

ERNEST CLINE

PLAYER ONE

Przekład Dariusz Ćwiklak

*Susan i Libby
Bo naszej drogi nie da się znaleźć
na żadnej mapie*



Wszyscy moi rówieśnicy pamiętają, gdzie byli i co robili, kiedy dowiedzieli się o tym konkursie. Ja siedziałem w swojej kryjówce i oglądałem kreskówki, kiedy w okienku wideo pojawił się pasek z informacją, że w nocy zmarł James Halliday.

Jasne, że wiedziałem, kim jest Halliday. Wszyscy wiedzieli. Był projektantem gier i stworzył OASIS, masową grę sieciową, która stopniowo przekształcała się w internetową globalną rzeczywistość wirtualną. Każdego dnia korzystała z niej niemal cała ludzkość naszego globu. Bezprecedensowy sukces OASIS uczynił Hallidaya jednym z najbogatszych ludzi na świecie.

Początkowo nie rozumiałem, dlaczego media robią takie halo z powodu śmierci miliardera. W końcu Ziemianie mają wiele innych zmartwień. Choćby kryzys energetyczny. Katastroficzne zmiany klimatyczne. Powszechny głód, ubóstwo i choroby. Pięć wojen. Sami rozumiecie - wszyscy żyją jak pies z kotem, masowa histeria. Zwykle wiadomości nie przerywają nikomu interaktywnych komedii czy telenowel, o ile nie zdarzy się coś naprawdę ważnego. Na przykład epidemia nowego zabójczego wirusa czy grzyb atomowy pochłaniający kolejne wielkie miasto. Jakaś naprawdę wielka rzecz. Halliday był sławny, ale jego śmierć kwalifikowała się na krótką informację w wieczornych wiadomościach, tak żeby szare masy mogły kręcić głowami z zazdrością, słuchając prezentera, który ogłasza, jak obrzydliwie dużo pieniędzy dostaną spadkobiercy bogacza.

Ale w tym właśnie sęk. James Halliday nie miał spadkobierców. Umarł w wieku sześćdziesięciu siedmiu lat jako kawaler. Nie miał żadnych krewnych, a z tego, co było wiadomo, ani jednego przyjaciela. Przez ostatnie piętnaście lat żył odizolowany od świata zewnętrznego, i jeśli wierzyć plotkom - całkowicie postradał zmysły.

Tak więc najbardziej wstrząsającą wiadomością tego styczniowego poranka, która przykuła uwagę każdego zjadacza płatków śniadaniowych od Toronto po Tokio, była informacja dotycząca treści testamentu Hallidaya i losów jego potężnego majątku.

Halliday przygotował krótkie nagranie wideo oraz instrukcję, w której prosi, by po jego śmierci przekazać je światowym mediom. Tego ranka kopia nagrania miała też trafić do każdego użytkownika OASIS. Do dziś pamiętam znajomy elektroniczny dźwięk zwiastujący nową wiadomość w skrzynce, zaledwie kilka sekund po pierwszej informacji na ekranie.

Nagranie wideo w istocie było precyzyjnie zmontowanym krótkim filmem pod tytułem Zaproszenie Anoraka. Jako słynny ekscentryk Halliday przez całe życie miał obsesję na punkcie lat 80., kiedy to był nastolatkiem. Zaproszenie Anoraka pełne było niejasnych nawiązań do kultury masowej tamtych lat. Kiedy oglądałem je po raz pierwszy, umknęły mi niemal wszystkie.

Całe nagranie miało nieco ponad pięć minut, ale w kolejnych dniach i tygodniach stało się najskrupulatniej analizowanym filmem w historii. Analizowano go klatka po klatce, chyba jeszcze bardziej mozolnie niż film Abrahama Zaprudera nakręcony podczas zamachu na Kennedy'ego. Całe moje pokolenie znało na pamięć nagranie Hallidaya, co do sekundy.

Zaproszenie Anoraka rozpoczynają trąbki ze starej piosenki Dead Man's Party.

Przez kilka pierwszych sekund takty piosenki rozbrzmiewają na tle ciemnego ekranu. Potem do trąbek dołącza gitara i pojawia się Halliday. Ale nie jest

sześćdziesięcioletkiem zniszczonym przez czas i chorobę. Wygląda jak z okładki „Time’a” z 2014 roku - wysoki, szczupły, zdrowy mężczyzna nieco po czterdziestce, o zmierzwiionych włosach i w słynnych okularach w rogowych oprawkach. Ma też to samo ubranie co na zdjęciu w „Timie”: spłowiełe džinsy i starą koszulkę z nadrukiem Space Invaders.

Halliday jest w dużej sali gimnastycznej w jakimś liceum, na której odbywa się potańcówka. Otaczają go nastolatki, których strój, fryzury i ruchy w tańcu sugerują, że to późne lata 80¹. Halliday też tańczy - czego w prawdziwym życiu nikt nigdy nie widział. Z maniackim uśmiechem obraca się energicznie, wymachuje rękoma i kręci głową w rytm piosenki, bezbłędnie odtwarzając kilka słynnych kroków tanecznych z tamtego okresu. Ale Halliday nie ma partnerki. Jak to się mówi, tańczy solo.

W dolnym lewym rogu ekranu na chwilę pojawia się kilka linijek tekstu, z nazwą zespołu, tytułem piosenki, nazwą wytwórni i rokiem publikacji, zupełnie jak w starym wideoklipie z MTV: Dead Man’s Party, Oingo Boingo, MCA Records, 1985. Kiedy rozlegają się słowa, Halliday nie przestając się kręcić, zaczyna je bezgłośnie śpiewać: „Wystrojony na wyjście donikąd. Spaceruję z nieboszczykiem na ramieniu... Nie uciekaj, to tylko ja...”.

Nagle przerywa taniec i prawą dłonią wykonuje ruch, który ucina muzykę. W tej samej chwili tancerze i sala gimnastyczna znikają, a sceneria nagle się zmienia. Halliday stoi teraz przed domem pogrzebowym, obok otwartej trumny. W środku leży dużo starszy Halliday. Ciało ma wychudzone i wyniszczone przez raka. Na powiekach leżą lśniąca ćwierćdolarówki³. Młodszy Halliday patrzy na swoje zwłoki z udawanym smutkiem, po czym odwraca się, by przemówić do zebranych żałobników. Pstryka palcami i w jego prawej dłoni pojawia się zwój. Otwiera go teatralnym gestem, a zwój spada na podłogę i rozwija się wzdłuż przejścia, na wprost którego stoi miliarder. Halliday zwraca się do widza i zaczyna czytać:

„Ja, James Donovan Halliday, zdrow na ciele i umyśle, deklaruję niniejszym publicznie, że ten oto dokument jest moją ostatnią wolą i testamentem. Tym samym unieważnia on wszelkie wole i kodycyłe sporządzone przeze mnie do tej pory...” Czyta dalej, coraz szybciej, brnąc przez kilka prawniczych akapitów, a w końcu mówi tak szybko, że trudno rozróżnić słowa. Nagle przerywa gwałtownie. „Dajmy sobie spokój - stwierdza nawet przy tej prędkości odczytanie całego dokumentu potrwałoby miesiąc. Przykro mi, ale nie mamy tyle czasu”. Upuszcza zwój, a ten rozplywa się w obłoku złotego pyłu. „Przedstawię wam najważniejsze punkty”.

Znika dom pogrzebowy i sceneria zmienia się ponownie. Halliday stoi teraz przed potężnymi drzwiami do bankowego skarbcza. „Mój cały majątek, w tym kontrolny pakiet akcji mojej firmy, Gregarious Simulation Systems, ma trafić do funduszu powierniczego, póki nie zostanie spełniony jeden warunek ustanowiony w testamencie. Ten, kto pierwszy spełni ów warunek, odziedziczy całą moją fortunę, obecnie wycenianą na ponad dwieście pięćdziesiąt miliardów dolarów”.

Drzwi do skarbcza otwierają się i Halliday wchodzi do środka. Wnętrze skarbcza jest potężne i leży w nim ogromny stos szeptek złota mniej więcej wielkości dużego domu. „Ta kasa jest do wzięcia - mówi Halliday z szerokim uśmiechem. - A co mi tam. Przecież nie zabiorę jej ze sobą, prawda?”

Miliarder opiera się o stos złotych szeptek, a kamera najeżdża blisko na jego twarz. „A teraz pewnie zastanawiacie się, co trzeba zrobić, żeby dorwać tę forszę? Cierpliwości, moje dzieci. Zaraz do tego dojdziemy...” Robi dramatyczną pauzę i stroi minę dziecka, które za chwilę wyjawia ogromną tajemnicę.

Halliday znów pstryka palcami i skarbiec znika. W tej samej chwili mężczyzna kurczy się i zmienia w małego chłopca ubranego w brązowe sztruksy i spłowiatałą koszulkę z Muppet Show⁵. Młody Halliday stoi w zagraconym salonie z ciemnopomarańczową wykładziną, ścianami obitymi drewnem i kiczowatym wystrojem z końca lat 70. Obok stoi 21-calowy telewizor Zenith, do którego podpięta jest konsola Atari 2600. „To była moja pierwsza konsola do gier - wyjaśnia Halliday dziecięcym głosem. - Atari 2600. Dostałem ją na gwiazdkę w 1979 roku”. Chłopiec siada przed Atari, bierze do ręki dżojstik i zaczyna grać. „To była moja ulubiona gra - mówi. Kiwa głową w stronę ekranu, na którym mały kwadracik wędruje przez serię prostych labiryntów. - Nośła tytuł Adventure. Jak wiele wczesnych gier wideo Adventure została opracowana i zakodowana przez jedną osobę. Ale Atari nie doceniało wówczas pracy programistów, więc nazwisko twórcy nie pojawiło się na opakowaniu”.

Na ekranie telewizora widzimy, jak Halliday za pomocą miecza zabija czerwonego smoka, choć z powodu niskiej rozdzielczości grafiki wygląda to bardziej, jakby kwadracik dźgał zdeformowaną kaczkę za pomocą strzałki. „Człowiek, który stworzył Adventure, nazywał się Warren Robinett. Postanowił sam schować swoje nazwisko w grze. Ukrył klucz w jednym z labiryntów. Jeśli ktoś odnalazł ów klucz - małą szarą kropkę wielkości piksela mógł dzięki niej wejść do tajnego pomieszczenia, gdzie Robinett ukrył swoje nazwisko”. Halliday prowadzi kwadratowego bohatera do tajemnej komnaty, gdzie pośrodku ekranu pojawiają się słowa „Projekt: Warren Robinett”.

„Było to - kontynuuje Halliday, wskazując na ekran z nieskrywanym szacunkiem pierwsze wielkanocne jajo w grze komputerowej. Robinett ukrył je w kodzie i nikomu o tym nie wspominał. Atari wyprodukowało i rozprowadziło Adventure po całym świecie, nie mając pojęcia o ukrytej komnacie. O istnieniu wielkanocnego jaja dowiedzieli się dopiero po kilku miesiącach, kiedy zaczęły je odkrywać dzieciaki na całym świecie. Byłem jednym z tych dzieciaków i kiedy po raz pierwszy odnalazłem sekret Robinetta, poczułem, że to jedno z najfajniejszych komputerowych przeżyć”.

Młody Halliday odstawia dżojstik i wstaje. Salon rozmywa się i scenografia znów się zmienia. Teraz Halliday stoi w mrocznej pieczarze, gdzie na wilgotnych ścianach odbijają się płomienie niewidocznych pochodni. Jednocześnie zmienia się też wygląd samego Hallidaya, który przekształca się w Anoraka, swój słynny awatar z OASIS, czyli wysokiego czarodzieja. To trochę przystojniejsza wersja dorosłego Hallidaya (i bez okularów). Anorak jak zwykle ma na sobie długą czarną szatę z wyhaftowanymi na obu rękawach symbolami swojego awatara (jest to wielka wykaligrafowana litera A).

„Przed śmiercią - mówi Anorak znacznie głębszym głosem - ja również stworzyłem jajo wielkanocne i ukryłem je gdzieś w najpopularniejszej grze komputerowej, w OASIS. Ten kto pierwszy je odnajdzie, odziedziczy cały mój majątek”.

Kolejna dramatyczna pauza.

„Jajo jest dobrze schowane. Nie schowałem go gdzieś pod kamieniem. Można by rzec, że leży zamknięte w sejfie, zakopanym w tajnej komnacie, którą ukryłem w samym środku labiryntu leżącego gdzieś... - stuka się palcem w prawą skroń - tutaj”.

„Ale nie martwcie się. Zostawiłem tu i ówdzie trochę wskazówek, żebyście mogli od czegoś zacząć. Oto pierwsza z nich”. - Anorak wykonuje zamaszty gest i w

powietrzu przed nim pojawiają się trzy wirujące powoli klucze. Wygląda na to, że jeden wykonany jest z miedzi, drugi z jadeitu, a trzeci z kryształu. Klucze cały czas wirują, zaś Anorak recytuje fragment wiersza, a każdy wypowiedziany przezeń wers pojawia się na chwilę na dole ekranu, wypisany płonącymi literami:

Trzy ukryte klucze i trzy tajemne bramy
Tam próbom wielkim gracz będzie poddany
Kto się nie ugnie i podda wyzwaniom,
Dotrze do Końca i będzie wygranym.

Kiedy kończy, znikają klucze z jadeitu i kryształu, zostaje tylko miedziany, który wisi teraz na łańcuchu na szyi Anoraka.

Kamera podąża za Anorakiem, który odwraca się i idzie w głąb ciemnej pieczary. Kilka sekund później dociera do masywnych drewnianych drzwi osadzonych w skale. Drzwi wzmocnione są stalowymi okuciami i pokryte płaskorzeźbami przedstawiającymi tarcze i smoki. „Nie byłem w stanie przetestować tej konkretnej gry, więc obawiam się, że mogłem ukryć jajo wielkanocne trochę za dobrze. Tak dobrze, że trudno będzie je odszukać. Sam nie wiem. Jeśli tak, to i tak jest już za późno, by cokolwiek zmienić. Pożyjemy, zobaczymy”.

Anorak otwiera podwójne drzwi, które prowadzą do przepastnego skarbcza pełnego stosów błyszczących złotych monet i pucharów wysadzanych kamieniami szlachetnymi. Następnie czarodziej staje w otwartych drzwiach i odwraca się do widza, wyciągając ręce, by przytrzymać potężne drewniane wrota⁸.

„A zatem, bez zbędnych wstępów - oznajmia Anorak. - Rozpoczynamy polowanie na wielkanocne jajo Hallidaya!” Po czym znika w błysku światła, a widz patrzy przez otwarte drzwi na skrzące się za nimi stosy skarbów.

Ekran ciemnieje.

Na końcu filmu Halliday zamieścił odnośnik do swojej osobistej strony internetowej, która w dniu jego śmierci przeszła drastyczną przemianę. Przez ponad dekadę wisiała na niej jedynie krótka zapętłona animacja, w której jego awatar - Anorak - siedział w średniowiecznej bibliotece, pochylony nad zniszczonym warsztatem, mieszając mikstury i ślęcząc nad zakurzonymi księgami zakłęt. Na ścianie za jego plecami widać było namalowanego wielkiego czarnego smoka.

Tego dnia animacja zniknęła, a jej miejsce zajęła lista z najlepszymi wynikami, taka jakie kiedyś pojawiały się w starych automatach do gier na monety. Lista liczyła dziesięć pozycji, a na każdej widać było inicjały JDH - James Donovan Halliday - a obok wynik: sześć zer. Owa lista wyników szybko zyskała nazwę Tablicy.

Tuż pod Tablicą widniała ikona przypominająca małą książkę oprawioną w skórę. Klikając w nią, można było ściągnąć za darmo kopię Almanachu Anoraka, czyli zbioru setek nieopatrzonych datami wpisów w dzienniku Hallidaya. Almanach liczył ponad tysiąc stron, ale niewiele mówił o prywatnym życiu Hallidaya czy codziennych czynnościach. Większość wpisów stanowiły spisane w formie strumienia świadomości obserwacje na temat rozmaitych klasycznych gier komputerowych, książek, filmów i komiksów z dziedziny science fiction i fantasy oraz kultury masowej lat 80. Wszystko to ubarwione pełną humoru krytyką, od zorganizowanych form religii po napoje gazowane.

Polowanie, jak nazwano konkurs ogłoszony przez Hallidaya, szybko stało się

częścią globalnej kultury. Dorośli i dzieci marzyli o odnalezieniu jaja wielkanocnego Hallidaya, tak jak marzy się o wygranej na loterii. W tej grze mógł wziąć udział każdy i początkowo nie było w tym nic złego. Almanach Anoraka sugerował jedynie, że do znalezienia jaja niezbędna będzie wiedza dotycząca najrozmaitszych obsesji Hallidaya. To doprowadziło do globalnej fascynacji kulturą masową lat 80. Pięćdziesiąt lat po zakończeniu tej dekady filmy, muzyka, gry oraz moda z tamtego okresu wróciły do łask. W 2041 roku postawione na sztorc włosy i dekatyzowane džinsy stały się częścią stylu, a nowe wersje popularnych przebojów z tamtych lat okupowały pierwsze miejsca na listach przebojów. Ludzie, którzy w latach 80. mieli po kilkanaście lat i teraz dożywali sędziwej starości, ze zdumieniem patrzyli, jak ich wnuki wzorują się na modzie i zgłębiają zjawiska z lat ich młodości.

Narodziła się nowa subkultura złożona z milionów ludzi, którzy poświęcali każdą wolną chwilę na poszukiwania jaja Hallidaya. Początkowo zwano ich po prostu „łowcami jaja”, ale ponieważ przy tych łowach trzeba było się nieźle nagłowić, na poszukiwaczy szybko zaczęto mówić „jajogłowi”.

W ciągu pierwszego roku poszukiwań bycie jajogłowym było bardzo modne i prawie każdy użytkownik OASIS uważał się za takiego.

Kiedy minęła pierwsza rocznica śmierci Hallidaya, gorączka wokół konkursu zaczęła przygasać. Minął cały rok i nikt niczego nie znalazł. Ani jednego klucza, ani jednej bramy. Po części problemem był sam rozmiar OASIS. Mieściło się w niej ponad tysiąc symulowanych światów, w których mogły kryć się klucze, a dokładne przeszukanie każdego z nich mogło zająć jajogłowemu całe lata.

Choć „zawodowi” jajogłowi chwalili się na blogach, że codziennie są bliżej przełomu, to stopniowo docierała do nich prawda: żaden z nich nie miał nawet pojęcia, czego szuka ani gdzie rozpocząć poszukiwania.

Minął kolejny rok.

I jeszcze jeden.

I wciąż nic.

Spółeczeństwo straciło zainteresowanie konkursem. Ludzie zaczęli wierzyć, że to wszystko było jedynie dowcipem bogatego wariata. Inni uważali, że jeśli nawet jajo istnieje, nikt go nigdy nie znajdzie. Tymczasem OASIS nadal ewoluowała i zyskiwała na popularności. Przed próbami przejęcia i prawnymi rozgrywkami chroniły ją żelazne zapisy testamentu Hallidaya i armia wściekłych prawników, którym powierzył administrowanie swoim majątkiem. Wielkanocne jajo Hallidaya stopniowo nabrało charakteru miejskiej legendy, a kurczący się stale zastęp jajogłowych zaczął być obiektem drwin. Co roku, w rocznicę śmierci Hallidaya, prezenterzy w mediach z przymrużeniem oka donosili o braku postępów w poszukiwaniach. I co roku kolejni jajogłowi wycofywali się z konkursu, dochodząc do wniosku, że Halliday ukrył jajo tak, że nie sposób go znaleźć.

Minął kolejny rok.

I jeszcze jeden.

I nagle, wieczorem jedenastego lutego 2045 roku na szczycie Tablicy pojawiła się nazwa awatara, którą mógł podziwiać cały świat. Po pięciu długich latach w końcu odnaleziono Miedziany Klucz. Dokonał tego osiemnastolatek mieszkający w osiedlu przyczep kempingowych na przedmieściach Oklahoma City.

Owym osiemnastolatkiem byłem ja.

To, co działo się dalej, próbowano opowiedzieć w dziesiątkach książek, kreskówek, filmów i seriali, ale w żadnym nie pokazano całej prawdy. Więc raz na

zawsze chcę opowiedzieć wszystko od a do z.

Poziom Pierwszy

Bycie człowiekiem przeważnie jest po kitu.
Życie da się jakoś znieść jedynie dzięki
grom komputerowym.

Almanach Anoraka
rozdział 91, wiersze 1-2

Ze snu wyrwał mnie odgłos wystrzałów w jednym z pobliskich stosów. Po strzałach przez kilka minut słychać było stłumione krzyki i wrzaski, w końcu zapadła cisza.

Wystrzały w stosach nie były niczym niespotykanym, ale wciąż nie mogłem do nich przywyknąć. Wiedziałem, że pewnie nie będę już w stanie zasnąć, więc postanowiłem spędzić te kilka godzin do świtu, ćwicząc kilka klasycznych gier na automaty wrzutowe: Galaga, Defender, Asteroids. To wymarłe cyfrowe dinozaury, które stały się eksponatami muzealnymi na długo przed moimi narodzinami. Ale byłem przecież jajogłowym, więc nie traktowałem ich jak antyków w niskiej rozdzielczości. Dla mnie były to święte relikwie. Filary panteonu. W klasyczne gry grałem z oddaniem i czcią.

Leżałem skulony w starym śpiworze w kącie mikroskopijnej pralni w przyczepie, wciśnięty w szczelinę między ścianą a suszarką. Nie byłem mile widziany w pokoju ciotki po drugiej stronie korytarza, ale wcale mi to nie przeszkadzało. I tak wolałem spać w pralni. Było w niej ciepło, miałem tam trochę prywatności, a i zasięg sieci bezprzewodowej nie był taki zły. Dodatkowym plusem było to, że pachniało tu płynem do prania i zmiękcaczem do tkanin. W pozostałej części przyczepy śmierdziało kocimi sikami i skrajną biedą.

Zwykle spałem w mojej kryjówce. Ale w ciągu ostatnich kilku nocy temperatury spadały poniżej zera, więc choć nie znosiłem przyczepy ciotki, to perspektywa zamrożenia na śmierć wydawała mi się mało atrakcyjna.

W mieszkaniu ciotki mieszkało w sumie piętnaście osób. Ona sama spała w najmniejszej z trzech sypialni. Deppertowie zajmowali pokój obok, a Millerowie zaanektowali główną sypialnię na końcu korytarza. Było ich sześcioro i dorzucali się najwięcej do czynszu. W porównaniu z innymi przyczepami w stosach w naszej i tak nie było najtłoczniej. Mieliśmy przyczepę o podwójnej szerokości. Miejsca wystarczyło dla wszystkich.

Wyjąłem laptop i włączyłem go. Niezgrabny ciężki grat miał prawie dziesięć lat. Znalazłem go na śmietniku za opustoszałym centrum handlowym po drugiej stronie autostrady. Udało mi się go przywrócić do życia. Wystarczyło wymienić pamięć i wgrać od nowa system operacyjny z epoki kamienia łupanego. W porównaniu z obecnymi standardami procesor pracował jak muł, ale do moich potrzeb wystarczał. Laptop służył jako moja przenośna biblioteka naukowa, automat do gier komputerowych i kino domowe. Na twardym dysku miałem stosy starych książek, filmów, seriali telewizyjnych, piosenek i chyba każdą grę komputerową wyprodukowaną w XX wieku.

Odpaliłem emulator i wybrałem jedną z najbardziej ulubionych gier - Robotron: 2084. Od początku spodobały mi się jej frenetyczne tempo i brutalna prostota. W Robotronie liczył się przede wszystkim instynkt i refleks. Granie w stare gry komputerowe zawsze pomagało mi oczyścić umysł i się odprężyć. Kiedy czułem się przygnębiony czy sfrustrowany swoim losem, wystarczyło kliknąć przycisk „Gracz 1” i wszelkie zmartwienia natychmiast ulatywały, a ja skupiałem się na niekończącym się szalonym ataku na ekranie komputera. W dwuwymiarowym wszechświecie gry życie było proste: Ty sam przeciw maszynie. Lewą ręką poruszasz postacią, a strzelasz prawą. I starasz się przeżyć jak najdłużej.

Przez kilka godzin unicestwiałem kolejne fale mózgów, kul, kwarków i wraków,

w niekończącej się walce, by: „Ocalić ostatnią ludzką rodzinę!” W końcu jednak palce mi zdrętwiały i zacząłem gubić rytm. Kiedy do tego doszło na tym poziomie, sytuacja pogarszała się błyskawicznie. W ciągu kilku minut zużyłem wszystkie dodatkowe życia i na ekranie pojawiły się dwa zniechęcone przeze mnie słowa: KONIEC GRY.

Wyłączyłem emulator i zacząłem przeglądać pliki wideo. W ciągu pięciu lat ściągnąłem każdy film, serial telewizyjny i kreskówkę wspomnianą w Almanachu Anoraka. Oczywiście wciąż nie obejrzałem ich wszystkich. Zajęłoby mi to pewnie kilka dekad.

Wybrałem odcinek Family Ties, sitcom z lat 80. o rodzinie z klasy średniej mieszkającej w środkowym Ohio. Ściągnąłem ten serial, bo Halliday go uwielbiał i uznałem, że być może w jednym z odcinków może się kryć jakaś podpowiedź dotycząca poszukiwań. Od razu uzależniłem się od tego serialu i zdążyłem już obejrzeć wszystkie sto osiemdziesiąt odcinków po kilka razy. Nie były w stanie mnie znudzić.

Zawsze kiedy tak siedziałem w ciemności i oglądałem serial na laptopie, wyobrażałem sobie, że to ja mieszkam w tym ciepłym, dobrze oświetlonym domu i że ci uśmiechnięci, wyrozumiali ludzie to moja rodzina. A na świecie nie dzieje się nic na tyle złego, by nie dało się tego rozwiązać w ciągu półgodzinnego odcinka (albo dwóch, jeśli sprawa była naprawdę poważna).

Moje domowe życie w niczym nie przypominało tego, które oglądałem w Family Ties i zapewne dlatego tak bardzo kochałem ten serial. Byłem jedynym dzieckiem dwojga nastolatków, którzy uciekli z domu i poznali się pośród stosów, gdzie i ja się wychowałem. Ojca nie pamiętam. Kiedy miałem zaledwie kilka miesięcy, został zastrzelony. Okradał właśnie sklep spożywczy podczas jednego z wielu wyłączeń prądu w okolicy. Wiem o nim tylko tyle, że uwielbiał komiksy. W pudełku z jego rzeczami znalazłem kilka starych pamięci flash z pełnymi wydaniem Spider-Mana, X-Mena i Green Lantern. Mama powiedziała mi kiedyś, że ojciec nadał mi imię zaczynające się na tę samą literę co nazwisko - Wade Watts bo uważał, że to brzmi jak tajny pseudonim superbohatera. Jak Peter Parer czy Clark Kent. Kiedy się o tym dowiedziałem, uznałem, że musiał być fajnym gościem, choć umarł mało fajnie.

Moja matka, Loretta, wychowała mnie sama. Mieszkaliśmy w małym wozie kempingowym w innej części stosów. Pracowała na dwa etaty w OASIS - jako sprzedawca telefoniczny i jako dziewczyna do towarzystwa w internetowym burdelu. Nocą kazała mi wkładać zatyczki do uszu, żebym nie słyszał, jak świntuszy w pokoju obok, rozmawiając z klientami z innych stref czasowych. Ale zatyczki średnio się sprawdzały, więc wolałem oglądać stare filmy z dźwiękiem na pełny regulator.

OASIS poznałem wcześniej, bo matka wykorzystywała ów system jako wirtualną niańkę. Kiedy urosłem na tyle, żeby móc założyć wizjer i dotykowe rękawice, mama pomogła mi stworzyć pierwszego awatara w OASIS. Potem sadzała mnie w kącie i wracała do pracy, a ja mogłem odkrywać całkowicie nowy świat, zupełnie inny od tego, który znałem do tej pory.

Od tego czasu w zasadzie wychowywały mnie interaktywne programy edukacyjne w OASIS, do których każde dziecko miało darmowy dostęp. Sporą część dzieciństwa spędziłem w wirtualnej symulacji Ulicy Sezamkowej, śpiewając piosenki z przyjaznymi Muppetami i grając w interaktywne gry, dzięki którym nauczyłem się chodzić, mówić, dodawać, odejmować, czytać, pisać i dzielić z innymi. Kiedy posiadałem te umiejętności, szybko odkryłem, że OASIS to także

największa na świecie publiczna biblioteka, gdzie nawet dzieciak bez grosza przy duszy jak ja może mieć dostęp do wszystkich napisanych książek, wszystkich nagranych piosenek i każdego filmu, serialu, gry komputerowej i dzieła sztuki, jakie kiedykolwiek powstały. Cała wiedza, sztuka i rozrywka, którą stworzyła ludzka cywilizacja, czekały na mnie, miałem je na wyciągnięcie ręki. Ale dostęp do tych wszystkich informacji okazał się obosiecznym mieczem. Bo przez to właśnie odkryłem prawdę.

Nie wiem, może macie inne doświadczenia. Ale dorastając na Ziemi w XXI wieku, czułem się, jakby ktoś dał mi w zęby. W sensie egzystencjalnym.

Jako dzieciak najbardziej przeżywałem to, że nikt nie powiedział mi prawdy o moim losie. Można wręcz powiedzieć, że ją ukrywano. A ja oczywiście we wszystko wierzyłem, bo przecież byłem tylko dzieckiem, i zresztą co ja tam wiedziałem. Chryste, przecież nawet mózg mi jeszcze do końca nie urósł, więc nie miałem pojęcia, że dorośli wciskają mi kit.

Łykałem więc te wszystkie bzdury rodem z ciemnogrodu, które mi wciskali. Minęło trochę czasu. Nieco podrosłem i stopniowo zacząłem się domyślać, że od kiedy opuściłem łono matki, w zasadzie wszyscy okłamywali mnie, i to na każdy temat.

Niepokojące odkrycie.

To sprawiło, że później miałem problemy z okazywaniem zaufania.

Ponurą prawdę odkryłem, kiedy tylko zacząłem buszować po darmowych bibliotekach OASIS. Fakty czekały na mnie ukryte w starych książkach pisanych przez ludzi, którzy nie bali się szczerości. Artystów, naukowców, filozofów i poetów. Wielu z nich od dawna już nie żyje. Czytając słowa, jakie po sobie zostawili, zrozumiałem w końcu całą sytuację. Moją sytuację. Naszą sytuację. To, co większość ludzi określała mianem „kondycji ludzkiej”.

Nie były to dobre wieści.

Szkoda, że nikt mi o tym nie wspomniał, kiedy dorosłem na tyle, by to zrozumieć. Żałuję, że nikt nie powiedział po prostu:

- Sprawy wyglądają tak, Wade. Jesteś czymś, co jest nazywane „istotą ludzką”. To bardzo bystry gatunek zwierzęcia. Tak jak każde inne zwierzę na tej planecie pochodzimy od jednokomórkowych organizmów, które żyły tu miliony lat temu. Doszło do tego w wyniku procesu zwanego ewolucją, później dowiesz się na ten temat więcej. Ale uwierz mi, naprawdę wszyscy powstaliśmy właśnie w ten sposób. Dowody na to są wszędzie, pogrzebane w skałach. A te opowieści, że zostaliśmy stworzeni przez superwszechmocnego kolesia o imieniu Bóg, który mieszka w niebie? Bujda na resorach. Ten cały Bóg to starożytne bajki, które ludzie opowiadają sobie od tysięcy lat. To my go wymyśliliśmy. Tak jak Świętego Mikołaja i Wielkanocnego Zajączka.

A tak przy okazji... Świętego Mikołaja ani Wielkanocnego Zajączka też nie ma. To bajki. Przykro mi, młody. Musisz z tym żyć.

Pewnie zastanawiasz się, co się działo, nim się pojawiłeś. Całe mnóstwo rzeczy. Kiedy w wyniku ewolucji pojawiliśmy się my, ludzie, zaczęło się robić naprawdę interesująco. Wymyśliliśmy, jak uprawiać rośliny i oswajać zwierzęta, więc nie musieliśmy non stop polować. Nasze plemiona się rozrastały i rozprzestrzeniły się po całej planecie niczym niepowstrzymany wirus.

Stoczywszy między sobą trochę wojen o ziemię, surowce i naszych

wymyślonych bogów, zorganizowaliśmy w końcu nasze plemiona w „globalną cywilizację”. Ale szczerze mówiąc, nie była ona ani tak bardzo zorganizowana, ani cywilizowana, więc nadal toczyliśmy mnóstwo wojen we własnym gronie. Poznaliśmy też naukę, która pomogła nam rozwinąć technologię. Jak na bandę bezwłosych małp zdołaliśmy wynaleźć parę naprawdę niewiarygodnych rzeczy: komputery, medycynę, lasery, kuchenki mikrofalowe, sztuczne serca, bomby atomowe. Udało nam się nawet wysłać parę osób na Księżyc i z powrotem. Stworzyliśmy też globalną sieć komunikacyjną, dzięki której możemy ze sobą rozmawiać przez cały czas. Robi wrażenie, prawda?

Ale tu pojawiają się złe wieści. Stworzyliśmy naszą cywilizację ogromnym kosztem. Do jej powstania potrzeba było mnóstwa energii, którą uzyskiwaliśmy ze spalania paliw kopalnych pochodzących z martwych roślin i zwierząt leżących głęboko pod ziemią. Zużyliśmy większość tej energii, nim się pojawiłeś na świecie i teraz brakuje nam jej, żeby cywilizacja działała jak wcześniej. Musieliśmy więc wprowadzić ograniczenia. Ogromne. Nazywamy to Globalnym Kryzysem Energetycznym i trwa on już od dłuższego czasu.

Okazało się też, że spalanie tych surowców miało dość przykre skutki uboczne, takie jak wzrost temperatury naszej planety i zniszczenie środowiska. Z tego powodu topią się lodowce na biegunach, podnosi się poziom mórz, a pogoda stała się całkowicie nieprzewidywalna. Rośliny i zwierzęta wymierają na masową skalę, a mnóstwo ludzi cierpi głód i nie ma dachu nad głową. Nadal też toczymy między sobą wojny, głównie o resztki surowców, które nam zostały.

W sumie, mały, oznacza to tyle, że życie jest dziś o wiele cięższe niż kiedyś, w starych dobrych czasach, zanim się urodziłeś. Kiedyś było niesamowicie, teraz jest raczej przerażająco. Mówiąc szczerze, przyszłość nie rysuje się w różowych barwach. Urodziłeś się w dość gównianych czasach. Wygląda na to, że teraz, im dalej, tym będzie gorzej. Nasza cywilizacja przeżywa „schyłek”. Niektórzy mówią nawet, że „upadek”.

Pewnie zastanawiasz się, co z tobą będzie. To proste. To samo, co stało się z każdym kiedykolwiek żyjącym człowiekiem. Umrzesz. Wszyscy umrzemy. Tak już jest.

Co się stanie, kiedy umrzesz? Cóż, nie mamy pewności. Ale wszystko wskazuje na to, że nie stanie się nic. Po prostu umierasz, mózg przestaje pracować i nie ma cię, nie możesz zadawać więcej irytujących pytań. A te opowieści, które słyszałeś, o tym, że idzie się do cudownego miejsca zwanego „niebem”, gdzie nie ma już bólu ani śmierci i żyje się wiecznie w stanie niezmiennej szczęśliwości? To też bzdury do kwadratu. Tak jak te bajki o Bogu. Nie ma żadnych dowodów na istnienie nieba i nigdy nie było. To też sobie wymyśliliśmy. Ot, takie pobożne życzenia. Teraz musisz żyć ze świadomością, że pewnego dnia umrzesz i znikniesz na zawsze.

Przykro mi.

Cóż, z drugiej strony może jednak szczerowość nie jest najlepszym wyjściem. Może to kiepski pomysł, by nowo narodzonemu człowiekowi mówić, że pojawił się na świecie pełnym chaosu, bólu i ubóstwa, i że będzie miał okazję popatrzeć, jak wszystko rozpada się w pył. Dowiadywałem się tego wszystkiego stopniowo, przez kilka lat, a i tak miałem ochotę skoczyć z mostu.

Na szczęście pod ręką była OASIS, wyjście awaryjne do lepszej rzeczywistości. Dzięki OASIS nie zwariowałem. To tu mieściło się moje podwórko i moje

przedszkole. Magiczne miejsce, gdzie wszystko było możliwe.

Z OASIS wiążą się najszcześniejsze wspomnienia mojego dzieciństwa. Kiedy mama nie musiała pracować, logowaliśmy się oboje, graliśmy w różne gry albo wspólnie przeżywaliśmy przygody z interaktywnych książek. Mama zmuszała mnie co wieczór, żebym się wylogował, bo za nic nie chciałem wracać do realnego życia, które po prostu było do dupy.

Nigdy nie miałem mamie za złe, że żyjemy w taki sposób. Sama była ofiarą okrutnych okoliczności, zresztą tak jak wszyscy. Jej pokolenie miało najgorzej. Urodziła się w świecie pełnym obfitości i mogła tylko patrzeć, jak powoli się kończy. Pamiętam, że było mi jej ogromnie żal. Wciąż była przygnębiona i cieszyła ją tylko narkotyki. Oczywiście to one w końcu ją zabiły. Kiedy miałem jedenaście lat, wstrzyknęła sobie w ramię działkę jakiegoś świństwa i zmarła na naszej złachanej rozkładanej sofie, słuchając muzyki ze starego odtwarzacza MP3, który zreperowałem i podarowałem jej na Gwiazdkę rok wcześniej.

Wtedy właśnie musiałem się przeprowadzić do siostry mamy, Alice. Ciotka Alice nie przygarnęła mnie z uprzejmości czy rodzinnej odpowiedzialności. Zrobiła to, bo co miesiąc dostawała na mnie dodatkowe kupony żywnościowe od rządu. Chociaż o jedzenie i tak musiałem się sam troszczyć. Zwykle nie było z tym problemu, bo miałem smykałkę do wyszukiwania i naprawiania starych komputerów i zepsutych konsol OASIS. Sprzedawałem je w lombardach albo wymieniałem na kupony żywnościowe. Zarabiałem dość, by nie chodzić głodny, czego nie dało się powiedzieć o wielu sąsiadach.

Rok po śmierci mamy upłynął mi głównie na użalaniu się nad sobą i nurzaniu w rozpacz. Próbowałem dostrzegać plusy całej sytuacji. Może i byłem sierotą, ale przynajmniej żyło mi się lepiej niż dzieciakom w Afryce. Azji. A nawet w Ameryce Północnej. Miałem dach nad głową i jedzenia pod dostatkiem. No i miałem OASIS. W sumie nie było tak źle. Powtarzałem to sobie, na próżno odsuwając koszmarną samotność, która mi doskwierała.

I wtedy rozpoczęło się polowanie na jajo wielkanocne Hallidaya. Chyba to mnie ocaliło. Nagle znalazłem coś godnego uwagi. Marzenie, za którym warto puścić się w pogoń. Od pięciu lat to polowanie było dla mnie celem i sensem życia. Misją do wypełnienia.

Powodem, by rano się budzić. Czymś, na co czekałem.

Kiedy zacząłem szukać jaja, przyszłość przestała wydawać się taka ponura.

Byłem w połowie czwartego odcinka minimaratonu Family Ties, kiedy skrzypnęły drzwi do pralni i do środka weszła ciotka Alice - niedożywiona harpia w zniszczonym szlafroku. Ścisnęła pod pachą kosz z brudnymi rzeczami. Wyglądała bardziej przytomnie niż zwykle, a to nie wróżyło niczego dobrego. Bardziej układna była na hajju.

Obrzuciła mnie spojrzeniem pełnym pogardy i zaczęła wkładać ciuchy do pralki. Nagle ciotka zmieniła się na twarzy i nachyliła za suszarkę, żeby lepiej mi się przyjrzeć. Kiedy zobaczyła laptop, otworzyła szeroko oczy. Szybko go zamknąłem i zacząłem wpychać do plecaka, ale wiedziałem, że jest już za późno.

- Oddaj to, Wade - poleciła i wyciągnęła rękę po laptop. - Sprzedam go i będę mogła zapłacić czynsz.

- Nie! - krzyknąłem, próbując się wyrwać. - Ciociu, potrzebuję go do szkoły.

- Musisz okazać odrobinę wdzięczności! - warknęła. - Każdy kto tu mieszka,

musi płacić czynsz. A ty jesteś jak pijawka, mam tego dość!

- Przecież bierzesz wszystkie moje kupony. To aż nadto wystarczy za moją część czynszu.

- Gówno prawda! - Znowu spróbowała wyrwać mi laptop, ale nie chciałem go puścić. Odwróciła się i pobiegła z powrotem do swojego pokoju. Wiedziałem, co się szykuje, więc szybko wpisałem w komputerze polecenie, które zablokowało klawiaturę i wymazało twardy dysk.

Ciotka Alice wróciła po kilku sekundach ze swym chłopakiem Rickiem, który jeszcze się do końca nie obudził. Rick nigdy nie nosił koszuli, bo lubił szpanować imponującą kolekcją więziennych tatuaży. Podszedł do mnie bez słowa i uniósł groźnie pięść. Skuliłem się i oddałem mu laptop. Następnie Rick i ciotka Alice wyszli, po drodze zastanawiając się, ile mogą dostać za komputer w lombardzie.

Utrata laptopa nie była tragedią. W kryjówce miałem schowane dwa zapasowe. Ale nie były tak szybkie jak ten i będę musiał przerzucić na nie wszystkie pliki z zapasowych dysków. Jeden wielki koszmar. Ale sam byłem sobie winny. Wiedziałem, czym grozi przynoszenie tutaj czegokolwiek wartościowego.

Przez okienko w pralni zaczęło wpadać granatowe światło świtu. Uznałem, że w sumie będzie lepiej, jeżeli wyjdę dziś wcześniej do szkoły.

Ubrałem się szybko i cicho. Naciągnąłem wytarte sztruksy, workowaty sweter i za dużą kurtkę. To była moja cała zimowa garderoba. Następnie zarzuciłem plecak i stanąłem na pralce. Naciągnąłem rękawiczki i odsunąłem oszronione okno. Mroźne poranne powietrze szczypało w policzki, kiedy wyjrzałem na nierówne morze dachów przyczep.

Przyczepa ciotki stała na samej górze stosu wysokiego na dwadzieścia dwa mobilne domy. Był on o poziom czy dwa wyższy niż większość stosów wokół nas. Przyczepy na samym dole stały na ziemi albo na betonowych podmurówkach, ale te umieszczone wyżej trzymały się dzięki wzmocnionym modułowym rusztowaniom. Tę chaotyczną metalową konstrukcję tworzone po kawałku całymi latami.

Mieszkaliśmy przy Portland Avenue, w rozległym ulu wypłowiatałych metalowych pudeł, które rdzewiały na skraju autostrady I-40, nieco na zachód od gnijącego centrum Oklahoma City, pełnego drapaczy chmur. Stało tu ponad pięćset stosów, a wszystkie połączone prowizoryczną siecią rur z odzysku, metalowych belek, wsporników i kładek. Na skraju tego stale powiększającego się obszaru widać było wieże kilku starych żurawi budowlanych, dzięki którym można było ustawiać jedne przyczepy na drugich.

Górny poziom, czyli „dach” stosów pokryty był mozaiką starych baterii słonecznych. To one dostarczały dodatkowej energii przyczepom poniżej. Z każdej strony stosu wiła się plątanina węży i plastikowych rur, które dostarczały wodę i odbierały ścieki (to luksus niedostępny w części innych stosów porzrzucanych po całym mieście). Na dół (czyli do „podłogi”) docierało niewiele światła słonecznego. Ciemne wąskie skrawki ziemi między stosami zapchane były truchłami porzuconych samochodów i furgonetek. W bakach miały całkiem sucho, a drogi wyjazdowe już dawno im poblokowano.

Pan Miller, jeden z sąsiadów, wyjaśnił mi kiedyś, że parkingi takie jak nasz, kiedyś mieściły kilkadziesiąt przyczep ustawionych w równe rzędy na ziemi. Ale po załamaniu się rynku paliw i nastaniu kryzysu energetycznego wielkie miasta wypełniły się uciekinierami z okolicznych przedmieść i wsi, co doprowadziło do deficytu mieszkaniowego. Nieruchomości położone w pobliżu miast stały się zbyt

cenne, by tracić je na rozległe parkingi dla domów na kółkach, więc ktoś wpadł na błyskotliwy pomysł, by - jak stwierdził pan Miller - „poustawiać cholerstwo jedno na drugim” i lepiej wykorzystać teren. Pomysł przyjął się momentalnie i parkingi dla przyczep w całym kraju szybko zmieniły się w „stosy” - dziwne hybrydy slumsów, squatów i obozów dla uchodźców. Rozproszone na obrzeżach dużych skupisk ludzkich stosy stały się przytuliskiem dla przesiedlonych prowincjuszy takich jak moi rodzice. W desperackiej pogoni za pracą, jedzeniem, elektrycznością i dobrym dostępem do OASIS uciekali z umierających miasteczek i na resztkach benzyny (albo ciągnięci przez zwierzęta) przenosili swoje rodziny, kampery i przyczepy do najbliższych metropolii.

Każdy stos na naszym parkingu składał się z co najmniej piętnastu przyczep (pomiędzy którymi trafiały się kampery, kontenery, opływowe przyczepy Airstream czy mikrobus Volkswagena). W ostatnich latach wiele stosów urosło do dwudziestu pojazdów i więcej. Nierzadko te dziwaczne konstrukcje się zapadały, a jeśli puszczały rusztowania, kolejne cztery czy pięć sąsiednich stosów potrafiło się przewrócić jak kostki domina.

Nasza przyczepa znajdowała się w pobliżu północnego skraju parkingu, który sięgał aż do sypiącego się przejazdu nad autostradą. Z okna w pralni widziałem wąski strumyczek elektrycznych samochodów wlokących się po spękany asfalcie - wiozły do miasta towary i robotników. Kiedy patrzyłem na smutne niebo, nad horyzontem błysnął skrawek słońca. Ilekroć widziałem, jak wschodzi, odbywałem w myślach pewien rytuał: przypominałem sobie, że patrzę na gwiazdę, jedną ze stu miliardów gwiazd w naszej galaktyce. Galaktyce, która jest tylko jedną z miliardów innych galaktyk we wszechświecie, który jesteśmy w stanie obserwować. To pomagało mi nabrać dystansu. Zacząłem to robić, od kiedy obejrzałem program naukowy Kosmos z początku lat 80.

Najciszej jak potrafiłem, wymknąłem się przez okno i, trzymając się za dolną część framugi, zsunąłem się po zimnej metalowej ścianie przyczepy. Stalowa platforma, na której stała przyczepa, była od niej tylko trochę dłuższa i szersza. Wokół przyczepy znajdował się parapet szeroki na niespełna pół metra. Ostrożnie opuściłem się, póki stopami nie poczułem owej półki, a następnie sięgnąłem w górę, by zamknąć za sobą okno. Chwyciłem linę umieszczoną na wysokości pasa i zacząłem iść powoli wzdłuż ściany przyczepy. Kiedy dotarłem do rogu, mogłem już zejść po przypominającym drabinę rusztowaniu. Zawsze w ten sposób wchodziłem i wychodziłem z przyczepy ciotki. Do boku przyczepy przymocowano chwiejne metalowe schodki, ale tak się bujały i obijały o rusztowanie, że nie dało się ich używać dyskretnie. A dyskrecja w stosach była najważniejsza. Lepiej było przemykać się po cichu i chyłkiem. Wokół kręciło się często mnóstwo niebezpiecznych i zdesperowanych ludzi, którzy byli w stanie napaść, zgwałcić i jeszcze sprzedać twoje organy na czarnym rynku.

Schodzenie po plątaninie metalowych belek zawsze przypominało mi stare platformowe gry komputerowe, takie jak Donkey Kong czy Burgertime. Wykorzystałem ten pomysł kilka lat temu, kiedy kodowałem moją pierwszą grę na Atari 2600 (dla jajogłowego to taki rytuał inicjacyjny, coś jak budowa pierwszego miecza świetlnego dla rycerza Jedi). Gra była zerżnięta z Pitfall i nazywała się Stosy. Trzeba było w niej dotrzeć do szkoły przez pionowy labirynt przyczep, zbierając stare komputery, przechwytyjąc kupony żywnościowe, które dodawały energii i unikając pedofilów oraz narkomanów uzależnionych od metamfetaminy.

Gra była znacznie zabawniejsza niż rzeczywistość.

Kiedy schodziłem, zatrzymałem się obok przyczepy Airstream trzy poziomy niżej, gdzie mieszkała moja przyjaciółka, pani Gilmore. Ta urocza staruszka dobrze po siedemdziesiątce chyba zawsze wstawiała o nieludzkiej porze. Zajrzałem przez okno i zobaczyłem, że krząta się po kuchni, szykując śniadanie. Dostrzegła mnie po kilku sekundach i oczy jej rozbliły.

- Wade! - odezwała się i otworzyła okno. - Dzień dobry, kochany chłopcze.

- Dzień dobry, pani G - odparłem. - Mam nadzieję, że nie wystraszyłem pani.

- Ależ skąd - zapewniła mnie. Otuliła się ciaśniej szlafrokiem, gdy poczuła przeciąg od okna. - Ależ ziąb na dworze! Może wejdiesz i coś zjesz? Mam trochę sojowego boczku. Jaja w proszku też się nadają, trzeba tylko dobrze posolić...

- Dziękuję, ale dziś nie mogę, pani G. Muszę iść do szkoły.

- No dobrze, może innym razem. - Posłała mi całusa i zaczęła zamykać okno. - Tylko nie skręć sobie karku, schodząc, dobrze, Spidermanie?

- Jasne. Do zobaczenia później, pani G. - Pomachałem jej na pożegnanie i schodziłem dalej.

Pani Gilmore była precudowna. W razie potrzeby pozwalała mi nocować u siebie na sofie, choć trudno mi było zasnąć przez jej koty. Pani G była bardzo religijna i większość czasu siedziała w OASIS na nabożeństwie w jednym z tych wielkich sieciowych megakościołów, śpiewając pieśni, słuchając kazań i jeżdżąc na wirtualne wycieczki po Ziemi Świętej. Naprawiałem jej wiekową konsolę OASIS, ilekroć odmawiała posłuszeństwa, a ona w zamian odpowiadała na moje niekończące się pytania o to, jak wyglądało jej dorastanie w latach 80. Znała niesamowite szczegóły dotyczące tamtego okresu. - nie można ich było znaleźć w książkach czy filmach. Zawsze też się za mnie modliła. Starła się ze wszystkich sił ocalić moją duszę. Nie miałem serca powiedzieć jej, że moim zdaniem zorganizowana religia to wielka bzdura. Ta przyjemna fantazja dawała jej nadzieję i pozwalała żyć - dokładnie tak jak mnie Polowanie. Cytując Almanach: „Ludzie, którzy mieszkają w szklanych domach, powinni się do cholery zamknąć”.

Kiedy dotarłem do najniższego poziomu, pozostał mi jakiś metr z kawałkiem do ziemi, więc zeskoczyłem z rusztowania. Gumowe buty wbiły się w śnieżną breję i zamrożone błoto.

Na dole wciąż było jeszcze dość ciemno, więc wyjąłem latarkę i ruszyłem na wschód, przedzierając się przez mroczny labirynt. Robiłem, co mogłem, żeby nikt mnie nie zauważył, starałem się nie przewrócić a to o leżący koszyk z supermarketu, silnik czy wszelkie inne śmieci zaścielające wąskie alejki między stosami. Rzadko spotykałem kogoś tak wcześnie rano. Autobusy jeździły tylko kilka razy dziennie, więc ci szczęśliwcy, którzy mieli pracę, już czekali na przystanku przy autostradzie. Większość pracowała na dzienną zmianę w ogromnych farmach-fabrykach wokół miasta.

Pokonawszy blisko kilometr, dotarłem do potężnej sterty starych samochodów i ciężarówek porzuconych byle jak wzdłuż północnej granicy stosów. Kilkadziesiąt lat temu dźwigi oczyściły parking z pojazdów, by zrobić miejsce na kolejne siedliska.auta pozrzucono wokół parkingu na ogromne sterty takie jak ta. Wiele z nich dorównywało wysokością samym stosom.

Podszedłem do skraju złomowiska i rozejrzawszy się szybko, czy nikt mnie nie obserwuje ani nie śledzi, obróciłem się, by wcisnąć się bokiem w szczelinę między dwoma zgniecionymi wrakami. Pochylałem się, wspinałem i przeciskałem bokiem

coraz głębiej w zardzewiałą górę pokręconego metalu, póki nie dotarłem do niewielkiej otwartej przestrzeni przy tylnych drzwiach jakiejś furgonetki. Widać było tylko jedną trzecią auta, resztę zakrywały inne pojazdy zrzucone niedbale. Na dachu furgonetki pod kątem leżały do góry kołami dwa pikapy wsparte o inne auta, tworząc coś w rodzaju łuku, który chronił furgonetkę przed zgnieceniem przez metalową stertę nad nią.

Zdjąłem z szyi łańcuszek, na którym wisiał pojedynczy klucz. Miałem szczęście: kiedy odkryłem furgonetkę, okazało się, że kluczyk do auta wciąż tkwi w stacyjce. Porzucono tu wiele sprawnych pojazdów. Ich właściciele nie było po prostu stać na paliwo, więc zaparkowali auta i sobie poszli. Schowałem latarkę do kieszeni i otworzyłem prawe tylne drzwi furgonetki. Uchyłały się jedynie na niecałe pół metra, dość, bym mógł wcisnąć się do środka. Zamknąłem je i zaryglowałem zamek. Tylne drzwi nie miały okien, więc kulilem się przez sekundę w całkowitych ciemnościach, póki palcami nie wymacałem starego przełącznika, który przykleiłem taśmą do sufitu. Włączyłem go i niewielką przestrzeń zaalało światło ze starej lampki biurkowej.

Miejsce po rozbitej przedniej szybie zasłaniał pogięty zielony dach jakiegoś kompaktowego auta. Na szczęście furgonetka miała uszkodzoną tylko kabinę, reszta wnętrza była nietknięta. Ktoś wymontował ze środka wszystkie fotele (pewnie na domowe meble). Pomieszczenie było szerokie i wysokie na metr dwadzieścia, a długie na trzy i pół metra.

Tu mieściła się moja kryjówka.

Odkryłem ją przed czterema laty, szukając porzuconych części komputerowych. Kiedy otworzyłem drzwi i zajrzałem do ciemnego wnętrza furgonetki, od razu wiedziałem, że znalazłem coś wyjątkowego: prywatność. Nikt nie wiedział o tym miejscu, zatem ani ciotka, ani jej obecny gach nie mogli mnie tu wkurzać czy rozstawiać po kątach. W środku trzymałem swoje rzeczy bez obawy, że ktoś je ukradnie. I co najważniejsze, mogłem w spokoju łączyć się z OASIS.

Furgonetka stała się moim azylem. Moją Bat-Jaskinią. Moją Twierdzą Samotności. To tu chodziłem do szkoły, odrabiałem lekcje, czytałem książki, oglądałem filmy i grałem w gry komputerowe. Także tutaj prowadziłem poszukiwania jaja wielkanocnego Hallidaya.

Ściany, podłogę i sufit wyłożyłem styropianowymi kartonikami po jajkach i kawałkami wykładziny, by wyciszyć pomieszczenie. W kącie stało kilka kartonowych pudeł z popsutymi laptopami i częściami komputerowymi. Obok miałem rząd starych akumulatorów samochodowych i zmodyfikowany rower treningowy, z którego zrobiłem alternator do akumulatorów. Jedynym meblem było składane krzesło kempingowe.

Zrzuciłem plecak, zdjąłem kurtkę i wskoczyłem na rower. Ładowanie akumulatorów zwykle było moim jedynym ćwiczeniem fizycznym w ciągu dnia. Pedalowałem, póki wskaźnik naładowania akumulatorów nie pokazał stu procent, po czym usiadłem na krześle i włączyłem stojący obok niewielki elektryczny grzejnik. Zdjąłem rękawice i potarłem ręce przed drucikami, które zaczęły jarzyć się jasnopomarańczowo. Nie mogłem włączać grzejnika na zbyt długo, bo wyładowałbym akumulatory.

Otworzyłem metalową, odporną na szczury skrzynkę, gdzie trzymałem zapasy i wyjąłem butelkę wody oraz paczkę mleka w proszku. Wymieszałem jedno i drugie w misce, a do tego dorzuciłem obfitą porcję płatków Fruit Rocks. Kiedy je pochłonałem, spod rozbitej deski rozdzielczej furgonetki wyjąłem stare plastikowe

pudełko śniadaniowe z logo Star Treka. W środku leżały moja szkolna konsola OASIS, rękawice dotykowe i wizjer. Były to zdecydowanie najcenniejsze rzeczy, które miałem. O wiele za drogie, by nosić je ze sobą.

Włożyłem elastyczne rękawice dotykowe i poruszałem palcami, by upewnić się, że żaden ze stawów się nie zaciął. Następnie wziąłem do ręki konsolę OASIS - płaski czarny prostokąt wielkości mniej więcej niedużej książki. Konsola miała wbudowaną antenę do łączności bezprzewodowej, ale zasięg w furgonetce był do kitu, bo samochód leżał pod górą sprasowanego metalu. Ustawiłem więc zewnętrzną antenę na masce samochodu na samym szczycie sterty. Kabel od anteny wił się w dół i wpadał do furgonetki przez dziurę, którą wybiłem w podłodze. Wpiąłem go do portu z boku konsoli, a następnie włożyłem wizjer. Otulił mi szczelnie oczy, niczym okulary pływackie, blokując wszelkie światło z zewnątrz. Na końcach miał niewielkie słuchawki, które automatycznie wsunęły mi się w uszy. W wizjer wbudowano też dwa mikrofony stereofoniczne, które nagrywały wszystko, co mówiłem.

Włączyłem konsolę i rozpocząłem procedurę logowania. Zobaczyłem krótki rozbłysk czerwieni, kiedy wizjer zeskanował mi siatkówkę oka. Następnie odchrząknąłem i

wypowiedziałem moje hasło dostępu: „Crom, potężny w swej górze”.

Moje hasło oraz brzmienie głosu zostały pozytywnie zweryfikowane i wszedłem do systemu. Na moim wirtualnym wyświetlaczu pojawił się nałożony następujący tekst:

Weryfikacja tożsamości poprawna.

Witaj w OASIS, Parzivaiu!

Logowanie zakończone: 07:53:21 OST - 2.10.2045

Kiedy tekst się rozplynął, zastąpiła go krótka wiadomość złożona z zaledwie trzech słów. W sekwencji logowania zakodował ją sam James Halliday, kiedy zaczął programować OASIS. To był jego hołd złożony przodkom tej symulacji - automatom do gier na monety, jakie znał z młodości. Każdy użytkownik OASIS widział te trzy słowa, opuszczając świat realny i wchodząc do wirtualnego:

READY PLAYER ONE

Mój awatar zmaterializował się przed moją szafką na piętrze budynku liceum - stałem dokładnie w tym miejscu, kiedy wylogowałem się z systemu poprzedniego wieczoru.

Rozejrzałem się po korytarzu. Moje wirtualne otoczenie wyglądało niemal (choć nie do końca) realistycznie. W OASIS każdy element był pięknie wyrenderowany w trójwymiarowej grafice. Póki się nie zatrzymałeś, by bliżej się przyjrzeć szczegółom, łatwo było zapomnieć, że wszystko wokół stworzyły komputery. I to takie wrażenia zapewniała moja stara szkolna konsola OASIS. Słyszałem, że kiedy wchodziło się do systemu z najnowocześniejszych urządzeń, nie sposób było odróżnić OASIS od rzeczywistości.

Dotknąłem drzwi od szafki - otworzyły się z cichym metalicznym szczęknięciem. Środek był skromnie ozdobiony: zdjęcie księżniczki Lei pozującej z laserowym mieczem; grupowa fotka Monty Pythona w kostiumach ze Świętego Graala; okładka „Time’a” z Jamesem Hallidayem. Sięgnąłem i dotknąłem stosu podręczników na górnej półce szafki. Zniknęły i pojawiły się na liście przedmiotów w posiadaniu mojego awatara.

Poza podręcznikami mój awatar był wyposażony nader skromnie: w latarkę, krótki żelazny miecz, małą tarczę z brązu i zbroję ze skórzanych pasów. Żaden z przedmiotów nie miał właściwości magicznych, wszystkie były pośledniej jakości, ale i tak na więcej nie mogłem sobie pozwolić. Przedmioty w OASIS kosztowały tyle, co w realnym świecie (czasami nawet więcej) i nie można było za nie płacić kuponami żywnościowymi. W OASIS posługiwano się tzw. kredytami. W tych mrocznych czasach była to jedna z najstabilniejszych walut na świecie.

W szafce miałem zamontowane małe lusterko. Zamykając drzwi, spojrzałem na odbicie mojego wirtualnego „ja”. Zaprojektowałem twarz i ciało awatara tak, że mniej więcej przypominał mnie. Miał tylko nieco mniejszy nos i był wyższy. I szczuplejszy. No i bardziej umięśniony. Aha, nie miał też młodzieńczego trądziku. Ale jeśli nie liczyć tych szczegółów, wyglądaliśmy niemal identycznie. Ściśle przestrzegany szkolny regulamin wymagał, by nasze awatary miały postać ludzką, były tej samej płci i w tym samym wieku co uczeń. Zakazane były dwugłowe obupłciowe demony w kształcie jednorożców. Przynajmniej na terenie szkoły.

Awatara w OASIS można było nazwać dowolnie, o ile tylko nazwa była niepowtarzalna. Czyli trzeba było wybrać imię, którego nie użył jeszcze nikt inny. Imię awatara było także adresem e-mailowym i identyfikatorem na czacie, więc każdy chciał, żeby fajnie brzmiało i było łatwe do zapamiętania. Gwiazdy podobno płaciły ogromne pieniądze, by odkupić ładne imiona awatarów od spryciarzy, którzy wcześniej je zarezerwowali.

Kiedy stworzyłem pierwsze konto w OASIS, nazwałem swojego awatara Wade_the_Great. Potem zmieniałem je co kilka miesięcy, zwykle na coś równie zabawnego. Ale teraz od pięciu lat mój awatar posługiwał się tym samym imieniem. Tego dnia, kiedy rozpoczęło się Polowanie, kiedy postanowiłem zostać jajogłowym, nadałem swojemu awatarowi imię Parzival, od rycerza Parsifala z legendy o Królu Arturze, tego, który znalazł Świętego Graala. Inne wersje jego imienia - Perceval czy Percival - były już pozajmowane. Ale ja i tak wolałem Parzivala. Podobało mi się jego brzmienie.

W sieci ludzie rzadko używali prawdziwych imion. Anonimowość była jednym z

największych przywilejów OASIS. Wewnątrz symulacji nikt nie wiedział, kim jesteś, o ile sam tego nie ujawniłeś. To właśnie na tym wyrosła popularność i cała kultura OASIS.

Na koncie OASIS zapisywano prawdziwe nazwisko, odciski palców i obraz siatkówki oka użytkownika, ale spółka Gregarious Simulation Systems szyfrowała te informacje i nie ujawniała ich nikomu. Nawet sami pracownicy GSS nie byli w stanie sprawdzić rzeczywistej tożsamości awatara. Kiedy jeszcze firmą kierował Halliday, Sąd Najwyższy w głośnym orzeczeniu przyznał GSS prawo do zachowania w tajemnicy tożsamości wszystkich użytkowników OASIS.

Kiedy zapisałem się do systemu szkół publicznych OASIS, musiałem podać prawdziwe nazwisko, imię awatara, adres pocztowy i numer ubezpieczenia społecznego. Te informacje znajdowały się w moim uczniowskim profilu, ale dostęp do nich miał tylko dyrektor szkoły. Żaden z nauczycieli czy kolegów nie wiedział, kim naprawdę jestem, a ja nie wiedziałem, kim są oni.

W szkole nie mogliśmy używać imion awatarów. W ten sposób nauczyciele nie musieli się ośmieszać, mówiąc na przykład: „Smark_z_Nosa, uważaj na lekcji!” czy „Napalony69, czy możesz wstać i opowiedzieć nam o książce, którą przeczytałeś?” Zamiast tego uczniowie musieli używać swoich prawdziwych imion z dodatkowymi cyframi, by odróżnić się od kolegów o tym samym imieniu. Kiedy zapisałem się do szkoły, było w niej już dwóch innych uczniów o tym samym imieniu, więc mój uczniowski pseudonim brzmiał Wade3. To właśnie imię unosiło się nad głową mojego awatara, ilekroć przebywałem na terenie szkoły.

Zadzwonił dzwonek i w rogu mojego wyświetlacza błysnęło ostrzeżenie, że mam czterdzieści minut do rozpoczęcia pierwszej lekcji. Zacząłem przemieszczać mojego awatara wzdłuż korytarza, wykonując serię subtelnych ruchów rękoma. W ten sposób mogłem kontrolować jego ruchy, a gdy miałem zajęte ręce, sterować nim za pomocą poleceń głosowych.

Poszedłem w stronę klasy, gdzie odbywały się lekcje historii świata. Po drodze uśmiechałem się i machałem do mijanych znajomych. Będzie mi brakowało tego miejsca, kiedy za kilka miesięcy skończę szkołę. Wcale się z tego nie cieszyłem. Nie miałem pieniędzy na studia, nawet w OASIS, a moje stopnie były raczej za słabe, żeby dostać stypendium. Jedyne plany, które miałem na życie po szkole, to poświęcenie się całkowicie poszukiwaniom jaja. Nie miałem większego wyboru. Wygrana w konkursie była jedyną szansą na ucieczkę ze stosów. Mogłem też podpisać pięcioletni kontrakt na staż w jakiejś korporacji, ale miałem na to taką samą ochotę, jak na wytarzanie się nago w potłuczonym szkle.

Kiedy szedłem korytarzem, przed swoimi szafkami zaczęli się materializować inni uczniowie - niczym duchy, które szybko nabierały ciała. Po budynku zaczął nieść się gwar trajkoczących nastolatków. Nie musiałem długo czekać na obelgę rzuconą pod moim adresem.

- Proszę, proszę! Czy to nie Wade3? - usłyszałem jakiś okrzyk. Odwróciłem się i zobaczyłem Todda13, okropnego awatara, którego spotykałem na zajęciach z algebry II. Stał z kilkoma kumplami. - Nieźle wdzianko, lalusiu - ciągnął Todd13. - Skąd wytrzasnąłeś te słodkie ciuszki?

Mój awatar miał na sobie czarną koszulkę z krótkim rękawem i niebieskie dżinsy. To był jeden z darmowych ubiorów, które można było wybrać, tworząc konto w systemie. Podobnie jak jego koleś jaskiniowiec Todd13 miał na sobie drogie markowe ciuchy, pewnie zakupione w jakimś centrum handlowym w innym świecie.

- Twoja mama mi je kupiła - odszczeknąłem się, nawet nie zwalniając kroku. Podziękuj jej, kiedy wpadniesz do domu possać cyca i po kieszonkowe.

Wiem, to szczeniackie zagranie. Ale byliśmy w liceum, wirtualnym czy nie, i każda obelga tego typu była skuteczna. Moja riposta rozbawiła kilku jego kumpli i innych uczniów stojących wokół. Todd13 skrzywił się i jego twarz naprawdę poczerwieniała - to dowód na to, że nie chciało mu się wyłączyć na swoim profilu funkcji prawdziwych emocji. Dzięki niej awatar odzwierciedlał miny i język ciała właściciela. Todd13 zbierał się, żeby coś odpowiedzieć, ale wcześniej go wyciszyłem, więc nie usłyszałem, co miał do powiedzenia. Tylko się uśmiechnąłem i poszedłem dalej.

Funkcja wyciszania kolegów była dla mnie jedną z największych zalet chodzenia do szkoły w sieci. Wykorzystywałem ją niemal codziennie. Najlepsze było to, że wiedzieli, iż ich wyciszam, i nie byli w stanie nic z tym zrobić. Na terenie szkoły nie dochodziło nigdy do żadnych bójek. Symulacja po prostu na to nie pozwalała. Cała planeta Ludus leżała w strefie zakazu GkG. Oznaczało to, że nie dopuszczano tu żadnych pojedynków typu: gracz kontra gracz. W sieciowej szkole jedyną prawdziwą bronią były słowa, więc nauczyłem się dobrze jej używać.

Do szóstej klasy chodziłem do szkoły w prawdziwym świecie. Nie było to miłe przeżycie. Byłem koszmarnie nieśmiały, niezdarnym dzieciakiem o niskiej samoocenie i praktycznie bez żadnych zdolności społecznych - to efekt uboczny dzieciństwa spędzonego głównie w OASIS. W sieci nie miałem problemu, by rozmawiać z ludźmi czy nawiązywać przyjaźnie. Ale w prawdziwym świecie kontakty z ludźmi - zwłaszcza z dziećmi w moim wieku - przyprawiały mnie o palpitację serca. Nie wiedziałem, jak się zachować, co powiedzieć. A kiedy już się zebrałem w sobie i odezwałem, zawsze mówiłem coś nie tak.

Jednym z powodów był mój wygląd. Miałem nadwagę, od kiedy tylko pamiętam. Główna przyczyna to dotowana przez rząd bieda-dieta pełna cukru i skrobi, ale byłem też uzależniony od OASIS, więc jedyne ćwiczenia, które uprawiałem, to były ucieczki przed szkolnymi osiłkami, przed lekcjami i po nich. Jakby tego było mało, moja skromna garderoba składała się tylko ze źle dopasowanych ubrań branych z lumpeksów i pojemników na ciuchy dla biedoty. A jeśli chodziło o docinki w szkole, równie dobrze mogłem namalować sobie tarczę strzelniczą na czole.

Mimo to starałem się dostosować. Rok po roku skanowałem wzrokiem stołówkę niczym android T-1000, szukając paczki, która mogłaby mnie zaakceptować. Ale nawet inne wyrzutki nie chciały mieć ze mną do czynienia. Byłem zbyt dużym dziwakiem, nawet dla innych dziwaków. A dziewczyny? Rozmowa z dziewczynami w ogóle nie wchodziła w grę. Dla mnie były jak jakiś egzotyczny gatunek z obcej planety - piękne, ale i przerażające. Ilekroć się do jakiejś zbliżałem, zawsze oblewał mnie zimny pot i nie byłem w stanie wykrztusić z siebie pełnego zdania.

Szkoła była dla mnie szkołą przetrwania. Codziennie musiałem stawiać czoło drwinom, szykanom i izolacji. Kiedy zdałem do szóstej klasy, zacząłem się zastanawiać, czy nie zwariuję przed końcem szkoły - a czekało mnie jeszcze sześć długich lat nauki.

I nagle pewnego cudownego dnia nasz dyrektor ogłosił, że każdy uczeń o odpowiedniej średniej może zgłosić wniosek o przeniesienie do nowego systemu szkół publicznych w OASIS. Te realne szkoły publiczne, zarządzane przez państwo, były od dziesięcioleci wiecznie niedofinansowane i przepiętne. Warunki w wielu z

nich pogorszyły się tak bardzo, że każdego dzieciaka mającego głowę na karku zachęcano, by został w domu i uczęszczał do szkoły w sieci. Na złamanie karku pognałem do szkolnego sekretariatu, żeby złożyć podanie. Dostałem zgodę i od następnego semestru przenieśliem się do szkoły publicznej nr 1873 w OASIS.

Wcześniej mój awatar w OASIS nie opuszczał nigdy Incipio, planety w centrum Sektora 1, gdzie trafiały wszystkie nowe awatary w momencie powstania. Na Incipio właściwie nie było co robić, można było tylko porozmawiać z innymi żółtodziobami albo pójść na zakupy do jednego z wielu gigantycznych wirtualnych centrów handlowych, którymi obsiana była cała planeta. Jeśli ktoś chciał się udać w bardziej interesujące miejsce, musiał zapłacić za teleportację, a mógł to zrobić tylko realnymi pieniędzmi, a ja przecież nie miałem kasy. Mój awatar utkwiał więc na Incipio. Wyrwałem się stamtąd, dopiero kiedy moja nowa szkoła wysłała mi e-mailem kupon teleportacyjny na pokrycie kosztów przeniesienia mojego awatara na Ludus, planetę, gdzie mieściły się wszystkie publiczne szkoły w OASIS.

Na Ludus powstały setki szkolnych kampusów rozsianych na całej planecie. Szkoły były identyczne, bo ilekroć powstawała kolejna, przeklemano po prostu kod źródłowy z innego miejsca. Jako że budynki w OASIS były po prostu fragmentami oprogramowania, projektanci nie musieli się liczyć z pieniędzmi ani nawet z prawami fizyki. Każda szkoła była więc wielkim Pałacem Nauki, o wyszlifowanych marmurowych korytarzach, klasach niczym katedry, salach gimnastycznych bez siły grawitacji i wirtualnych bibliotekach, w których można było znaleźć wszystkie napisane kiedykolwiek książki (rzecz jasna te zatwierdzone przez radę szkoły).

Pierwszego dnia w SPO nr 1873 pomyślałem, że umarłem i trafiłem do nieba. Co rano zamiast uciekać przed osiłkami i narkomanami w drodze do szkoły, mogłem pójść prosto do kryjówki i przesiedzieć tam cały dzień. A co najlepsze, w OASIS nikt nie wiedział, czy jestem gruby, czy mam trądzik i czy co tydzień noszę te same złachane ubrania. Osilki nie mogły we mnie strzelać plastelinowymi kulkami, dawać mi atomowych kuksańców czy bić mnie przy stojaku z rowerami. Nikt nie mógł mnie w ogóle dotknąć. Tu byłem bezpieczny.

Kiedy dotarłem na zajęcia z historii świata, kilku uczniów już zasiadło w ławkach. Ich awatary tkwiły nieruchomo z zamkniętymi oczyma. To był sygnał, że są „zajęci”, czyli rozmawiają przez telefon, przeglądają strony internetowe albo zalogowali się do jakiegoś chatroomu. Próby rozmawiania z „zajętym” awatarem nie należały do dobrego tonu w OASIS. Zwykle natręta ignorowano albo dostawał automatyczną wiadomość, żeby spadał.

Usiadłem w swojej ławce i kliknąłem ikonę „zajęty” w kącie wyświetlacza. Mój awatar zamknął oczy, ale i tak widziałem, co dzieje się wokół. Kliknąłem kolejną ikonę i pojawiła się duża dwuwymiarowa przeglądarka internetowa, zawieszona w przestrzeni tuż przed moimi oczyma. Okna takie jak to widział tylko mój awatar, nie można było mi czytać przez ramię (chyba że włączyłem opcję, która na to zezwala).

Jako stronę domową miałem ustawioną Wylęgarnię, jedno z popularniejszych forów dla jajogłowych. Wylęgarnia była zaprojektowana tak, by wyglądem i sposobem obsługi przypominać stare modemowe BBS-y, jeszcze z czasów przed Internetem. Podczas logowania słychać było nawet charakterystyczne piszczenie modemu o szybkości 300 bodów. Po prostu czad. Przez kilka minut przeglądałem najświeższe wątki, chłonąc najnowsze wieści i plotki ze światka jajogłowych.

Rzadko umieszczałem coś na forach, ale sprawdzałem je każdego dnia. Tego ranka nic szczególnie mnie nie zainteresowało. Ot, zwykłe klanowe wojny jajogłowych. Wieczne dyskusje na temat „właściwych” interpretacji jakiegoś tajemniczego fragmentu Almanachu Anoraka. Awatary wyższego poziomu chwaliły się zdobytymi nowymi magicznymi przedmiotami i artefaktami. Takie bzdety wypisywano od lat. Z braku jakiegokolwiek realnego postępu subkultura jajogłowych pogrążała się w mieszance przechwałek, bzdur i bezsensownych walk plemiennych. Aż przykro było patrzeć.

Bardzo lubiłem te wątki, w których naśmiewano się z Szóstek. Szóstki to lekceważący pseudonim, jaki jajogłowi nadali pracownikom Innovative Online Industries. IOI (wymawiane „aj-ou-aj”) to globalny koncern telekomunikacyjny i największy na świecie dostawca Internetu. Znaczną część działalności IOI stanowiły zapewnianie dostępu do OASIS oraz sprzedaż towarów i usług wewnątrz systemu. Z tego powodu IOI próbowało kilkakrotnie przejąć Gregarious Simulation Systems, ale za każdy razem bez skutku. Teraz chcieli opanować GSS, wykorzystując lukę w testamencie Hallidaya.

IOI stworzyło nowy departament w firmie, który nazwano „Wydziałem Owologii”. (Owologia pierwotnie zajmowała się badaniem ptasich jaj, ale ostatnio nabrała nowego znaczenia, stała się nauką, która poświęcała się szukaniu jaja wielkanocnego Hallidaya). Wydział Owologii w IOI miał tylko jeden cel: wygrać konkurs Hallidaya i przejąć kontrolę nad jego majątkiem, firmą i OASIS.

Jak większość jajogłowych byłem przerażony myślą, że IOI mogłoby przejąć kontrolę nad OASIS. PR-owa maszyna koncernu nie pozostawiała żadnych złudzeń - w IOI uważano, że Halliday nie zdołał właściwie „zmonetyzować” swego wynalazku, na co koncern miał lekarstwo. Chciał zacząć pobierać miesięczny abonament za dostęp do symulacji. Chciał okleić reklamami każdy widoczny kawałek powierzchni. Anonimowość użytkowników i wolność słowa odeszłyby do lamusa. W rękach IOI OASIS przestałaby być wirtualną utopią o otwartym kodzie źródłowym, w której się wychowałem. Stałaby się korporacyjną antyutopią, drogim jak diabli parkiem tematycznym dla bogatej elity.

IOI wymagało od swoich jajogłowych, których określano mianem „owologów”, by używali swoich numerów kadrowych jako imion awatarów w OASIS. Te numery składały się zawsze z sześciu cyfr i zaczynały od cyfry 6, więc wszyscy zaczęli ich nazywać Szóstkami. Ostatnio większość jajogłowych złośliwie przechrzciała ich nawet na „Siuški”.

Aby zostać Szóstką, trzeba było podpisać umowę, w której jeden z paragrafów mówił, że jeśli pracownik znajdzie jajo Hallidaya, nagroda przypadnie w całości jego pracodawcy. W zamian IOI odwdzięczał się wypłatą co dwa miesiące, wiktem, kwaterunkiem, opieką zdrowotną i planem emerytalnym. Firma wyposażała też awatara pracownika w najwyższej klasy zbroję, pojazdy i broń. No i pokrywała koszty teleportacji. Przystąpienie do Szóstek przypominało zaciągnięcie się do wojska.

Szóstki łatwo było zauważyć, bo wszyscy wyglądali identycznie. Niezależnie od płci, musieli używać tego samego zwalistego męskiego awatara o krótko ostrzyżonych ciemnych włosach i rysach twarzy z domyślnego systemowego szablonu. Wszyscy nosili też takie same granatowe mundury. Jedyne, co odróżniało te korporacyjne roboty, to sześciocyfrowe numery pracownicze wydrukowane na prawej piersi, tuż pod korporacyjnym logo IOI.

Jak większość jajogłowych nienawidziłem Szóstek i byłem zniesmaczony samym ich istnieniem. Wynajmując armię kontraktowych poszukiwaczy jaja, IOI wypaczał całego ducha konkursu. Oczywiście można było się kłócić, czy jajogłowi skupiający się w klany nie robią tego samego. Klanów jajogłowych były już setki, a niektóre liczyły po parę tysięcy członków wspólnie szukających jaja. Każdy klan łączyła żelazna umowa prawna mówiąca, że jeśli jeden z jego członków wygra konkurs, podzieli się nagrodą ze wszystkimi pozostałymi. Samotnicy tacy jak ja nie poważali zbyt wiele klanów, ale szanowaliśmy ich jako kolegów-poszukiwaczy. Mimo wszystko nie byli Szóstkami, którym chodziło tylko o to, żeby oddać OASIS w ręce złego międzynarodowego koncernu, który chciał wszystko zepsuć.

Moje pokolenie nie знаło świata bez OASIS. Dla nas to było coś więcej niż gra czy platforma rozrywkowa. Stanowiła nieodłączną część naszego życia, od kiedy tylko pamiętaliśmy. Urodziliśmy się w ohydnych czasach, a OASIS była naszą ucieczką do lepszego życia. Myśl, że owa symulacja mogłaby zostać sprywatyzowana i poddana homogenizacji przez IOI, przerażała nas koszmarnie. Ci, którzy urodzili się przed premierą OASIS, nie mogli tego pojąć. Dla nas było to tak, jakby ktoś zabrał słońce albo zaczął pobierać opłaty za patrzenie w niebo.

Szóstki były wspólnym wrogiem dla wszystkich jajogłowych i nabijanie się z nich stanowiło ulubioną rozrywkę na naszych forach i w chatroomach. Wielu jajogłowych wysokiego poziomu hołdowało wyraźnym zasadom, by zabić (albo próbować zabić) każdą Szóstkę, która stanie im na drodze. Kilka stron internetowych śledziło działalność i ruchy Szóstek, a niektórzy jajogłowi poświęcali więcej czasu na polowanie na Szóstki niż na poszukiwanie samego jaja. Większe klany organizowały nawet coroczne zawody o nazwie „Siuśki do piachu”. Nagrodę zdobywał klan, który zdołał zabić ich najwięcej.

Rozejrzałem się po kilku innych forach dla jajogłowych i w końcu kliknąłem zakładkę prowadzącą do jednej z moich ulubionych stron - Listy Arty - blog poszukiwaczki jaja Hallidaya o pseudonimie Art3mis. Odkryłem go jakieś trzy lata temu i od tamtego czasu zostałem wiernym czytelnikiem. Art3mis publikowała świetne potoczyste eseje o swoich poszukiwaniach jaja Hallidaya, które określiła „opętającym polowaniem podtrzymującym akcję”. Miała ujmujący i inteligentny sposób pisania, a jej teksty pełne były autoironicznego humoru i dowcipnych, sardonicznych wtrąceń. Publikowała swoje (często historyczne) interpretacje fragmentów Almanachu, a także odnośniki do książek, filmów, seriali telewizyjnych i muzyki, którymi właśnie się zajmowała w ramach badań nad życiem Hallidaya. Zakładałem, że w tych wszystkich wpisach pełno jest fałszywych tropów i dezinformacji, ale mimo to świetnie się je czytało.

Nie muszę chyba dodawać, że zadurzyłem się w cybernieznajomej Art3mis.

Od czasu do czasu zamieszczała zrzuty ekranu ze swoim awatarem o kruczoczarnych włosach, a ja czasami (czyli zawsze) zapisywałem je sobie w katalogu na twardym dysku. Jej awatar miał ładną buzię, ale nie taką nienaturalnie piękną. W OASIS co chwila napotykało się okropnie wręcz piękne oblicza. Ale rysy Art3mis nie wyglądały na wybrane z gotowych pięknych szablonów podczas tworzenia awataru. Jej twarz była wyraźna jak twarz prawdziwej osoby, jakby wskanowała własne rysy i przypisała je awatarowi. Wielkie orzechowe oczy, zaokrąglone kości policzkowe, wysunięty podbródek i wieczny uśmiešek. Wydawała mi się nieznośnie atrakcyjna.

Art3mis miała też dość niezwykle ciało. W OASIS zwykle spotykało się dwa typy

sylwetek kobiecych awatarów: absurdalnie chude, ale niezwykle popularne figury supermodelek albo gwiazdki porno o talii osy i wielkim biuście (które w OASIS wyglądały jeszcze mniej naturalnie niż w prawdziwym świecie). Ale Art3mis była niska i rubensowska. Cała pełna krągłości.

Miałem świadomość, że zadurzanie się w Art3mis było głupie i nierozsądne. Co tak naprawdę o niej wiedziałem? Oczywiście nie ujawniła swojej prawdziwej tożsamości. Nie wiadomo też było, ile ma lat ani gdzie mieszka w prawdziwym świecie. Nie sposób było stwierdzić, jak wygląda naprawdę. Mogła mieć lat piętnaście albo pięćdziesiąt. Wielu jajogłowych wątpiło w ogóle, czy naprawdę jest kobietą, ale ja nie należałem do tej grupy. Pewnie dlatego że nie mógłbym znieść myśli, że dziewczyna, która wirtualnie mnie zauroczyła, to tak naprawdę koleś w średnim wieku o imieniu Chuck, z włosami na plecach i z łysiną na czubku głowy.

W ciągu kilku lat, od kiedy zacząłem czytać Listy Arty, blog Art3mis stał się jednym z popularniejszych miejsc w Internecie, i dziś odwiedzało go kilka milionów osób dziennie. Zaś Art3mis stała się swego rodzaju gwiazdą, przynajmniej w kręgach jajogłowych. Ale sława nie uderzyła jej do głowy. Nadal pisała zabawnie i autoironicznie jak kiedyś. Jej najnowszy wpis nosił tytuł „Blues Johna Hughesa” i była to dogłębna analiza jej sześciu ulubionych filmów Johna Hughesa o nastolatkach, które podzieliła na dwie trylogie: „Głupie fantazje dziewcząt” (Szesnaście świeczek, Dziewczyna w różowej sukience i Some kind of Wonderful) oraz „Głupie fantazje chłopców” (Klub winowajców, Dziewczyna z komputera i Wolny dzień pana Ferrisa Buellera).

Kiedy tylko skończyłem go czytać, na wyświetlaczu zobaczyłem okienko komunikatora. Wiadomość od mojego najlepszego przyjaciela Aecha. (No dobrze, jak chcecie wiedzieć, był to mój jedyny przyjaciel, nie licząc pani Gilmore).

Aech: Siemana z rana, amigo. Parzival: Hola, compadre.

Aech: Co porabiasz? Parzival: Łażę po sieci. A ty?

Aech: Odpaliłem Piwnicę. Wpadnij przed szkołą, będzie wesoło. Parzival: Super! Będę za sekundę.

Zamknąłem okno komunikatora i zerknąłem na zegarek. Do początku zajęć miałem jeszcze prawie pół godziny. Uśmiechnąłem się i kliknąłem małą ikonkę drzwi na skraju wyświetlacza, po czym z listy ulubionych wybrałem chatroom Aecha.

System potwierdził, że jestem na liście gości uprawnionych do korzystania z chatroomu, i wpuścił mnie. Wnętrze klasy przestało zajmować całe pole widzenia i skurczyło się do miniaturowego okienka w dolnym prawym rogu wyświetlacza. Dzięki temu mogłem sprawdzać, co się dzieje przed moim awatarem. Resztę pola widzenia wypełniło mi wewnątrz chatroomu Aecha. Mój awatar stał przy „wejściu” - przy drzwiach na szczycie schodów pokrytych wykładziną. Drzwi nigdzie nie prowadziły. Nawet się nie otwierały.

To dlatego, że Piwnica i jej zawartość nie stanowiły części OASIS. Chatroomy były samodzielnymi symulacjami - tymczasowymi wirtualnymi przestrzeniami, do których awatary miały dostęp z dowolnego miejsca w OASIS. Mój awatar nie znajdował się tak naprawdę w chatroomie. Tylko tak to wyglądało. Wade3/Parzival wciąż siedział z zamkniętymi oczyma w klasie i czekał na zajęcia z historii świata. Logowanie do chatroomu przypominało trochę obecność w dwóch miejscach naraz.

Aech nazwał swój chatroom Piwnicą. Zaprogramował go tak, by wyglądał jak duży pokój rekreacyjny w domku na przedmieściach, mniej więcej w późnych latach 80. Na wykładanych boazerią ścianach wisiały plakaty reklamujące stare filmy i komiksy. Pośrodku pokoju stały wiekowy telewizor RCA z podłączonym magnetowidem w systemie Betamax, laserowy odtwarzacz płyt i kilka zabytkowych konsol do gier. Na ścianie naprzeciwko wisiały półki na książki pełne dodatków do gier fabularnych i archiwalnych wydań „Dragon Magazine”.

Kiedy schodziłem po schodach, zobaczyłem w Piwnicy kilkadziesiąt najrozmaitszych awatarów, które należały do jajogłowych. Widać było ludzi, cyborgi, demony, mroczne elfy, wulkany i wampiry. Większość skupiła się przy rzędzie starych automatów do gier ustawionych pod ścianą. Kilka innych stanęło przy wiekowym sprzęcie stereo (z którego akurat leciała piosenka Wild Boys Duran Duran) i przeglądało zbiór starych kaset magnetofonowych Aecha.

Sam Aech rozłożył się na jednej z trzech sof ustawionych w literę U przed telewizorem. To znaczy awatar Aecha, który był barczystym wysokim białym mężczyzną o ciemnych włosach i brązowych oczach. Zapytałem go kiedyś, czy w prawdziwym życiu przypomina choć trochę swojego awatara. Odpowiedział w żartach: „Tak, ale w realu jestem jeszcze przystojniejszy”. Kiedy podszedłem, uniósł wzrok znad konsoli Intellivision, grał w jakąś grę. Uśmiechnął się od ucha do ucha niczym kot z Cheshire.

- Z! - krzyknął. - Co słyhać, amigo?

Wyciągnął prawą rękę i przybił piątkę, kiedy klapnąłem na sofie naprzeciwko. Aech zaczął mówić na mnie Z tuż po tym, jak się poznaliśmy. Lubił nadawać ludziom jednoliterowe pseudonimy. Nazwę własnego awatara wymawiał dokładnie tak, jak się wymawia po angielsku literę H.

- Co tam u ciebie, Humperdinck? - zapytałem. Jak zwykle bawiłem się w wymyślanie mu kolejnych przypadkowych imion i nazwisk na literę H - Harry, Hubert, Henry czy Hogan. Próbowałem odgadnąć jego prawdziwe imię, które - jak kiedyś mi wyznał - zaczynało się właśnie na tę literę.

Aecha znałem prawie od trzech lat. Też uczył się na Ludus, na ostatnim roku w SPO nr 1172, dokładnie po przeciwnej stronie planety. Pewnego weekendu spotkaliśmy się w publicznym chatroomie dla jajogłowych i od razu zaczęło nam się dobrze gadać, bo wiele nas łączyło. A właściwie łączyło jedno - bezgraniczna,

nieprzerwana obsesja na punkcie Hallidaya i jego jaja wielkanocnego. Już po kilku minutach naszej pierwszej rozmowy wiedziałem, że Aech to nie byle kto, elita wśród jajogłowych, człowiek, który ma głowę nie od parady. Lata 80. miał w małym palcu, i to nie tylko rzeczy należące do kanonu. To był prawdziwy znawca Hallidaya. I chyba Aech zobaczył to samo we mnie, bo dał mi wizytówkę i zaprosił mnie, żebym wpadał do Piwnicy, kiedy tylko mam ochotę. Od tamtego czasu został moim najbliższym przyjacielem.

Z biegiem lat stopniowo rozwinęła się między nami przyjacielska rywalizacja. Przekomarzaliśmy się na temat tego, który z nas jako pierwszy trafi na Tablicę. Stale próbowaliśmy się zakasować z wiedzy niezbędnej dla jajogłowych, wyszukując jakieś nieznane nikomu ciekawostki. Czasami nawet wspólnie prowadziliśmy badania. Przeważnie sprowadzało się to do wspólnego oglądania romantycznych filmów i seriali z lat 80., tutaj, w chatroomie. Graliśmy też oczywiście w mnóstwo gier. Aech i ja marnowaliśmy niezliczone godziny na pojedynki, jeden na jednego, w takich klasykach jak: Contra, Golden Axe Heavy Barrel, Smash TV czy Ikari Warriors. Nie licząc niżej podpisanego, Aech był najlepszym wszechstronnym graczem, jakiego w życiu spotkałem. W większości gier szliśmy łeb w łeb, ale w pewnych tytułach potrafił mnie położyć na łopatki, zwłaszcza w strzelankach typu Doom. W końcu miał w tym doświadczenie.

Nie miałem pojęcia, kim jest Aech w realnym świecie, ale wyczułem, że w domu nie wie mu się najlepiej. Tak jak ja spędzał chyba każdą wolną chwilę zalogowany do OASIS. I choć nigdy nie spotkaliśmy się osobiście, powiedział mi kiedyś, że jestem jego najlepszym kumplem, więc uznałem, że musi być po prostu tak samo wyobcowany i samotny jak ja.

- To co robiłeś wczoraj, kiedy się stąd wymiksowałeś? - zapytał i rzucił mi drugi kontroler do Intellivisionu. Poprzedniego wieczoru siedzieliśmy w chatroomie przez kilka godzin, oglądając stare japońskie filmy o potworach.

- Nic a nic - odparłem. - Poszedłem do domu i potrenowałem trochę na klasycznych automatach na monety.

- Strata czasu.

- Tak, ale miałem nastrój.

Nie pytałem go, co robił poprzedniego wieczoru, a on sam nie kwapił się do opowieści. Wiedziałem, że pewnie przeniósł się na Gygax czy w jakieś inne równie niesamowite miejsce, żeby ekspresowo odbyć parę wypraw i zgromadzić trochę punktów. Ale nie chciał się tym chwalić. Aech mógł sobie pozwolić na to, by spędzać trochę czasu w innych światach, badając tropy i szukając Miedzianego Klucza. Ale nigdy się z tym nie obnosił ani nie wyśmiewał ze mnie, że nie mam dość kasy, by się gdziekolwiek teleportować. I ani razu nie obraził mnie propozycją pożyczania kilku kredytów. Taka była niepisana reguła wśród jajogłowych: jeśli ktoś działał solo, nie mógł wymagać pomocy od kogokolwiek. Jajogłowi, którzy potrzebowali wsparcia, musieli przyłączyć się do jakiegoś klanu. Ale razem z Aechem uważaliśmy, że klany są dla mięczaków i pozerów. Obaj poprzysięgliśmy, że cały czas będziemy działać w pojedynkę. Od czasu do czasu dyskutowaliśmy o jaju, ale rozmowy zawsze prowadziliśmy ostrożnie, pilnując się, by nie mówić za dużo o szczegółach.

Kiedy pokonałem Aecha w trzech rundach gry Tron: Deadly Discs, rzucił z niesmakiem swój kontroler i podniósł z podłogi czasopismo - stare wydanie „Starloga”. Rozpoznałem okładkę z Rutgerem Hauerem w promocyjnym fotosie z

Zakłętej w sokoła.

- O, „Starlog” - odezwałem się, kiwając głową z aprobatą.

- Tak. Ściągnąłem wszystkie numery z archiwum Wylęgarni. Jeszcze się przez nie nie przebiełem. Niedawno czytałem świetny tekst na temat filmu Ewoki: Bitwa o Endor.

- Nakręcony dla telewizji. Pokazali go w 1985 roku - wyrecytowałem. Ciekawostki o Gwiezdnym wojnach były jedną z moich specjalności. - Totalna kaszana. Jeden z najgorszych filmów na kanwie Wojen. - To twoje zdanie, palancie. Ma też parę niezłych momentów.

- Nie. - Pokręciłem głową. - Nie ma. Jest nawet gorszy od Kwarantanny odwagi, pierwszego filmu o Ewokach. Powinni go nazwać Karawan odwagi.

Aech przewrócił oczyma i wrócił do czytania. Nie chciał łyknąć przynęty. Zerknąłem na okładkę czasopisma.

- Mogę zerknąć, kiedy skończysz?

Uśmiechnął się.

- A co, chcesz sobie poczytać tekst o Zakłętej w sokoła?

- Może.

- Facet, ty przepadasz za tym szajsem, prawda?

- Wal się, Aech.

- Ile razy oglądałeś tego gniota? Mnie zmusiłeś do tego co najmniej dwa razy. - Teraz to on brał mnie pod włos. Wiedział, że mam słabość do Zakłętej w sokoła i że oglądałem ją ponad dwadzieścia razy.

- Powinieneś być mi wdzięczny, że cię zmusiłem do jego obejrzenia, cieniasie odciąłem się. Wsunąłem nowy cartridge do konsoli Intellivision i zacząłem sam grać w Astrosmasha. - Kiedyś mi podziękujesz. Zobaczysz. Zakłęta w sokoła to kanon.

Słowem „kanon” określaliśmy każdy film, książkę, grę, piosenkę czy serial telewizyjny, o którym było wiadomo, że podobał się Hallidayowi.

- Chyba sobie kpisz - prychnął Aech.

- Wcale nie. I nie waz się na mnie mówić Ania Shirley.

Aech opuścił czasopismo i pochylił się do przodu.

- Nie ma mowy, żeby Halliday lubił Zakłętą w sokoła. Uwierz mi.

- A masz na to jakiś dowód, pacanie? - zapytałem.

- Ten facet miał gust. To mi wystarczy za dowód.

- W takim razie wyjaśnij mi, proszę, dlaczego miał ten film zarówno na kasecie VHS, jak i na płycie laserowej? - Lista wszystkich filmów, jakie Halliday miał w swojej kolekcji pod koniec życia, trafiła do załączników. Obaj wykuliśmy ją na blachę.

- Facet był miliardrem! Miał miliony filmów, pewnie większości z nich nigdy nie obejrzał! Miał też płyty DVD z Kaczorem Howardem i Krullem. Ale to nie znaczy, że mu się podobały, kretynie. I na pewno z tego powodu nie zaliczają się do kanonu.

- O czym my w ogóle dyskutujemy, Homer - odparłem. - Zakłęta w sokoła to klasyka lat 80.

- To cholerna tandeta i tyle! Miecze wyglądają, jakby je powycinali z cynfolii. A ścieżka dźwiękowa to po prostu szczyt obciachu, same syntezatory i inne bzdety. I to jeszcze grana przez tych lamusów z Alan Parsons Project! Obciach do kwadratu! Galaktyczny wręcz. Na poziomie Nieśmiertelnego II.

- Hej! - Udałem, że rzucam w niego kontrolerem Intellivision. - Teraz to mnie wkurzasz! Już sama obsada Zakłętej w sokoła wystarczy, żeby uznać ją za kanon!

Roy Batty! Ferris Bueller! I ten koleś, który grał profesora Falkena w Grach wojennych! - Szukałem gorączkowo w pamięci nazwiska aktora. - John Wood! Połączony ponownie z Matthew Broderickiem!

- Obaj pewnie wstydziłeś się tego gniota - odparł Aech ze śmiechem. Uwielbiał się kłócić o stare filmy jeszcze bardziej niż ja. Pozostali jajogłowi w chatroomie zaczęli gromadzić się wokół nas i podsłuchiwać. Nasze sprzeczki często uchodziły za niezłą rozrywkę.

- Chyba się ujarzałeś! - krzyknąłem. - Zakłęta w sokoła reżyserował Richard-kurwaDonner! Kojarzysz The Goonies? Albo kinowego Supermana? Twoim zdaniem ten facet kręci gnioty?

- Choćby nawet nakręcił to Spielberg, to i tak będzie to filmidło dla bab ukryte pod płaszczkiem miecza i czarów. Jedyny gorszy film z tego gatunku to chyba tylko... pieprzona Legenda. Każdy, komu podoba się Zakłęta w sokoła, to naiwna cipka pierwszej wody!

Z galerii, gdzie jedzono orzeszki, dobiegł mnie wybuch śmiechu. Naprawdę zacząłem się trochę wkurzać. Legenda też mi się trochę podobała i Aech dobrze o tym wiedział.

- Aha, czyli jestem cipką? A ty się jarasz Ewokami! - Wyrwałem mu „Starloga” z rąk i rzuciłem na plakat Zemsty Jedi przyklejony do ściany. - Pewnie ci się wydaje, że rozległa znajomość kultury Ewoków pomoże ci znaleźć jajo?

- Tylko nie wyjeżdżaj mi znowu z Endorianami, stary - powiedział i podniósł palec wskazujący. - Ostrzegam cię. Bo dam ci bana. Przysięgam. - Wiedziałem, że to czcze pogroźki, więc mogłem nabijać się z Ewoków jeszcze bardziej, może nawet podrwić, że mówi o nich Endorianie. Ale wtedy właśnie na schodach pojawił się nowy gość. Koszmarny burak o imieniu I-rOk. Aż jęknąłem. I-rOk i Aech chodzili do tej samej szkoły i mieli razem kilka zajęć, ale i tak nie wiedziałem, dlaczego Aech zaprosił go do Piwnicy. I-rOk uważał się za członka elity jajogłowych, ale był tylko nieznośnym pozerem. Owszem, często-gęsto teleportował się po całym OASIS, odbywał wyprawy i podnosił poziom swego awatara, ale w głowie miał całkiem pusto. I zawsze obnosił się z wielką plazmową giwerą wielkości skutera śnieżnego. Nawet w chatroomie, co było kompletnym idiotyzmem. Facet nie miał za grosz wyczucia stylu.

- Co, fiutki, znowu kłóćcie się o Gwiezdne wojny? - powitał nas, kiedy podszedł do zgromadzonego wokół tłumu. - To już się staje nudne, chłopaki.

Odwróciłem się do Aecha.

- Jeśli już koniecznie chcesz komuś dać bana, to może zaczniesz od tego pajaca? Wcisnąłem „reset” w Intellivisionie i zacząłem grę od nowa.

- Zamknij jadaczkę, Penis-ville! - odgryzł się I-rOk, zniekształcając imię mojego awatara. - Nie da mi bana, bo wie, że jestem z elity! Co nie, Aech?

- Nie - odparł Aech, przewracając oczyma. - Wcale nie. Jesteś tak samo elitarny jak moja prababka. Świeć panie nad jej duszą.

- Pieprz się, Aech! I swoją babkę w grobie!

- O rany, I-rOk - mruknąłem. - Ty to potrafisz podnieść poziom rozmowy. Kiedy tylko się pojawiaasz, cały pokój aż jaśnieje.

- Przykro mi, że cię wzburzyłem, Kapitanie Bieda - odciął się I-rOk. - Zaraz, zaraz, a ty nie powinienesz być na Incipio i zebrać o jakieś grosze? - Sięgnął po kontroler, ale zabrałem mu go sprzed nosa i rzuciłem Aechowi.

Skrzywił się.

- Kutas.

- Pozer.

- Pozer? Penis-ville nazywa mnie pozerem? - Odwrócił się do otaczającej nas grupki. Ten kolo jest tak splukany, że musi jeździć na gapę na Greyhawk i za parę miedziaków zabijać karły! I on mnie nazywa pozerem!

Po tych słowach kilka osób parsknęło śmiechem. Poczułem, że twarz pod wizjerem mi czerwienieje. Jakiś rok temu popełniłem błąd i zabrałem się w podróż poza swój świat z I-rOkim, żeby zdobyć trochę punktów i doświadczenia dla swojego awatara. Wysadził mnie w nieciekawym rejonie dla gości, na Greyhawk, a potem zaczął mnie śledzić. Przez kilka godzin zabijałem małą gromadkę karłów, czekałem, aż się odrodzą, a potem znów je zabijałem, i tak raz za razem. Mój awatar był wtedy dopiero na pierwszym poziomie i to był jedyny bezpieczny sposób, żeby go podrasować. I-rOk zrobił wtedy kilka zrzutów ekranu z moim awatarem, podpisał je „Penis-ville, Waleczny Zabójca Karłów” i wrzucił na forum Wylęgarni.

Za każdym razem do tego wracał. Nie zamierzał mi odpuścić.

- Owszem, nazwałem cię pozerem, pozerze. - Wstałem i spojrzałem mu prosto w twarz. - Jesteś ignorantem i pustym łbem. To, że doszedłeś do czternastego poziomu, nie znaczy wcale, że jesteś jajogłowym. Do tego trzeba jeszcze co nieco wiedzieć.

- Zgadza się - wtrącił się Aech, potakując głową. Zrobiliśmy żółwika. W grupie rozległy się kolejne parsknięcia śmiechem, tym razem z I-rOka.

I-rOk rzucił nam mordercze spojrzenie.

- No dobra, zobaczymy, kto tu jest naprawdę pozerem - syknął w końcu. - Popatrzcie, panienki.

Uśmiechnął się, wyciągnął ze swojego schowka jakiś przedmiot i podniósł go do góry. To była stara gra na Atari 2600, jeszcze w pudełku. Celowo zakrył ręką tytuł... gry, ale i tak rozpoznałem ją po rysunku. Przedstawiał młodego mężczyznę i kobietę w starożytnych greckich strojach. Oboje trzymali w ręku miecze. Tuż za nim czaił się Minotaur i brodaty gość z opaską na oku.

- Wiesz co to jest, cwaniaczku? - zwrócił się do mnie I-rOk wyzywająco. Podpowiem ci... to gra na Atari, wydana w ramach konkursu. Zawierała kilka zagadek, a ten kto je rozwiązał, miał szansę wygrać nagrodę. Coś ci to mówi?

I-rOk zawsze próbował zaszpanować przed nami jakimś tropem albo ciekawostką o Hallidayu, na którą - jak naiwnie sądził - wpadł jako pierwszy. Jajogłowi uwielbiali przechwałki i każdy wciąż starał się udowodnić, że dokopał się do większej liczby nieznanych faktów niż inni. Ale I-rOk pod tym względem był wielkim nieudacznikiem.

- Jaja sobie robisz? - odparłem. - Dopiero teraz odkryłeś serię Swordquesta?

Z I-rOka uszło powietrze.

- Masz w ręku Swordquesta Earthworlda - ciągnąłem. - Pierwszą grę z tej serii. Wydaną w 1982 roku - Uśmiechnąłem się szeroko. - Wiesz, jak brzmiały tytuły kolejnych trzech gier w tej serii?

Zmrużył oczy. Oczywiście nie miał pojęcia. Jak mówiłem, był pozerem do kwadratu.

- Ktoś wie? - zwróciłem się do zebranych. Jajogłowi wokół patrzyli jeden na drugiego, ale żaden się nie odezwał.

- Fireworld, Waterworld i Airworld - odpowiedział Aech.

- Bravo! - pochwaliłem go i znów zrobiliśmy żółwika. - Chociaż Airworld w

istocie nie został ukończony, bo Atari wpadło w kłopoty i odwołało konkurs.

I-rOk bez słowa odłożył pudełko z grą do swojego schowka.

- Powinieneś wstąpić do Szóstek, I-rOk - rzucił Aech, zanosząc się śmiechem. -

Na

pewno przydałby się im ktoś o tak rozległej wiedzy.

I-rOk odparował:

- No dobra, pedzie, skoro wiedzieliście o konkursie, to czemu nigdy żaden z was o tym nawet nie wspomniał?

- Daj spokój, I-rOk. - Aech pokręcił głową. - Swordquest Earthworld był nieoficjalną kontynuacją Adventure. O tym konkursie wie każdy jajogłowy, który choć trochę się orientuje w temacie Hallidaya. To oczywista oczywistość.

I-rOk próbował jeszcze ocalić twarz.

- No dobra, skoro tacy z was eksperci, to kto programował wszystkie gry z serii „Swordquest”?

- Dan Hitchens i Tod Frye - wyrecytowałem. - Zapytaj mnie o coś trudnego.

- Ja mam coś dla ciebie - wtrącił się Aech. - Jakie nagrody rozdawało Atari zwycięzcom poszczególnych konkursów?

- O, dobre pytanie - ucieszyłem się. - Zaraz, zaraz... Nagrodą w Earthworldzie był Talizman Przedostatniej Prawdy. Był ze szczerego złota i ozdobiony diamentami. O ile pamiętam, zwycięzca przetopił go i sprzedał, a za zarobione pieniądze opłacił studia.

- Tak, tak - ponaglał mnie Aech. - Nie graj na czas. Co z pozostałymi dwoma konkursami?

- Nie gram na czas. Nagrodą w Fireworldzie była Czara Światła, a w Waterworldzie Korona Życia, ale jej nie przyznano, bo odwołano konkurs. To samo stało się z nagrodą w Airworldzie, którą miał być Kamień Filozoficzny.

Aech uśmiechnął się, i przybił ze mną podwójną piątkę i dodał:

- A gdyby konkursu nie odwołano, zwycięzcy pierwszych czterech rund walczyliby o nagrodę główną, Miecz Najwyższego Czarnoksiężnika.

Przytaknąłem.

- Wszystkie nagrody wymieniono w komiksie Swordquest, który dodawano do gier. Przy okazji, tak się składa, że te komiksy widać w skarbcu w ostatniej scenie Zaproszenia Anoraka.

Zebrani zaczęli klaskać. I-rOk opuścił ze wstydem głowę. Od kiedy zostałem jajogłowym, było dla mnie oczywiste, że Halliday, projektując swój konkurs, inspirował się konkursem Swordquesta. Nie miałem pojęcia, czy wykorzystał jakieś podobne zagadki, ale na wszelki wypadek badałem uważnie owe gry i ich rozwiązania.

- Dobra. Wasze na wierzchu - poddał się w końcu I-rOk. - Ale obaj powinniście sobie dać siana.

- A ty powinieneś sobie znaleźć nowe hobby - odciąłem się. - Bo jak na jajogłowego masz braki w inteligencji i zaangażowaniu.

- Święte słowa - poparł mnie Aech. - Spróbuj najpierw trochę poczytać, I-rOk Słyszałeś może o Wikipedii? Jest za darmo, palancie.

I-rOk odwrócił się i podszedł do długich pudeł z komiksami ustawionych jedno na drugim pod ścianą, jakby przestała go interesować dyskusja.

- Niech wam będzie - rzucił przez ramię. - Gdybym nie spędzał tyle czasu poza siecią, bzykając panienki, to pewnie też miałbym głowę wypełnioną tym chłamem

jak wy dwaj.

Aech, nie zważając na niego, odwrócił się do mnie.

- Jak się nazywały bliźnięta, które pojawiły się w komiksach Swordquest?

- Tarra i Torr.

- A niech cię, Z! Niezły jesteś.

- Dzięki, Aech.

Na moim wyświetlaczu mignęła informacja, że w klasie rozległ się dzwonek sygnalizujący trzy minuty do lekcji. Wiedziałem, że Aech i I-rOk dostali to samo ostrzeżenie, bo nasze szkoły działały według tego samego planu.

- Czas na kolejny dzień studiowania - westchnął Aech i wstał.

- Cholera - mruknął I-rOk. - Do zobaczenia później, cieniasy.

Jeszcze raz pokazał mi środkowy palec i w końcu jego awatar zniknął - I-rOk wylogował się z chatroomu. Pozostali jajogłowi też zaczęli znikać. W końcu zostaliśmy tylko ja i Aech.

- Aech, słowo daję - odezwałem się. - Dlaczego w ogóle wpuszczasz tu tego matola?

- Bo fajnie jest z nim wygrywać w gry. A jego ignorancja daje mi nadzieję.

- W jakim sensie?

- Jeśli większość pozostałych jajogłowych jest równie słabo ogarnięta jak I-rOk, a są naprawdę słabi, uwierz mi, to znaczy, że ty i ja mamy szansę na wygraną w konkursie.

Wzruszyłem ramionami.

- Można i tak na to spojrzeć.

- Wpadniesz znów po szkole? Jakoś koło siódmej? Mam jeszcze parę rzeczy do zrobienia, ale potem chcę pooglądać trochę filmów anime z mojej listy obowiązkowej. Może mały maraton Robotecha?

- Jasna sprawa - przytaknąłem. - Wchodzę w to.

Wylogowaliśmy się jednocześnie w chwili, kiedy rozległ się ostatni dzwonek.

Mój awatar otworzył oczy i wróciłem na zajęcia z historii świata.

W ławkach wokół mnie siedzieli już inni uczniowie, a przed klasą materializował się właśnie awatar naszego nauczyciela, pana Avenovicha. Przypominał korpulentnego brodatego profesora uniwersytetu. Miał zaraźliwy uśmiech, okulary w drucianych oprawkach i tweedową marynarkę z łatami na łokciach. Kiedy mówił, niemal zawsze brzmiało to, jakby czytał jakiś fragment powieści Dickensa. Lubiałem go. Był dobrym nauczycielem.

Oczywiście nie wiedzieliśmy, kim naprawdę jest pan Avenovich ani gdzie mieszka. Nie znaleźliśmy jego prawdziwego nazwiska, ba - nie mieliśmy nawet pewności, czy na pewno jest mężczyzną. Równie dobrze mogła to być niska Eskimoska z Anchorage na Alasce, która przyjęła taki wygląd i głos, by jej uczniowie bardziej uważali na lekcjach. Ale z jakiegoś powodu podejrzewałem, że awatar pana Avenovicha wygląda i mówi tak jak osoba, która nim steruje.

Właściwie wszyscy moi nauczyciele byli fajni, w przeciwieństwie do tych z prawdziwego świata. Byłem też pewien, że większość profesorów z OASIS lubiła swoją pracę, może dlatego że nie marnowała połowy czasu na to, by się zabawić w niańki czy kaprali. Wyręczało ich oprogramowanie OASIS - system sam dbał o to, żeby uczniowie nie hałasowali na lekcjach i siedzieli na miejscach. Nauczycielom pozostawało tylko przekazywać wiedzę.

Ponadto łatwiej im było skupić uwagę uczniów, bo w OASIS klasy były holograficznymi salami projekcyjnymi. Codziennie nauczyciele mogli zabierać uczniów na wirtualne wycieczki, nie ruszając się ani na krok z terenu szkoły.

Tego ranka w czasie lekcji historii świata pan Avenovich uruchomił samodzielną symulację, tak że mogliśmy oglądać, jak archeologowie w Egipcie w 1923 roku odkrywają grób faraona Tutanchamona. (Dzień wcześniej byliśmy w tym samym miejscu w 1334 roku p.n.e. i podziwialiśmy imperium Tutanchamona w pełnym rozkwicie).

Na następnej lekcji biologii podróżowaliśmy przez ludzkie serce i przyglądaliśmy się od środka jak pompuje krew, zupełnie jak w tym starym filmie Fantastyczna podróż.

Na lekcjach plastyki zwiedzaliśmy Luwr. Wszystkie nasze awatary nosiły na głowach idiotyczne francuskie bereciki. Na zajęciach z astronomii zobaczyliśmy po kolei wszystkie księżycy Jowisza. Staliśmy na wulkanicznej powierzchni Io, a nauczycielka wyjaśniała nam, wypełniając pół nieba. Wielka Czerwona Plama buzowała powoli tuż nad jej lewym ramieniem. Nagle nauczycielka pstryknęła palcami i znaleźliśmy się wszyscy na Europie, rozważając, czy pod lodową skorupą tego księżycy może kryć się pozaziemskie życie.

Przerwę obiadową spędzałem na ławkach przy szkole, wpatrując się w symulowany krajobraz i jedząc proteinowy batonik bez zdejmowania wizjera. Lepsze to niż patrzenie na wnętrze mojej kryjówki. Byłem w ostatniej klasie, więc w czasie przerwy mógłbym przenieść się do jakiegoś innego świata, ale nie miałem dość wolnej gotówki, żeby pozwolić sobie na takie zbytki.

Do OASIS można się było zalogować za darmo, ale za podróże wewnątrz trzeba było już płacić. Zwykle nie miałem dość kredytów, żeby się gdzieś teleportować i wrócić potem na Ludus. Codziennie po ostatnim dzwonku uczniowie, którzy mieli coś do zrobienia w realnym świecie, wylogowywali się z OASIS i znikali.

Wszyscy inni przenosili się do jakiegoś innego świata. Wiele dzieciaków miało nawet własne pojazdy międzyplanetarne. Szkolne parkingi na całej Ludus pełne były UFO, myśliwców Tie-Figter, Viperów z Battlestar Galactica i innych pojazdów wzorowanych na każdym filmie i serialu science fiction, jaki tylko nakręcono. Codziennie po południu stałem na trawniku przed szkołą i z zazdrością patrzyłem, jak niebo wypełnia się statkami, które lecą ku przygodzie, by zbadać nieskończone możliwości symulacji systemu. Dzieciaki, które nie miały własnych środków lokomocji albo zabierały się stopem z przyjaciółmi, albo pędziły tłumnie do najbliższego terminala transportowego, by przenieść się do klubu tanecznego, salonu gier czy na koncert rockowy gdzieś w innym świecie. Ale nie ja. Ja nigdzie się nie wybierałem. Tkwiłem na Ludus, najnudniejszej planecie w całym OASIS.

Ontologicznie Antropocentryczna Symulacja Imaginacyjno-Sensoryczna była naprawdę ogromna.

Tuż po uruchomieniu OASIS zawierała tylko kilkaset planet oddanych do dyspozycji użytkowników. Wszystkie stworzyli programiści i artyści z GSS. Można było zwiedzać najróżniejsze światy: od krain miecza i magii, poprzez cyberpunkowe miasta wielkości całej planety, aż po napromieniowane postapokaliptyczne pustkowia pełne zombie. Niektóre planety odwzorowano niewiarygodnie szczegółowo. Inne były wygenerowane przypadkowo z serii szablonów. Na każdej mieszkali rozmaite PNG (Postaci Nie Gracze) obdarzone sztuczną inteligencją - czyli sterowani przez komputery ludzie, zwierzęta, potwory, obcy i androidy, z którymi użytkownicy OASIS mogli wchodzić w interakcje.

Spółka GSS wykupiła też od konkurencji licencje na istniejące wcześniej wirtualne światy. Istniejące już symulacje z gier takich jak Everquest czy World of Warcraft zostały przeniesione do OASIS i do rosnącego katalogu tamtejszych planet dołączono kopie Norrath czy Azeroth. Tym samym śladem podaży też wkrótce inne wirtualne światy. Wszechświat Firefly umieszczono w sektorze przylegającym do galaktyki Gwiazdnych wojen, a tuż obok szczegółowe odwzorowanie wszechświata ze Star Treka. Użytkownicy mogli teleportować się w tę i z powrotem między ulubionymi fikcyjnymi światami. Śródziemie. Wulkan. Pern. Arrakis. Magrathea. Świat Dysku, Świat Rzeki. Kraina Pierścienia. Świat na świecie.

Aby ułatwić zarządzanie i nawigację, OASIS podzielono równo na dwadzieścia siedem sześciennych sektorów, z których każdy zawierał setki różnych planet. (Trójwymiarowa mapa wszystkich dwudziestu siedmiu sektorów wyraźnie przypominała układankę z lat 80. zwaną kostką Rubika. Jak większość jajogłowych wiedziałem, że to nie przypadek). Każdy sektor mierzył dokładnie dziesięć godzin świetlnych, czyli około 10,8 miliarda kilometrów. Jeśli więc ktoś poruszał się z prędkością światła (to najwyższa prędkość osiągalna w OASIS dla jakiegokolwiek statku kosmicznego), podróż z jednego krańca sektora na drugi zajmowała mu dokładnie dziesięć godzin. Taka długodystansowa podróż nie była tania. Statki zdolne latać z prędkością światła były rzadkie i wymagały paliwa. Opłaty za wirtualne paliwo, które napędzało wirtualne pojazdy kosmiczne, to jeden ze sposobów, w jaki zarabiano, choć sam dostęp do OASIS był darmowy. Ale głównym źródłem wpływów były opłaty za teleportację, która była najszybszym sposobem podróżowania, ale i najdroższym.

Podróżowanie po OASIS było nie tylko kosztowne, ale i niebezpieczne. Każdy sektor podzielono na wiele różnych stref, które różniły się wielkością i kształtem. Niektóre były tak ogromne, że obejmowały kilka planet, zaś inne zajmowały

zaledwie kilka kilometrów na powierzchni jednego świata. Każda strefa miała niepowtarzalny układ reguł i parametrów. W jednych działała magia, w innych nie. To samo dotyczyło technologii. Jeśli ktoś wleciał pojazdem opartym na technologii do strefy, gdzie technologia nie działa, silniki statku zamierały od razu po minięciu jej granicy. Wtedy pozostawało mu tylko zatrudnić jakiegoś głupawego czarodzieja o siwej brodzie, żeby go odholował swoją kosmiczną barką napędzaną czarami do jakiegoś innego, technologicznie zaawansowanego miejsca.

Strefy podwójne pozwalały na korzystanie zarówno z magii, jak i technologii, zaś strefy zero nie dopuszczały ani jednego, ani drugiego. Istniały też strefy pokojowe, gdzie nie dopuszczano graczy do walki jeden na jednego i strefy walki, gdzie każdy awatar mógł się bić z każdym.

Wchodząc do nowej strefy czy sektora, trzeba było uważać i być gotowym na wszystko.

Ale jak wspominałem, nie miałem tego problemu - i tak nie mogłem się ruszyć ze

szkoły.

Ludus zaprojektowano jako miejsce do nauki, więc na całej planecie nie było ani jednej krainy do wypraw ani strefy do grania. Można było tu znaleźć jedynie tysiące identycznych kompleksów szkolnych oddzielonych zielonymi wzgórzami, idealnie ukształtowanymi parkami, rzekami, łąkami i rozległymi lasami wygenerowanymi z szablonu. Nie było zamków, lochów ani orbitujących kosmicznych fortec, które mój awatar mógłby zdobywać. Nie było też PNG, z którymi mógłbym powalczyć - żadnych złoczyńców, potworów ani Obcych. Co za tym idzie, nie było komu rabować skarbów ani magicznych przedmiotów.

Z wielu powodów takie życie było do dupy.

Tylko odbywając wyprawy, walcząc z PNG i zbierając skarby, awatar niskiego poziomu, taki jak mój, mógł zdobywać punkty za doświadczenie (PD). Dzięki PD zwiększało się poziom mocy awatara, jego siłę i zdolności.

Wielu użytkowników OASIS miało gdzieś poziom mocy swego awatara i w ogóle nie przejmowało się elementami gry w tym symulowanym świecie. Używali OASIS jedynie do rozrywki, biznesu, zakupów i pogaduszek z przyjaciółmi. Tacy użytkownicy po prostu unikali wchodzenia w strefy gier czy walk jeden na jednego, gdzie ich bezbronni awatary pierwszego poziomu mogłyby zostać napadnięte przez PNG albo innych graczy. Trzymając się bezpiecznych stref, takich jak Ludus, nie trzeba było się martwić o to, że awatar zostanie ograbiony, porwany albo zabity.

Nie znosiłem tkwienia w bezpiecznej strefie.

Wiedziałem, że jeśli mam znaleźć jajo Hallidaya, to będę musiał w końcu zapuścić się w niebezpieczne sektory OASIS. A jeśli nie będę dość silny lub uzbrojony, by się bronić, to długo nie pożyję.

W ciągu pięciu lat zdołałem powoli wprowadzić awatara na trzeci poziom. Nie było łatwo. Na inne planety podwozili mnie uczniowie (głównie Aech), którzy akurat jechali gdzieś, gdzie mój słabiutki awatar mógł przeżyć. Prosiłem, żeby wyrzucali mnie w pobliżu strefy dla początkujących graczy i przez resztę wieczoru czy weekendu zabijałem orki, karły czy jakieś inne drobne potwory, zbyt słabe, żeby mogły mnie zabić. Każdy taki stwór pokonany przeze mnie oznaczał kilka mizernych punktów za doświadczenie i zwykle garstkę miedziaków albo srebrnych monet upuszczonych przez zabitych wrogów. Te monety od razu zamieniały się w kredyty, którymi opłacałem teleportację z powrotem na Ludus, tuż przed ostatecznym

dzwonkiem na lekcję. Czasami, ale niezbyt często, zabity przeze mnie PNG upuszczał jakiś przedmiot. W ten sposób mój awatar zdobył miecz, tarczę i zbroję.

Pod koniec poprzedniego roku szkolnego przestałem jeździć z Aechem. Jego awatar przeszedł już trzydziesty poziom i prawie zawsze jeździł na planety, gdzie dla mnie było niebezpiecznie. Z chęcią podrzuciłby mnie po drodze do jakiegoś świata dla początkujących, ale jeśli nie zdobyłbym dość kredytów na powrót na Ludus, utknąłbym na innej planecie i nie dotarłbym na lekcje. A to byłaby nieusprawiedliwiona nieobecność. Zebrałem ich już tyle, że groziło mi wyrzucenie ze szkoły. Gdyby do tego doszło, musiałbym oddać szkolną konsolę OASIS i wizjer. Co gorsza, trafiłbym z powrotem do prawdziwej szkoły i musiałbym tam dokończyć ostatni rok. Nie mogłem ryzykować.

Ostatnio więc rzadko ruszałem się z Ludus. Tkwiałem tu, przyblokowany na trzecim poziomie. Awatar trzeciego poziomu był dla mnie potężnym obciachem. Żaden jajogłowy nie traktował poważnie innego jajogłowego, jeśli ten nie dotarł przynajmniej do dziesiątego poziomu. Choć byłem jajogłowym od samego początku, wszyscy nadal uważali mnie za żółtodzioba. Koszmarnie mnie to frustrowało.

W desperacji próbowałem znaleźć jakąś robotę na pół etatu po szkole, tylko po to, żeby zarobić na kieszonkowe. Zgłaszałem się na dziesiątki stanowisk wsparcia technicznego i dla programistów (głównie nużące roboty budowlane, kodowanie części centrów handlowych i biurowców w OASIS), ale w końcu straciłem jakąkolwiek nadzieję. Miliony dorosłych z wyższym wykształceniem nie mogło zdobyć żadnego z tych stanowisk. Wielka Recesja wchodziła już w trzecią dekadę, a bezrobocie było wciąż rekordowo wysokie. Nawet w okolicznych fast foodach na jakiegokolwiek miejsce pracy trzeba było czekać w kolejce ze dwa lata.

Tkwiałem więc w szkole. Czuję się jak dziecko, które stoi przed najlepszymi automatami do gier na świecie i nie ma drobnych w kieszeni. Może tylko pokręcić się wokół i popatrzeć, jak inni grają.

Po obiedzie poszedłem na moje ulubione zajęcia - zaawansowany kurs OASIS. To był przedmiot fakultatywny w ostatniej klasie, na którym uczyliśmy się o historii OASIS i o jej twórcach. Szóstkę miałem w kieszeni.

Przez ostatnie pięć lat cały wolny czas poświęcałem na to, by dowiedzieć się jak najwięcej o Jamesie Hallidayu. Wyczerpująco prześledziłem jego życie, dokonania i zainteresowania. Od śmierci Hallidaya wydano ponad dziesięć jego biografii i przeczytałem je wszystkie. Powstało też o nim kilka filmów dokumentalnych, które oczywiście obejrzałem. Analizowałem każde słowo, jakie kiedykolwiek napisał Halliday i grałem w każdą grę stworzoną przez niego. Robiłem notatki, spisywałem wszelkie szczegóły, które mogły mieć związek z Polowaniem. Wszystkie te zapiski trzymałem w notesie, który po obejrzeniu trzeciej części przygód Indiany Jonesa zacząłem nazywać moim Dziennikiem Świętego Graala.

Im więcej dowiadywałem się o życiu Hallidaya, tym większym stawał się dla mnie idolem. Był bogiem wśród geeków, panem wszelkiego technostworzenia, na równi z Gygaxem, Garriottem i Wozniakiem. Wyprowadził się od rodziców po ukończeniu liceum.

Miał wtedy tylko rozum i wyobraźnię, za pomocą których osiągnął światową sławę i zgromadził bajeczną fortunę. Stworzył całkowicie nową rzeczywistość, która dziś była ucieczką dla większej części ludzkości. Jakby tego było mało, swój testament zmienił w największy komputerowy konkurs wszech czasów.

Na zaawansowanym kursie OASIS zwykle wkurzałem naszego nauczyciela, pana Cidersa, wytykając błędy w naszym podręczniku. Często podnosiłem też rękę, by wtrącić pewne istotne ciekawostki o Hallidayu, które moim (i tylko moim) zdaniem były interesujące. Po pierwszych kilku tygodniach pan Ciders przestał wzywać mnie do odpowiedzi, chyba że nikt inny jej nie znał.

Dziś czytał nam fragmenty Twórcy jaja, bestsellerowej biografii Hallidaya, którą przeczytałem już cztery razy. W czasie tego wykładu musiałem powstrzymać się siłą, by mu nie przerywać i nie wskazywać naprawdę ważnych fragmentów książki, które pominął. Ograniczyłem się tylko do zapamiętania każdego z tych pominiętych kawałków. A kiedy pan Ciders zaczął przypominać dzieciństwo Hallidaya, znów próbowałem wydobyć wszelkie tajemnice z dziwnego życia twórcy OASIS i z nielicznych śladów, jakie postanowił po sobie zostawić.

James Donovan Halliday urodził się dwunastego czerwca 1972 roku w Middletown w stanie Ohio. Był jedynakiem. Ojciec, alkoholik, pracował jako operator maszyn, a matka cierpiąca na chorobę maniakalno-depresyjną - jako kelnerka.

Wszyscy wspominali Jamesa jako inteligentnego chłopca, ale nieprzystosowanego społecznie. Komunikowanie się z ludźmi przychodziło mu niezwykle trudno. Mimo inteligencji w szkole radził sobie kiepsko, bo większość jego uwagi pochłaniały komputery, komiksy, powieści i filmy science fiction oraz fantasy, a przede wszystkim gry wideo.

Pewnego dnia w pierwszej klasie liceum Halliday siedział sam w kafejce, czytając Podręcznik gracza w Dungeons & Dragons. Gra go fascynowała, ale tak naprawdę nigdy w nią nie grał, bo nie miał przyjaciół, z którymi mógłby to zrobić. Kolega z klasy, niejaki Ogden Morrow, zobaczył, co czyta Halliday, i zaprosił go na cotygodniową partyjkę D&D u siebie w domu. Tam, w piwnicy Morrowa, Halliday

poznał całą grupę megageeków takich jak on. Natychmiast go zaakceptowali i po raz pierwszy w życiu James miał grono przyjaciół.

Ogden Morrow został w końcu biznesowym współlnikiem, współpracownikiem i najlepszym przyjacielem Hallidaya. Wielu później porównywało ten duet do Jobsa i Wozniaka albo Lennona i McCartneya. To była współpraca, która miała zmienić bieg historii ludzkości.

Jako piętnastolatek Halliday napisał swoją pierwszą grę komputerową, Wyprawę Anoraka. Zaprogramował ją w BASIC-u na komputerze TRS-80 Color, który dostał na Gwiazdkę w 1982 roku (choć prosił rodziców o nieco droższego Commodore 64). Wyprawa Anoraka była grą przygodową toczącą się w Chthonii, świecie fantasy, który Halliday stworzył na potrzeby partyjek Dungeons & Dragons w liceum. Pseudonimem Anorak obdarzyła Hallidaya pewna Brytyjka, która przyjechała do jego liceum w ramach uczniowskiej wymiany. Imię Anorak spodobało mu się tak bardzo, że nadał je swojej ulubionej postaci w D&D, potężnemu magowi, który później pojawiał się w wielu jego grach komputerowych.

Halliday stworzył Wyprawę Anoraka dla zabawy, dla przyjaciół, z którymi grał w D&D. Ci wciągnęli się w grę bez reszty, spędzając całe godziny na próbach rozwiązania skomplikowanych zagadek i zadań. Ogden Morrow przekonał Hallidaya, że Wyprawa Anoraka bije na głowę większość ówczesnych gier komputerowych, i zachęcił go, żeby spróbował ją sprzedać. Pomógł Hallidayowi stworzyć prostą okładkę do gry i wspólnie ręcznie przekopiowali Wyprawę Anoraka na kilkadziesiąt dyskietek o średnicy 5 1/4 cala, które włożyli do zamykanych foliowych woreczków wraz ze skserowanymi instrukcjami. Wstawili grę na półkę z oprogramowaniem w lokalnym sklepie komputerowym. Szybko okazało się, że popyt jest tak wielki, że nie są w stanie nadażyć z kopiowaniem.

Morrow i Halliday postanowili założyć własną firmę - Gregarious Games - która początkowo mieściła się w piwnicy Morrowa.

Halliday zaprogramował nowe wersje Wyprawy Anoraka na Atari 800XL, Apple II i Commodore 64, a Morrow zaczął reklamować grę na tylnych okładkach kilku czasopism komputerowych. W ciągu sześciu miesięcy Wyprawa Anoraka stała się narodowym bestsellerem.

Halliday i Morrow z trudem ukończyli liceum, bo w ostatniej klasie większość czasu poświęcali na pracę nad Wyprawą Anoraka II. I zamiast iść na studia, obaj oddali się bez reszty swojej nowej firmie, która rozrosła się na tyle, że nie mieściła się już w piwnicy Morrowa. W 1990 roku spółka Gregarious Games przeniosła się do pierwszego prawdziwego biura, które mieściło się w podupadającym centrum handlowym w Columbus w stanie Ohio.

W ciągu następnej dekady mała firma szturmem wzięła rynek gier komputerowych, wypuszczając serię bestsellerowych gier akcji i przygodowych. We wszystkich wykorzystano opracowany przez Hallidaya przełomowy algorytm do wyświetlania grafiki z perspektywy pierwszej osoby. Gregarious Games wyznaczyła nowy standard gier symulacyjnych i ilekroć firma wypuszczała nowy tytuł, przesuwała granice tego co możliwe na dostępnym wówczas komputerowym sprzęcie.

Korpulentny Ogden Morrow miał naturalną charyzmę i zajmował się w firmie większością spraw biznesowych i marketingiem. Na każdej konferencji prasowej Gregarious Games Morrow uśmiechał się zaraźliwie spod zmierzwionej brody i okularów w drucianych oprawkach. Wykorzystywał ten naturalny dar, by robić szum

wokół firmy i jej produktów. Halliday pod każdym względem wydawał się przeciwieństwem Morrowa. Był wysoki, szczupły, do bólu nieśmiały i wolał trzymać się z dala od jupiterów.

Ludzie zatrudnieni wówczas w Gregarious Games twierdzą, że Halliday często zamykał się w gabinecie, gdzie bez wytchnienia programował, często dniami i tygodniami obywając się bez jedzenia, snu czy kontaktu z ludźmi.

Podczas nielicznych okazji, kiedy Halliday zgodził się na wywiady, zachowywał się dziwnie, nawet jak na projektanta gier. Był nadmiernie ruchliwy, zdystansowany i tak społecznie nieprzystosowany, że dziennikarze często wychodzili przekonani, że cierpi na chorobę umysłową. Halliday mówił zwykle tak szybko, że trudno było rozróżnić słowa. Śmiał się też piskliwym, niepokojącym śmiechem - niepokojącym tym bardziej, że często tylko on wiedział, z czego się śmieje. Kiedy znudziły go jakiś wywiad czy rozmowa, zwykle wstawał i wychodził bez słowa.

Halliday miał wiele dobrze znanych obsesji. Głównymi były klasyczne gry wideo, powieści science fiction i fantasy oraz filmy wszelkich gatunków. Miał też prawdziwego hopla na punkcie lat 80., dekady, którą przeżył jako nastolatek. Halliday oczekiwał najwyraźniej, że wszyscy wokół niego powinni podzielać te obsesje, i często naskakiwał na tych, którzy się nimi nie fascynowali. Bywało, że wyrzucał długoletnich pracowników za to, że nie rozpoznali mało znanego dialogu z jakiegoś filmu, który im zacytował, albo kiedy odkrył, że nie znają jego ulubionej kreskówki, komiksu czy gry wideo. (Ogden Morrow zawsze przyjmował takiego pracownika z powrotem, a Halliday tego nawet nie zauważał).

Z biegiem lat ograniczone umiejętności społeczne Hallidaya pogorszyły się jeszcze bardziej. (Po śmierci Hallidaya przeprowadzono na jego temat kilka wyczerpujących analiz psychologicznych. Jego obsesyjne przywiązanie do rutyny i zainteresowanie kilkoma całkowicie niszowymi tematami utwierdziły wielu psychologów w przekonaniu, że miliarder cierpiał na syndrom Aspergera albo inną formę rozwiniętego autyzmu).

Mimo ekscentryczności Hallidaya nikt nigdy nie kwestionował jego geniuszu. Gry, które tworzył, były wciągające i szalenie popularne. Pod koniec XX wieku Halliday był uważany za najlepszego projektanta gier swojego pokolenia, a niektórzy twierdzili nawet, że wręcz wszech czasów.

Ogden Morrow był również błyskotliwym programistą, ale jego prawdziwy talent objawiał się w biznesie. Nie dość że współtworzył wydawane przez firmę gry, to jeszcze opracował wszystkie pierwsze kampanie marketingowe oraz system dystrybucji shareware i za każdym razem osiągał oszałamiające wyniki. Kiedy Gregarious Games w końcu weszła na giełdę, kurs jej akcji poszybował w kosmos.

W wieku lat trzydziestu Halliday i Morrow zostali multimilionerami. Kupili posiadłości przy tej samej ulicy. Morrow nabył lamborghini, wziął kilka długich urlopów i zjeździł cały świat. Halliday kupił i odnowił jeden z oryginalnych deloreanów wykorzystanych w filmach Powrót do przyszłości i niemal cały swój czas spędzał na programowaniu, niczym przyspawany do klawiatury komputera. Swoją fortunę wykorzystywał do gromadzenia największej na świecie prywatnej kolekcji klasycznych gier wideo, postaci z Gwiezdných wojen, starych pudełek śniadaniowych i komiksów.

Wspiąwszy się na szczyt, Gregarious Games zapadła w stan uśpienia, tak się przynajmniej wydawało. Przez kilka lat nie wydała żadnej nowej gry. Morrow wygłaszał tajemnicze komunikaty, że firma pracuje nad ambitnym projektem, który

pchnie ją w zupełnie nowym kierunku. Zaczęły krążyć plotki, że Gregarious Games opracowuje jakiś nowy rodzaj sprzętu do gier komputerowych i że ten tajny projekt błyskawicznie pochłania znaczne rezerwy finansowe spółki. Pojawiły się także sygnały, że Halliday i Morrow zainwestowali większość swych osobistych majątków w nowe przedsięwzięcie spółki. Rozeszły się pogłoski, że nad Gregarious Games zawisło widmo bankructwa.

I nagle w grudniu 2012 roku Gregarious Games zmieniła nazwę na Gregarious Simulations Systems i pod nowym szyldem przedstawiła swój sztandarowy produkt, jedyny, jaki kiedykolwiek miała wypuścić: OASIS - Ontologicznie Antropocentryczna Symulacja Imaginacyjno-Sensoryczna.

OASIS drastycznie zmieniła życie ludzi na całym świecie. Przekształciła rozrywkę, sieci społecznościowe, a nawet globalną politykę. Choć początkowo reklamowano ją jako nowy rodzaj masowej gry sieciowej, OASIS szybko stała się nowym sposobem na życie.

Przed OASIS jednym z pierwszych współdzielonych sztucznych środowisk były masowe gry sieciowe (czyli MMO, od Massively Multiplayer Online Game). Pozwalały tysiącom graczy jednocześnie współistnieć wewnątrz symulowanego świata, do którego wchodził przez Internet. Owe środowiska były niewielkie, zwykle składały się z pojedynczych światów albo około dziesięciu małych planet. Gracze w MMO widzieli te sieciowe światy poprzez dwuwymiarowe okienko - monitor komputera - i mogli wchodzić w interakcje za pomocą klawiatury, myszy i innych równie mało precyzyjnych urządzeń.

Gregarious Simulation Systems wyniósł koncepcję MMO na zupełnie nowy poziom. OASIS nie ograniczała użytkowników do tylko jednej planety czy nawet dziesięciu. OASIS zawierała setki (a w końcu tysiące) trójwymiarowych światów w wysokiej rozdzielczości, które ludzie mogli poznawać, a każdy z tych światów był cudownie odwzorowany z najdrobniejszymi szczegółami, aż po owady i źdźbła trawy, a także wiatr i pory roku. Użytkownicy mogli krążyć po tych planetach i ani razu nie natknąć się na podobny teren. Nawet w pierwszym prymitywnym wcieleniu zakres owej symulacji był oszałamiający.

Halliday i Morrow określali OASIS mianem „rzeczywistości o otwartym kodzie źródłowym”, plastycznym sieciowym wszechświecie, do którego każdy mógł wejść przez Internet za pomocą domowego komputera albo konsoli do gier. Wystarczyło się zalogować i z miejsca można było uciec od trudów dnia codziennego. Można było stworzyć sobie całkowicie nową osobowość i panować w pełni nad tym, jak nas widzą i słyszą inni. W OASIS grubas mógł wyszczupleć, brzydka wypięknąć, a nieśmiały mógł zostać ekstrawertykiem. Albo na odwrót. Można było zmienić imię, wiek, płeć, rasę, wzrost, wagę, głos, kolor oczu i budowę kości. Albo w ogóle porzucić ludzką skórę i zostać elfem, ogrem, obcym czy jakąkolwiek inną postacią z literatury, filmu czy mitologii.

W OASIS można było zostać kimkolwiek lub czymkolwiek, w zależności od pragnień. Można było na zawsze zachować prawdziwą tożsamość w tajemnicy i ta anonimowość była gwarantowana.

Użytkownicy mogli także zmieniać zawartość wirtualnych światów w OASIS albo tworzyć całkowicie nowe. Obecność człowieka w sieci nie ograniczała się już tylko do strony www czy konta w serwisie społecznościowym. W OASIS można było stworzyć własną prywatną planetę, wybudować na niej wirtualną rezydencję,

umeblować ją i wykończyć, jak tylko się człowiekowi zamarzyło, a potem zaprosić kilka tysięcy znajomych na imprezę. A ci znajomi mogli mieszkać w dziesięciu różnych strefach czasowych, rozrzućeni po całym globie.

Kluczem do sukcesu OASIS były dwa nowe urządzenia stworzone przez GSS. Aby wejść do symulacji, trzeba było skorzystać z nich obu: z wizjera i rękawic dotykowych OASIS.

Bezprzewodowy uniwersalny wizjer OASIS był nieco większy od okularów przeciwsłonecznych. Za pomocą nieszkodliwych laserów o małej mocy rysował niezwykle realistyczne środowisko OASIS bezpośrednio na siatkówce użytkownika, przesłaniając całkowicie jego pole widzenia wirtualnym obrazem. Wizjer o całe lata świetlne wyprzedzał gogle do oglądania rzeczywistości wirtualnej, jakie wcześniej próbowano sprzedawać. Całkowicie też zmienił technologię tworzenia rzeczywistości wirtualnej. Podobnie jak superlekkie rękawice dotykowe OASIS, dzięki którym użytkownicy bezpośrednio kontrolowali swojego awatara i wchodzili w taką interakcję z symulowanym środowiskiem, jakby naprawdę byli w jego środku. Kiedy podnosiło się przedmioty, otwierało drzwi czy prowadziło pojazdy, rękawice dotykowe pozwalały naprawdę czuć te nieistniejące przedmioty i powierzchnie, jakby naprawdę miało się je tuż pod nosem. Jak można było usłyszeć w telewizyjnej reklamie, rękawice pozwalają „sięgnąć do środka i dotknąć OASIS”. Połączenie wizjera i rękawic sprawiało, że wejście do OASIS nie mogło się z niczym równać, a kiedy już ktoś tego zasmakował, nie było odwrotu.

Oprogramowanie, które obsługiwało tę symulację - nowy OASIS Reality Engine autorstwa Hallidaya - też stanowiło ogromny technologiczny przełom. Dzięki niemu udało się pokonać ograniczenia, które krępowały poprzednie symulowane rzeczywistości. Poza ograniczaniem wielkości wirtualnych środowisk wcześniejsze MMO musiały też zmniejszać wirtualne populacje, zwykle do kilku tysięcy użytkowników na serwer. Jeśli jednocześnie zalogowało się zbyt wielu ludzi, symulacja zaczynała działać ślamazarnie i awatary zamierały w pół kroku, bo system nie mógł za wszystkim nadążyć. Ale OASIS wykorzystywała nowy rodzaj odpornej na błędy macierzy serwerowej, która mogła wykorzystywać dodatkową moc obliczeniową każdego podłączonego do niej komputera. Już na starcie OASIS mogła obsłużyć jednocześnie do pięciu milionów użytkowników bez widocznych opóźnień. Nie było też mowy o awarii całego systemu.

OASIS towarzyszyła zmasowana kampania marketingowa. Wszechobecne reklamy telewizyjne, na billboardach i w Internecie, ukazywały pełną zieleni „oazę” z palmami i jeziorkiem krystalicznej błękitnej wody, otoczoną ze wszystkich stron bezkresną surową pustynią.

Nowe przedsięwzięcie GSS od pierwszego dnia stało się gigantycznym sukcesem. Ludzie od dziesięcioleci marzyli o OASIS. „Wirtualna rzeczywistość”, jaką obiecywano im od tak dawna, w końcu się objawiła i była nawet lepsza, niż sobie wyobrażali. OASIS była sieciową utopią, domową holograficzną ucieczką. A co było w niej najatrakcyjniejsze? Że była darmowa.

Większość ówczesnych gier sieciowych zarabiała, pobierając od użytkowników miesięczny abonament za dostęp. GS pobierało tylko jednorazowe wpisowe w wysokości dwudziestu pięciu centów, za które otrzymywało się dożywotnie konto w OASIS. W reklamach używano jednego wspólnego hasła: „OASIS - Najwspanialsza gra komputerowa jaką kiedykolwiek stworzono. I tylko za ćwierć dolara”.

W okresie drastycznych zmian społecznych i kulturowych, większość mieszkańców globu tęskniła za ucieczką od rzeczywistości. I OASIS im ją dawała. W dodatku był to sposób tani, legalny, bezpieczny i nie uzależniający (co zostało udowodnione medycznie). Do gigantycznej popularności OASIS przyczynił się trwający kryzys energetyczny. Niebotyczne ceny ropy sprawiły, że podróże samolotem i samochodem stały się zbyt kosztowne dla przeciętnego obywatela i OASIS stała się jedyną ucieczką, na jaką mogła sobie pozwolić większość ludzi. Kiedy skończyła się era taniej, nadmiarowej energii, bieda i niepokoje zaczęły rozprzestrzeniać się po świecie jak wirus. Z każdym dniem coraz więcej ludzi miało powody, by szukać pocieszenia w wirtualnej utopii Hallidaya i Morrowa.

Każda instytucja, która chciała założyć swoje przedstawicielstwo w OASIS, musiała wynająć albo kupić od GSS wirtualną nieruchomość (Morrow dowcipnie nazywał ją „mitrażem”). Przewidując to, operator przeznaczył Sektor I na strefę biznesową i zaczął sprzedawać i wynajmować tam miliony kawałków „mitraży”. W mgnieniu oka powstawały centra handlowe wielkości miasta, a sklepy pochłaniały kolejne planety tak szybko, jak pleśń pomarańczę na zdjęciach poklatkowych. Budowanie miast nigdy jeszcze nie było tak łatwe.

Poza miliardami dolarów, jakie GSS zgarniała, sprzedając nieistniejącą ziemię, potężne wpływy przynosiła jej sprzedaż wirtualnych przedmiotów i pojazdów. OASIS stała się tak integralną częścią codziennego ludzkiego życia społecznego, że użytkownicy z chęcią wydawali prawdziwe pieniądze na zakup akcesoriów dla swoich awatarów: ubrań, mebli, domów, latających samochodów, magicznych mieczy czy broni maszynowej. Te przedmioty były jedynie ciągami zer i jedynek na serwerach OASIS, ale stanowiły też symbol statusu. Większość przedmiotów kosztowała zaledwie kilka kredytów, ale jako że GSS ponosiła zerowe koszty ich wytworzenia, zysk był ogromny. Mimo trwającej recesji w gospodarce

OASIS nadal pozwalała Amerykanom w wolnym czasie oddawać się ulubionej rozrywce zakupom.

OASIS szybko stała się najpopularniejszym sposobem korzystania z Internetu, do tego stopnia, że określenia OASIS i Internet stopniowo stały się synonimami. A niewiarygodnie łatwa w użyciu trójwymiarowa OASIS OS, którą GSS rozdawała za darmo, stała się najpopularniejszym komputerowym systemem operacyjnym.

Wkrótce miliardy ludzi na całym świecie codziennie pracowały i grały w OASIS. Część z nich się spotykała, zakochiwała się i pobierała, choć ich noga nigdy nie stanęła na tym samym kontynencie. Granica między prawdziwą tożsamością człowieka a tożsamością jego awatara zaczęła się zacierać.

Nastał początek nowej ery, w której większość rasy ludzkiej spędzała cały wolny czas wewnątrz gry komputerowej.

Reszta zajęć w szkole minęła szybko i nadeszła ostatnia lekcja - łacina.

Większość uczniów uczyła się języka obcego, który kiedyś mógł im się przydać mandaryńskiego, hindi czy hiszpańskiego. Ja postanowiłem zgłębiać łacinę, bo uczył się jej James Halliday. We wczesnych grach przygodowych od czasu do czasu wtrącał łacińskie słowa i zwroty. Niestety, mimo nieograniczonych możliwości OASIS, moja nauczycielka łaciny, pani Rank, nie potrafiła sprawić, by jej lekcje stały się interesujące. Dziś przypominała nam garstkę czasowników, których i tak zdążyłem się już nauczyć na pamięć, więc niemal od razu przestałem uważać na lekcji.

W trakcie lekcji symulacja nie pozwalała uczniom korzystać z jakichkolwiek danych ani programów nie zatwierdzonych przez nauczyciela. Wszystko po to, by dzieciaki nie oglądały filmów, nie grały w gry ani nie czatowały ze sobą, zamiast skupić się na nauce. Na szczęście już w pierwszej klasie liceum odkryłem lukę w oprogramowaniu szkolnej biblioteki sieciowej. Dzięki temu miałem dostęp do dowolnej książki ze szkolnej biblioteki, w tym do Almanachu Anoraka. Więc kiedy tylko zaczynałem się nudzić (tak jak teraz), wyciągałem książkę do okna na wyświetlaczu i dla zabicia czasu czytałem ulubione fragmenty.

Od pięciu lat Almanach był moją biblią. Tak jak większość książek obecnie był dostępny w formie elektronicznej. Ale ja chciałem go czytać dniami i nocami, nawet podczas częstych w stosach awarii prądu. Naprawiłem więc starą drukarkę laserową, którą ktoś wyrzucił na śmietnik, i wydrukowałem sobie książkę. Zbindowałem ją i wrzuciłem do plecaka. Dzięki temu miałem ją zawsze pod ręką i nauczyłem się każdego słowa na pamięć.

Almanach zawierał tysiące odniesień do ulubionych książek, seriali, filmów, piosenek, komiksów i gier Hallidaya. Większość z nich miała już ponad czterdzieści lat, więc można było je ściągnąć za darmo w postaci cyfrowej w OASIS. Jeśli coś, czego potrzebowałem, nie było dostępne legalnie za darmo, niemal zawsze znajdowało się w Jajotorrencie, serwisie do dzielenia się plikami, którego używali jajogłowi z całego świata.

W swoich badaniach nigdy nie chodziłem na skróty. Od pięciu lat przegryzałem się przez pełną listę lektur zalecaną dla jajogłowych. Douglas Adams. Kurt Vonnegut. Neal Stephenson. Richard K. Morgan. Stephen King. Orson Scott Card. Terry Pratchett. Terry Brooks. Bester, Bradbury, Haldeman, Heinlein, Tolkien, Gibson, Gaiman, Scalzi, Zelazney. Przeczytałem wszystkie powieści każdego pisarza z listy ulubionych autorów Hallidaya.

I na tym nie poprzestałem.

Obejrzałem też każdy film, o którym wspomniał w Almanachu. To, co Halliday lubił najbardziej - Gry wojenne, Pogromców duchów, Prawdziwego geniusza, Lepiej umrzeć czy Zemstę frajerów. Oglądałem je raz za razem, aż znałem wszystkie sceny na pamięć.

Pochłonałem wszystkie „święte trylogie”, jak je określał Halliday - Gwiazdne wojny (pierwszą i kolejną trylogię, która tak naprawdę działa się wcześniej), Władcę pierścieni, Matrixa, Mad Maxa, Powrót do przyszłości i Indianę Jonesa (Halliday powiedział kiedyś, że woli udawać, że inne filmy z Indianą Jonesem, od Królestwa Kryształowej Czaszki, nie istnieją. I tu się z nim zgadzałem).

Pożerałem też pełne filmografie każdego z jego ulubionych reżyserów:

Cameron, Gilliam, Jackson, Fincher, Kubrick, Lucas, Spielberg, Tarantino. I oczywiście Kevina Smitha.

Przez trzy miesiące ślęczałem nad wszystkimi młodzieżowymi filmami Johna Hughesa i uczyłem się na pamięć najważniejszych dialogów.

Tylko potulnych poszturchują. Świat należy do zuchwałych.

Można powiedzieć, że zaliczyłem wszystkie bazy.

Analizowałem Monty Pythona. I nie tylko Świętego Graala, lecz każdy ich film, album, książkę i każdy odcinek cyklu przygotowanego dla BBC. (Łącznie z dwoma „zaginionymi” odcinkami, które nakręcili dla niemieckiej telewizji).

Nie zamierzałem ułatwiać sobie pracy.

Nie zamierzałem przeoczyć niczego oczywistego.

Gdzieś w trakcie chyba nieco przesadziłem.

Niewykluczone nawet, że zaczęło mi trochę odbijać.

Widziałem wszystkie odcinki The Greatest American Hero, Airwolfa, Drużyny A, Nieustraszonego, Misfits of Science i Muppet Show.

A co z Simpsonami? - zapytacie.

Springfield znałem lepiej niż własne miasto.

Star Trek? Tu też odrobiłem pracę domową. TOS, TNG, DS9. Nawet Voyager i Enterprise⁹. Obejrzałem je wszystkie w porządku chronologicznym. Filmy też. Fazery wycelowane.

Odbyłem też szybki kurs sobotnich porannych kreskówek z lat 80.

Wyuczyłem się nazw wszystkich cholernych Gobotów i Transformerów.

Zaginiony łąd, Thundarr Barbarzyńca, He-Man, Schoolhouse Rock, G. I. Joe... Dowiedziałem się o nich wszystkiego. Bo wiedza to połowa wygranej.

Kto mnie utulał, kiedy było mi źle? H. R. Puff-n-Stuf¹⁰.

A Japonia? Czy wiedziałem coś o Japonii?

O tak. I to ile. Filmy anime i fabularne. Godzilla, Gamera, Starblazers, Space Giants i Załoga G. Speed Racer.

Nie byłem dyletantem.

Nie opieprzałem się.

Muzyka? Cóż, poznawanie całej muzyki nie było łatwe.

Musiało potrwać.

Lata 80. były długą dekadą (całe dziesięć lat), a Halliday najwyraźniej nie miał bardzo wysublimowanego gustu. Słuchał wszystkiego. Więc słuchałem i ja. Popu, rocka, new wave, punku, heavy metalu. Od The Police, przez Journey i R.E.M. po The Clash. Spróbowałem wszystkiego.

W niespełna dwa tygodnie przekopałem się przez całą dyskografię They Might Be Giants. Z Devo potrwało nieco dłużej.

Oglądałem mnóstwo filmów z YouTube, na których śliczne dziewczęta o wyglądzie prymusek grały na ukulele covery piosenek z lat 80. W zasadzie nie było to niezbędne do moich badań, ale kręciły mnie śliczne dziewczęta o wyglądzie prymusek grające na ukulele. Nie zamierzam się z tego tłumaczyć ani przed tym bronić.

Uczyłem się na pamięć słów. Głupich tekstów, takich kapel jak: Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard czy Pink Floyd.

Nie odpuszczałem.

Nie dosypiałem, ślęczałem po nocach.

A propos spania i nocy - wiecie, kto napisał przebój roku 1987 Beds Are

Burning? Australijska grupa Midnight Oil.

Byłem jak opętany. Nie chciałem dać za wygraną. Dostawałem coraz gorsze stopnie. Ale miałem to gdzieś.

Przeczytałem wszystkie wydania każdego komiksu, jaki znalazł się w zbiorach Hallidaya.

Nie mogłem pozwolić, żeby ktokolwiek kwestionował moje zaangażowanie.

Zwłaszcza jeśli chodzi o gry komputerowe.

W tej dziedzinie byłem ekspertem.

Tu nie sposób było mnie zagiąć.

Gdybym startował w teleturnieju Jeopardy, marzyłbym o pytaniach z tej kategorii.

Ściągnąłem każdą grę, o jakiej choćby tylko wspomniano w Almanachu, od Akalabetha po Zaxxon. Grałem w każdą, dopóki nie osiągnąłem mistrzostwa, a potem brałem się do następnej.

Zdziwilibyście się, ile badań można przeprowadzić, nie mając własnego życia. Dwanaście godzin dziennie, siedem dni w tygodniu - to morze czasu na naukę.

Poznawałem dogłębnie każdy gatunek gier i każdą platformę. Klasyczne automaty na monety, komputery domowe, konsole i urządzenia przenośne. Przygodowe gry tekstowe strzelanki pierwszoosobowe, gry fabularne widziane z perspektywy trzeciej osoby. Stare klasyki na urządzenia 8-, 16- i 32-bitowe, napisane jeszcze w poprzednim stuleciu. Im trudniejsza była gra, tym bardziej mnie cieszyła. Grałem w te cyfrowe eksponaty muzealne noc za nocą, rok po roku. Odkryłem, że mam do tego smykałkę. W kilka godzin byłem w stanie opanować większość gier akcji. Nie było też gry przygodowej czy fabularnej, której bym nie ukończył. Nie potrzebowałem do tego żadnych przewodników ani podpowiedzi. Wszystko przychodziło mi ot, tak. Jeszcze lepiej radziłem sobie w starych platformówkach. W środku akcji w szybkich klasykach w rodzaju Defendera czułem się jak jastrząb podczas lotu albo rekin krążący po dnie oceanu. Po raz pierwszy poznałem, co to znaczy urodzić się do czegoś. Mieć talent.

Ale na pierwszy prawdziwy trop nie wpadłem dzięki starym filmom, komiksom czy grom komputerowym. Olśniło mnie, kiedy badałem historię starych gier fabularnych

rozgrywanych za pomocą kartki i ołówka.

Na pierwszej stronie Almanachu Anoraka znajdują się cztery rymowane wersy, które Halliday recytuje w filmowym Zaproszeniu.

Trzy ukryte klucze i trzy tajemne bramy
Tam próbom wielkim człek będzie poddany
Kto się nie ugnie i podola wyzwaniom
Dotrze do Końca i będzie wygranym

Początkowo wydawało mi się, że to jedyne bezpośrednie odniesienie do konkursu w całym Almanachu. Aż nagle, pośród tych rozwlekłych wpisów do dziennika i esejów na temat popkultury, odkryłem ukrytą wiadomość.

W całym tekście Almanachu rozrzucone były znaczone litery. Każda z nich miała małe, prawie niewidoczne nacięcie w obrysie.

Po raz pierwszy zauważyłem te nacięcia rok po śmierci Hallidaya. Czytałem

wydrukowaną wersję Almanachu i początkowo owe karby wyglądały na niedoskonałości druku, być może z powodu papieru albo starych drukarek, na których wydrukowałem tekst. Ale kiedy zajrzałem do elektronicznej wersji książki, dostępnej na stronie internetowej Hallidaya, zauważyłem te same nacięcia na tych samych literach. Wystarczyło się przyjrzeć, by się o tym przekonać.

To Halliday je tam umieścił. Zaznaczył te litery z jakiegoś powodu.

Okazało się, że w całej książce tych zakarbowanych liter jest 135. Zacząłem je spisywać w takim porządku, w jakim się pojawiły, i odkryłem, że układają się w sensowny tekst. Omal nie umarłem z wrażenia, kiedy zapisałem go w moim dzienniku Graala:

Miedziany Klucz błyszczący ślicznie
W koszmarów pełnej krypcie
Ale dużo trzeba się uczyć
By dołączyć do grupy
Co zdobędzie punkty liczne

Oczywiście inni jajogłowi też odkryli tę ukrytą wiadomość, ale każdy był na tyle sprytny, by przed nikim się tym nie chwalić. Przynajmniej nie od razu. Jakies pół roku po tym jak znalazłem ten szyfr, odkrył go również student pierwszego roku na MIT. I miał za długi jęzor. Chłopak nazywał się Steven Pendergast. Postanowił wykorzystać swoje pięć minut sławy, dzieląc się swoim odkryciem z mediami. W serwisach informacyjnych wywiady z tym pacanem pojawiały się non stop przez miesiąc, choć nie miał bladego pojęcia, co może oznaczać ta wiadomość. Po tym wydarzeniu powstał nawet idiom, gdy ktoś się mądrzył publicznie, nie mając o niczym pojęcia, „odwalał Pendergasta”.

Kiedy wiadomość z Almanachu stała się tajemnicą poliszynela, jajogłowi ochrzcili ją mianem limeryka. Od czterech lat znał go cały świat, ale nikt nie rozumiał jego prawdziwego znaczenia i Miedziany Klucz wciąż czekał na znalazcę.

Wiedziałem, że Halliday często używał podobnych zagadek w swych wczesnych grach przygodowych i każda z tych zagadek nabierała sensu w kontekście gry. Poświęciłem więc cały dział mojego dziennika Graala na rozszyfrowanie limeryku, wers po wersie.

Miedziany Klucz błyszczący ślicznie

Ten wiersz wydawał się dość zrozumiały. Nie byłem w stanie doszukać się tu drugiego dna.

W koszmarów pełnej krypcie

Tu zaczynały się schody. Na pozór wydawało się, że klucz leży ukryty gdzieś w jakiejś krypcie pełnej przerażających rzeczy. Ale w trakcie badań odkryłem stary dodatek do Dungeons & Dragons o tytule Krypta Koszmarów, wydany w 1981 roku. Kiedy tylko ujrzałem tytuł, byłem pewien, że drugi wers limeryku odnosi się właśnie do niego. Przez całe liceum Halliday i Morrow grali w zaawansowaną wersję Dungeons & Dragons, a także w kilka innych gier fabularnych z użyciem kartki i ołówka, takich jak GURPS, Champions, Car Wars czy Rolemaster.

Krypta Koszmarów to cienka broszurka zwana modułem. Zawierała szczegółowe mapy i opisy poszczególnych komnat podziemnego labiryntu zamieszkałego przez wampiryczne potwory. Gracze w D&D mogli chodzić po tych komnatach swoimi bohaterami. Prowadzący grę, czyli Mistrz Lochu, odczytywał

moduł i prowadził innych graczy przez opisane w nich historie, mówiąc im, co widzą i co napotykają po drodze.

Kiedy dowiedziałem się więcej, jak grało się w te wczesne gry fabularne, uświadomiłem sobie, że moduł D&D to nic innego jak prymitywny odpowiednik wyprawy w OASIS. A postaci z D&D to po prostu awatary. W pewnym sensie te stare gry fabularne były pierwszymi symulacjami wirtualnej rzeczywistości, tworzonymi na długo, zanim komputery stały się na tyle silne, by podołać temu zadaniu. W owych czasach ktoś, kto chciał uciec do innego świata, musiał sam go stworzyć za pomocą własnej wyobraźni, kartki papieru, ołówka, kości i kilku notesów. Kiedy sobie to uświadomiłem, aż przysiadłem z wrażenia. Zacząłem zupełnie inaczej patrzeć na poszukiwania jaja wielkanocnego Hallidaya.

Od tego czasu zacząłem je traktować jako wyrafinowany moduł w D&D. A Halliday był oczywiście Mistrzem Lochu, choć teraz prowadził już całą grę z za grobu.

Znalazłem cyfrową kopię pięćdziesięcioletniego modułu Krypty Koszmarów zaszytą głęboko na jakimś archiwalnym serwerze FTP. Badając ją, zacząłem snuć teorię: a może gdzieś w OASIS Halliday odtworzył Kryptę Koszmarów i tam ukrył Miedziany Klucz?

Przez kolejne kilka miesięcy poznawałem moduł i uczyłem się na pamięć wszystkich map i opisów komnat, oczekując dnia, kiedy w końcu wpadnę na to, gdzie się mieści. Ale w tym sęk: limeryk najwyraźniej nie zawierał żadnych podpowiedzi, gdzie Halliday ukrył to cholerstwo. Jedynym tropem wydawały się wersy: „Ale dużo trzeba się uczyć, by dołączyć do grupy, co zdobędzie punkty liczne”. Czytałem te słowa raz za razem, aż chciało mi się wyć z frustracji. Dużo się uczyć. No dobrze, w porządku. Ale o czym się uczyć?

W OASIS znajdowały się dosłownie tysiące światów i Halliday mógł ukryć swoją replikę Krypty Koszmarów w każdym z nich. Przeszukiwanie każdej planety po kolei zajęłoby całą wieczność. Gdyby w ogóle ktoś mógł sobie na to pozwolić.

Oczywistym punktem wyjściowym wydawała się planeta o nazwie Gygax w Sektorze

2. Halliday sam ją zakodował i nazwał na cześć Gary'ego Gygaxa, jednego z twórców Dungeons & Dragons oraz autora pierwotnego modułu Krypty Koszmarów. Według Jajopedii (encyklopedii dla jajogłowych) planetę Gygax pokrywały repliki starych modułów D&D, ale nie było wśród nich Krypty Koszmarów. Nie odtworzono jej w żadnym z innych światów OASIS poświęconych D&D. Jajogłowi przetrząsnęli te planety i przeszukali każdy centymetr kwadratowy ich powierzchni. Gdyby na którejś z nich znajdowała się replika Krypty Koszmarów, znaleziono by ją i oznaczono już dawno temu.

Krypta musiała być więc ukryta gdzie indziej. I nie miałem bladego pojęcia gdzie. Ale wmawiałem sobie, że jeśli nie odpuścę i dalej będę prowadził badania, w końcu dowiem się, gdzie się znajduje. Chyba to miał na myśli Halliday, pisząc: „Ale dużo trzeba się uczyć, by dołączyć do grupy, co zdobędzie punkty liczne”.

Jeśli jacyś inni jajogłowi tak samo jak ja interpretowali limeryk, to mieli dość sprytu, by o tym nie rozpowiadać. Na żadnym forum jajogłowych nie widziałem żadnych wpisów o Kryptce Koszmarów. Oczywiście zdawałem sobie sprawę, że moja teoria o starym module D&D mogła być kompletnie naiwna i całkowicie bezpodstawna.

Nadal więc oglądałem, czytałem, słuchałem i analizowałem, przygotowując się

na dzień, kiedy w końcu natknę się na trop, który doprowadzi mnie do Miedzianego Klucza.

I nagle na to wpadłem. Siedząc i myśląc o niebieskich migdałach na lekcji łaciny.

Nasza nauczycielka, pani Rank, stała przodem do klasy, powoli odmieniając łacińskie czasowniki. Najpierw mówiła je po angielsku, potem po łacinie, a każde wymawiane słowo automatycznie pojawiała się na tablicy za jej plecami. Ilekroć przerabialiśmy nużącą odmianę czasowników, zawsze w głowie brzmiały mi słowa starej piosenki ze Schoolhouse Rock.

„Biegnie, idzie, bierze, daje. Czasownik! Mówi, co się dzieje!”

Po cichutku nuciłem sobie tę piosenkę pod nosem, kiedy pani Rank zaczęła koniugować łaciński czasownik „uczyć się”.

- Uczyć się. Discere - mówiła. - Nie powinniście mieć problemów z zapamiętaniem, bo w angielskim istnieje słowo o podobnym znaczeniu: discern. Kiedy powtarzała zwrot „uczyć się”, od razu przypomniałem sobie limeryk: „Ale dużo trzeba się uczyć, by dołączyć do grupy, co zdobędzie punkty liczne”.

Pani Rank mówiła dalej, przytaczając zdania z tym czasownikiem:

- Chodzimy do klasy uczyć się - powiedziała. - Nos peto ordo disco...

I wtedy właśnie mnie olśniło. Czuję się, jakby z nieba spadło mi prosto na głowę kowadło. Rozejrzałem się po kolegach z klasy. Jacy ludzie muszą się dużo uczyć?

Uczniowie. Licealiści.

Znajdowałem się na planecie pełnej uczniów, z których każdy musiał się dużo uczyć.

A jeśli limeryk mówi, że krypta jest ukryta właśnie tu, na Ludus? Na planecie, na której wykręcam ręce z bezsilności od pięciu lat?

I nagle przypomniałem sobie, że Ludus to także łacińskie słowo oznaczające „szkołę”. Wyciągnąłem słownik łaciński, żeby się upewnić i wtedy odkryłem, że to słowo ma jeszcze jedno znaczenie. Ludus może oznaczać szkołę, ale także sport lub grę.

Grę.

Spadłem ze swojego składanego krzeselka i z hukiem wylądowałem na podłodze kryjówki. Konsola OASIS wykryła ten ruch i próbowała odwzorować upadek mojego awatara, ale system korekty zachowania w szkole powstrzymał go, a na moim wyświetlaczu mignął napis: „Proszę siedzieć na miejscu w czasie zajęć!”

Pilnowałem się, żeby za bardzo się nie podniecać. Być może wyciągam pochopne wnioski. Na innych planetach w OASIS znajdowały się setki prywatnych szkół i uczelni. Limeryk mógł mówić o którejś z nich. Ale nie wierzyłem w to. W grę wchodziła raczej Ludus. James Halliday przekazał miliardy na stworzenie tu systemu oświaty publicznej, by zademonstrować, jak ogromny potencjał edukacyjny ma OASIS. A przed śmiercią założył fundację, by systemowi szkół publicznych OASIS nigdy nie zabrakło pieniędzy. Fundacja Nauki Hallidaya dawała też biednym dzieciom z całego świata darmowe konsole i osprzęt oraz dostęp do Internetu, by mogły chodzić do szkoły za pośrednictwem OASIS.

Programiści z GSS zaprojektowali i stworzyli Ludus oraz wszystkie szkoły na tej planecie. Więc Halliday mógł nadać jej nazwę. A jeśli chciał coś tu ukryć, to miał też dostęp do kodu źródłowego planety.

Te myśli wybuchały w mojej głowie niczym bomby atomowe, jedna po drugiej.

Według pierwotnego modułu D&D wejście do Krypty Koszmarów kryło się w pobliżu „niskiego wypłaszczonego wzgórza, szerokiego na dwieście metrów i

długiego na trzysta”. Szczyt wzniesienia pokrywały wielkie czarne głązy ułożone w taki sposób, że oglądane z bardzo wysoka przypominały oczodoły, nozdrza i zęby ludzkiej czaszki.

Ale jeśli gdzieś na Ludus jest takie wzgórze, to czy ktoś by już na nie trafił?

Może nie. Między szkołami na Ludus rozciągały się ogromne pustkowia porośnięte lasami. Niektóre z tych leśnych terenów były potężne i zajmowały dziesiątki kilometrów kwadratowych. Większość uczniów nie postawiła tam nigdy stopy, bo nie było tam nic interesującego do oglądania czy robienia. Tak jak pola, rzeki i jeziora, lasy na Ludus zostały wygenerowane przez komputer, by wypełnić puste przestrzenie.

Oczywiście podczas długiego pobytu mojego awatara na Ludus z nudów zapuszczałem się w lasy wokół mojej szkoły, tam, gdzie mogłem dotrzeć piechotą. Ale zobaczyłem w nich tylko tysiące przypadkowo wygenerowanych drzew, od czasu do czasu ptaka, zająca albo wiewiórkę. (Zabijanie tych stworzeń nie przynosiło żadnych punktów sprawdziłem to).

A zatem całkiem możliwe, że gdzieś na Ludus, w jednej z ogromnych, niezbadanych połaci lasu znajdowało się małe wzgórze pokryte głązami ułożonymi w kształt ludzkiej czaszki.

Spróbowałem wyciągnąć na wyświetlacz mapę Ludus, ale nie mogłem. System na to nie pozwolił, bo nadal trwała lekcja. Moja tylna furka do sieciowej szkolnej biblioteki nie działała w przypadku oprogramowania z mapami OASIS.

- Jasna cholera! - wyrwało mi się z frustracji. System korekt zachowania odfiltrował to przekleństwo, więc nie usłyszała go ani pani Rank, ani żaden z kolegów i koleżanek. Ale na wyświetlaczu mignął mi kolejny komunikat: „Wyciszono przekleństwo - ostrzeżenie przed uwagą!”

Zerknąłem na zegarek na wyświetlaczu. Do końca dzisiejszych zajęć zostało dokładnie siedemnaście minut i dwadzieścia sekund. Siedziałem z zaciśniętymi zębami, odliczając każdą sekundę. W głowie miałem prawdziwą gonitwę myśli.

Ludus była niepozornym światem w sektorze 1. Powinny się tu znajdować jedynie szkoły, więc żadnemu jajogłowemu nie przyszłoby do głowy szukać tu Miedzianego Klucza. Sam nigdy bym tu nie szukał i właśnie to był najlepszy dowód, że to doskonała kryjówka. Ale dlaczego Halliday miałby go ukryć właśnie tu? Chyba że...

Chciał, żeby znalazł go jakiś uczeń.

Wciąż kręciło mi się w głowie od możliwych konsekwencji tej myśli, gdy w końcu rozległ się dzwonek. Inni uczniowie zaczęli wychodzić z klasy albo znikali z krzeseł. Awatar pani Rank także zniknął i po kilku chwilach zostałem sam.

Wyciągnąłem mapę Ludus na wyświetlacz. Przed oczami miałem trójwymiarowy globus unoszący się w powietrzu. Zakręciłem nim ręką. Ludus jak na OASIS była niewielką planetą, mniej więcej trzy razy mniejszą od ziemskiego Księżyca. W obwodzie miała dokładnie tysiąc kilometrów. Powierzchnię pokrywał jeden spójny kontynent. Nie było oceanów, tylko kilka dużych jezior rozrzuconych tu i ówdzie. Jako że w OASIS planety nie były realne, nie musiały się poddawać prawom natury. Na Ludus wiecznie trwał dzień, niezależnie od tego, w którym miejscu się stało, a niebo było zawsze błękitne i bez jednej chmurki. Wiszące w jednym miejscu słońce stanowiło jedynie wirtualne źródło światła, wprogramowane w nieprawdziwe niebo.

Na mapie szkolne kampusy, którymi usiana była powierzchnia planety, wyglądały jak tysiące identycznych ponumerowanych prostokątów. Oddziały je

łagodne wzgórza porośnięte łąkami, rzeki, łańcuchy górskie i lasy. Lasy miały najrozmaitsze kształty i rozmiary, a wiele z nich sąsiadowało ze szkołami. Obok mapy ustawiłem na wyświetlaczu moduł Krypty Koszmarów. Na początku umieszczono w nim ilustrację wzgórza, w którym kryła się krypta. Zrobiłem zrzut ekranu z tą ilustracją i umieściłem go w rogu wyświetlacza.

Gorączkowo przeszukiwałem ulubione serwisy z pirackimi programami, aż w końcu znalazłem wtyczkę do atlasu OASIS analizującą obrazy. Ściągnąłem program przez Jajotorrent, a po kilku minutach już wiedziałem, jak zmusić go do przeskanowania całej powierzchni Ludus w poszukiwaniu wzgórza z wielkimi czarnymi głazami ułożonymi w kształt czaszki. Tego, którego wielkość, kształt i wygląd pasował do ilustracji z modułu Krypty Koszmarów. Po dziesięciu minutach poszukiwań program wyświetlił możliwe

miejsce.

Wstrzymałem oddech i ustawiłem zbliżenie mapy Ludus obok ilustracji z modułu D&D. Kształt wzgórza i wzór czaszki ułożony z kamieni pasował idealnie do ilustracji.

Oddaliłem nieco mapę, a potem jeszcze dalej, żeby potwierdzić, że północna krawędź wzgórza kończyła się klifem z piasku i żwiru. Zupełnie jak w oryginalnym module Dungeons & Dragons.

Wydałem z siebie ryk triumfu, który odbił się echem po pustej klasie i aż huczał w ścianach mojej małej kryjówki. Udało się. Znalazłem Kryptę Koszmarów!

Kiedy w końcu się uspokoilem, zrobiłem kilka szybkich wyliczeń. Wzgórze znajdowało się prawie pośrodku wielkiego lasu w kształcie ameby, po drugiej stronie Ludus, mniej więcej czterysta kilometrów od mojej szkoły. Mój awatar biegał z maksymalną szybkością pięciu kilometrów na godzinę, więc na piechotę dotarłbym tam po trzech dniach i to gdybym biegł non stop. Gdybym mógł się przeteleportować, dostałbym się tam w kilka minut. Opłata za taki niewielki dystans nie byłaby wysoka, może kilkaset kredytów. Niestety, to i tak więcej niż miałem obecnie na koncie w OASIS, które straszło wielkim okrągłym zerem.

Zacząłem się zastanawiać, co mogę zrobić. Aech pożyczylby mi pieniądze na bilet, ale nie chciałem prosić go o pomoc. Jeśli nie będę w stanie dotrzeć do krypty samodzielnie, to nie zasługuję, by w ogóle do niej dotrzeć. Poza tym musiałbym okłamać Aecha po co mi pieniądze, a ponieważ nigdy wcześniej nie prosiłem go o pożyczkę, wszelkie wymówki potraktowałby podejrzliwie.

Kiedy pomyślałem o Aechu, uśmiechnąłem się pod nosem. Kiedy się o tym dowie, szlag go trafi. Krypta była ukryta niespełna siedemdziesiąt kilometrów od jego szkoły! Miał ją praktycznie pod nosem.

Nagle wpadłem na pomysł i zerwałem się na równe nogi. Wybiegłem z klasy i popędziłem korytarzem.

Nie dość, że wymyśliłem, jak teleportować się na drugą stronę Ludus, to jeszcze znalazłem sposób, jak przekonać szkołę, żeby za to zapłaciła.

Każda szkoła publiczna w OASIS miała różne drużyny sportowe - zapaśniczą, piłki nożnej, futbolu amerykańskiego, baseballu, siatkówki i kilku innych dyscyplin, których w prawdziwym świecie nie dało się rozgrywać, np. Quiddicha czy zdobądź flagę w wersji bez grawitacji. Uczniowie grali w tych drużynach tak jak w szkołach w prawdziwym świecie. Robili to ubrani w wyrafinowane sportowe kostiumy dotykowe, w których naprawdę trzeba było biegać, skakać, kopać, blokować i tak dalej. Drużyny ćwiczyły co wieczór, spotykały się na zgrupowaniach i jeździły do innych

szkół na Ludus na turnieje. Nasza szkoła rozdawała darmowe kupony na teleportację każdemu uczniowi, który chciał pójść na mecz rozgrywany w innej szkole. Mogliśmy wtedy stać na trybunach i kibicować starej dobrej SPO-1232. Skorzystałem z tego tylko raz, kiedy nasza drużyna od zdobądź flagę grała w szkole Aecha na mistrzostwach szkół publicznych.

Kiedy dotarłem do sekretariatu, rzuciłem okiem na terminarz rozgrywek i od razu znalazłem to, czego szukałem. Dziś wieczorem nasza drużyna futbolowa grała z SPO-0571, o godzinę biegu od lasu, gdzie mieściła się krypta.

Sięgnąłem ręką, wybrałem ten mecz i natychmiast w schowku mojego awatara pojawił się kupon teleportacyjny na jedną podróż tam i z powrotem do SPO-0571.

Zatrzymałem się na chwilę przy swojej szafce, żeby zostawić podręczniki i zabrać latarkę, miecz, tarczę i zbroję. Następnie wypadłem głównym wejściem i przebiegłem przez ogromny zielony trawnik znajdujący się przed szkołą.

Kiedy dotarłem do czerwonej granicy wyznaczającej teren szkoły, rozejrzałem się wokół, by mieć pewność, że nikt na mnie nie patrzy, i w końcu przekroczyłem linię. W tej chwili napis na etykietce nad moją głową zmienił się z Wade3 na Parzivala. Poza terenem szkoły mogłem znów używać mojego pseudonimu. Mogłem też całkiem wyłączyć etykietkę i tak zrobiłem, bo chciałem podróżować incognito.

Najbliższy terminal transportowy mieścił się na końcu wybrukowanej drogi. Był to wielki pawilon z kopułą podparty przez dziesięć filarów z kości słoniowej. Na każdym z nich widać było ikonę teleportacji OASIS - wielką literę T pośrodku niebieskiego sześcioboku. Zajęcia w szkole skończyły się kilka minut temu, więc do terminala ciągnął tłum awatarów. W środku mieściły się długie rzędy niebieskich kabin teleportacyjnych. Ich kolor i kształt zawsze przypominał mi statek „Tardis” z Doktora Who. Wszedłem do pierwszej pustej kabiny i drzwi automatycznie się za mną zamknęły. Nie musiałem wpisywać celu podróży na dotykowym ekranie, bo był już zakodowany na moim kuponie. Po prostu wsunąłem kupon do szczeliny i na ekranie pojawiła się mapa Ludus z linią od miejsca, gdzie teraz byłem, do celu podróży - migającej zielonej kropki obok SPO-0571. Kabina od razu wyliczyła odległość, jaka mnie czeka (czterysta sześćdziesiąt dwa kilometry) i opłatę, jaką będzie musiała uiścić szkoła (sto trzy kredyty). Kupon został zweryfikowany, przy sumie pojawił się napis „Zapłacono” i mój awatar zniknął.

Natychmiast pojawiłem się w identycznej kabine wewnątrz identycznego terminala transportowego po przeciwnej stronie planety. Kiedy wybiegłem na zewnątrz, zobaczyłem SPO-0571. Wyglądała dokładnie tak jak moja szkoła, tyle że otaczał ją inny krajobraz. Zobaczyłem kilkoro znajomych uczniów zmierzających na pobliski stadion futbolowy, by obejrzeć mecz i kibicować naszej drużynie. Nie rozumiałem tylko po co. Równie dobrze mogli obejrzeć to samo, puszczając obraz na wyświetlaczu. Puste miejsca na trybunach i tak zostaną wypełnione przez losowo wygenerowanych kibiców typu PNG, którzy też będą pochłaniać wirtualne napoje gazowane, hot dogi i wydzierać się wniebogłosy. Od czasu do czasu zrobią nawet „meksykańską falę”.

Ale ja biegłem już w przeciwnym kierunku, przez falującą zieloną łąkę, która rozciągała się za szkołą. Kawatek dalej majaczyło niewielkie pasmo górskie, u którego stóp znajdował się las w kształcie ameby.

Włączyłem mojemu awatarowi funkcję automatycznego biegu, po czym otworzyłem schowek i wyciągnąłem z niego trzy wymienione w nim przedmioty. Na

moim ciele pojawiła się zbroja, na plecach zawisła tarcza, a u boku - miecz w pochwie.

Dotarłem prawie do skraju lasu, kiedy zadzwonił telefon. Na wyświetlaczu zobaczyłem, że to Aech. Pewnie chce się dowiedzieć, dlaczego jeszcze nie zalogowałem się w Piwnicy. Ale gdybym odebrał wideopłączenie, zobaczyłby, że mój awatar biegnie przez pole ile sił w nogach, a za moimi plecami widać coraz mniejszą SPO-0571. Mógłbym ukryć moje obecne położenie, odbierając tylko połączenie głosowe, ale to wzbudziłoby zapewne jego podejrzenia. Zrzuciłem więc rozmowę na wideopocztę. W małym okienku na wyświetlaczu pojawiła się twarz Aecha. Dzwonił z jakiejś areny walk. Za plecami miał dziesiątki awatarów zwartych w uściskach na wielopoziomowym stadionie.

- Sie ma, Z! Co u ciebie? Trzepiesz kapucyna przy Zaklętej w sokoła? - Błysnął zębami w uśmiechu kota z Cheshire. - Odezwij się do mnie. Nadal mam zamiar usiąść z popcornem i obejrzeć maraton Robotech. Wpadniesz? - Rozłączył się i obraz jego twarzy zniknął.

Wysłałem mu SMS z informacją, że mam górę pracy domowej i nie mogę się dzisiaj spotkać. Następnie wyciągnąłem moduł Krypty Koszmarów, by przeczytać go raz jeszcze, strona po stronie. Robiłem to powoli i starannie, bo byłem niemal pewien, że znajdę w nim szczegółowy opis wszystkiego, co mnie czeka.

Na krańcu świata, pod zagubionym samotnym wzgórzem - czytałem we wstępie do modułu - leży złowieszcza Krypta Koszmarów. Ten grobowiec na planie labiryntu kryje okropne pułapki, dziwne i drapieżne potwory, nieprzebrane i magiczne skarby, a gdzieś w jej wnętrzu czai się zły półlicz.

Ta wzmianka mnie zaniepokoiła. Licz to rodzaj nieumarłego, zwykle niewiarygodnie potężny czarodziej lub król, który za pomocą czarnej magii zaklął swoją duszę i w ten sposób osiągnął perwersyjną formę nieśmiertelności. Spotykałem liczów w niezliczonych grach komputerowych i powieściach fantasy. Zawsze należało ich unikać.

Analizowałem mapę krypty i opisy jej licznych komnat. Wejście do krypty było ukryte od strony osypującego się klifu. Tunel prowadził do labiryntu złożonego z trzydziestu trzech komnat i pokojów, a w każdej z nich czaiły się najrozmaitsze potwory, śmiertelne pułapki i (przeważnie przeklęte) skarby. Jeśli komuś udało się przeżyć wszelkie pułapki i przejść labirynt, w końcu trafiał do krypty półlicza Acereraka. Komnata pełna była skarbów, ale wystarczyło ich dotknąć, by pojawił się nieumarły Król Acererak i spuścił śmiałkowi nekromanckie manto. Jeśli jakimś cudem ktoś zdołał pokonać licza, mógł odebrać mu skarb i wyjść z lochu. Misja wykonana, wyprawa zakończona.

Jeśli Halliday odtworzył Kryptę Koszmarów tak, jak została opisana w module, to miałem wielki problem. Mój awatar był słabeuszem na trzecim poziomie, bez żadnej magicznej broni i z żałosnymi dwudziestoma siedmioma punktami. Prawie każde z pułapek i potworów opisanych w module mogły mnie z łatwością zabić. A gdyby jakoś udało mi się je pokonać i dotrzeć do krypty, to potężny licz zdołałby unicestwić mojego awatara w kilka sekund samym spojrzeniem.

Ale miałem też kilka atutów. Nie miałem wiele do stracenia. Jeśli mój awatar zginie, stracę miecz, tarczę i skórzaną zbroję, no i trzy poziomy, które zdołałem pokonać przez kilka ostatnich lat. Musiałbym wtedy stworzyć nowego awatara pierwszego poziomu, który narodziłby się w miejscu, gdzie ostatnio się logowałem, czyli przed szafką w szkole. Ale wtedy mógłbym po prostu wrócić do krypty i

spróbować ponownie. I tak raz za razem, co wieczór, zbierając punkty i podnosząc swój poziom, aż znalazłbym Miedziany Klucz. Nie istniało coś takiego jak zapasowy awatar. Użytkownicy OASIS mogli używać tylko jednego awatara w danej chwili. Hakerzy potrafili używać zmodyfikowanych wizjerów z podrabianymi wzorcami tęczy, by w ten sposób stworzyć drugie konto. Ale ktoś, kto został na tym przyłapany, dostawał dożywotni zakaz wstępu do OASIS i był dyskwalifikowany z konkursu Hallidaya.

Żaden jajogłowy nie zdecydował się na takie ryzyko. Innym moim atutem (mam nadzieję) było to, że dokładnie wiedziałem, czego się spodziewać po wejściu do krypty, bo w module miałem szczegółową mapę całego labiryntu. Wiedziałem także, gdzie mieszczą się wszystkie pułapki oraz jak je rozbroić i jak ich unikać. Wiedziałem też, w których komnatach kryją się potwory, a gdzie leżą broń i skarby. Chyba że Halliday coś pozmieniał. Wtedy miałem przerąbane. Byłem jednak zbyt podniecony, żeby się martwić. W końcu dokonałem właśnie największego, najważniejszego odkrycia w życiu. Od skrytki z Miedzianym Kluczem

dzieliło mnie zaledwie kilka minut!

W końcu dotarłem do skraju lasu i wbiegłem między drzewa. Las składał się z tysięcy idealnie wyrenderowanych klonów, dębów, buków i modrzewi. Drzewa wyglądały, jakby wygenerowano je i rozmieszczono za pomocą standardowych szablonów krajobrazowych OASIS, ale pieczołowitość, z jaką je odwzorowano, była oszałamiająca. Zatrzymałem się, by przyjrzeć się bliżej jednemu z drzew i zobaczyłem, że w zagłębieniach kory chodzą nawet mrówki. Uznałem to za znak, że jestem na właściwym tropie.

W lesie nie było żadnej ścieżki, więc umieściłem mapę w rogu wyświetlacza i kierując się nią, szedłem do wzgórza z czaszką, przy którym znajdowało się wejście do krypty. Leżało tam, gdzie wskazywała mapa - na wielkiej polanie pośrodku lasu. Kiedy wyszedłem spomiędzy drzew, miałem wrażenie, że serce zaraz wyskoczy mi z piersi.

Wspiąłem się na niskie wzgórze i czułem się, jakbym wszedł w ilustrację z modułu D&D. Halliday odwzorował wszystko idealnie. Dwanaście masywnych czarnych głazów leżało na szczycie, tak jak miało leżeć - w układzie ludzkiej czaszki.

Poszedłem do północnej krawędzi wzgórza i zszedłem po kruszącym się klifie, który tam znalazłem. Posługując się mapą modułu, szybko odnalazłem miejsce, gdzie powinno być zasypane wejście do krypty. Zacząłem kopać, używając tarczy jako łopaty. Po kilku minutach dotarłem do wejścia do tunelu, który przechodził w ciemny podziemny korytarz. Podłogę korytarza pokrywała kolorowa kamienna mozaika z motywem krętej ścieżki z czerwonej terakoty. Znów. Tak samo jak w module D&D.

Przesunąłem mapę lochów Krypty Koszmarów w prawy górny róg wyświetlacza i nadałem jej nieco przezroczystości. Następnie założyłem tarczę na plecy i wyjąłem latarkę. Rozejrzałem się raz jeszcze, żeby upewnić się, że nikt mnie nie śledzi i ściskając miecz w drugiej ręce, wszedłem do Krypty Koszmarów.

Ściany korytarza prowadzącego do krypty pokryte były dziesiątkami dziwnych malowideł pokazujących zniewolonych ludzi, orki, elfy i inne stwory. Każdy fresk pojawiał się dokładnie w tym samym miejscu, o którym wspominał moduł D&D.

Wiedziałem, że pod kafelkami kamiennej posadzki kryje się kilka zapadni.

Wystarczyło na taką stanąć, a ona otwierała się i gracz spadał do jamy pełnej zatrutych szpikulców. Ale każdą ukrytą zapadnię miałem wyraźnie oznaczoną na mapie, więc udało mi się ominąć je wszystkie.

Jak dotąd oryginalny moduł był tu odwzorowany co do joty. Jeśli tak samo było w pozostałej części krypty, to może mam szansę przeżyć i odnaleźć Miedziany Klucz. W lochu kryły się tylko cztery potwory: gargulec, zombie, mumia i sam zły półlicz Acererak. Jako że mapa wskazywała mi ich kryjówki, powinienem unikać walki z nimi. Chyba że któryś z nich strzeże Miedzianego Klucza. Chyba nawet się domyślałem, komu przypadł w udziale ten zaszczyt.

Starłem się poruszać ostrożnie, w końcu mogłem się spodziewać wszystkiego. Ominiąłem Sferę Anihilacji i na końcu korytarza znalazłem ukryte drzwi obok ostatniej zapadni. Za nimi ciągnął się mały korytarz schodzący w dół. Latarka przecięła mrok, a promień światła odbił się od mokrych kamiennych ścian. Miałem wrażenie, jakbym się znalazł w niskobudżetowym filmie z gatunku miecza i magii, na przykład Hawk zabójca czy Władca zwierząt.

Zacząłem przedzierać się przez loch, komnata za komnatą. Choć wiedziałem, gdzie kryją się wszelkie pułapki, i tak musiałem poruszać się ostrożnie, by w żadną nie wpaść. W ciemnym, złowrogim pomieszczeniu zwanym Kaplicą Zła znalazłem tysiące złotych i srebrnych monet ukrytych w ławkach, tam gdzie powinny być. Było tego więcej, niż mógł unieść mój awatar, nawet z Magiczną Torbą. Zebrałem tyle monet, ile się dało, i pojawiły się w moim schowku. System automatycznie przeliczył je na kredyty i licznik na moim koncie skoczył do ponad dwudziestu tysięcy. W życiu nie miałem tyle pieniędzy. Oprócz kredytów mój awatar za zebranie monet otrzymał tyle samo punktów.

Zapuszczając się coraz dalej w głąb krypty, zebrałem kilka innych magicznych przedmiotów. Ognisty Miecz +1. Klejnot Jasnowidzenia. Magiczną Torbę. Pierścień Ochronny +1. Znalazłem nawet Pełną Metalową Zbroję +3. To były pierwsze magiczne przedmioty, jakie otrzymał mój awatar i poczułem, że teraz mogę wszystko.

Kiedy włożyłem magiczną zbroję, skurczyła się, by idealnie dopasować się do mojego awatara. Połyskujący metal przypomniał mi solidne zbroje, jakie nosili rycerze w filmie Excalibur. Na kilka sekund przełączyłem się nawet na widok zewnętrzny, by podziwiać, jak świetnie w niej wyglądam.

Im dalej szedłem, tym pewniej się czułem. Układ i zawartość krypty zgadzały się z opisem z modułu, z dokładnością do najdrobniejszych szczegółów. Do chwili, kiedy dotarłem do Sali Tronowej z Filarami.

Była to wielka kwadratowa komnata z wysokim sufitem, w której stało dziesięć masywnych kamiennych kolumn. W końcu sali znajdowało się ogromne podium, na szczycie którego stał tron z obsydianu zdobiony czaszkami ze srebra i kości słoniowej.

Wszystko idealnie pasowało do opisu z modułu poza jednym istotnym szczegółem. Tron miał być pusty, ale nie był. Siedział na nim półlicz Acererak,

wpatrując się we mnie w milczeniu. Na jego zasuszonej głowie połyskiwała zakurzona złota korona. Wyglądał dokładnie tak samo jak na okładce oryginalnego modułu Krypty Koszmarów. Ale Acereraka nie powinno tu być. Miał czekać w Komnacie Grobowej, znacznie dalej.

Zastanawiałem się, czy nie rzucić się do ucieczki, ale się powstrzymałem. Jeśli Halliday umieścił licza w tej sali, to pewnie zostawił tu także Miedziany Klucz. Musiałem to sprawdzić.

Przeszedłem przez komnatę do podium. Stąd widziałem nieumarłego wyraźniej. Dwa rzędy zębów z ostro ciętych diamentów układały się w uśmiech na twarzy bez ust. W każdym oczodole jarzył się wielki czerwony rubin. Po raz pierwszy od wejścia do krypty nie wiedziałem, co mam zrobić.

Moje szanse w bezpośrednim starciu z półliczem były żadne. Nędznym krótkim mieczem +1 nawet bym go nie drasnął, a dwa magiczne rubiny w jego oczodołach były w stanie wyssać życie z mojego awatara i położyć mnie trupem w jednej chwili. Nawet grupie sześciu czy siedmiu awatarów wysokiego poziomu nie byłoby łatwo go pokonać.

Żałowałem (nie po raz ostatni zresztą), że OASIS nie przypomina dawnych gier przygodowych, gdzie można było zapisywać stan rozgrywki. Niestety, nie tutaj. Jeśli mój awatar zginie, będę musiał zacząć od zera. Ale nie było czasu dzielić skóry na niedźwiedziu. Jeśli licz mnie zabije, wrócę następnego dnia i znów spróbuję. Kiedy serwer czasu OASIS wybije północ, cała krypta powinna się zresetować. Jeśli tak, wszystkie ukryte pułapki, które rozbroiłem, znów się uzbroją, a magiczne przedmioty pojawią się ponownie.

Wcisnąłem ikonę „nagraj” na krawędzi wyświetlacza, by to, co się za chwilę zdarzy, mogło się nagrać. Później wszystko sobie przeanalizuję. Ale kiedy dotknąłem ikony, ujrzałem komunikat: NAGRYWANIE NIEDOZWOLONE. Najwyraźniej Halliday zablokował nagrywanie wewnątrz krypty.

Wziąłem głęboki oddech, uniosłem miecz i postawiłem prawą stopę na najniższym stopniu podium. Kiedy to zrobiłem, rozległy się chrzęst kości i skrzywienie skóry - Acererak podniósł powoli głowę. Rubiny w oczodołach zaczęły się jarzyć intensywnym czerwonym światłem. Zrobiłem kilka kroków wstecz, bo spodziewałem się, że zeskoczy i rzuci się na mnie. Ale nawet nie wstał z tronu. Zamiast tego opuścił głowę i wbił we mnie lodowate spojrzenie.

- Witaj, Parzivalu - odezwał się chropawym głosem. - Czego poszukujesz?

Tego się nie spodziewałem. Według opisu z modułu licza nie mówił. Miał po prostu zaatakować, dając mi do wyboru walkę albo ucieczkę na złamanie karku.

- Szukam Miedzianego Klucza - odparłem. Wtem przypomniałem sobie, że zwracam się do króla, więc szybko pochyliłem głowę, opadłem na jedno kolano i dodałem: - Wasza wysokość.

- Oczywiście. - Acererak nakazał mi gestem, bym wstał. - I zjawieś się we właściwym miejscu. - Podniósł się, a kiedy się poruszył, jego zmumifikowana skóra skrzybiała niczym stare skórzane obicie.

Ścisnąłem mocniej miecz, bo wciąż spodziewałem się ataku.

- Jak mogę się przekonać, żeś godzien posiadania Miedzianego Klucza? - zapytał.

Cholera jasna! Co do diabła miałem na to odpowiedzieć? A jeśli odpowiem źle? Wyssie mi duszę i spali mnie na popiół?

Szukałem w głowie właściwej odpowiedzi. Najlepsze, co mi przyszło do głowy,

brzmiało:

- Pozwól mi udowodnić moją wartość, szlachetny Acereraku.

Licz wydał z siebie długi niepokojący rechot, który odbił się echem od kamiennych ścian.

- Bardzo dobrze! - odezwał się. - Udowodnisz swoją wartość, mierząc się ze mną w pojedynku!

Nigdy nie słyszałem, by nieumarły król licz wyzywał kogoś na pojedynek.

- Jak najbardziej - wydukałem niepewnie. - Ale czy nie będą nam do tego potrzebne konie?

- Nie. - Odsunął się od tronu. - Raczej ptaki.

Machnął kościotrupią dłonią na swój tron. Na chwilę rozbłysło światło i usłyszałem odgłos transformacji (jestem pewien, że został zaczerpnięty ze starej kreskówki Super Friends). Tron stopił się i przekształcił w stary wrzutowy automat do gier. Z panelu kontrolnego wystawały dwa dżojstiki - żółty i niebieski. Nie mogłem ukryć uśmiechu, kiedy przeczytałem na podświetlanej tablicy napis: „Joust. Williams Electronics, 1982”.

- Gramy do trzech gier - zaskrzeczał Acererak. - Jeśli wygrasz, dam ci to, czego szukasz.

- A jeśli ty wygrasz? - zapytałem, choć znałem już odpowiedź.

- Jeśli odniosę zwycięstwo - odezwał się licz, a rubiny w jego oczodołach rozbłysły jeszcze bardziej - umrzesz!

W prawej dłoni licza pojawiła się ognista wirująca kula. Podniósł ją groźnie.

- Oczywiście - zgodziłem się, bo co miałem zrobić. - Tak też myślałem, ale wolałem się upewnić.

Ognista kula zniknęła z dłoni Acereraka. Wyciągnął zasuszone palce i pokazał mi dwie błyszczące ćwierćdolarówki.

- Funduję ci te gry - wyjaśnił. Podszedł do automatu i wrzucił obie ćwierćdolarówki do otworu po lewej. Maszyna wydała z siebie dwa ciche elektroniczne akordy i liczba dostępnych gier skoczyła z zera do dwóch.

Acererak chwycił żółty dżojstik po lewej stronie panelu kontrolnego i zacisnął na nim kościste palce.

- Czyś jest gotów? - wyskrzeczał.

- Tak. - Wzięłem głęboki oddech. Rozprostowałem palce i chwyciłem dżojstik dla drugiego gracza. Moja prawa dłoń zawisła nad guzikiem z napisem „Skrzydła”.

Acererak pokręcił głową w lewo i prawo, masując szyję. Brzmiało to jak pęknięcie konarów drzewa. Następnie uderzył w guzik uruchamiający grę dla dwóch graczy i zaczął się pojedynek.

Joust to klasyczna gra platformowa z lat 80. oparta na dziwnym pomysle. Każdy gracz kontroluje rycerza uzbrojonego w lancę. Gracz 1 siedzi na strusiu, zaś Gracz 2 dosiada bociana. Trzeba machać skrzydłami, aby latać i pojedynkować się z drugim graczem albo kilkoma rycerzami sterowanymi przez komputer (ci dosiadają sokołów). Pojedynek wygrywa ten, czyja lanca znajduje się wyżej na ekranie. Przegrany ginie i traci jedno życie. Kiedy ginie jeden z wrogich rycerzy, jego sokół znosi zielone jajo, z którego szybko wykluwa się kolejny wojownik, jeśli odpowiednio szybko się go nie złapie. Od czasu do czasu pojawia się też pterodaktyl, który sieje spustoszenie.

Nie grałem w Joust od ponad roku. To była ulubiona gra Aecha i przez jakiś czas w jego chatroomie stał nawet automat. Kiedy chciał rozstrzygnąć jakiś spór

albo idiotyczną dyskusję na temat popkultury, wyzywał mnie na pojedynek w tę grę. Przez kilka miesięcy graliśmy niemal codziennie. Początkowo Aech był nieco lepszy ode mnie i zwykł się chełpić swoimi zwycięstwami. To mnie mocno wkurzało, więc zacząłem ćwiczyć na boku, co noc grałem po kilka gier z komputerowym rywalem obdarzonym sztuczną inteligencją. Doskonaliłem swoje umiejętności, aż w końcu stałem się na tyle dobry, że pokonałem Aecha. Wtedy to ja zacząłem się chełpić zwycięstwami, smakując zemstę. Kiedy graliśmy ostatnio, tak mocno z niego drwiłem, że wkurzył się jak diabli i przysiągł, że nigdy więcej ze mną nie zagra. Od tamtej pory nasze dyskusje rozstrzygamy za pomocą Street Fighter II.

Wyglądało na to, że zapomniałem, jak się gra w Joust. Przez pierwsze pięć minut

próbowałem się odprężyć i na nowo obeznac ze sterowaniem i rytmem gry. W tym czasie Acererak zdołał mnie zabić dwukrotnie, bezlitośnie spadając na mnie swym uskrzydlonym wierzchowcem po idealnej trajektorii. Postacią poruszał z wykalkulowaną perfekcją maszyny. Bo przecież był maszyną najnowszej generacji PNG, obdarzoną sztuczną inteligencją, którą zaprogramował sam Halliday.

Pod koniec pierwszej rozgrywki zacząłem sobie przypominać ruchy i sztuczki, jakich nauczyłem się w niekończących się potyczkach z Aechem. Ale Acererak nie potrzebował rozgrzewki. Od samego początku był w świetnej formie i nie było szans, bym odrobił straty z kiepskiego początku. Zabił mojego ostatniego bohatera, nim zdobyłem trzydzieści tysięcy punktów. Żenada.

- Przegrałeś jedną grę, Parzivalu - powiedział, błyskając grymasem uśmiechu. Została ci jeszcze jedna.

Nie tracił czasu i nie kazał mi długo na siebie czekać. Sięgnął ręką i znalazł przycisk z tyłu automatu. Wyłączył go i włączył ponownie, resetując grę. Kiedy na ekranie błysnęły czarno-białe obrazki Williams Electronics, licząc wytrzasnął skądś dwie kolejne ćwierćdolarówki i wrzucił je do automatu.

- Czyś jest gotów? - zapytał ponownie, garbiąc się nad panelem kontrolnym.

Zawahałem się i zapytałem:

- Miałbyś coś przeciwko, żebyśmy zamienili się stronami? Przyzwyczailem się do gry po lewej.

To była prawda. Kiedy graliśmy z Aechem w Piwnicy, zawsze wybierałem strusia. Przez to, że grałem po prawej stronie, nie mogłem wpaść w odpowiedni rytm.

Acererak jakby rozważał przez chwilę moją prośbę. W końcu kiwnął głową.

- Oczywiście.

Odsunął się od automatu i zamieniliśmy się miejscami. Nagle dotarło do mnie, jak absurdalnie musiało to wyglądać: facet w pełnej zbroi stoi obok nieumarłego króla-licza i obaj garbią się nad dżojstikami, i grają w klasyczną platformówkę. Na takie surrealistyczne obrazy można było trafić na okładkach starych wydań czasopisma „Heavy Metal” czy „Dragon”.

Acererak uderzył w klawisz oznaczający dwóch graczy, a ja wbiłem wzrok w ekran.

Następna gra też zaczęła się dla mnie pechowo. Ruchy mojego przeciwnika były bezlitosne i precyzyjne. Przez pierwsze kilka ataków próbowałem po prostu go omijać. Rozpraszało mnie też stukanie jego kościstego palca w guzik odpowiedzialny za machanie skrzydłami.

Przestałem zaciskać szczęki i oczyściłem umysł, zmuszając się, by nie myśleć o

tym, gdzie jestem, z kim gram i o jaką stawkę. Próbowałem sobie wyobrazić, że stoję znów w Piwnicy z Aechem.

Udało się. Prześliznąłem się na jego pole i sytuacja zaczęła się zmieniać na moją korzyść. Dostrzegałem błędy w stylu gry licza, dziury w oprogramowaniu. Nauczyłem się tego przez lata, doskonaląc się w setkach różnych gier komputerowych. Przeciwnika, którego kontrolował komputer, zawsze dało się jakimś sposobem pokonać. W takiej grze jak ta utalentowany gracz zawsze może pokonać sztuczną inteligencję wbudowaną w grę, bo program nie potrafi improwizować. Może reagować albo losowo, albo w jednym z nielicznych wariantów określonych z góry. To było abecadło gier komputerowych, które się nie zmieni, póki ludzie nie stworzą prawdziwej sztucznej inteligencji.

W drugiej grze szliśmy łeb w łeb, ale pod koniec dostrzegłem pewną prawidłowość w technice gry licza. Zmieniając kierunek swego strusia w odpowiedniej chwili, mogłem sprawić, że wpadał bocianem w nadlatującego sokoła. Powtarzając ten manewr, byłem w stanie pozbawiać go dodatkowych żyć, jednego po drugim. Sam zginąłem przy tym kilka razy, ale w końcu pokonałem go przy dziesiątym starciu, choć sam też już nie miałem żadnego dodatkowego życia.

Odsunąłem się od automatu i odetchnąłem z ulgą. Czuję, jak po czole i wokół wizjera spływają mi strużki potu. Otarłem twarz rękawem koszuli i mój awatar odwzorował ten ruch.

- Dobra gra - pochwalił mnie Acererak. Ku mojemu zdziwieniu wyciągnął do mnie zasuszone szpony dłoni. Uścisnąłem ją nerwowo, chichocząc przy tym.

- Ano tak - odparłem. - Świetna gra, bracie.

Dotarło do mnie, że na swój sposób grałem z Hallidayem. Szybko otrząsnąłem się z tych myśli, bojąc się, że mogę się za bardzo podniecić.

Acererak ponownie zorganizował dwie ćwierćdolarówki i wrzucił je do automatu.

- Gramy o wszystko - zdecydował. - Czyś jest gotów?

Kiwnąłem głową. Tym razem pozwoliłem sobie sam uderzyć w przycisk dla dwóch graczy.

Nasza ostatnia gra w tym remisowym pojedynku trwała dłużej niż poprzednie dwie razem wzięte. W czasie ostatniej rundy na ekranie pojawiło się tyle sokołów, że trudno było się poruszać i nie zostać choćby muśniętym przez któregoś z nich. Licz i ja zmierzyliśmy się po raz ostatni, na samej górze planszy. Obaj bez wytchnienia uderzaliśmy w przycisk odpowiedzialny za machanie skrzydłami i szarpaliśmy dżojstikami w lewo i prawo. Acererak wykonał akt desperacji, by uniknąć mego natarcia i opuścił się o mikrometr za nisko. Jego

ostatni wierzchołek wybuchł w maleńkiej eksplozji pikseli.

„Gracz 2, Koniec gry” - pojawił się komunikat na ekranie i licz wydał z siebie mrożący krew w żyłach ryk wściekłości. Uderzył gniewnie pięścią w bok automatu, rozbijając go na miliony maleńkich pikseli, które rozprysnęły się wokół i rozsypały po całej podłodze. Następnie odwrócił się do mnie.

- Gratulacje, Parzivalu - odezwał się i nisko pokłonił. - Dobrze się spisalesz.

- Dziękuję, szlachetny Acereraku - wyszeptałem z trudem, powstrzymując się, żeby nie zacząć podskakiwać i nie odwrócić się do niego plecami. Zamiast tego również się skłoniłem. Kiedy to uczyniłem, licz zmienił się w wysokiego czarodzieja ubranego w zwiewne czarne szaty. Od razu go rozpoznałem. To był awatar Hallidaya, Anorak.

Patrzyłem na niego, nie mogąc wydusić słowa. Od lat jajogłowi spekulowali, że

Anorak snuje się wciąż po OASIS, tym razem jako autonomiczny PNG. Duch Hallidaya w maszynie.

- A oto - powiedział czarodziej znajomym głosem Hallidaya - twoja nagroda.

Komnatę wypełnił orkiestrowy tusz. Najpierw triumfalny odgłos rogów, do których szybko dołączyła poruszająca sekcja smyczkowa. Rozpoznałem tę muzykę. To ostatni utwór z pierwotnej ścieżki dźwiękowej Johna Williamsa do Gwiezdnych wojen. Towarzyszy scenie, w której Księżniczka Leia wręcza Luke'owi i Hanowi medale (a Chewbacca, jak pewnie pamiętacie, dostaje figę z makiem).

Kiedy muzyka zaczęła narastać do crescendo, Anorak wyciągnął prawą rękę. W otwartej dłoni leżał Miedziany Klucz, przedmiot którego od pięciu lat szukały miliony ludzi. Kiedy mi go podał, muzyka ucichła i w tej samej chwili usłyszałem brzęknięcie. Właśnie zdobyłem pięćdziesiąt tysięcy punktów, dość, by mój awatar awansował aż na dziesiąty poziom.

- Żegnaj, Sir Parzivalu. - Anorak się uśmiechnął. - Życzę ci szczęścia w twojej wyprawie.

I nim zdążyłem zapytać, co mam robić dalej czy gdzie szukać pierwszej bramy, jego awatar zniknął w rozbłysku światła. Towarzyszył mu odgłos dźwiękowy teleportacji, który z całą pewnością został zaczerpnięty ze starej kreskówki Dungeons & Dragons z lat 80.

Zostałem sam na pustym podium. Spojrzałem na Miedziany Klucz w dłoni i ogarnęło mnie zdumienie i uniesienie. Wyglądał tak, jak w Zaproszeniu Anoraka, prosty zabytkowy klucz z miedzi. W owalnej główce wyryto rzymską cyfrę I. Obróciłem go i obserwowałem, jak światło latarki odbija się od rzymskiej cyfry. Wtedy właśnie dostrzegłem, że w metalu wyryto dwie niewielkie linijki tekstu. Uniosłem klucz do światła i odczytałem je na głos: To czego szukasz kryje się w śmieciach Na najgłębszym poziomie Daggorath

Nie musiałem nawet czytać tego po raz drugi. Od razu zrozumiałem znaczenie tych słów. Wiedziałem dokładnie, dokąd powinienem się udać i co zrobić, kiedy tam dotrę.

„Kryje się w śmieciach” to nawiązanie do dawnej serii komputerów TRS-80 produkowanych przez Tandy i Radio Shack w latach 70. i 80. Ówczesni użytkownicy komputerów nadali TRS-80 pogardliwy przydomek Trash 80¹¹.

To czego szukasz kryje się w śmieciach

Pierwszym komputerem Hallidaya był TRS-80 z oszałamiającymi 16 kilobajtami pamięci RAM. Od razu wiedziałem, gdzie w OASIS znajdę replikę tego komputera. Każdy jajogłowy to wiedział.

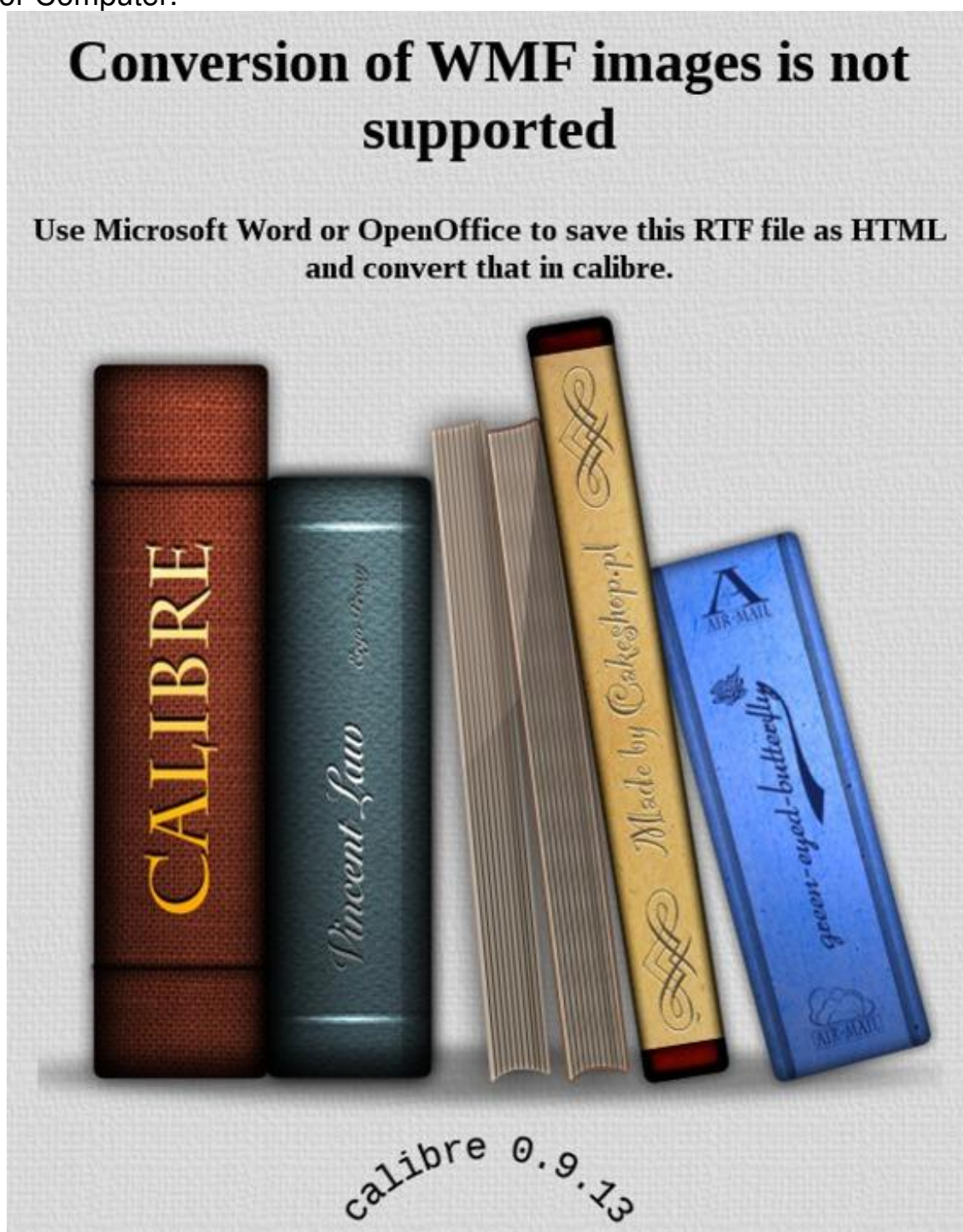
Kiedy tylko OASIS wystartowała, Halliday stworzył w Sektorze 7 małą planetę o nazwie Middletown, na cześć swego Ohio. Z drobiazgową szczegółowością odwzorował na niej swoje rodzinne miasto z końca lat 80. Jest powiedzenie, że człowiek nigdy nie wraca do domu z dzieciństwa, prawda? Otóż Halliday znalazł na to sposób. Middletown była jednym z jego ukochanych projektów. Kodował ją i poprawiał całymi latami. Mówiono (przynajmniej tak uważali jajogłowi), że jedną z najbardziej szczegółowo i dokładnie odwzorowanych jej części jest replika domu Hallidaya.

Nigdy osobiście tam nie byłem, ale widziałem setki zrzutów ekranu i nagrań

wideo z tego miejsca. W sypialni Hallidaya stała replika jego pierwszego komputera - TRS-80 Color Computer 2. Byłem przekonany, że tam właśnie ukrył Pierwszą Bramę. Zaś drugi wiersz tekstu wrytego na Miedzianym Kluczu powiedział mi, jak do niej dotrzeć:

Na najgłębszym poziomie Daggorath

„Dagorath” to słowo w języku sindarin, czyli szaroelfickim, stworzonym przez J.R.R. Tolkiena we Władcy pierścieni. Słowo „Dagorath” oznaczało „walkę”, ale Tolkien pisał je tylko przez jedno „g”, nie dwa. „Daggorath” (z dwoma „g”) mogło oznaczać tylko jedną rzecz: niewiarygodnie starą grę komputerową Dungeons of Daggorath wydaną w 1982 roku. Powstała tylko na jedną platformę, na TRS-80 Color Computer.



Halliday napisał w Almanachu Anoraka, że to właśnie dzięki Dungeons of Daggorath postanowił zostać projektantem gier komputerowych.

No i Dungeons of Daggorath znajdowała się wśród gier leżących w pudełku po butach obok repliki TRS-80 w symulacji dziecięcej sypialni Hallidaya.

Muszę więc tylko teleportować się na Middletown, pójść do domu Hallidaya, usiąść przed jego TRS-80, zagrać w grę, dotrzeć do najgłębszego poziomu lochów i... tam właśnie znajdę Pierwszą Bramę.

Tak mi się przynajmniej wydawało.

Middletown znajdowała się w Sektorze 7, kawał drogi od Ludus. Ale zebrałem aż nadto złota i skarbów, by opłacić bilet za teleportację. Mój awatar był teraz obrzydliwie bogaty.

Zerknąłem na zegarek. Była 23:03 CSO (Czasu Serwerowego OASIS, który pokrywał się z czasem wschodniego wybrzeża USA). Szkoła zaczynała się za osiem godzin. Mógłbym zdążyć. Mógłbym spróbować od razu, teraz. Pobiec ile sił w nogach przez loch aż na powierzchnię, pognać do najbliższego terminala transportowego. A stamtąd przeniósłbym się bezpośrednio na Middletown. Gdybym ruszył od razu, za niecałą godzinę dotarłbym do TRS

80 Hallidaya.

Wiedziałem, że powinienem najpierw się zdrzemnąć. Siedziałem zalogowany do OASIS od prawie piętnastu bitych godzin. A jutro był piątek. Mogłem się przeteleportować do Middletown od razu po szkole i wtedy miałbym cały weekend na zabawę z Pierwszą Bramą.

Ale kogo chciałem oszukać? Nie ma mowy, żebym teraz zasnął albo wysiedział jutro w szkole. Musiałem pędzić, i to już.

Puściłem się sprintem w stronę wyjścia, ale zatrzymałem się w połowie komnaty. Przez otwarte drzwi wpadł do niej tańczący po ścianie długi cień, któremu towarzyszyło echo zbliżających się kroków.

Kilka sekund później w drzwiach pojawił się zarys jakiegoś awatara. Już miałem sięgnąć po miecz, kiedy uświadomiłem sobie, że wciąż trzymam w ręku Miedziany Klucz. Wsunąłem go do sakiewki przy pasie i wysunąłem miecz z pochwy. Kiedy uniosłem ostrze awatar przemówił.

- Coś ty za jeden, do diabła? - zapytała postać w drzwiach. Odezwała się głosem młodej kobiety. I to takiej, która szuka zaczepki.

Nie doczekawszy się mojej odpowiedzi, krępy kobiecy awatar wyszedł z cienia i stanął w świetle migoczących pochodni w komnacie. Miała kruczoczarne włosy przystrzyżone jak Joanna d'Arc, mogła mieć kilkanaście, góra dwadzieścia kilka lat. Kiedy podeszła bliżej, zdałem sobie sprawę, że ją znam. Nigdy się nie spotkaliśmy, ale rozpoznałem jej twarz z dziesiątków zrzutów ekranu, jakie zamieszczała na swoim blogu w ciągu ostatnich lat.

Przede mną stała Art3mis.

Miała na sobie łuskowatą lśniącą błękitnie zbroję, która bardziej pasowała do świata science fiction niż fantasy. Nisko na biodrach wisiały jej dwa blastery w wygodnych kaburach, a zza pleców wystawała rękojeść zakrzywionego elfickiego miecza w pochwie. Na dłoniach nosiła wyścigowe rękawice bez palców w stylu motocyklisty samotnika, a na twarzy klasyczne przeciwsłoneczne Ray-Bany. Ogólnie widać było, że kreuje się na postapokaliptyczną cyberpunkową dziewczynę z sąsiedztwa z połowy lat 80. Dla mnie bomba. Atomowa. Jednym słowem: megalaska.

Kiedy szła do mnie, obcasy jej bojowych butów nabijanych ćwiekami stuknęły po kamiennej podłodze. Zatrzymała się na tyle daleko, żebym nie mógł dosięgnąć jej mieczem. Ale nie wyciągnęła swojego. Zamiast tego zsunęła okulary na czoło awatara - pozerstwo do kwadratu, bo okulary przeciwsłoneczne nie przesłaniały przecież graczowi widoku - i obrzuciła mnie wzrokiem, wyraźnie mierząc od stóp do głów.

Przez chwilę byłem zbyt oszołomiony, by wydobyć z siebie głos. Aby wyrwać się z paraliżu, przypomniałem sobie, że osoba sterująca tym awatarem może wcale nie była kobietą. Ta „dziewczyna”, w której wirtualnie podkochuję się od trzech lat, może równie dobrze być otyłym facetem z owłosionymi dłońmi, który nazywa się Chuck. Kiedy sobie to wyobraziłem, natychmiast otrzeźwiałem i znowu mogłem się skupić na sytuacji, w której się znalazłem. Dręczyło mnie jedno pytanie: co ona tu robi? To było nieprawdopodobne, że po pięciu latach poszukiwań oboje tego samego wieczoru odkryliśmy, gdzie leży Miedziany Klucz. Takie przypadki się nie zdarzają.

- Kot odgryzł ci język? - zapytała. - Kim. U diabła. Jesteś?

Tak jak ona wyłączyłem nazwę swojego awatara. Zdecydowanie chciałem pozostać anonimowy, zwłaszcza w tej sytuacji. Czy nie była w stanie się tego domyślić?

- Witaj. - Ukłoniłem się dyskretnie. - Nazywam się Juan Sanchez Villalobos Ramirez.

Uśmiechnęła się drwiąco.

- Główny metalurg na dworze króla Karola V Hiszpańskiego?

- Do usług. - Uśmiechnąłem się. Wyłapała mało popularny cytat z Nieśmiertelnego i dorzuciła inny. To na pewno Art3mis, bez dwóch zdań.

- Milusio. - Zerknęła mi przez ramię na puste podium, a potem znów na mnie. - No mów wreszcie! Jak to zrobiłeś?

- Co zrobiłem?

- Jak się pojedykowałś z Acererakiem - wyjaśniła, jakby było to oczywiste.

Nagle zrozumiałem. Była tu nie po raz pierwszy. Nie byłem pierwszym

jajogłowym, który rozszyfrował limeryk i odnalazł Kryptę Koszmarów. Art3mis okazała się szybsza. A ponieważ wiedziała o grze w Joust, to zapewne grała z samym liczem. Ale gdyby zdobyła Miedziany Klucz, to nie musiałaby tu wracać. Zatem ciągle go nie miała. Zmierzyła się z liczem i przegrała. Więc przyszła, by spróbować ponownie. Równie dobrze mogła być to jej ósma czy dziewiąta próba. Oczywiście zakładała też, że licz pokonał i mnie.

- Halo - odezwała się, tupiąc niecierpliwie prawą stopą. - Czekam.

Zastanawiałem się, czy nie rzucić się do ucieczki. Po prostu minąć ją biegiem i pognać labiryntem aż na powierzchnię. Ale gdybym zaczął biec, mogłaby podejrzewać, że mam klucz, i mogłaby próbować mnie zabić i odebrać mi go. (Wtedy jeszcze nie wiedziałem, że klucze są przypisane do awataru. Nie można było ich upuścić ani oddać innemu awatarowi. A jeśli ten, kto miał klucz, ginął, klucz znikał razem z jego ciałem). Na mapie OASIS powierzchnia Ludus była oznaczona jako strefa bezpieczna, nie dopuszczano tu żadnych pojedynków. Ale nie miałem pojęcia, czy to samo dotyczy krypty, bo znajdowała się pod ziemią i nie było jej nawet na mapie planety.

Art3mis wyglądała na groźnego przeciwnika. Zbroja. Blastery. A ten jej elficki miecz wyglądał na vorpala. Jeśli tylko połowa sposobów, jakie opisywała na blogu, działa naprawdę, to jej awatar musiał mieć przynajmniej pięćdziesiąty poziom. Albo i wyższy. Jeśli można tu walczyć między sobą, to skopie tyłek mojemu awatarowi z dziesiątego poziomu.

Musiałem to dobrze rozegrać. I postanowiłem skłamać.

- Rozwalił mnie - odparłem. - Joust to nie moja specjalność.

Nieco się odprężyła. Zdaje się, że na taką odpowiedź czekała.

- Mnie też - powiedziała współczująco. Halliday wprogramował staruszkowi Acererakowi niezłą sztuczną inteligencję, co? Piekielnie trudno go pokonać. - Spojrzała na mój miecz, który wciąż trzymałem w postawie obronnej. - Możesz go schować. Nie ugryzę cię.

Nie opuściłem miecza.

- W tej krypcie można się pojedynkować?

- Nie mam pojęcia. Jesteś pierwszym awatarem, jakiego tu spotkałam. - Przekrzywiła nieco głowę i się uśmiechnęła. - Jest chyba tylko jeden sposób, żeby się przekonać.

Wyciągnęła miecz w mgnieniu oka, obróciła go zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Błyszczące ostrze wykręciło młynka i zaczęło na mnie spadać - wszystko w jednym płynnym ruchu. W ostatniej chwili zdołałem unieść własny miecz, by niezdarnie sparować cios. Ale oba nasze miecze zatrzymały się w powietrzu, zaledwie o kilka centymetrów od siebie, jakby wstrzymała je jakaś niewidzialna siła. Na moim wyświetlaczu mignął napis: STREFA ZAKAZU WALKI GRACZ KONTRA GRACZ!

- No i już wiemy - zaśmiała się. - Jednak nie wolno się tu pojedynkować. - Wykręciła mieczem ósemkę wokół siebie, po czym płynnie wsunęła go do pochwy na plecach. Bardzo zgrabnie.

Też schowałem miecz, ale nie siląc się na żadne fikuśne ruchy.

- Halliday chyba nie chciał, żeby ludzie walczyli między sobą o prawo do pojedynku z królem - stwierdziłem.

- Ano tak - odparła, wciąż się uśmiechając. - Masz szczęście.

- Ja mam szczęście? - Złożyłem ręce na piersi. - Co ty powiesz?

Wskazała na puste podium za moimi plecami.

- Bo pewnie masz małą punktów po walce z Acererakiem.

A więc... skoro Acererak pokonał cię w Joust, musiałaś z nim walczyć. Całe szczęście, że z nim wygrałem, pomyślałem. Inaczej pewnie musiałbym już tworzyć nowego awatara.

- Mam punktów jak lodu - skłamałem. - Ten liczył był mieczakiem.

- Naprawdę? - odezwała się podejrzliwie. - Jestem na pięćdziesiątym drugim poziomie i za każdym razem, kiedy z nim walczyłam, omal mnie nie zabił. Za każdym razem, kiedy tu przychodziłam, musiałam brać dodatkowe eliksiry zdrowotne. - Mierzyła mnie przez chwilę wzrokiem, po czym stwierdziła: - Rozpoznałem twój miecz i zbroję. Zdobyłeś je tutaj w lochu, czyli twój awatar wcześniej nie miał nic lepszego. Juanie Ramirezie, wyglądasz mi na cieniaka niskiego poziomu. I chyba coś ukrywasz.

Wiedziałem, że nie może mnie zaatakować, i zastanawiałem się, czy nie powiedzieć jej prawdy. A może po prostu wyciągnąć Miedziany Klucz i jej pokazać? Ale po namyśle uznałem, że to zły pomysł. Należało się z nią pożegnać i pędzić prosto do Middletown, póki mam przewagę. Ona nadal nie ma klucza i może go nie zdobyć jeszcze przez kilka dni. Gdybym nie miał za sobą tyle praktyki w Joust, Bóg wie ile czasu potrzebowałbym, żeby pokonać Acereraka.

- Myśl sobie, co chcesz, bogini - odezwałem się i minąłem ją. - Może kiedyś się jeszcze spotkamy. Wtedy się zmierzymy. - Pomachałem jej. - Do zobaczyska.

- A ty dokąd się wybierasz? - zawołała, idąc za mną.

- Do domu - rzuciłem i nawet nie zwolniłem kroku.

- A liczy? A Miedziany Klucz? - Wskazała na puste podium. - Odrodzi się za kilka minut. Kiedy serwer czasu OASIS wybije północ, cała krypta się zresetuje. Jeśli zaczekasz, będziesz miał kolejną okazję, żeby go pokonać i nie będziesz musiał się przedzierać przez te wszystkie pułapki. To dlatego co drugi dzień przychodzę tu tuż przed północą, żeby mieć dwie próby z rzędu.

Sprytnie. Gdyby nie udało mi się za pierwszym razem, to ciekawe, jak długo musiałbym kombinować, żeby wpaść na coś takiego.

- Może powinniśmy grać z nim na zmianę - zasugerowałem. - Ja już mam grę za sobą, więc o północy twoja kolej, dobrze? Jutro moja kolej. Możemy przychodzić tu na zmianę, póki któreś z nas go nie pokona. Umowa stoi?

- Chyba tak. - Przyglądała mi się. - Ale i tak powinieneś zostać. Może kiedy o północy będą tu dwa awatary, zdarzy się coś innego? Anorak pewnie przewidział taką możliwość. Może pojawią się dwie kopie licza, po jednej dla każdego z nas? A może...

- Wolę grać na osobności - przerwałem jej. - Róbnymy to po kolei, dobrze? - Już byłem prawie przy wyjściu, kiedy stanęła mi na drodze.

- Zaczekaj chwileczkę - poprosiła łagodniejszym głosem. - Proszę.

Mogłem iść dalej, przez jej awatara. Ale tego nie zrobiłem. Bardzo chciałem dostać się na Middletown i znaleźć Pierwszą Bramę, ale przecież stałem przed słynną Art3mis, o spotkaniu z którą fantazjowałem od lat. Na dodatek na żywo była jeszcze fajniejsza, niż sobie wyobrażałem. Oddałbym wszystko, żeby spędzić z nią więcej czasu. Jak pisał Howard Jones, poeta z lat 80., chciałem ją lepiej poznać. Jeśli teraz wyjdę, być może nigdy więcej się z nią nie spotkam.

- Słuchaj - zaczęła, patrząc na swoje buty. - Przepraszam, że nazwałam cię cieniakiem niskiego poziomu. To nie było fajne. Obraziłam cię.

- Nie ma sprawy. Miałaś zresztą rację. Jestem dopiero na dziesiątym poziomie. A jeszcze kilka godzin temu byłem na trzecim.

- Mimo wszystko, jesteś jajogłowym. I to bystrym, bo inaczej byś tu nie stał. Chcę, żebyś wiedział, że cię szanuję i cenię za twoje umiejętności. Przepraszam za te drwiny.

- Przeprosiny przyjęte. Nie gniewam się.

- Super. - Wyglądało na to, że jej ulżyło. Jej awatar robił niezwykle realistyczne miny,

co zwykle oznaczało, że są zsynchronizowane z ruchami mięśni twarzy gracza, a nie obsługiwane przez program. Pewnie używa drogiego sprzętu. - Trochę się przestraszyłam, kiedy cię tu zastałam - wyjaśniła. - No wiesz, zdawałam sobie sprawę, że w końcu ktoś to miejsce znajdzie. Tylko nie sądziłam, że tak szybko. Od dłuższego czasu miałam kryptę tylko dla siebie.

- Od jak dawna? - zapytałem, nie spodziewając się, że to powie.

Zawahała się, a w końcu zaczęła paplać:

- Trzy tygodnie! - odparła poirytowana. - Przychodzę tu od trzech cholernych tygodni, próbując pokonać durnego licza w tej kretyńskiej grze! Ma jakąś szatańską inteligencję! No wiesz, nigdy wcześniej nie grałam w Joust, a teraz mi się to śni po nocach! Słowo daję, kilka dni temu omal go nie pokonałam, aż nagle... - Zirytowana, przeczesła włosy palcami. Kurde! Nie śpię. Nie jem. Gorzej się uczę, bo nie robię nic innego, tylko ćwiczę...

Już miałem zapytać, czy chodzi do szkoły tu na Ludus, ale ona mówiła dalej, coraz szybciej, jakby w mózgu otworzyła jej się jakaś klapka. Słowa się po prostu z niej wylewały. Nie miała czasu, żeby nabrać powietrza.

- ...no i przysłałam tu dzisiaj, myśląc, że w końcu pokonam tego drania i zdobędę Miedziany Klucz, ale przychodzę i widzę, że ktoś już odkrył wejście. Dotarło do mnie, że ziściły się moje najgorsze obawy. Ktoś inny znalazł kryptę. Zbiegłam tutaj przerażona jak diabli. Nie martwiłam się za bardzo, bo nie wierzę, żeby ktokolwiek mógł pokonać Acereraka za pierwszym podejściem, ale mimo wszystko... - Przerwała, wzięła głęboki oddech i nagle zamilkła. - Przepraszam - odezwała się po chwili. - Zaczynam paplać, kiedy się denerwuję. Albo kiedy się podniecam. A teraz mam chyba i jedno, i drugie, bo skręcało mnie, żeby komuś o tym opowiedzieć, ale przecież nie mogłam pisać ani słowem, nie? Nie można przecież wspomnieć w zwykłej rozmowie, że... - Znów zamilkła. - Cholera, buzia mi się nie zamyka! Jestem paplą. Już przestaję. - Udała, że zamyka usta na kłódkę, przekręca klucz i wyrzuca go. Nie zastanawiając się, udałem, że łapię ów klucz i otwieram jej usta. Roześmiała się szczerze i naturalnie, chwilami nawet chrząkając, co z kolei rozśmieszyło mnie.

Była po prostu urocza. Geekowski styl bycia i słowa wymawiane z szybkością karabinu przypomniały mi Jordan, moją ulubioną postać z Prawdziwego geniusza. Nigdy nie poczułem takiej więzi z inną osobą, ani w prawdziwym świecie, ani w OASIS. Nawet z Aechem. Zakręciło mi się w głowie.

Kiedy w końcu opanowała śmiech, odezwała się:

- Naprawdę muszę ustawić jakiś filtr albo wyedytować sobie śmiech.

- Nie, nie powinnaś - zaprotestowałem. - Naprawdę fajnie się śmiejesz - dodałem z

zapalem. - Ja też śmieję się jak kretyn.

Świetnie, Wade, pomyślałem. Pięknie ją podsumowałeś. Pierwsza klasa.

Ale ona uśmiechnęła się nieśmiało i bezgłośnie powiedziała: „dziękuję”.

Poczułem nagłą ochotę, żeby ją pocałować. W symulacji czy nie, wszystko jedno. Zbierałem się na odwagę, żeby poprosić ją o wizytówkę, kiedy wyciągnęła do mnie rękę.

- Zapomniałam się przedstawić - odezwała się. - Jestem Art3mis.

- Wiem. - Uścisnąłem jej dłoń. - Tak się składa, że jestem wielkim fanem twojego bloga. Czytam go od lat.

- Poważnie? - Jej awatar najwyraźniej pokraśniał.

Przytaknąłem.

- To dla mnie zaszczyt - powiedziałem. - Jestem Parzival. - Uświadomiłem sobie, że wciąż trzymam jej rękę, i z trudem zmusiłem się, żeby ją puścić.

- Parzival, tak? - Przekrzywiła nieco głowę. - Od rycerza Okrągłego Stołu, który znalazł Graala, prawda? Czadowo.

Przytaknąłem coraz bardziej odurzony. Niemal zawsze musiałem wyjaśniać, co oznacza mój pseudonim.

- A Artemida była grecką boginią polowań, prawda?

- Słusznie! Ale wersja z normalną pisownią była już zajęta, więc musiałam zapisać to po internetowemu, wstawiając „3” zamiast „e”.

- Wiem - przytaknąłem. - Wspominałaś kiedyś o tym na blogu. Dwa lata temu. - Już miałem zacytować konkretną datę wpisu, ale uświadomiłem sobie, że mogłaby mnie wziąć za cybermaniaka, który gotów ją prześladować.

- Zgadza się - zaśmiała się. - Pisałam o tym.

Wyciągnęła dłoń w rękawicy i podała mi wizytówkę. Wizytówki można było zaprojektować w dowolnym kształcie. Art3mis zakodowała swoją, by wyglądała jak zabytkowa figurka z Gwiezdných wojen (wciąż zapakowana w przezroczyste pudełko). Figurka była plastikowym odlewem jej awatara, z tą samą twarzą, włosami i ubraniem. Miała nawet maleńkie wersje jej blasterów i miecza. Dane kontaktowe były wydrukowane na karteczce nad figurką:

Art3mis

Wojownik/ mag 52 poziomu

(Pojazd sprzedawany oddzielnie)

Na odwrocie kartki znajdowały się odnośniki do jej bloga, adres e-mail i numer telefonu.

Nie dość, że po raz pierwszy w życiu dostałem wizytówkę od dziewczyny, to była to też najbardziej odjazdowa wizytówka, jaką w życiu widziałem.

- W życiu nie widziałem takiej odjazdowej wizytówki - stwierdziłem. - Dziękuję!

Podąłem jej własną wizytówkę, którą zaprojektowałem tak, by przypominała oryginalny cartridge z Adventure do Atari 2600. Na etykiecie wydrukowałem informacje kontaktowe:

Parzival

Wojownik 10 poziomu

(Używać z dżojstikiem)

- Ale czad! - Patrzyła z podziwem na wizytówkę. - Niesamowity projekt!

- Dzięki. - Zarumieniłem się pod wizjerem. Chciałem jej się oświadczyć.

Dodałem jej wizytówkę do mojego schowka. Pojawiła się na liście przedmiotów tuż pod Miedzianym Kluczem. Zobaczywszy klucz, wróciłem do rzeczywistości. Co ja do cholery robię? Ucinam sobie pogaduszki z tą dziewczyną, a tam czeka na mnie Pierwsza Brama! Zerknąłem na zegar. Niespełna pięć minut do północy.

- Słuchaj, Art3mis - odezwałem się. - To naprawdę niesamowite, że cię poznałem. Ale muszę lecieć. Serwer zaraz się zresetuje, a chcę stąd wyjść, zanim wrócą wszystkie pułapki i potwory.

- Och... jasne. - Naprawdę usłyszałem w jej głosie rozczarowanie. - Zresztą powinnam się przygotować do pojedynku. Chwileczkę, zanim sobie pójdiesz, dam ci czar Leczenia Groźnych Ran.

Nim zdążyłem zaprotestować, położyła rękę na piersi mojego awatara i wymówiła kilka niezrozumiałych słów. Miałem maksymalną liczbę punktów wytrzymałościowych, więc czar nie miał żadnego efektu. Ale Art3mis o tym nie wiedziała. Nadal zakładała, że musiałem walczyć z liczem.

- Proszę bardzo - powiedziała, odsuwając się o krok.

- Dzięki - sapnąłem. - Ale nie powinnaś. W końcu jesteśmy rywalami.

- Wiem. Ale mimo wszystko możemy przecież być przyjaciółmi, prawda?

- Mam taką nadzieję.

- Poza tym do Trzeciej Bramy jeszcze długa droga. Sam rozumiesz, pięć lat trwało, nim oboje tu dotarliśmy. A jak znam strategię projektowania gier przez Hallidaya, im dalej, tym trudniej. - Ściszyła głos. - Słuchaj, na pewno nie chcesz zostać? Założę się, że będziemy mogli grać oboje. Dzielilibyśmy się radami na temat Joust. Zaczęłam dostrzegać pewne luki w technice króla...

Poczułem się głupio, że ją okłamuję.

- To przemiała propozycja, ale muszę pędzić. - Szukałem wiarygodnej wymówki. Rano muszę iść do szkoły.

Kiwnęła głową, ale znów zaczęła patrzeć na mnie podejrzliwie. Nagle zrobiła wielkie oczy, jakby coś nagle przyszło jej do głowy. Zaczęła poruszać oczyma, skupiona na punkcie przed sobą. Zrozumiałem, że szuka czegoś w oknie przeglądarki. Po kilku sekundach na twarzy Art3mis zobaczyłem spazm gniewu.

- Ty zakłamany draniu! - krzyknęła. - Nieszczery palancie! - Udostępniła mi okno swojej przeglądarki i obróciła je w moją stronę. Zobaczyłem w niej stronę Hallidaya z Tablicą. Z tej całej ekscytacji zapomniałem na nią zająrzeć.

Wyglądała tak, jak od pięciu lat, z jedną tylko zmianą. Na samym szczycie listy znajdował się teraz pseudonim mojego awatara z wynikiem dziesięć tysięcy punktów. Pozostałe dziewięć miejsc nadal wypełnione było inicjałami Hallidaya - JDH - z zerowym wynikiem.

- Jasna cholera - mruknąłem. Kiedy Anorak podał mi Miedziany Klucz, zostałem pierwszym jajogłowym w historii, który zdobył punkty w konkursie. Dotarło do mnie, że mój awatar właśnie stał się sławny, bo przecież Tablicę mógł obejrzeć każdy.

Aby się upewnić, zajrzałem na nagłówki serwisów informacyjnych. Dosłownie każdy zawierał pseudonim mojego awatara.

I teksty w rodzaju: TAJEMNICZY AWATAR PARZIVAL PRZECHODZI DO HISTORII czy PARZIVAL ZNALAZŁ MIEDZIANY KLUCZ.

Stałem oszołomiony, z trudem oddychając. W końcu Art3mis popchnęła mnie, czego oczywiście nie poczułem. Mój awatar odskoczył jednak o prawie metr.

- Pokonałeś go za pierwszym razem?! - zawołała.

Kiwnąłem głową.

- Wygrał pierwszą grę, za to ja wygrałem dwie kolejne. Ale ledwo, ledwo.

- Choleeeeeeraaaaa. - Zacisnęła pięści. - Jak do diaska udało ci się go pokonać przy pierwszym podejściu? - Miałem nieodparte wrażenie, że ma ochotę kopnąć mnie w twarz.

- Po prostu miałem farta - wyjaśniłem. - Kiedyś non stop graliśmy z kumplem w tę grę. Dlatego byłem dość dobrze przygotowany. Gdybyś miała tyle samo praktyki, na pewno...

- Proszę - warknęła, podnosząc rękę. - Nie traktuj mnie protekcyjnie, dobrze? Wydała z siebie coś, co określiłbym jako jęk zawodu. - Nie wierzę, po prostu nie wierzę! Wiesz, że próbowałam go pokonać od pięciu cholernych tygodni?!

- Ale przed chwilą mówiłaś, że od trzech...

- Nie przerywaj mi! - Znów mnie popchnęła. - Gram bez przerwy od ponad miesiąca! Śnią mi się po nocach te cholerne latające strusie!

- To mało przyjemne.

- A ty sobie wchodzisz i wygrywasz za pierwszym podejściem! - Zaczęła bić się pięściami w czoło. Zrozumiałem, że jest wkurzona na siebie, nie na mnie.

- Słuchaj - odezwałem się. - To był fart. Mam smykałkę do klasycznych platformówek. To moja specjalność. - Wzruszyłem ramionami. - Przestań się bić po głowie jak Rainman, dobrze?

Przestała i spojrzała na mnie. Po kilku sekundach westchnęła przeciągle.

- Dlaczego to nie mógł być Wąż? Albo Pac-Man? Czy Burgertime? Pewnie już bym przeszła przez Pierwszą Bramę!

- Cóż, nie mam pojęcia - stwierdziłem.

Spojrzała na mnie gniewnie, po czym posłała szatański uśmiech. Odwróciła się twarzą do wyjścia i zaczęła wykonywać serię skomplikowanych gestów w powietrzu, szepcząc słowa jakiegoś zaklęcia.

- Hej - odezwałem się. - Zaczekaj. Co robisz?

Ale doskonale wiedziałem, co zamierza. Kiedy skończyła rzucać czar, przed jedynym wyjściem z komnaty wyrosła potężna kamienna ściana. Cholera! Rzuciła czar blokujący. Byłem uwięziony w krypcie.

- No daj spokój! - krzyknąłem. - Dlaczego to robisz?

- Zdaje się, że piekielnie ci się spieszyło na zewnątrz. Podejrzewam, że kiedy Anorak dał ci Miedziany Klucz, podał ci też jakiś trop co do położenia Pierwszej Bramy. Zgadza się? To tam się właśnie wybierasz, prawda?

- Tak - przyznałem. Zastanawiałem się, czy nie zaprzeczyć, ale jaki to miałoby teraz sens?

- O ile więc nie potrafisz znieść mojego czaru, a założę się, że nie, panie wojowniku dziesiątego poziomu, to ta blokada zatrzyma cię tu, aż wybiję północ i serwer się zresetuje. Wszystkie pułapki, które rozbroiłeś po drodze, zostaną ustawione na nowo. To powinno znacznie spowolnić twoje wyjście.

- Owszem - przyznałem. - Spowolni.

- A kiedy ty będziesz się trudził, żeby wyjść na powierzchnię, ja spróbuję raz jeszcze pokonać Acereraka. I tym razem go zniszczę. Będę ci deptać po piętach, kochany.

Złożyłem ręce na piersiach.

- Jeśli król od pięciu tygodni kopie ci tyłek, to skąd wiesz, że dzisiaj w końcu wygrasz?

- Konkurencja mnie motywuje - rzuciła. - Od zawsze. A teraz mam poważnego rywala.

Spojrzałem na magiczną blokadę, którą wzniosła. Przekroczyła pięćdziesiąty poziom, więc blokada będzie stała przez maksymalny okres trwania czaru - piętnaście minut. Mogłem tylko stać i czekać, aż zniknie.

Uśmiechnęła się i pokręciła głową.

- Kochany, jestem Chaotycznie Neutralna¹².

Odwzajemniłem uśmiech.

- I tak będę przed tobą przy Pierwszej Bramie, zobaczysz.

- Pewnie tak - zgodziła się. - Ale to dopiero początek. Musisz najpierw stąd wyjść. No i trzeba znaleźć jeszcze dwa klucze i otworzyć dwie bramy. Mam mnóstwo czasu, żeby cię dogonić, a potem zostawić z tyłu, mistrzu.

- Jeszcze zobaczymy, droga pani.

Wskazała ręką na okienko z Tablicą.

- Jesteś teraz sławny - zauważyła. - Wiesz chyba, co to oznacza?

- Nie miałem czasu zastanowić się nad tym.

- A ja tak. Myślę o tym od pięciu tygodni. Pseudonim twojego awatara na Tablicy zmieni wszystko. Ludzie znów dostaną bzika na punkcie konkursu, tak jak wtedy na początku. Media już wyłażą ze skóry. Jutro każdy będzie słyszał o Parzivalu.

Poczułem się trochę nieswojo.

- Mógłbyś zostać sławny także w prawdziwym świecie - zauważyła. - Wystarczy, że ujawnisz mediom swoją prawdziwą tożsamość.

- Nie jestem idiotą.

- To dobrze. Bo w grę wchodzi miliardy dolarów, a teraz każdy będzie zakładał, że wiesz, jak znaleźć jajo. Masa ludzi zabiłaby za tę informację.

- Wiem o tym - odparłem. - I dziękuję, że się o mnie martwisz. Nic mi nie będzie.

Ale nie czułem się dobrze. Nie zastanawiałem się nad żadną z tych konsekwencji, bo chyba nigdy nie wierzyłem, że kiedykolwiek znajdę się w takim położeniu.

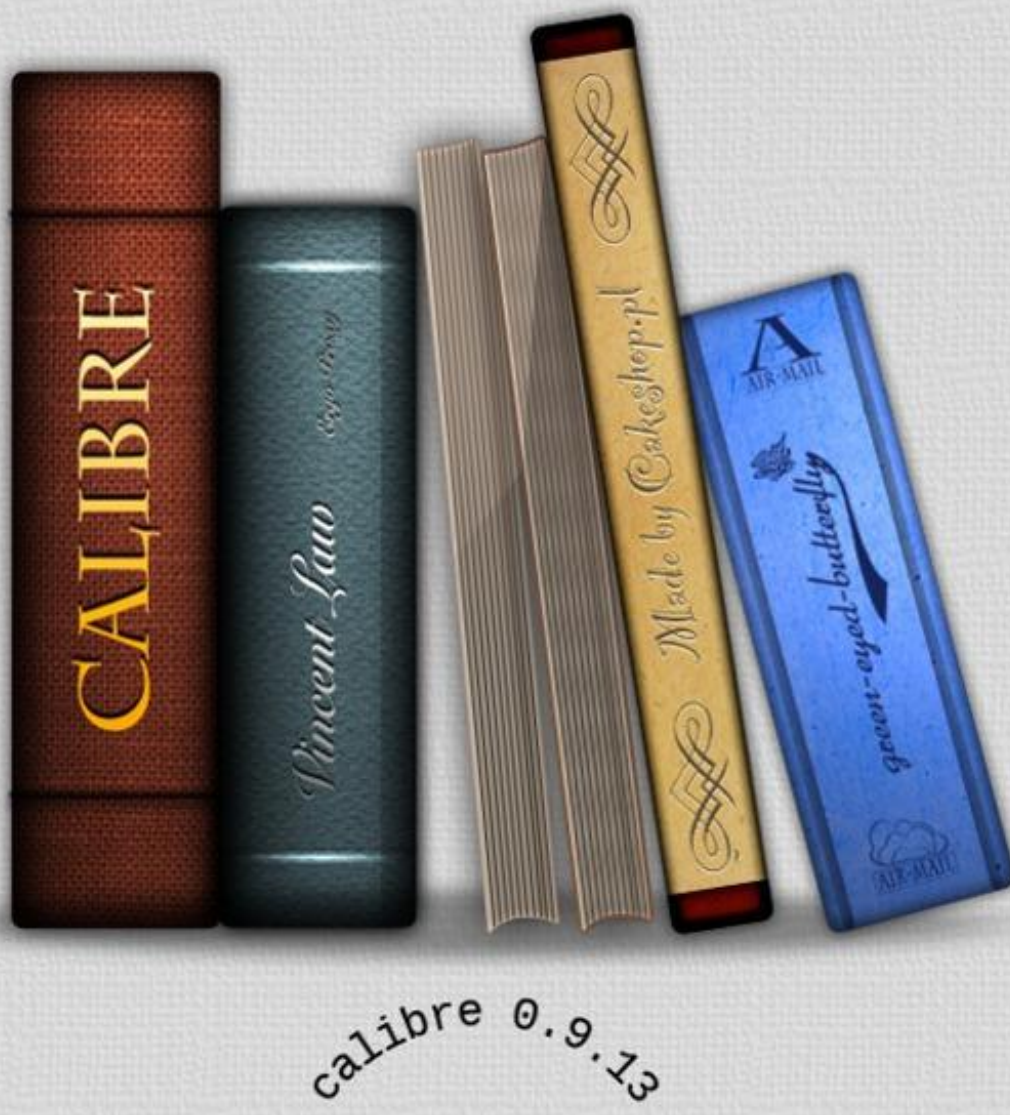
Staliśmy w ciszy, patrząc na zegar i czekając.

- Co byś zrobił, gdybyś wygrał? - zapytała nagle. - Jak wydałbyś te pieniądze?

Bardzo długo się nad tym zastanawiałem. Niemal cały czas śniłem o tym na

Conversion of WMF images is not supported

Use Microsoft Word or OpenOffice to save this RTF file as HTML and convert that in calibre.



jawie.

Aech i ja stworzyliśmy listy absurdalnych rzeczy, które byśmy kupili albo zrobili za pieniądze z nagrody.

- Nie wiem - westchnąłem. - Chyba to, co się zwykle robi. Przeprowadziłbym się do rezydencji. Kupiłbym sobie jakieś zajebiste bajery. Nie byłbym biedny.

- O rany, jakie wielkie marzenia - zakpiła. - A kiedy już kupisz sobie rezydencję i te zajebiste bajery, to co zrobisz ze stu trzydziestoma miliardami, które ci zostaną?

Nie chciałem, żeby wzięła mnie za płytkiego idiotę, więc impulsywnie wyrzuciłem z siebie to, o czym od dawna marzyłem, jeszcze nikomu o tym nie mówiłem:

- Kazałbym zbudować na orbicie Ziemi napędzany jądrowo międzyplanetarny statek kosmiczny - wyjaśniłem. - Załadowałbym do niego zapasy jedzenia i wody na całe życie. Miałbym zrównoważoną biosferę i superkomputer wyładowany każdym filmem, książką, piosenką, grą komputerową czy dziełem sztuki, jakie stworzyła

ludzka cywilizacja. Dorzuciłbym do tego pojedynczą kopię OASIS. A następnie zaprosiłbym na pokład kilku najbliższych przyjaciół oraz ekipę lekarzy i naukowców. A potem wszyscy wynieśliśmy się stąd w cholerę. Zostawilibyśmy układ słoneczny za plecami i zaczęlibyśmy szukać podobnych do Ziemi planet poza naszym systemem.

Oczywiście nie przemyślałem jeszcze tego planu do końca. Musiałem dopracować jeszcze szczegóły.

Uniosła brew.

- To dość ambitne - zauważyła. - Ale zdajesz sobie sprawę, że niemal połowa ludzi na tej planecie cierpi głód?

Nie czułem w jej głosie złośliwości. Brzmiała tak, jakby naprawdę sądziła, że mogę o tym nie wiedzieć.

- Tak, wiem - broniłem się. - Mnóstwo ludzi głoduje, bo zniszczyliśmy planetę. Ziemia umiera, rozumiesz? Czas się wynieść.

- Mocno dołująca perspektywa - stwierdziła. - Jeśli to ja wygram tę kasę, dopilnuję, żeby każdy na planecie miał pod dostatkiem jedzenia. Kiedy już rozwiążemy problem światowego głodu, możemy się zastanowić, jak naprawić środowisko i zażegnać kryzys energetyczny.

Przewróciłem oczyma.

- No jasne - odezwałem się. - A kiedy już dokonasz tego cudu, za pomocą inżynierii genetycznej stworzysz gromadkę Smerfów i jednoroźców, żeby sobie hasały po tym nowym doskonałym świecie, który stworzysz.

- Mówię poważnie - powiedziała.

- Naprawdę sądzisz, że to takie proste? - zapytałem. - Że możesz po prostu wypisać czek na sto czterdzieści miliardów dolarów i rozwiązać wszystkie problemy świata?

- Nie wiem. Może i nie. Ale zamierzam spróbować.

- Jeśli wygrasz.

- Słusznie. Jeśli wygram.

W tej właśnie chwili serwer czasu w OASIS wybił północ. Oboje wiedzieliśmy dokładnie, kiedy to nastąpiło, bo o północy na podium ponownie pojawił się tron, a na nim Acererak. Siedział bez ruchu, wyglądał dokładnie tak jak wtedy, kiedy wszedłem do komnaty po raz pierwszy.

Art3mis spojrzała na niego, potem znowu na mnie. Uśmiechnęła się i pomachała mi.

- Do zobaczenia, Parzivalu.

- Ano do zobaczenia - pożegnałem się. Odwróciła się i zaczęła iść w stronę podium. Ale krzyknąłem za nią: - Hej, Art3mis!

Obejrzała się. Z jakiegoś powodu poczułem się zmuszony jej pomóc, choć wiedziałem, że nie powinienem.

- Spróbuj grać po lewej - poradziłem. - W ten sposób wygrałem. Wydaje mi się, że łatwiej go chyba pokonać, kiedy gra na bocianie.

Patrzyła na mnie przez chwilę, pewnie zastanawiając się, czy nie próbuję jej oszukać. W końcu skinęła głową i weszła na podium. Acererak ożywił się, kiedy postawiła stopę na pierwszym stopniu.

- Witaj, Art3mis! - rozległ się jego donośny głos. - Czego poszukujesz?

Nie słyszałem jej odpowiedzi, ale kilka sekund później tron zmienił się w automat do Joust, tak jak wcześniej. Art3mis powiedziała coś do licza i oboje

zamienili się stronami, tak że to ona stała po lewej. I zaczęli grać.

Patrzyłem z dystansu, jak grają jeszcze przez kilka minut, póki nie skończył się czar blokujący. Rzuciłem ostatnie spojrzenie na Art3mis, otworzyłem drzwi do komnaty i ruszyłem w drogę powrotną na powierzchnię.

Powrót przez kryptę na powierzchnię zajął mi nieco ponad godzinę. Kiedy tylko się z niej wyczołgałem, na wyświetlaczu od razu zaczął mi migać napis: „oczekujące wiadomości”. Aha, więc Halliday założył w krypcie strefę blokady komunikacyjnej, żeby nikt nie mógł odbierać rozmów, SMS-ów ani e-maili. Pewnie po to, żeby jajogłowi nie dzwonili stamtąd po pomoc albo rady. Można było zajrzeć na Tablicę, ale inne strony były zablokowane.

Odsłuchałem wiadomości i dowiedziałem się, że Aech próbował się do mnie dobić od chwili, kiedy na Tablicy pojawił się mój pseudonim. Dzwonił ponad dziesięć razy, wysłał mi też kilka SMS-ów, pytając, co się do jasnej cholery dzieje. Krzyczał na mnie WIELKIMI LITERAMI, żebym natychmiast się odezwał. Kiedy kończyłem kasować wiadomości, zobaczyłem, że znów ktoś próbuje się dodzwonić. To znów Aech. Postanowiłem nie odbierać. Wysłałem tylko SMS z informacją, że oddzwonię, jak tylko będę mógł.

Nim wybiegałem z lasu, ustawiłem sobie Tablicę w rogu wyświetlacza, by wiedzieć, kiedy Art3mis wygra pojedynek w Joust i zdobędzie klucz. Kiedy w końcu dotarłem do terminala transportowego i wskoczyłem do najbliższej kabiny, minęła właśnie druga nad ranem.

Na ekranie dotykowym w kabinie wpisałem cel podróży i na wyświetlaczu pojawiła się mapa Middletown. Automat poprosił, żebym wybrał jeden z dwustu pięćdziesięciu sześciu terminali transportowych na planecie.

Halliday, tworząc Middletown, nie sporządził pojedynczej repliki rodzinnego miasta. Wykonał dwieście pięćdziesiąt sześć identycznych kopii rozrzuconych równo na powierzchni planety. Uznałem, że nie ma znaczenia, do której z kopii się udam, więc wybrałem na chybił trafił, gdzieś w pobliżu równika. Następnie potwierdziłem płatność przyciskiem i mój awatar zniknął.

Milisekundę później stałem w starej budce telefonicznej z lat 80. na dworcu linii autokarowej Greyhound. Otworzyłem drzwi i wyszedłem. Czuję się, jakbym wysiadł z wehikułu czasu. Wokół kręciło się kilka PNG, odzianych w stroje z połowy lat 80. Kobieta z koafiurą postawioną za pomocą lakieru, który pochłonał pewnie pół strefy ozonowej, kiwała głową do muzyki z potężnego walkmana. Dzieciak w szarej kurtce Members Only opierał się o ścianę i układał kostkę Rubika. Na plastikowym krzeselku siedział punk z irokezem na głowie i w telewizorze na monety oglądał powtórkę serialu Riptide.

Poszukałem wzrokiem wyjścia i ruszyłem w jego stronę, wyciągając po drodze miecz. Cała powierzchnia Middletown była strefą pojedynków, więc musiałem zachować ostrożność.

Kiedy tylko rozpoczęło się Poszukiwanie, na planecie Middletown zrobiło się tłoczno jak na dworcu kolejowym w godzinach szczytu. Wszystkie dwieście pięćdziesiąt sześć kopii rodzinnego miasta Hallidaya przetrząsała niekończąca się rzesza jajogłowych. Wszyscy szukali kluczy i jakichś wskazówek. Na forach popularność zyskała teoria, że Halliday stworzył wiele kopii rodzinnego miasta, by mogło je przeszukiwać kilka awatarów jednocześnie, nie bijąc się o to, kto będzie pierwszy. Oczywiście całe te poszukiwania przyniosły wielkie wypasione zero. Ani kluczy, ani wskazówek, ani jaja. Od tego czasu zainteresowanie planetą spadło drastycznie. Ale pewnie od czasu do czasu bywali tu jacyś jajogłowi.

Postanowiłem, że jeśli w domu Hallidaya zastanę jakiegoś innego

poszukiwacza, rzucę się do ucieczki, ukradnę jakiś samochód i przejadę czterdzieści kilometrów (w dowolnym kierunku) do następnej identycznej kopii Middletown. A potem do kolejnej, póki nie znajdę takiego domu Hallidaya, w którym nie będzie nikogo.

Na zewnątrz panował piękny dzień, jak to na Środkowym Zachodzie. Pomarańczowoczerwone słońce wisiało nisko nad horyzontem. Choć nigdy wcześniej nie byłem na Middletown, wiele się o niej naczytałem. Wiedziałem więc, że Halliday zakodował planetę tak, że niezależnie od tego, gdzie się na niej wylądowało, zawsze panowało tu piękne jesienne popołudnie 1986 roku.

Wyciągnąłem mapę miasta i prześledziłem drogę do rodzinnego domu Hallidaya. Musiałem iść jakieś półtora kilometra na północ. Skierowałem tam mojego awatara i zacząłem biec. Rozglądałem się wokół i zdumiewała mnie pieczołowitość, z jaką odtworzono to miejsce. Czytałem, że Halliday osobiście je kodował, sięgając do wspomnień, by odtworzyć rodzinne miasto dokładnie tak, jak wyglądało w jego dzieciństwie. Wspomagał się starymi planami miasta, książkami telefonicznymi, zdjęciami i materiałami wideo. Wszystko po to, by replika była jak najbliższa oryginałowi.

Okolice przypominała bardzo miasteczko z filmu Footloose. Małe, daleko od jakiegokolwiek metropolii, słabo zaludnione. Wszystkie domy wydawały się niewiarygodnie wielkie i rozrzucone absurdalnie daleko od siebie. Zdumiało mnie, że pięćdziesiąt lat temu nawet rodziny o niższych dochodach mogły sobie pozwolić na cały dom tylko dla siebie. PNG odgrywający mieszkańców wyglądali jak statyści z filmu Mellencamp Johna Cougara. Oglądałem ludzi grabiących liście, wyprowadzających psy i siedzących na werandach. Z ciekawości machałem do niektórych, a oni za każdym razem odpowiadali przyjaznym machnięciem.

Wszędzie widać było symbole epoki. Ocienionymi ulicami sunęły samochody i furgonetki kierowane przez PNG - same paliwożerne zabytki, takie jak trans-am, dodge omni, iroc Z-28 czy k-car. Minałem stację benzynową. Sądząc po szyldzie, benzyna kosztowała jedynie dziewięćdziesiąt trzy centy za galon.

Miałem już skręcić w ulicę, przy której stał dom Hallidaya, kiedy rozległy się fanfary. Zerknąłem na okienko z Tablicą, które wciąż wisiało w rogu wyświetlacza. Art3mis wygrała.

Jej pseudonim pojawił się tuż pod moim. Miała dziewięć tysięcy punktów, o tysiąc mniej ode mnie. Zdaje się, że dostałem premię za to, że jako pierwszy zdobyłem Miedziany Klucz.

Po raz pierwszy zrozumiałem w pełni sens istnienia Tablicy. Od tej pory dzięki niej jajogłowi będą mogli śledzić nawzajem swoje postępy. Ale i cały świat będzie mógł obserwować aktualnych liderów, tworząc natychmiast gwiazdy (i obiekty ataków).

Wiedziałem, że w tej chwili Art3mis patrzy na swój Miedziany Klucz i odczytuje wyrytą na nim odpowiedź. Byłem pewien, że rozszyfruje ją równie szybko jak ja. Pewnie jest już w drodze na Middletown.

Przyspieszyłem kroku. Miałem nad nią tylko godzinę przewagi. A może mniej.

Kiedy dotarłem do Cleveland Avenue, przy której wychował się Halliday, popędziłem popękanym chodnikiem do frontowych schodów jego rodzinnego domu. Wyglądał jak na zdjęciach, które widziałem: skromny piętrowy dom w stylu kolonialnym z sidingiem z czerwonego winylu. Na podjeździe stały dwa fordysedany z końca lat 70., jeden z nich na ceglach.

Patrząc na stworzoną przez Hallidaya replikę domu, próbowałem sobie wyobrazić, jak wyglądało jego dzieciństwo. Czytałem, że w prawdziwym Middletown w Ohio wszystkie domy na tej ulicy w latach 90. wyburzono, żeby zrobić miejsce pod centrum handlowe. Ale Halliday zachował swoje dzieciństwo na zawsze, tu w OASIS.

Podbiegłem podjazdem i wszedłem przez drzwi wejściowe, prosto do salonu. Znałem ten pokój doskonale, bo pojawił się w Zaproszeniu Anoraka. Rozpoznałem wirtualne drewniane panele podłogowe, ciemnopomarańczowy dywan i jaskrawe meble, które wyglądały, jakby kupiono je na garażowych wyprzedażach w epoce disco.

W domu nie było nikogo. Z jakiegoś powodu Halliday postanowił nie umieszczać w nim PNG siebie i swoich zmarłych rodziców. Może nawet jego przyprawiałoby to o gęsią skórę. Mimo to zauważyłem znajomą rodzinną fotografię na ścianie salonu. Została zrobiona przed miejscowym sklepem K-mart w 1984 roku, ale państwo Halliday nadal ubrani byli na modłę końca lat 70. Dwunastoletni Jimmy stał między nimi i gapił się w obiektyw zza grubych okularów. Hallidayowie wyglądali jak zwykła amerykańska rodzina. Nic nie wskazywało na to, że ten spokojny mężczyzna w brązowym letnim garniturze nadużywa alkoholu, że uśmiechnięta kobieta w spodniach w kwiaty ma chorobę maniako-depresyjną, a chłopak w wypłowiałej koszulce Asteroids pewnego dnia stworzy całkowicie nowy wszechświat.

Rozejrzałem się i zacząłem rozmyślać, dlaczego Halliday, który zawsze twierdził, że miał fatalne dzieciństwo, później tak bardzo za nim tęsknił. Wiedziałem, że jeśli, a raczej kiedy w końcu ucieknę ze stosów, nigdy nie będę tego żałował. I na pewno nie stworzę ich szczegółowej symulacji.

Zerknąłem na niezgrabny telewizor Zenith i podpięte do niego Atari 2600. Symulowana drewniana wstawka w plastikowej obudowie Atari doskonale komponowała się z drewnianą obudową telewizora i drewnianymi panelami na ścianach salonu. Obok Atari stało pudełko po butach, a w nim dziewięć cartridge'y z grami: Combat, Space Invaders, Pitfall, Kaboom!, Star Raiders, Imperium kontratakuje, Star Master, Yar's Revenge i E.T. Jajogłowi przypisywali ogromne znaczenie faktowi, że w zbiorze brakowało Adventure, gry, w którą Halliday gra na tym samym Atari pod koniec Zaproszenia Anoraka. Ludzie przetrząsnęli całą symulację Middletown w poszukiwaniu kopii Adventure, ale najwyraźniej nie było jej na całej planecie. Jajogłowi zwozili więc kopie tej gry z innych planet, ale kiedy próbowali zagrać w nią na Atari Hallidaya, nie udawało się. Do tej pory nikt nie wpadł na to dlaczego.

Szybko przeszukałem resztę domu, by upewnić się, że nie ma żadnego innego awatara. Następnie otworzyłem drzwi do pokoju Jamesa Hallidaya. Był pusty, więc wszedłem i się zaryglowałem. Zrzuty ekranu i nagrania wideo z tego pokoju były dostępne od lat. Przyglądałem je bardzo uważnie. Ale po raz pierwszy stanąłem w nim „realnie”. Poczulem ciarki na plecach.

Dywan miał koszmarny kolor musztardowy. Podobnie jak tapeta. Ale ściany zaklejone były niemal całkowicie plakatami filmowymi i muzycznymi: Prawdziwy geniusz, Gry wojenne, Tron, Pink Floyd, Devo, Rush. Tuż za drzwiami stała szafka, której półki ugięły się od książek science fiction i fantasy (oczywiście każdą z nich przeczytałem). Kolejna szafka przy łóżku zapchana była całkowicie starymi czasopismami komputerowymi i podręcznikami do Dungeons & Dragons. Pod ścianą stało kilka pudeł z komiksami, każde starannie opisane. A na poobijanym

drewnianym biurku w kącie znajdował się pierwszy komputer Jamesa Hallidaya.

Jak wiele komputerów w owych czasach mieścił w jednej obudowie jednostkę centralną i klawiaturę. Na etykietce nad klawiszami widać było napis: TRS-80 Color Computer 2, 16 K RAM. Z tyłu wiły się kable prowadzące do magnetofonu kasetowego, małego kolorowego telewizorka, drukarki igłowej i modemu o szybkości 300 bodów. Do biurka obok modemu przyklejona była kartka z długą listą numerów telefonicznych, pod którymi mieściły się węzły BBS.

Usiadłem i odnalazłem włącznik komputera i telewizora. Usłyszałem trzask, a po nim cichy szum rozgrzewającego się telewizora. Chwilę później pojawił się zielony ekran powitalny TRS-80 i przeczytałem napis:

```
EXTENDED COLOR BASIC 1.1  
COPYRIGHT (c) 1982 BY TANDY
```

OK

Pod spodem migał kursor, mieniając się wszystkimi kolorami tęczy. Wpisałem CZESC i wcisnąłem klawisz ENTER.

W kolejnym wierszu pojawił się napis: SYNTAX ERROR. „Czesc” nie było poleceniem języka BASIC, jedyne, jakim posługiwał się ten zabytkowy komputer.

Wiedziałem ze swoich badań, że magnetofon kasetowy służył TRS-80 jako „taśmowa pamięć”. Dane przechowywane były na magnetycznych kasetach audio w postaci analogowego dźwięku. Kiedy Halliday zaczął programować, nie miał nawet dostępu do napędów dyskietek. Musiał zapisywać swoje programy na kasetach. Obok magnetofonu stało pudełko po butach, a w nim dziesiątki takich kaset. Na większości z nich nagrane były gry przygodowe: Raaku-tu, Bedlam, Pyramid czy Madness and the Minotaur. Zobaczyłem też kilka cartridge'y ROM, które wkładało się w gniazdo z boku komputera. Poszperałem chwilę w pudełku, aż znalazłem cartridge z nazwą Dungeons of Daggorath wydrukowaną pochyłymi żółtymi literami na zniszczonej czerwonej etykiecie. Na obrazku znajdował się korytarz w lochu widziany z perspektywy pierwszej osoby, a w nim wielki niebieski olbrzym z potężnym kamiennym toporem.

Kiedy po raz pierwszy w sieci pojawiła się lista gier, które leżą w sypialni Hallidaya, postarałem się, żeby ściągnąć i opanować do perfekcji każdą z nich. Już dwa lata wcześniej przeszedłem całe Dungeons of Daggorath. Zajęło mi to prawie cały weekend. Grafika była prosta, ale mimo to gra sprawiła mi dużo radości i niesamowicie mnie wciągnęła.

Na forach dyskusyjnych czytałem, że przez ostatnie pięć lat kilku jajogłowych zagrało i doszło do końca Dungeons of Daggorath tutaj, na TRS-80 Hallidaya. Niektórzy przeszli wszystkie gry z pudełka, żeby zobaczyć, co się stanie. Ale nie stało się nic. Jednak żaden z tych jajogłowych nie miał w ręku Miedzianego Klucza.

Ręce mi trochę drżały, kiedy wyłączyłem TRS-80 i włożyłem do gniazda cartridge z Dungeons of Daggorath. Kiedy włączyłem komputer ponownie, ekran pociemniał i pojawił się na nim prosty rysunek czarodzieja, któremu towarzyszyły złowieszcze efekty dźwiękowe. Czarodziej trzymał w ręku kij, a pod nim, drukowanymi literami widniało zaproszenie: „Ośmiel się wejść.... do Lochów Daggorath!”

Położyłem palce na klawiaturze i zacząłem grę. Kiedy tylko to zrobiłem, magnetofon na komodzie Hallidaya sam się włączył i usłyszałem znajomą muzykę - ścieżkę dźwiękową do Conana Barbarzyńcy autorstwa Basila Polidoriousa.

Pewnie Anorak w ten sposób daje mi do zrozumienia, że jestem na właściwym

tropie, pomyślałem.

Szybko straciłem rachubę czasu. Zapomniałem, że mój awatar siedzi w sypialni Hallidaya i że w rzeczywistości siedzę w swojej kryjówce, skulony przy elektrycznym grzejniku, uderzając w powietrze palcami przed sobą, wprowadzając polecenia na wymaginowanej klawiaturze. Wszystkie warstwy pośrednie gdzieś zniknęły i zatopiłem się w grze wewnątrz gry.

W Dungeons of Daggorath awatarem steruje się, wpisując polecenia w rodzaju: „Skreć w lewo” albo „Weź pochodnię”. W ten sposób podróżuje się po labiryncie korytarzy z wektorowej grafiki, walcząc z pajakami, kamiennymi olbrzymami, bezkształtnymi potworami i duchami, schodząc coraz głębiej, przedzierając się przez pięć coraz trudniejszych poziomów gry. Przez dłuższą chwilę przypominałem sobie polecenia i sekrety gry, ale kiedy już wszystko wróciło, przejście jej do końca nie było takie trudne. Dzięki temu, że mogłem zapisać stan gry w dowolnym miejscu, miałem praktycznie nieograniczone życie. (Choć zapisywanie gry i wgrywanie jej z taśmy okazało się powolne i nużące. Często musiałem próbować kilka razy i mocno się nagimnastykować z potencjometrem głośności magnetofonu).

W trakcie gry ścieżka dźwiękowa z Conana Barbarzyńcy dobiegła końca, a magnetofon szczęknął i zaczął odgrywać drugą stronę kasety. Z głośników dobiegł pełen syntezatorów motyw z Zakłętej w sokoła. Nie mogłem się doczekać, kiedy będę mógł utrzyć nosa Aechowi.

Okolo czwartej nad ranem dotarłem na ostatni poziom lochu i zmierzyłem się ze Złym Czarodziejem z Daggorath. Dwa razy zginałem i musiałem wgrywać grę od nowa, aż w końcu go pokonałem za pomocą Elfickiego Miecza i Pierścienia z Lodu. Zakończyłem grę, zabierając magiczny pierścień czarodzieja. Kiedy to zrobiłem, na ekranie pojawił się jakiś czarodziej z jasną gwiazdą na pastorałku i szatach. Pod spodem biegł tekst: SPÓJRZCIE! PRZYSZŁOŚĆ CZEKA NA NOWEGO CZARODZIEJA!

Czekałem, co się stanie. Przez chwilę nic się nie działo. Nagle jednak stara drukarka igłowa Hallidaya ożyła i zaczęła głośno wystukiwać pojedynczy wiersz tekstu. Podajnik papieru wysunął stronę z urządzenia. Oddarłem kartkę i zobaczyłem wydruk:

GRATULACJE! OTWORZYŁEŚ PIERWSZĄ BRAMĘ!

Rozejrzałem się i zobaczyłem, że w ścianie sypialni pojawiła się brama z kutego żelaza, dokładnie tam, gdzie przed chwilą wisiał plakat Gier wojennych. Pośrodku bramy zobaczyłem miedziany zamek z dziurką na klucz.

Wszedłem na biurko Hallidaya, by sięgnąć do zamka. Wsunąłem Miedziany Klucz do dziurki i przekręciłem. Cała brama zaczęła się żarzyć, jakby metal rozgrzał się do czerwoności, a jej dwa skrzydła otworzyły się do środka, ukazując rozgwieżdżoną przestrzeń. Miałem przed sobą bramę do dalekiego kosmosu.

- Mój Boże, ile tu gwiazd - usłyszałem jakiś głos z daleka. Rozpoznałem dialog z filmu Odyseja kosmiczna 2010. Następnie rozległ się złowieszczy szum, a potem fragment ścieżki dźwiękowej z tego filmu: Tako rzecze Zaratustra Richarda Straussa.

Pochyliłem się do przodu i zajrzałem za bramę. W lewo, w prawo, w górę i w dół. We wszystkich kierunkach nic tylko rozgwieżdżony kosmos. Kiedy zmrużyłem oczy, byłem w stanie dostrzec kilka małych mgławic i galaktyk.

Nie wahałem się. Skoczyłem w otwartą bramę. Miałem wrażenie, że mnie wciągnęła i zacząłem spadać. Ale zamiast w dół, poleciałem w przód, a wraz ze

mną gwiazdy.

Stałem przy starym automacie i gratem w Galagę.

Miałem podwójny statek i 41 780 punktów na koncie.

Spojrzałem w dół i zobaczyłem, że trzymam dłonie na urządzeniu sterującym. Po dezorientacji trwającej sekundę czy dwie odruchowo zacząłem grać. W ostatniej chwili przesunąłem dżojstik w lewo, unikając utraty jednego ze statków.

Nie odrywałem wzroku od gry i próbowałem się zorientować, gdzie jestem. Kątem oka po lewej widziałem automat do Dig-Dug, a po prawej - do Zaxxon. Za sobą słyszałem kakofonię cyfrowych odgłosów walki dochodzących z kilkudziesięciu innych starych automatów do gier. Kiedy skończyłem strzelać, dostrzegłem swoje odbicie w ekranie automatu. Ale nie był to mój awatar. Zobaczyłem twarz Matthew Brodericka. Młodego Matthew Brodericka, zanim jeszcze wystąpił u Ferrisa Buellera i zagrał w Zaklętej w sokoła.

Nagle zrozumiałem, gdzie jestem. I kim jestem.

Byłem Davidem Lightmanem, bohaterem, którego gra Matthew Broderick w Grach wojennych. A to była pierwsza scena z jego udziałem.

Znajdowałem się w filmie.

Szybko się rozejrzałem. Tkwiłem w miejscu, które było doskonałą repliką 20 Grand Palace, dziwnego połączenia salonu gier z pizzerią. Wokół automatów tłoczyły się dzieciaki z napuszonymi fryzurami z lat 80. Inni siedzieli przy stolikach. Zajadali się pizzą i popijali napoje gazowane. Z szafy grającej w kącie dudniło Video Fever kapeli The Beepers. Wszystko wyglądało i brzmiało dokładnie tak samo jak w filmie. Halliday skopiował każdy szczegół i stworzył z niego interaktywną symulację.

Jasna cholera.

Całymi latami zastanawiałem się, co mnie czeka za Pierwszą Bramą. W życiu nie wyobrażałem sobie czegoś takiego. A pewnie powinienem. Gry wojenne były jednym z najukochańszych filmów Hallidaya. I dlatego widziałem go ze trzydzieści razy, nie wspominając o tym, że to genialna produkcja o oldskulowym nastolatku hakującym komputery. Wyglądało na to, że te moje dogłębne studia na coś się przydadzą.

Usłyszałem powtarzający się elektroniczny dźwięk. Miałem wrażenie, że dobiega z prawej kieszeni moich džinsów. Nie odrywając lewej ręki od dżojstika, sięgnąłem do kieszeni i wyjąłem elektroniczny zegarek. Na wyświetlaczu migąła 7:45 rano. Wcisnąłem jeden z guzików, by wyciszyć alarm, kiedy nagle na moim wyświetlaczu pojawił się napis:

SPÓŹNISZ SIĘ DO SZKOŁY!

Wywołałem mapę OASIS w nadziei, że dowiem się, dokąd przeniosła mnie brama. Ale okazało się, że nie dość, że nie jestem w Middletown, to w ogóle nie jestem w OASIS. Punkt oznaczający moje położenie pulsował pośrodku pustego ekranu, co oznaczało, że jestem poza mapą. Kiedy przeszedłem przez bramę, mój awatar trafił do samodzielnej symulacji, wirtualnego miejsca niezależnego od OASIS. Zdaje się, że jedynym sposobem na powrót było przejście bramy, czyli ukończenie zadania. Ale jeśli to gra komputerowa, to jak mam w nią grać? Jeśli to misja do wykonania, to jaki jest mój cel? Zastanawiałem się nad tymi pytaniami. Sekundę później do salonu wszedł młody chłopak i podszedł do mnie.

- Cześć, Davidzie! - Nie spuszczał wzroku z gry.

Rozpoznałem tego dzieciaka z filmu. Nazywał się Howie. W filmie bohater grany

przez Matthew Brodericka pozwala Howiemu zagrać i pędzi do szkoły.

- Cześć, Davidzie! - powtórzył chłopak tym samym tonem. Tym razem jego słowa pojawiły się też w formie pisemnej na dole mojego wyświetlacza, niczym napisy w filmach. Poniżej pojawił się czerwony komunikat: OSTATNIE OSTRZEŻENIE DIALOGOWE!

Zacząłem rozumieć. Symulacja ostrzega mnie, że to moja ostatnia szansa, by odezwać się tekstem z filmu. Mogłem się domyślić, co będzie, jeśli nie powiem tego, co trzeba:

KONIEC GRY.

Ale nie wpadłem w panikę, bo wiedziałem, jak brzmi dalsza część dialogu. Gry wojenne znałem przecież na pamięć.

- Cześć, Howie! - przywitałem się. W słuchawkach usłyszałem głos Matthew Brodericka. Wreszcie komunikat ostrzegawczy zniknął, za to na górze pojawił się wynik - sto punktów.

Gorączkowo próbowałem sobie przypomnieć dalszą część tej sceny.

- Jak leci? - zapytałem i wynik podskoczył do dwustu punktów.

- Nieźle - odparł Howie.

Poczułem podniecenie. To niewiarygodne. Znajdowałem się w filmie. Halliday przetworzył liczący pięćdziesiąt lat film na interaktywną grę komputerową. Zastanawiałem się, ile czasu ją programował.

Na wyświetlaczu mignął mi kolejny komunikat:

SPÓŹNISZ SIĘ DO SZKOŁY! POSPIESZ SIĘ!

Odsunąłem się od automatu.

- Chcesz pograć? - rzuciłem do Howiego.

- Pewnie. - Szybko przejął stery. - Dzięki!

Na podłodze salonu pojawiła się zielona ścieżka prowadząca od miejsca, gdzie stałem, do wyjścia. Zacząłem po niej iść, ale przypomniałem sobie, że muszę wrócić i zabrać notes leżący na automacie do Dig Dug, tak jak David w filmie. Kiedy to zrobiłem, mój wynik podskoczył o kolejne trzysta punktów, a na wyświetlaczu zobaczyłem:

PREMIA!

- Na razie, Davidzie! - krzyknął Howie.

- Na razie! - odkrzyknąłem. Kolejne sto punktów. Łatwizna! Wyszedłem z 20 Grand Palace i przebiegłem kilka przecznic zatłoczonym chodnikiem. Biegłem podmiejską ulicą wysadzaną drzewami. Wpadłem za róg i zobaczyłem, że ścieżka prowadzi do wielkiego budynku z cegły. Szyld nad drzwiami głosił: „Liceum Snohomish”. To szkoła Davida, miejsce gdzie rozgrywa się kolejnych kilka scen z filmu.

Wpadłem do środka, myśląc gorączkowo. Jeśli przez następne dwie godziny miałem tylko sypać dialogami z filmu, to była to łatwizna. Nieświadomie przygotowałem się do tego zadania aż za dobrze. Gry wojenne znałem przecież lepiej niż Prawdziwego geniusza czy Lepiej umrzeć.

Kiedy biegłem pustym korytarzem, mignął mi kolejny komunikat ostrzegawczy:

SPÓŹNISZ SIĘ NA LEKCJĘ BIOLOGII!

Przyspieszyłem ile sił w nogach, zielona ścieżka pulsowała jaskrawo. Doprowadziła mnie w końcu do drzwi klasy na piętrze. Przez okno zobaczyłem, że lekcja już się zaczęła. Nauczyciel stał przy tablicy. Dostrzegłem swoje miejsce, jedyne puste krzeselko w całej klasie.

Dokładnie za plecami Ally Sheedy.

Otworzyłem drzwi i wszedłem na palcach, ale nauczyciel od razu mnie zauważył.

- Davidzie! Jak miło, że wpadłeś!

Dotarcie do samego końca filmu okazało się o wiele trudniejsze, niż sądziłem. Po kwadransie znałem już zasady gry i wiedziałem, jak działała punktacja. Musiałem robić znacznie więcej niż tylko recytować dialogi. Musiałem też zachowywać się tak samo, jak postać grana przez Brodericka. To tak jakbym grał główną rolę w sztuce, którą oglądałem wielokrotnie, ale bez żadnej próby.

Przez pierwszą godzinę filmu bardzo się denerwowałem i wciąż przypominałem sobie dialogi. Ilekroć się sypnąłem albo nie zrobiłem czegoś we właściwej chwili, ubywało mi punktów i na wyświetlaczu migał mi komunikat. Kiedy popełniłem dwa błędy, jeden po drugim, ujrzałem ostateczne ostrzeżenie. Nie wiedziałem, co by się stało, gdybym rąbnął się trzy razy z rzędu, ale podejrzewam, że albo zostałbym wyrzucony za bramę, albo mój awatar po prostu by zginął. Nie miałem najmniejszej ochoty się o tym przekonać.

Ilekroć wykonałem siedem czynności albo wygłosiłem po kolei siedem wierszy dialogu, system przyznawał mi kartkę z podpowiedzią. Gdyby nagle mnie zamurowało, mogłem wybrać ikonę z tą kartką i na wyświetlaczu pojawiłaby się właściwa podpowiedź zupełnie jak na teleprompterze.

Podczas scen, w których mój bohater nie brał udziału, symulacja ograniczała się do biernej perspektywy trzecioosobowej. Mogłem tylko usiąść i obserwować, co się dzieje. Wyglądało to trochę jak oglądanie sceny ze starej gry komputerowej. W tym czasie mogłem się odprężyć w oczekiwaniu na swoje wejście. Próbowałem nawet uzyskać dostęp do kopii filmu z poziomu mojej konsoli, żeby odtworzyć go w okienku na wyświetlaczu, ale system mi na to nie pozwolił. Właściwie wewnątrz bramy żadne okna się nie otwierały. Kiedy tylko spróbowałem to zrobić, dostałem ostrzeżenie:

NIE OSZUKUJ. JESZCZE JEDNA PRÓBA I KONIEC GRY!

Na szczęście okazało się, że nie potrzebowałem pomocy. Kiedy zdobyłem maksymalną liczbę pięciu kart z podpowiedziami, zacząłem się odpręzać i gra sprawiała mi prawdziwą radość. Cieszyłem się, że jestem w ulubionym filmie. Po jakimś czasie odkryłem nawet, że mogę zarabiać punkty premiowe, wypowiadając dialogi takim samym tonem i z modulacją dokładnie jak w filmie.

Wtedy jeszcze tego nie wiedziałem, ale jako pierwszy pojawiłem się w zupełnie nowym rodzaju gry komputerowej. Kiedy GSS dowiedziała się o symulacji Gier wojennych w Pierwszej Bramie (a stało się to chwilę po mojej tam bytności), szybko opatentowała ten pomysł i zaczęła kupować prawa do starych filmów i seriali. Po czym przerabiała je na wciągające, interaktywne gry, które nazwano synchronfilmami. Synchronfilmy stały się szalenie popularne. Rynek gier, które pozwalały odgrywać główną rolę w ulubionym filmie czy serialu, okazał się gigantyczny.

Kiedy dotarłem do ostatniej sceny w filmie, ze zmęczenia padałem na nos. Nie spałem od dwudziestu czterech godzin i cały czas byłem podpięty do OASIS. Pod koniec musiałem jeszcze przekonać superkomputer WOPR, by zaczął grać sam ze sobą w kółko i krzyżyk. Ponieważ każda partia rozgrywana przez niego kończyła się remisem, gra nie miała sensu. Dzięki temu komputer obdarzony sztuczną inteligencją w końcu pojął, że globalna wojna termojądrowa też jest grą, w której nie

ma wygranych. W ten sposób udało się powstrzymać WOPR przed odpaleniem amerykańskich balistycznych rakiet międzykontynentalnych w stronę Związku Radzieckiego.

I tak oto ja, David Lichtman, nastoletni maniak komputerów z przedmieść Seattle, ocaliłem cywilizację przed zagładą.

Centrum dowodzenia NORAD oszalało z radości, a ja czekałem, aż zaczną się przewijać napisy końcowe. Ale nie zaczęły. Zamiast tego wszystkie postaci wokół zniknęły i zostałem sam w gigantycznej sali wojennej. Kiedy sprawdziłem w monitorze komputerowym odbicie mojego awatara, stwierdziłem, że nie wyglądam już jak Matthew Broderick. Znowu byłem Parzivalem.

Rozglądałem się po pustym centrum dowodzenia NORAD i zastanawiałem się, co mam dalej robić. Nagle potężne ekrany naprzeciw mnie pociemniały i pojawiły się na nich cztery wersy zielonego tekstu. Kolejna zagadka:

Kapitan chowa Klucz Jadeitowy
W białym domu co sypie się
Ale w gwizdek zadmiesz wtedy
Gdy trofea wszystkie zniesiesz

Stałem tak przez chwilę oszołomiony i gapiłem się na te słowa. Szybko otrząsnąłem się ze zdumienia i zrobiłem kilka zrzutów ekranu. Kiedy to robiłem, pojawiła się Miedziana Brama osadzona w pobliskiej ścianie. Brama była otwarta, a za nią znajdowała się sypialnia Hallidaya. To było wyjście. Powrót.

Udało mi się. Przeszedłem Pierwszą Bramę.

Spojrzałem ponownie na zagadkę na ekranach. Odszyfrowanie limeryku i znalezienie Miedzianego Klucza zajęło mi całe lata. Na pierwszy rzut oka wyglądało na to, że nowa zagadka zajmie mi nie mniej czasu. Nie rozumiałem jej ni w ząb. Padałem też z nóg i nie byłem w stanie logicznie myśleć. Ledwo patrzyłem na oczy.

Wyskoczyłem przez wyjście i wylądowałem z hukiem na podłodze sypialni Hallidaya. Kiedy się odwróciłem i spojrzałem na ścianę, ujrzałem, że brama zniknęła, a w jej miejscu znowu pojawił się plakat Gier wojennych.

Sprawdziłem stan konta mojego awatara i zobaczyłem, że dostałem kilkaset tysięcy punktów za przejście bramy. To wystarczyło, by jednym ruchem mój awatar awansował z dziesiątego na dwudziesty poziom. Potem zajrzałem na Tablicę:

NAJLEPSZE WYNIKI:

1. Parzival 110000 W
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

Mój wynik poprawił się o sto tysięcy punktów, a przy moim pseudonimie pojawiła

się ikonka Miedzianej Bramy. Media (i wszyscy inni) pewnie śledzili Tablicę od poprzedniego wieczoru, więc cały świat już wiedział, że przeszedłem przez Pierwszą Bramę.

Byłem zbyt wyczerpany, żeby zastanawiać się nad konsekwencjami. Myślałem tylko o śnie.

Zbiegłem na dół, do kuchni. Klucze do rodzinnego auta Hallidayów wisiały na wieszaku obok lodówki. Chwyciłem je i wypadłem na dwór. Samochód (ten, który nie stał na

cegłach) okazał się fordem thunderbirdem z 1982 roku. Silnik zaskoczył za drugą próbą. Wyjechałem tyłem z podjazdu i ruszyłem z piskiem opon na dworzec autobusowy.

Stamtąd teleportowałem się z powrotem do terminala transportowego obok mojej szkoły na Ludus. Podeszedłem do swojej szafki, gdzie wrzuciłem skarby mojego awatara zbroję i broń. W końcu wylogowałem się z OASIS.

Kiedy zdjąłem wizjer była 6:17 rano. Przetarłem przekrwione oczy i rozejrzałem się po ciemnym wnętrzu kryjówki, próbując ogarnąć to, co się właśnie zdarzyło.

Nagle dotarło do mnie, jak zimno jest w furgonetce. Używałem małego grzejnika z przerwami przez całą noc i wyczerpałem akumulatory. Byłem zbyt zmęczony, żeby wskoczyć na rower do ćwiczeń i naładować je ponownie. Nie miałem też siły na wyprawę z powrotem do przyczepy ciotki. Ale wkrótce miało wzejść słońce, więc wiedziałem, że mogę się kimnąć w kryjówce i nie martwić o to, że zamarznię na śmierć.

Zsunąłem się z krzesła na podłogę i zwinąłem się w śpiworze. Kiedy zamknąłem oczy, zacząłem zastanawiać się nad zagadką Jadeitowego Klucza. Ale po kilku sekundach pochłonał mnie bez reszty sen.

Śniło mi się, że stoję pośrodku wypalonego pola bitwy, a wokół mnie gromadzi się kilka różnych armii. Naprzeciw miałem armię Szóstek. Po bokach otaczało mnie kilka różnych klanów jajogłowych, którzy prezentowali miecze, pistolety i potężną magiczną broń.

Spojrzałem na siebie. Nie znajdowałem się w ciele Parzivala, lecz we własnym. Miałem na sobie zbroję z papieru. W prawej dłoni dzierżyłem plastikowy miecz zabawkę, a w lewej wielkie szklane jajo. Wyglądało dokładnie tak, jak szklane jajo, które sprawiło tyle kłopotów bohaterowi granemu przez Toma Cruise'a w Ryzykownym biznesie. Ale wiedziałem, że to wielkanocne jajo Hallidaya.

Stałem tak na widoku, trzymając je i demonstrując całemu światu.

Jak na komendę moi wrogowie wydali z siebie okrutny okrzyk bojowy i rzucili się na mnie. Wyraźnie widziałem ich wyszczerzone zęby i przekrwione oczy. Szli, żeby odebrać mi jajo, a ja nie mogłem ich w żaden sposób powstrzymać.

Wiedziałem, że to sen, więc liczyłem, że się obudzę, zanim mnie dopadną. Ale się nie obudziłem. Sen trwał nadal i ktoś wyrwał mi z ręki jajo, a ja poczułem się, jakby rozrywano mnie na strzępy.

Spałem przez ponad dwanaście godzin i w ogóle nie poszedłem do szkoły.

Kiedy w końcu się obudziłem, przetarłem oczy. Leżałem przez chwilę w ciszy, próbując przekonać samego siebie, że wydarzenia z poprzedniego dnia naprawdę miały miejsce. W końcu wziąłem wizjer i wszedłem do sieci, żeby to sprawdzić.

Dosłownie każdy serwis informacyjny zamieścił zrzut ekranu z Tablicą. A na samym jej szczycie, na pierwszym miejscu, znajdował się pseudonim mojego awatara. Art3mis zajmowała miejsce drugie, ale jej wynik wzrósł do stu dziewięciu tysięcy punktów, tylko o tysiąc punktów mniej ode mnie. Podobnie jak u mnie, przy jej pseudonimie widać było małą miedzianą ikonę bramy.

A więc i jej się udało. Kiedy spałem, odszyfrowała napis na Miedzianym Kluczu. Potem poleciała na Middletown, odnalazła bramę i przeszła przez całe Gry wojenne, dosłownie kilka godzin po mnie.

Nie byłem już z siebie taki dumny.

Przerzuciłem jeszcze kilka kanałów, aż zatrzymałem się na serwisie jednej z głównych sieci informacyjnych. Ujrzałem tam dwóch mężczyzn siedzących na tle zrzutu ekranu z Tablicy. Mężczyzna po lewej, typ intelektualisty w średnim wieku, podpisany jako „Edgar Nash, ekspert ds. jajogłowych”, najwyraźniej wyjaśniał prowadzącemu program, co oznaczają wyniki na Tablicy.

- ...wygląda na to, że awatar o pseudonimie Parzival otrzymał nieco więcej punktów bo to on jako pierwszy odnalazł Miedziany Klucz - mówił Nash, wskazując na Tablicę. - Dziś nad ranem wynik Parzivala zwiększył się o kolejne sto tysięcy punktów i pojawiła się obok niego ikona Miedzianej Bramy. Kilka godzin później ta sama zmiana zaszła na pozycji Art3mis. To oznacza, że oboje przeszli pierwszą z trzech bram.

- Słynnych Trzech Bram, o których James Halliday mówi w filmie Zaproszenie Anoraka? - upewnił się prowadzący.

- Otóż to.

- Ale panie Nash. Jak to możliwe? Przecież minęło pięć lat i nagle dwa awatary dokonują tego samego wyczynu w odstępie zaledwie kilku godzin?

- Cóż, jest tylko jedna możliwa odpowiedź. Tych dwoje, Parzival i Art3mis, musi współpracować. Pewnie należą do tak zwanego klanu jajogłowych. To grupy poszukiwaczy jaja, którzy...

Zmarszczyłem brwi i zmieniłem kanał. Błądziłem po serwisach, póki nie trafiłem na podnieconego reportera, który prowadził wywiad z Ogdenem Morrowem przez łącze satelitarne. Z tym Ogdenem Morrowem.

- ...łączy się z nami na żywo prosto ze swego domu w Oregonie. Dziękujemy, że zgodził się pan na rozmowę, panie Morrow!

- Nie ma za co - odparł Morrow. Od jego ostatniej rozmowy z mediami minęło prawie sześć lat, ale mężczyzna nie zmienił się ani trochę. Rozwichrzony siwe włosy i długa broda czyniły z niego krzyżówkę Alberta Einsteina i Świętego Mikołaja. To porównanie dość dobrze oddawało też jego osobowość.

Dziennikarz odchrząknął, widać było, że jest nieco zdenerwowany.

- Zacznę od pytania, jak pan zareagował na wydarzenia ostatnich dwudziestu czterech godzin. Zdziwił się pan, widząc te pseudonimy na Tablicy Hallidaya?

- Czy się zdziwiłem? Tak, trochę chyba tak. Ale lepiej pasowałoby słowo „podniecenie”. Jak każdy obserwowałem i czekałem, kiedy do tego dojdzie.

Oczywiście nie miałem pewności, czy tego dożyję! I cieszę się, że mi się udało. To bardzo podniecające, prawda?

- Sądzi pan, że ta dwójka jajogłowych, Parzival i Art3mis, pracują razem?

- Nie mam pojęcia. Myślę, że to możliwe.

- Jak sam pan wie, Gregarious Simulation Systems zachowuje w tajemnicy wszystkie dane użytkowników, więc nie ma sposobu, żeby poznać prawdziwe tożsamości tych osób. Sądzi pan, że któraś z nich odsłoni twarz publicznie?

- Jeśli mają trochę oleju w głowie, to nie - zauważył Morrow, poprawiając okulary w drucianych oprawkach. - Na ich miejscu zrobiłbym wszystko, żeby zachować anonimowość.

- A to dlaczego?

- Bo kiedy świat odkryje, kim są naprawdę, nie będą mieli ani chwili spokoju. Jeśli ludzie odkryją, że ktoś może im pomóc znaleźć jajo Hallidaya, to nie dadzą takiemu komuś spokoju. Proszę mi wierzyć, wiem o tym z doświadczenia.

- No tak, chyba ma pan rację. - Dziennikarz błysnął nieszczerym uśmiechem. - Ale nasza stacja skontaktowała się e-mailowo z Parzivalem i Art3mis, składając im hojne oferty finansowe w zamian za wywiad na wyłączność albo w OASIS, albo tu w prawdziwym świecie.

- Jestem pewien, że dostają masę takich propozycji. Ale wątpię, czy je przyjmą stwierdził Morrow. Potem popatrzył prosto w kamerę i poczułem, jakby mówił bezpośrednio do mnie. - Ktoś, kto ma tyle sprytu, by osiągnąć to, co im się udało, dobrze wie, że nie należy ryzykować wszystkiego, rozmawiając z hienami z mediów.

Dziennikarz zakaszlał zakłopotany.

- Ależ panie Morrow... Nie sądzę, by należało używać takich słów.

Morrow wzruszył ramionami:

- A moim zdaniem tak. Trudno.

Dziennikarz znów odchrząknął.

- Kolejne pytanie... Czy mógłby pan nam powiedzieć, jakich zmian na Tablicy możemy się spodziewać w najbliższych tygodniach?

- Stawiam na to, że pozostałe osiem pozycji dość szybko się wypełni.

- Z czego pan to wnosi?

- Jedna osoba jest w stanie dochować tajemnicy, ale dwie raczej nie. - Popatrzył bezpośrednio w kamerę. - Nie wiem. Może się mylę. Ale jednego jestem pewien. Szóstki użyją każdej brudnej sztuczki, jaką mają w swoim arsenale, byle tylko się dowiedzieć, gdzie znajdują się Miedziany Klucz i Pierwsza Brama.

- Mówi pan o pracownikach Innovative Online Industries?

- Tak. IOI. Szóstki. Ich jedyny cel to wykorzystanie luk w regulaminie konkursu i podważenie intencji testamentu Jima. Gra toczy się o ducha OASIS. Jim z całą pewnością nie chciałby, żeby jego dzieło wpadło w łapy faszystowskiego ponadnarodowego koncernu, takiego jak IOI.

- Panie Morrow, IOI jest właścicielem tej stacji...

- Oczywiście, że tak! - wykrzyknął triumfalnie Morrow. - Należy do nich praktycznie wszystko! Także i ty, śliczny chłopczyku! Wytatuowali ci kod kreskowy na tyłku, kiedy zatrudnili cię, żebyś tu siedział i głosił ich korporacyjną propagandę?

Dziennikarz zaczął się jąkać i spoglądał nerwowo na punkt poza kamerą.

- Szybko! - ponaglał go Morrow. - Lepiej mnie odetnij, nim powiem coś jeszcze! Zanosił się śmiechem, kiedy wydawca programu przerwał połączenie satelitarne.

Dziennikarz przez kilka sekund dochodził do siebie, po czym odezwał się:

- Dziękuję raz jeszcze za rozmowę, panie Morrow. Niestety, czas nam się skończył. A teraz na państwa ekranach Judy, która już czeka wraz z gośćmi, znanymi specjalistami od życia Hallidaya...

Uśmiechnąłem się i zamknąłem okienko z przekazem wideo. Zastanawiałem się nad radami staruszka. Zawsze podejrzewałem, że Morrow wie o konkursie więcej niż mówi.

Morrow i Halliday razem dorastali, razem założyli firmę i razem zmienili świat. Ale Morrow wiódł zupełnie inne życie niż Halliday. Miał lepszy kontakt z innymi ludźmi. I przeżył o wiele większą tragedię.

W połowie lat 90., kiedy spółka Gregarious Simulation Systems nazywała się jeszcze Gregarious Games, Morrow poślubił swoją ukochaną z liceum, Kirę Underwood. Kira urodziła się i wychowała w Londynie. (Na chrzcie dostała imię Karen, ale kiedy obejrzała Ciemny kryształ, uparła się, żeby mówić na nią Kira). Morrow poznał ją w trzeciej klasie liceum podczas wymiany uczniowskiej. W swej autobiografii Morrow napisał, że była „kwintesencją geeka rodzaju żeńskiego”, miała absolutnego bzika na punkcie Monty Pythona, komiksów, powieści fantasy i gier komputerowych. Chodzili razem na kilka lekcji i Morrow niemal od razu się w niej zakochał. Zaprosił ją na cotygodniowe partyjki Dungeons & Dragons (tak jak kilka lat wcześniej Hallidaya) i ku jego zdumieniu, Kira przyjęła zaproszenie. „Została jedyną kobietą w naszej cotygodniowej ekipie graczy - pisał Morrow. I każdy z chłopaków durzył się w niej na potęgę, łącznie z Jimem. To właśnie ona nadała mu pseudonim Anorak, co w brytyjskim slangu oznaczało geeka na granicy obsesji. Myślę, że Jim przyjął ten pseudonim dla swego bohatera w D&D, żeby zrobić na niej wrażenie. A może w ten sposób chciał jej dać do zrozumienia, że podoba mu się ten żart. W obecności płci przeciwnej Jim popadał w niezwykłą nerwowość, a Kira była jedyną dziewczyną, z jaką kiedykolwiek spokojnie rozmawiał. Ale tylko podczas gry, kiedy był Anorakiem. Zwracał się wtedy do niej Leucosia, bo tak nazywała się jej bohaterka w D&D”.

Ogden i Kira zaczęli chodzić ze sobą. Pod koniec roku szkolnego, kiedy przyszedł czas powrotu do rodzinnego Londynu, oboje otwarcie wyznali sobie miłość. Przez ostatni rok szkoły utrzymywali stały kontakt za pomocą codziennych e-maili i sieci węzłów informacyjnych Fidonet (bo były to czasy bardzo wczesnego Internetu). Kiedy oboje ukończyli liceum, Kira wróciła do Stanów, wprowadziła się do Morrowa i została jednym z pierwszych pracowników Gregarious Games. (Przez pierwsze dwa lata samodzielnie tworzyła dział plastyczny). Zaręczyli się kilka lat po starcie OASIS. Rok później wzięli ślub, a wtedy Kira zrezygnowała z posady dyrektora artystycznego GSS. (Dzięki opcjom na akcje została już milionerką). Morrow został w GSS jeszcze przez pięć lat. W końcu latem 2022 roku ogłosił, że odchodzi z firmy. Wówczas twierdził, że to z przyczyn osobistych. Ale wiele lat później napisał w autobiografii, że odszedł z GSS, bo nie produkowali już gier komputerowych i dlatego, że czuł, iż OASIS ewoluje w coś koszmarnego. „Symulacja stała się więzieniem, jakie ludzkość sama sobie narzuciła - pisał. - Przyjemnym miejscem, dokąd każdy może uciec przed własnymi problemami, nie bacząc na powolny upadek cywilizacji, głównie z powodu zaniechania”.

Pojawiły się też plotki, że Morrow odszedł z firmy, bo pokłócił się z Hallidayem. Żaden z nich nie potwierdzał tych plotek ani im nie zaprzeczał i najwyraźniej nikt nie wiedział, jaki to spór zakończył przyjaźń, która łączyła ich przez całe życie. Ale pewne źródła z firmy donosiły, że nim Morrow złożył dymisję, nie rozmawiał z

Hallidayem od kilku lat. Mimo to, kiedy Morrow odchodził z GSS, sprzedał wszystkie swoje udziały Hallidayowi za nieujawnioną kwotę.

Ogden i Kira przeszli na emeryturę. Zamieszkali w domu w Oregonie i założyli edukacyjną spółkę non-profit Halcydonia Interactive, która tworzyła darmowe interaktywne gry przygodowe dla dzieci. Dorastałem samotnie w stosach, a dzięki grom Morrowa byłem w stanie wyrwać się z ponurego otoczenia. Nauczyły mnie też matematyki, logicznych zagadek i zbudowały szacunek do samego siebie. Mówiąc krótko, państwo Morrow byli moimi pierwszymi nauczycielami.

Przez kolejną dekadę Ogden i Kira wiedli spokojny szczęśliwy żywot, mieszkając i pracując w odosobnieniu. Próbowali dochować się dzieci, ale nie było im to pisane. Zaczęli zastanawiać się nad adopcją, ale zimą 2034 roku Kira zginęła w wypadku samochodowym na oblodzonej górskiej drodze, zaledwie kilka kilometrów od domu.

Ogden po tym wydarzeniu nadal prowadził samotnie Halcydonia Interactive. Udało mu się trzymać z dala od fleszy aż do tego ranka, kiedy zmarł Halliday. Media zaczęły oblegać jego dom. Wszyscy byli przekonani, że jako były najbliższy przyjaciel Hallidaya potrafi wyjaśnić, dlaczego zmarły miliarder chciał rozdać cały majątek. Morrow zorganizował w końcu konferencję prasową, żeby się od niego odczepili. Wtedy rozmawiał z mediami po raz ostatni. Aż do dzisiaj. Nagranie tamtej konferencji prasowej oglądałem wiele, wiele razy.

Morrow zaczął od odczytania krótkiego oświadczenia, w którym stwierdził, że od ponad dekady nie widział się ani nie rozmawiał z Hallidayem.

- Poróżniliśmy się - mówił. - Nie chcę wchodzić w szczegóły, ani teraz, ani w przyszłości. Dość powiedzieć, że nie miałem kontaktu z Jamesem Hallidayem od ponad dziesięciu lat.

- W takim razie dlaczego Halliday zapisał panu swoją potężną kolekcję klasycznych automatów do gier wideo? - zapytał jakiś dziennikarz. - Wszelkie inne dobra materialne mają trafić na aukcję. Skoro przestaliście się przyjaźnić, to dlaczego tylko panu coś zostawił?

- Nie mam pojęcia - odparł po prostu Morrow.

Kolejny dziennikarz zapytał Morrowa, czy zamierza sam szukać jaja Hallidaya. Wszak skoro tak dobrze znał Hallidaya, miałby pewnie większą szansę na jego odnalezienie. Morrow przypomniał dziennikarzowi, że według reguł konkursu wyłożonych przez Hallidaya w konkursie nie może brać udziału nikt, kto kiedykolwiek pracował w Gregarious Simulation Systems, ani nikt z jego najbliższej rodziny.

- Orientuje się pan, nad czym pracował Halliday przez te wszystkie lata odosobnienia? - zainteresował się kolejny reporter.

- Nie. Podejrzewam, że nad jakąś nową grą. Jim zawsze pracował nad jakąś nową grą. Dla niego projektowanie gier było równie ważne jak oddychanie. Ale nigdy nie sądziłem, że może zaplanować coś... na taką skalę.

- Jako osoba, która najlepiej знаła Jamesa Hallidaya, co by pan doradził milionom osób, które teraz poszukują jego jaja wielkanocnego? Od czego pana zdaniem należałoby zacząć?

- Myślę, że Jim powiedział to dość jasno. - Morrow popukał się palcem w skroń, jak Halliday w Zaproszeniu Anoraka. - Jim zawsze chciał, żeby wszyscy podzielali jego obsesję, uwielbiali to samo, co on. Myślę, że ten konkurs to jego sposób, żeby dać całemu światu motywację do czegoś takiego.

Zamknąłem plik na temat Morrowa i sprawdziłem skrzynkę e-mailową. System poinformował mnie, że dostałem ponad dwa miliony e-maili od obcych nadawców. Automatycznie trafiały do oddzielnego katalogu, żebym mógł je później przejrzeć. W skrzynce miałem tylko dwie wiadomości od ludzi z listy potwierdzonych znajomych. Jedną od Aecha. Drugą od Art3mis.

Najpierw otworzyłem przesyłkę od Aecha. W oknie pojawiła się jego twarz z nagranej wiadomości wideo.

- Jasna cholera! - krzyczał. - Nie wierzę! Przeszedłeś tę kurewską Pierwszą Bramę i nawet do mnie nie zadzwoniłeś? Odezwij się! Natychmiast! Kiedy tylko to odbierzesz!

Zastanawiałem się, czy nie odczekać jeszcze kilka dni i dopiero zadzwonić do Aecha, ale stwierdziłem, że to kiepski pomysł. Musiałem z kimś o tym pogadać, a Aech jest przecież moim najlepszym przyjacielem. Jeśli komuś mogłem zaufać, to właśnie jemu.

Odebrał po pierwszym dzwonku i jego awatar pojawił się przede mną w nowym oknie.

- Ty palancie! - wołał. - Ty cwany, podstępny palancie!

- Cześć, Aech - odezwałem się, żeby mu przerwać. - Co nowego?

- Co nowego? Co nowego? Poza tym, że zobaczyłem na szczycie Tablicy ksywkę najlepszego przyjaciela? Co nowego poza tym? - Pochylił się do przodu, a jego usta zajęły prawie całe okno przekazu. Wrzasnął: - Poza tym niewiele! W ogóle nic się nie dzieje!

Parsknąłem śmiechem.

- Przepraszam, że tak długo nie oddzwaniałem. Trochę się zasiedziałem w nocy.

- No, nie żartuj, zasiedziałeś się! - zachnął się. - Niewiarygodne! Jak możesz być taki spokojny? Rozumiesz, co to oznacza? To po prostu odlot! Epicki megaodjazd! Chłopie, gratu

kurwa-lacje! - Zaczął mi się kłaniać. - Jam niegodny stóp twych całować!

- Daj sobie siana. To naprawdę nic wielkiego. Jeszcze niczego nie wygrałem...

- Nic wielkiego! - zdenerwował się. - Nic. Wielkiego? Jaja sobie robisz? Facet, jesteś już legendą! Zostałeś pierwszym jajogłowym w historii, który znalazł Miedziany Klucz. I przeszedł Pierwszą Bramę! Od teraz jesteś bogiem! Nie rozumiesz tego, baranie?

- Poważnie mówię, przestań. Zaraz dostanę pierdolca.

- Widziałeś informacje? Cały świat dostał pierdolca! A fora jajogłowych aż się grzeją! Wszyscy mówią tylko o tobie, amigo.

- Wiem. Słuchaj, mam nadzieję, że nie jesteś wkurzony, że nic ci nie mówiłem. Naprawdę głupio się czułem, nie odpowiadając na telefony i nie mówiąc ci, co się kroi....

- Dajże spokój! - Przewrócił oczyma. - Dobrze wiesz, że na twoim miejscu zrobiłbym to samo. Na tym polega ta gra. Ale... - Tu spoważniał. - Jestem ciekaw, jak to się stało, że ta laska Art3mis znalazła Miedziany Klucz i przeszła przez bramę tuż po tobie. Wszyscy myślą, że współpracujecie, ale ja wiem, że to gówno prawda. To co się stało? Śledziła cię czy co?

Pokręciłem głową.

- Nie, to ona wcześniej odnalazła miejsce, gdzie leży klucz. Twierdzi, że już

miesiąc temu. Ale nie była w stanie do tej pory dotrzeć do klucza. - Przez chwilę milczałem. - Nie mogę wdawać się w szczegóły, bo wiesz...

Aech podniósł rękę.

- Bez obaw. Rozumiem doskonale. Nie chciałbym, żebyś przez przypadek zdradził jakiś trop. - Błysnął swoim firmowym uśmiechem kota z Cheshire, a jego olśniewające białe zęby zajęły chyba z pół okienka. - Właściwie powinienem ci chyba pokazać, gdzie właśnie jestem...

Przestawił wirtualną kamerę tak, by objęła nie tylko jego twarz, ale znacznie szersze ujęcie i pokazała okolicę. Aech stał obok płaskiego wzgórza, tuż przy wejściu do Krypty Koszmarów.

Szczęka mi opadła.

- Jak do cholery...

- Cóż, kiedy wczoraj zobaczyłem twój pseudonim na wszystkich kanałach, uświadomiłem sobie, że o ile cię znam, nie miałeś nigdy za dużo szmalu na podróżowanie. Takie prawdziwe. Więc uznałem, że jeśli znalazłeś kryjówkę Miedzianego Klucza, to musi się ona znajdować gdzieś niedaleko Ludus. A może i na samej Ludus.

- Brawo - pochwaliłem go szczerze.

- Bez przesady. Godzinami wytyczałem swój ptasi mózdzek, aż w końcu wpadłem na

pomysł, żeby odszukać na mapie Ludus elementy opisane w module Krypta Koszmarów. A kiedy już to zrobiłem, wszystko inne wydało się logiczne. No i jestem tu.

- Gratulacje.

- No wiesz, nie było to takie trudne, kiedy wskazałeś mi właściwy kierunek. - Obejrzał się przez ramię na kryptę. - Szukałem tego miejsca od lat, a ono cały czas leżało o parę kroków od mojej szkoły! Czuję się jak ostatni baran, że sam na to nie wpadłem.

- Nie jesteś baranem - zauważyłem. - Sam odszyfrowałeś limeryk, inaczej nie miałbyś pojęcia, że chodzi o moduł Krypty Koszmarów, prawda?

- Więc nie jesteś wkurzony? - zapytał. - Że wykorzystałem poufne informacje?

Pokręciłem głową.

- Ależ skąd. Sam bym zrobił to samo.

- No nic, mimo wszystko jestem twoim dłużnikiem. I będę o tym pamiętał.

Kiwnąłem głową w stronę krypty za jego plecami.

- Byłeś już w środku?

- Tak. Czekam, aż serwer zresetuje się o północy. Krypta jest teraz pusta, bo twoja przyjaciółka Art3mis buszowała tu rano.

- Nie jesteśmy przyjaciółmi - zastrzegłem. - Po prostu zjawiała się kilka minut po tym, jak zdobyłem klucz.

- Daliście sobie po razie?

- Nie. W krypcie obowiązuje zakaz walki. - Zerknąłem na zegarek. - Zdaje się, że masz trochę czasu do zabicia. Do resetu jeszcze kilka godzin.

- Tak. Czytam sobie oryginalny moduł D&D, próbuję się przygotować - tłumaczył. Coś mi podpowiesz?

Uśmiechnąłem się.

- Nie, raczej nie.

- Tak myślałem. - Milczał przez kilka sekund. - Słuchaj, muszę cię o coś

zapytać. Czy ktokolwiek u ciebie w szkole zna pseudonim twojego awatara?

- Nie. Dbałem o to, żeby go nie zdradzić. Nikt tam nie zna Parzivala. Nawet nauczyciele.

- To dobrze - stwierdził. - Ja też się tak zabezpieczyłem. Niestety, kilku jajogłowych bywających w Piwnicy wie, że obaj chodzimy do szkoły na Ludus, więc mogą się czegoś domyślić. Niepokoi mnie zwłaszcza jeden z nich...

Poczułem atak paniki.

- I-rOk?

Aech kiwnął głową.

- Od kiedy twój pseudonim pojawił się na Tablicy, dzwoni do mnie bez przerwy i pyta, co wiem. Udawałem głupiego i chyba to kupił. Ale jeśli na Tablicy pojawi się też mój pseudonim, to założę się, że będzie chodził i się przechwalał, że nas zna. A kiedy zaczniesz rozpowiadać innym jajogłowym, że obaj uczymy się na Ludus...

- Cholera jasna! - zakląłem. - Wtedy każdy jajogłowy w OASIS przybiegnie tu szukać Miedzianego Klucza.

- Właśnie - przytaknął Aech. - I ani się obejrzymy, a o krypcie będą wiedzieli wszyscy.

Westchnąłem.

- No to powinienesz zdobyć klucz, nim do tego dojdzie.

- Postaram się. - Podniósł egzemplarz modułu Krypty Koszmarów. - A teraz pozwolisz, że oddam się lekturze i przeczytam to dzisiaj po raz setny.

- Powodzenia, Aech - powiedziałem. - Zadzwoń, jak tylko przejdiesz przez bramę.

- Jeśli przejdę przez bramę...

- Przejdiesz - zapewniłem go. - A kiedy to zrobisz, powinniśmy się spotkać w Piwnicy i pogadać.

- Słusznie, amigo.

Pomachał mi na pożegnanie i już miał się rozłączyć, kiedy się odezwałem:

- Hej, Aech?

- Tak?

- Odśwież sobie ćwiczenia z pojedynków - poradziłem mu. - Masz jeszcze trochę czasu do północy.

Przez chwilę wyglądał na zdziwionego, aż w końcu zrozumiał i uśmiechnął się szeroko.

- Kumam - odparł. - Dzięki, stary.

- Powodzenia.

Okienko mignęło i zniknęło, a ja zastanawiałem się, czy nasza przyjaźń z Aechem przetrwa to, co nas czekało. Żaden z nas nie chciał prowadzić poszukiwań wspólnie, więc teraz stanowiliśmy konkurencję. Czy kiedyś pożałuję, że mu pomogłem? A może zacznę go nienawidzić za to, że bezwiednie doprowadziłem go do miejsca, gdzie ukryto Miedziany Klucz?

Odepchnąłem te myśli i otworzyłem wiadomość od Art3mis. Napisała mi tradycyjną wiadomość.

Drogi Parzivalu

Gratki! Widzisz, jesteś sławny, tak jak ci mówiłam. Chociaż wygląda na to, że oboje stanęliśmy w błysku fleszy. Straszne to trochę, co?

Dzięki za odpowiedź z tą grą po lewej. Miałaś rację. Dlatego mi się udało, Ale nie myśl sobie, że jestem ci coś winna, mistrzu:-)

Pierwsza Brama była odjazdowa, prawda? Zupełnie się tego nie spodziewałam. Byłoby super, gdyby Halliday dał mi możliwość grania roli Ally Sheedy, ale cóż począć.

Ta nowa zagadka to niezła zagwozdzka, co? Mam nadzieję, że nie będziemy jej rozszyfrowywać przez kolejne pięć lat.

Tak czy siak, chcę tylko powiedzieć, że jestem zaszczyczona spotkaniem z tobą. Mam nadzieję, że nasze drogi wkrótce znów się skrzyżują.

Pozdrawiam,

Art3mis

PS Ciesz się tym pierwszym miejscem, póki możesz, koleś. Długo to nie potrwa.

Czytałem tę wiadomość kilka razy, uśmiechając się jak uczeń. A w końcu odpisałem:

Droga Art3mis,

i ja tobie gratuluję. Nie żartowałaś. Rywalizacja naprawdę cię mocno dopinguje do działania.

Co do podpowiedzi o grze po lewej, smacznego. Jesteś teraz moją dłużniczką:-)

Nowa zagadka to prościzna. Wydaje mi się, że chyba już ją rozgryzłem. Czemu się z nią tak guzdrasz?

Ja też byłem zaszczycony spotkaniem z tobą. Jeśli będziesz miała ochotę na pogawędkę w chatroomie, odezwij się.

Niech Moc będzie z tobą,

Parzival

PS Czy to ma być wyzwanie? No to jedziesz, kobieto,

Poprawiałem tekst kilkadziesiąt razy i w końcu wcisnąłem guzik „wyślij”. Następnie

wyciągnąłem zrzut ekranu z zagadką na temat Jadeitowego Klucza i zacząłem ją analizować, sylaba po sylabie. Ale nie byłem w stanie się skupić. Choćbym nie wiem jak próbował, myślami wciąż wracałem do Art3mis.

Rech przeszedł Pierwszą Bramę następnego dnia nad ranem.

Jego pseudonim pojawił się na Tablicy na trzecim miejscu, z wynikiem stu ośmiu tysięcy punktów. Premia za znalezienie Miedzianego Klucza spadła o kolejny tysiąc punktów ale premia za przejście Pierwszej Bramy pozostała taka sama - sto tysięcy punktów.

Tego samego ranka wróciłem do szkoły. Zastanawiałem się, czy nie wziąć zwolnienia, ale obawiałem się, że moja nieobecność może wzbudzić podejrzenia. Kiedy dotarłem do szkoły, stwierdziłem, że nie było się czym martwić. Ponowny nagły wzrost zainteresowania poszukiwaniami sprawił, że na lekcjach nie pojawiła się połowa uczniów i nawet kilku nauczycieli. Ponieważ w szkole wszyscy znali mojego awatara jako Wade3, nikt nie zwracał na mnie uwagi. Kiedy tak błąkałem się niezauważony po korytarzach, doszedłem do wniosku, że fajnie jest mieć ukrytą tożsamość. Czułem się jak Clark Kent albo Peter Parker. Pomyślałem, że tacie pewnie bardzo by się to podobało.

Po południu tego samego dnia I-rOk wysłał do mnie i do Aecha e-mail, w którym próbował nas zaszantażować. Stwierdził, że jeśli nie powiemy mu, jak odnaleźć Miedziany Klucz i Pierwszą Bramę, opublikuje na każdym forum dla jajogłowych wszystko, co o nas wie. Kazaliśmy mu spadać, więc spełnił pogróżki i zaczął rozpowiadać każdemu, kto chciał słuchać, że Aech i ja jesteśmy uczniami z Ludus. Oczywiście nie był w stanie w żaden sposób udowodnić, że naprawdę nas zna. Zresztą setki innych jajogłowych już zaczęło przechwalać się bliską znajomością z nami, więc liczyliśmy na to, że nikt nie zwróci uwagi na wpisy I-rOka. Ale oczywiście się przeliczyliśmy. Co najmniej dwóch innych jajogłowych miało dość oleju w głowie, żeby połączyć Ludus i limeryk z Kryptą Koszmarów. Dzień po tym, jak I-rOk chlapanął ozorem, na Tablicy na czwartym miejscu pojawił się pseudonim Daito. A niespełna kwadrans później na piątym można było zobaczyć pseudonim Shoto. Jakoś tak się złożyło, że obaj zdobyli Miedziany Klucz tego samego dnia, nie czekając, aż serwer zresetuje się o północy. Kilka godzin później zarówno Daito, jak i Shoto przeszli przez Pierwszą Bramę.

Nikt dotąd nie słyszał o tych awatarach, ale same pseudonimy wskazywały, że współpracują albo w duecie, albo w ramach klanu. Shoto i Daito to japońskie nazwy krótkich i długich mieczy samurajskich. Noszone razem oba miecze nazywały się Daisho. I właśnie takim pseudonimem szybko zaczęto określać tych dwóch.

Minęły zaledwie cztery dni, od kiedy mój pseudonim pojawił się na Tablicy, a każdego następnego dnia wyświetlały się na niej kolejne imiona. Tajemnica się wydała i poszukiwania najwyraźniej nabierały tempa.

Przez cały tydzień nie byłem w stanie się skupić na lekcjach. Na szczęście zostały tylko dwa miesiące nauki, a ja zdobyłem dość kredytów, by dostać świadectwo, nawet gdybym przestał się już pojawiać w klasie. Chodziłem z jednych zajęć na drugie jak w transie, cały czas rozmyślając o zagadce na temat Jadeitowego Klucza, recytując ją w myślach raz za razem.

Kapitan chowa Klucz Jadeitowy
W białym domu co sypie się
Ale w gwizdek zadmiesz wtedy
Gdy trofea wszystkie zniesiesz

Według podręcznika literatury angielskiej wiersz o czterech wersach z rymami co drugi wers nosi nazwę kwarty. I tak też nazwałem tę zagadkę. Każdego wieczoru po szkole wylogowałem się z OASIS i wypełniałem czyste kartki mojego dziennika Graala możliwymi interpretacjami owej kwarty. o jakim kapitanie mówi Anorak? Kapitan Kangur? Kapitan Ameryka? Kapitan Buck Rogers z XXV wieku? i gdzie u licha stoi ten biały dom co sypie się? Halliday nigdy nie zajmował się polityką, więc wydało mi się mało prawdopodobne, że miał na myśli Biały Dom w Waszyngtonie. Dom Hallidayów w Middletown był czerwony, ale może mówił o jakimś innym domu w rodzinnym mieście? To by było zbyt łatwe i zbyt blisko miejsca, gdzie krył się Miedziany Klucz.

Początkowo pomyślałem, że biały dom może się odnosić do Zemsty frajerów, jednego z ulubionych filmów Hallidaya. Tytułowi frajerzy wynajmują w nim zniszczony biały domek i naprawiają go (przy muzycznej klasycie z lat 80.). Odwiedziłem replikę domu z Zemsty frajerów na planecie Skolnick i przez cały dzień go przeszukiwałem, ale była to ślepa uliczka.

Ostatnie dwa wersy kwarty też stanowiły całkowitą zagadkę. Najwyraźniej mowa była w nich o tym, że kiedy ktoś już znajdzie ów biały dom, będzie mógł zgarnąć trofea, a potem zagwiżdże. A może to dęcie w gwizdek występuje tu w charakterze angielskiego idiomu: „ujawnić tajemnicę albo ostrzec kogoś przed przestępstwem?” Tak czy siak, nie byłem w stanie doszukać się w tym żadnego sensu. Ale cały czas analizowałem zagadkę wers po wersie, słowo po słowie, aż mózg mi się lasował.

W piątek po szkole, tego samego dnia, kiedy Daito i Shoto przeszli przez Pierwszą Bramę, siedziałem w ustronnym miejscu kilka kilometrów od szkoły, na stromym wzgórzu z samotnym drzewem na szczycie. Lubiałem tu przychodzić, żeby poczytać, odrobić lekcje albo po prostu nacieszyć się widokiem okolicznych zielonych łąk. W prawdziwym świecie nie miałem takich pejzaży.

Siedząc pod drzewem, przeglądałem miliony wiadomości, które nadal zapychały mi skrzynkę pocztową. Przesiewałem je od tygodnia. Dostawałem przesyłki od ludzi z całego świata. Listy z gratulacjami. Błagania o pomoc. Śmiertelne pogroźki. Prośby o wywiady. Kilka długich, niespójnych wywodów od jajogłowych, którzy od poszukiwań jaja najwyraźniej sfiksowali. Dostałem też zaproszenia od czterech największych klanów jajogłowych: The Oviraptors, Clan Destiny, The Key Masters i Team Banzai. Wszystkim po kolei grzecznie odmówiłem.

Kiedy zmęczyło mnie czytanie wiadomości od moich „fanów”, zacząłem przeglądać emaile oznaczone jako „biznesowe”. Okazało się, że dostałem kilka ofert od studiów filmowych i wydawnictw. Wszyscy chcieli kupić prawa do opowieści o moim życiu. Wykasowałem wszystkie, bo postanowiłem, że nigdy nie upublicznę swojej tożsamości. Przynajmniej do czasu, kiedy znajdę jajo.

Dostałem też kilka propozycji od firm, które chciały wykorzystać imię i twarz Parzivala do reklamy swoich produktów i usług. Jakiś sklep z elektroniką zamierzał wykorzystać mojego awatara do promocji całej serii sprzętu do korzystania z OASIS. Wizjery, rękawice i inne elementy dotykowe chcieli opatrzyć etykietką „Parzival poleca”. Dostałem też propozycje od sieci restauracji z pizzą na telefon, producenta obuwia i ze sklepu internetowego, który sprzedawał stroje dla awatarów. Jakaś firma zabawkarska wymyślała pudełka na drugie śniadanie i figurki Parzivala.

Wszystkie te firmy chciały mi płacić w kredytach OASIS, które miały trafić bezpośrednio na konto mojego awatara.

Nie mogłem uwierzyć we własne szczęście.

Odpisałem na każdą z propozycji reklamowych, zastrzegając, że przyjmuję ofertę pod następującymi warunkami: nie będę musiał ujawnić prawdziwej tożsamości, a transakcje będziemy zawierać wyłącznie za pośrednictwem mojego awatara w OASIS.

W ciągu godziny zacząłem dostawać odpowiedzi z umowami w załącznikach. Nie mogłem sobie pozwolić na to, by przejrzeć je prawnik, ale wszystkie kończyły się po roku, więc uznałem, że raz kozie śmierć. Podpisałem je elektronicznie i odesłałem e-mailem wraz z trójwymiarowym modelem mojego awatara, który miał być wykorzystywany w reklamach. Dostałem też prośby o próbkę głosu mojego awatara. Odesłałem więc wypreparowany klip z głębokim barytonem, dzięki któremu brzmiałem jak ci faceci, którzy czytają teksty w zwiastunach filmowych.

Kiedy nowi sponsorzy mojego awatara dostali wszystko, poinformowali mnie, że w ciągu czterdziestu ośmiu godzin prześlą pierwszą ratę na moje konto w OASIS. Pieniądze, jakie miałem otrzymać, to za mało, by zostać bogaczem. Co to to nie. Ale dla dzieciaka, który wychował się bez grosza przy duszy, to prawdziwa fortuna.

Zrobiłem szybkie obliczenia. Jeśli będę żył oszczędnie, będę miał dość, by wyprowadzić się ze stosów i wynająć gdzieś niewielkie mieszkanie. Przynajmniej na rok. Już sama ta myśl napawała mnie nerwowym podnieceniem. Marzyłem o ucieczce ze stosów, od kiedy pamiętam. A teraz to marzenie miało się ziścić.

Kiedy załatwiłem sprawę kontraktów reklamowych, wróciłem do przeglądania wiadomości. Posortowałem pozostałe e-maile według nadawców i odkryłem, że dostałem ponad pięć tysięcy wiadomości od Innovative Online Industries. Właściwie to wysłali mi pięć tysięcy kopii tego samego e-maila. Wysyłali raz za razem ten sam list przez cały tydzień, od kiedy mój pseudonim pojawił się na Tablicy. I nadal to robili, co minutę.

Szóstki bombardowały mnie e-mailami, żeby zwrócić moją uwagę.

Wszystkie przesyłki miały najwyższy priorytet, a w temacie wiadomości:

PILNA PROPOZYCJA BIZNESOWA - PROSZĘ NATYCHMIAST PRZECZYTAĆ!

Kiedy tylko otworzyłem list, IOI otrzymało potwierdzenie odbioru, czyli informację, że w końcu otworzyłem ich wiadomość. Wtedy przestali mi go wysyłać.

Drogi Parzivalu,

przede wszystkim chciałbym pogratulować ci niedawnych osiągnięć, które tu, w Innovative Online Industries, budzą najwyższy szacunek.

W imieniu IOI chciałbym złożyć ci dochodową propozycję biznesową. o szczegółach możemy porozmawiać podczas sesji chatlinkowej. Przy najbliższej możliwej okazji skontaktuj się ze mną pod załączonym adresem, niezależnie od pory dnia czy nocy.

Zważywszy na naszą reputację w środowisku jajogłowych, prawdopodobnie będziesz się wahał przed rozmową ze mną. Wiedz jednak, że jeśli nie skorzystasz z naszej propozycji, zamierzamy ją złożyć każdemu z twoich konkurentów. Mamy nadzieję, że uczynisz nam zaszczyt i zechcesz jako pierwszy przynajmniej wysłuchać, jaką hojną ofertę mamy dla ciebie, W końcu co masz do stracenia?

Dziękuję za uwagę, Liczę na rozmowę.

Z poważaniem,
Nolan Sorrento
Dyrektor Operacyjny
Innovative Online Industries

Mimo rozsądnego tonu listu, jak na dłoni widać było kryjącą się za nim groźbę. Szóstki chciały mnie skaptować. Albo zapłacić, bym zdradził im, jak znaleźć Miedziany Klucz i przejść Pierwszą Bramę. A jeśli odmówię, pójdą do Art3mis, potem do Aecha, Daito, Shoto i wszystkich innych jajogłowych, którzy zdołają dostać się na Tablicę. Ci bezwstydni korporacyjni skurwiele nie spoczną, póki nie znajdą kogoś na tyle głupiego albo zdesperowanego, że pęknie i sprzeda im te informacje.

W pierwszej chwili chciałem wykasować każdą kopię tego e-maila i udawać, że w ogóle go nie otrzymałem, ale potem zmieniłem zdanie. Chciałem się dowiedzieć, co konkretnie ma do zaoferowania IOI. I nie mogłem sobie odmówić szansy spotkania z Nolanem Sorrentem, niesławnym szefem Szóstek. Połączenie chatlinkiem nie niosło ze sobą żadnego zagrożenia, trzeba tylko uważać na to, co się mówi.

Zastanawiałem się, czy przed tą rozmową nie teleportować się na Incipio, by kupić sobie jakiś nowy ubiór dla awatara. Może garnitur szyty na miarę. Coś rzucającego się w oczy i drogiego. Ale przemyślałem sprawę. Nie muszę niczego udowadniać tym korporacyjnym kretynom. W końcu jestem teraz sławny. Wparuję na spotkanie w domyślnym ubraniu, wyluzowany jak jasna cholera. Posłucham, co mają do zaproponowania, a potem powiem im, żeby pocałowali mnie w wirtualny tyłek. Może nagram to wszystko i wrzucę na YouTube.

Przygotowałem się do spotkania, sprawdzając w wyszukiwarce wszystko, co można było znaleźć na temat Nolana Sorrenta. Zrobił doktorat z nauk komputerowych. Zanim został dyrektorem operacyjnym w IOI, był znanym projektantem i nadzorował prace nad kilkoma grammi fabularnymi firm trzecich, które działały w OASIS. Grałem we wszystkie jego gry i były naprawdę niezłe. Zanim zaprzedał duszę, był przyzwoitym programistą. Było jasne, dlaczego go zatrudnili, by pokierował tą bandą nieudaczników. Uznali, że kto jak kto, ale projektant gier będzie miał największe szanse, żeby ukończyć największą grę komputerową Hallidaya. Ale Sorrento i jego Szóstki męczyli się z tym już od pięciu lat i nie mogli się

niczym pochwalić. A kiedy teraz na Tablicy zaczęły pojawiać się kolejne awatary jajogłowych, wierchuszka IOI wpadła we wściekłość. Sorrento musiał dostać niezły ochrzan od swoich zwierzchników. Zastanawiałem się, czy to jego pomysł, żeby mnie skaptować, czy ktoś kazał mu to zrobić.

Kiedy prześwietliłem Sorrenta na wylot, poczułem, że mogę usiąść do paktowania z diabłem. Wyciągnąłem wizytówkę załączoną do e-maila od Sorrenta i kliknąłem w ikonę zaproszenia na samym dole.

Kiedy sesja chatlinkowa została wreszcie zestawiona, mój awatar zmaterializował się na wielkim tarasie obserwacyjnym z oszałamiającym widokiem na ponad dziesięć światów OASIS zawieszonych w czarnej przestrzeni za panoramicznym oknem z giętego szkła. Zdaje się, że znalazłem się na stacji kosmicznej albo na wielkim statku transportowym, trudno było stwierdzić to z całą pewnością.

Sesje chatlinkowe działają inaczej niż chatroomy i są o wiele droższe w utrzymaniu. Kiedy ktoś otwiera chatlink, kopia jego awatara jest wyświetlana w innym miejscu w OASIS. Tego wyświetlanego awatara tak naprawdę tam nie ma, więc inne awatary widzą go w postaci nieco przezroczystej. Ale i tak można wchodzić w kontakt z otoczeniem, choć w ograniczony sposób. Można przechodzić przez drzwi, siadać na krzesłach itd. Chatlink to narzędzie wykorzystywane głównie do celów biznesowych, kiedy firma chce zorganizować spotkanie w konkretnym miejscu w OASIS, nie tracąc czasu i pieniędzy na to, by wszystkich tam przetransportować. Po raz pierwszy korzystałem z tej formy komunikacji.

Obróciłem się i zobaczyłem, że mój awatar stoi w recepcji, przed ogromnym biurkiem w kształcie litery C. Nad biurkiem wisiało logo IOI. Potężne zachodzące na siebie litery z chromu miały po dwa do sześciu metrów wysokości. Powitała mnie niemożliwie piękna blond recepcjonistka.

- Pan Parzival - odezwała się i delikatnie ukloniła. - Witamy w Innovative Online Industries! Proszę chwileczkę poczekać. Pan Sorrento już po pana schodzi.

Zastanawiałem się, jak to możliwe, bo przecież nie zapowiedziałem swojej wizyty. Czekałem, próbowałem uruchomić kamerę wideo mojego awatara, ale była zablokowana. Ewidentnie nie chcieli, żebym miał dowód tego, co miało nastąpić. Mój plan wrzucenia

nagrania do Internetu spalił na panewce.

Niecałą minutę później na tarasie obserwacyjnym pojawił się inny awatar, który przeszedł przez całą serię automatycznie otwieranych drzwi. Zbliżał się do mnie, stukając obcasami o wypolerowaną podłogę. To był Sorrento. Rozpoznałem go, bo nie używał standardowego awatara Szóstek. Twarz jego awatara pasowała do jego zdjęć, które widziałem w sieci. Blond włosy i brązowe oczy, jastrzębi nos. Ubrany był jednak po Szóstkowemu granatowy kombinezon ze złotymi epoletami na ramionach i srebrnym logo IOI na prawej piersi. Pod spodem miał wydrukowany swój numer kadrowy: 655321

- Wreszcie! - odezwał się, kiedy stanął przede mną. Uśmiechnął się przy tym jak szakal. - Słynny Parzival zaszczycił nas swoją obecnością! - Wyciągnął prawą dłoń w rękawiczce. - Nolan Sorrento, dyrektor operacyjny. Niezwykle cieszę się z tego spotkania.

- No tak - starałem się brzmieć jak najbardziej wyniośle. - I nawzajem, jak sądzę. Choć mój awatar był tylko projekcją, mógłbym uścisnąć jego wyciągniętą dłoń. Ale ja patrzyłem na nią, jakby podawał mi zdechłego szczura. Po kilku sekundach opuścił rękę, ale uśmiech pozostał przyklejony do twarzy. Wręcz się poszerzył.

- Proszę za mną. - Poprowadził mnie przez taras i automatyczne drzwi, za którymi zobaczyłem wielką śluzę startową. Stał w niej jeden prom międzyplanetarny ozdobiony logo IOI. Sorrento zaczął do niego wsiadać, ale ja zatrzymałem się przed

rampą.

- Po co mnie tu ściągałeś chatlinkiem? - zapytałem, wskazując służę wokół. Dlaczego nie wygłosiłeś swojej marketingowej gadki w jakimś chatroomie?

- Proszę, odpręż się - odparł. - Ten chatlink to część tej marketingowej gadki. Chcemy, żebyś przeżył to samo, co podczas osobistej wizyty w naszej centrali. Akurat, pomyślałem. Gdybym przyszedł tu osobiście, mój awatar otoczyłyby tysiące Szóstek i byłbym zdany wyłącznie na waszą łaskę.

Wszedłem za nim do promu. Rampa została wciągnięta i wystartowaliśmy. Przez okna biegnące dookoła statku zobaczyłem, że wylatujemy z jednej ze stacji orbitalnych Szóstek. Bezpośrednio przed nami majaczyła planeta IOI-1, potężny glob błyszczący chromem. Przypominał mi zabójcze fruujące kulki z filmu Mordercze kuleczki. Jajogłowi mówili o IOI-1 „matecznik Szóstek”. Firma zbudowała planetę tuż po starcie konkursu. Miała służyć za sieciową bazę operacyjną IOI.

Nasz prom, który zdaje się leciał na automatycznym pilocie, szybko dotarł do planety i zaczął sunąć nad jej lustrzaną powierzchnią. Patrzyłem przez okno, kiedy wykonywaliśmy pełne okrążenie. O ile wiedziałem, jeszcze żaden jajogłowy nie miał okazji wybrać się na taką wycieczkę.

Od bieguna do bieguna IOI-I pokryta była zbrojowniami, bunkrami, magazynami i hangarami na maszyny. Zobaczyłem też, że powierzchnia usiana jest lotniskami, na których stoją gotowe do akcji błyszczące kosmiczne kanonierki, pojazdy transportowe i samobieżne czołgi bojowe. Sorrento nie odzywał się, kiedy oglądaliśmy armadę Szóstek. Po prostu pozwolił mi to wszystko chłonąć.

Widziałem już wcześniej rzuty ekranu z powierzchnią IOI-I, ale były niskiej rozdzielczości, robione z wysokiej orbity, tuż za budzącą respekt barierą ochronną planety. Większe klany od kilku lat otwarcie snuły plany wysadzenia kompleksu operacyjnego Szóstek, ale nie były w stanie przebić się przez barierę ochronną i dotrzeć do powierzchni planety.

Kiedy dokończyliśmy okrążenie, naszym oczom ukazał się kompleks operacyjny IOI. Składał się z trzech wież o lustrzanych ścianach, dwóch drapaczy chmur na planie prostokąta i jednego okrągłego. Z góry te trzy budynki układały się w logo IOI.

Prom zwolnił i zawisł nad okrągłą wieżą, a następnie zszedł po spirali na małe lądowisko na dachu.

- Robi wrażenie, co? - odezwał się Sorrento, przerywając w końcu ciszę, kiedy prom usiadł na dachu i opuściła się rampa.

- Nieźle. - Byłem dumny ze spokoju w swoim głosie. Tak naprawdę nadal kręciło mi się w głowie od tego, co właśnie zobaczyłem. - To replika prawdziwych wież IOI w śródmieściu Columbus, prawda? - zapytałem.

Sorrento przytaknął.

- Tak, kompleks w Columbus to centrala naszej firmy. Większość mojego zespołu pracuje w głównej wieży. Mieścimy się blisko GSS, więc nie ma mowy o żadnych opóźnieniach systemu. I oczywiście w Columbus nie ma takich koszmarnych wyłączeń prądu jak w większości dużych miast USA.

Mówił o rzeczach oczywistych. Siedziba Gregarious Simulation Systems mieściła się w Columbus, podobnie jak główna serwerownia OASIS. Dodatkowe lustrzane serwery rozrzucono po całym świecie, ale wszystkie były połączone z głównym węzłem w Columbus. To dlatego kilkadziesiąt lat po uruchomieniu symulacji Columbus stało się technologiczną mekką. To tu użytkownicy OASIS mogli liczyć na najszybsze, najpewniejsze łącze z symulacją. Większość

jajogłowych, na czele z niżej podpisanym, marzyła, żeby kiedyś się tam przeprowadzić.

Wyszedłem za Sorrentem z promu i wsiadłem do windy obok lądowiska.

- W ciągu kilku ostatnich dni stałeś się prawdziwą gwiazdą - zaczął, kiedy ruszyliśmy

w dół. - Musisz być bardzo podekscytowany. I pewnie chyba trochę przerażony, co? Wiesz przecież coś, za co miliony osób gotowe byłoby zabić.

Spodziewałem się, że powie coś takiego, więc miałem przygotowaną odpowiedź.

- Możesz sobie darować to zastraszanie i gierki wstępne? Po prostu powiedz mi, co masz do zaproponowania. Mam jeszcze trochę rzeczy do załatwienia.

Uśmiechnął się, jakbym był nad wyraz rozwiniętym dzieckiem.

- Oczywiście, pewnie masz sporo na głowie - zgodził się. - Ale proszę, nie uprzedzaj się do naszej oferty. Myślę, że będziesz dość zaskoczony. - I nagle lodowatym głosem dodał: - Jestem tego wręcz pewien.

Starłem się jak mogłem ukryć onieśmielenie, które mnie ogarnęło.

- Wszystko jedno - stwierdziłem, przewracając oczyma.

Kiedy dotarliśmy na sto szóste piętro, rozległ się dzwonek i drzwi otworzyły się ze świstem. Wyszedłem za Sorrentem, minąłem kolejną recepcję i poszliśmy długim jasno oświetlonym korytarzem. Wystrój przypominał trochę utopijny film science fiction.

Zaawansowana technologia i nieskazitelna czystość. Idąc, minęliśmy kilka innych awatarów Szóstek. Kiedy spostrzegali Sorrenta, każdy z nich wyprężył się i salutował, jak przed wysokim generałem. Sorrento nie odpowiadał żadnym gestem, nie zwracał w ogóle uwagi na swoich podwładnych.

W końcu doprowadził mnie do potężnej otwartej sali, która najwyraźniej zajmowała większość piętra. Mieściło się tu morze boksów z wysokimi ścianami. W każdym siedziała jedna osoba podpięta do sprzętu symulacyjnego najnowszej generacji.

- Witamy w Wydziale Owologii IOI - powiedział Sorrento z widoczną dumą.

- A więc to tu Siuśki mają swoją centralę? - Rozejrzałem się wokół.

- Po co ta wrogość? - zdziwił się Sorrento. - Być może to twoi przyszli koledzy.

- Dostałbym własny boksik?

- Nie. Dostałbyś własny gabinet z pięknym widokiem. - Uśmiechnął się. - Ale nie miałbyś zbyt dużo czasu, żeby się nim napawać.

Machnąłem ręką w stronę nowego sprzętu do OASIS firmy Habashaw Immersion.

- Niezły sprzęt - stwierdziłem. I mówiłem szczerze. Cudeńko było rzeczywiście z najwyższej półki.

- Owszem, świetny, nieprawdaż? - przyznał Sorrento. - Nasze konsole są stale ulepszane i wszystkie działają połączone w sieć. Nasze systemy pozwalają wielu operatorom kontrolować awatary naszych owologów. Jeśli więc jakiś napotka przeszkody na swojej drodze, natychmiast może się zwrócić o pomoc do członka zespołu, który potrafi poradzić sobie z danym problemem.

- No tak, ale to oszustwo - zauważyłem.

- Daj spokój - odparł, przewracając oczyma. - Nie ma czegoś takiego jak oszustwo. W konkursie Hallidaya nie ma żadnych reguł. To jeden z kolosalnych

błędów, jakie popełnił ten stary głupiec. - Nim zdążyłem odpowiedzieć, Sorrento znów zaczął iść, prowadząc mnie przez labirynt boksów. - Wszyscy nasi owolodzy mają kontakt głosowy z ekipą wsparcia ciągnął. - Są w niej specjaliści od Hallidaya, eksperci od gier komputerowych, kultury pop, historycy i kryptolodzy. Wszyscy wspólnie pomagają każdemu naszemu awatarowi rozwiązać każdą zagadkę, na jaką trafi. - Odwrócił się i uśmiechnął do mnie. - Jak widzisz, pomyśleliśmy o wszystkim, Parzivalu. I dlatego wygramy.

- No tak, na razie idzie wam wręcz doskonale - stwierdziłem z przekąsem. - Brawo. Czy przypadkiem nie dlatego właśnie rozmawiamy? No tak. Nie macie bladego pojęcia, gdzie jest Miedziany Klucz i potrzebujecie mojej pomocy.

Sorrento zmrużył oczy i w końcu wybuchnął śmiechem.

- Podobasz mi się, chłopcze. - Wyszczrzył zęby. - Bystry jesteś. I masz jaja. A ja bardzo podziwiam obie te cechy.

Cały czas szliśmy. Kilka minut później dotarliśmy do potężnego gabinetu Sorrento. Za oknami roztaczał się oszałamiający widok miasta. Na niebie pełno było statków transportowych i pasażerskich, a wirtualne słońce dopiero zaczynało zachodzić. Sorrento usiadł za biurkiem i wskazał mi fotel naprzeciwko siebie.

No to się zaczyna, pomyślałem, siadając. Tylko spokojnie, Wade.

- Przejdę od razu do rzeczy - zaczął Sorrento. - IOI chce cię zatrudnić. Jako doradcę przy naszych poszukiwaniach wielkanocnego jaja Hallidaya. Będziesz miał do dyspozycji całe potężne zaplecze naszej firmy: pieniądze, broń, przedmioty magiczne, statki, artefakty. Co tylko sobie zażyczysz.

- Jaki miałbym tytuł?

- Główny Owolog - powiedział. - Kierowałbyś całym wydziałem, nad sobą miałbyś tylko mnie. Mówię tu o pięciu tysiącach świetnie wyszkolonych awatarów gotowych do walki. I każdy z nich byłby na twoje rozkazy.

- Brzmi naprawdę nieźle - siliłem się na nonszalancję.

- No, ja myślę. Ale to nie wszystko. Za twe usługi chcemy ci płacić dwa miliony dolarów rocznie, a przy podpisaniu kontraktu dajemy z góry milion dolarów premii. A jeśli, a raczej kiedy pomożesz nam znaleźć jajo, dostaniesz kolejną premię: dwadzieścia pięć milionów dolarów.

Udawałem, że dodaję te sumy na palcach.

- O rany - odezwałem się, jakbym był pod wrażeniem. - I będę mógł pracować z domu?

Sorrento najwyraźniej nie zrozumiał, czy mówię poważnie, czy żartuję.

- Nie - zaprzeczył. - Obawiam się, że nie. Musiałbyś się przeprowadzić tu, do Columbus. Ale zapewnilibyśmy ci doskonale mieszkanie na terenie firmy. I oczywiście własny gabinet. Własny sprzęt do OASIS najnowszej generacji...

- Chwileczkę - przerwałem mu, podnosząc rękę. - Chce pan powiedzieć, że musiałbym mieszkać w wieżowcu IOI? Z panem? I z pozostałymi Siu... owologami? Kiwnął głową.

- Tylko do czasu, aż pomożesz nam znaleźć jajo.

Ledwie powstrzymałem się, by nie zwymiotować.

- A jakie dajecie świadczenia? Dostanę opiekę zdrowotną? Dentystę? Okulistę? Klucz do łazienki dla dyrektorów? Tego typu rzeczy?

- Oczywiście - zaczynał się niecierpliwie. - A więc? Co powiesz?

- Mogę się z tym przespać przez parę dni?

- Obawiam się, że nie - odparł. - Za kilka dni oferta może być nieaktualna.

Musisz dać odpowiedź teraz.

Oparłem się w fotelu i spojrzałem w sufit, udając, że rozważam propozycję. Sorrento czekał, obserwując mnie w napięciu. Już zamierzałem wygłosić przygotowaną wcześniej odpowiedź, kiedy podniósł rękę.

- Nim odpowiesz, posłuchaj przez chwilę - powiedział. - Wiem, że większość jajogłowych wierzy w ten absurd, że IOI to samo zło. I że Szóstki to bezwzględne korporacyjne roboty bez honoru i szacunku dla „prawdziwego ducha”, konkursu. Że wszyscy się sprzedaliśmy. Prawda?

Kiwnąłem głową i ugryzłem się w język, by nie dodać: „Oględnie mówiąc”.

- Ale przecież to śmieszne. - Błysnął dobrotliwym uśmiechem, który zapewne wygenerowało jakieś oprogramowanie dyplomatyczne, które mu wgrano. - Szóstki tak naprawdę niczym nie różnią się od dowolnego klanu jajogłowych, poza tym że mają sporo funduszy. Kierujemy się tą samą obsesją co jajogłowi. I mamy ten sam cel.

„A jaki to cel?! - chciałem krzyknąć. Zniszczyć OASIS raz na zawsze? Wypaczyć i zbrukać jedyną rzecz, dzięki której nasze życie jest jeszcze znośne?”

Sorrento najwyraźniej uznał moje milczenie za zachętę do dalszych wyjaśnień:

- Wiesz, wbrew powszechnym przekonaniom OASIS nie zmieni się tak drastycznie,

kiedy przejmie ją IOI. Oczywiście będziemy musieli zacząć pobierać od każdego użytkownika miesięczny abonament. No i zwiększyć przychody reklamowe symulacji. Ale planujemy także wiele usprawnień. Filtry treści dla awatarów. Ścisłe zasady budowania. OASIS dzięki nam stanie się lepszym miejscem.

O nie, pomyślałem. Przez was stanie się faszystowskim korporacyjnym lunaparkiem, gdzie ci, których będzie jeszcze stać na wejście, nie będą mieli nawet grama wolności.

Miałem już dość tej kretyńskiej marketingowej gadki.

- Dobrze - westchnąłem. - Niech będzie. Wchodzę w to. Nie wiem dokładnie, jak na to mówicie, ale wchodzę.

Sorrento wyglądał na zaskoczonego. Wyraźnie się takiej odpowiedzi nie spodziewał. Uśmiechnął się szeroko i już miał znów mi podać rękę, ale mu przerwałem:

- Ale mam trzy drobne warunki zastrzegłem. Po pierwsze, chcę pięćdziesiąt milionów dolarów premii, kiedy znajdę dla was jajo. Nie dwadzieścia pięć. Da się to zrobić?

Nie wahał się nawet sekundy:

- Załatwione. A pozostałe warunki?

- Nie chcę być drugim w hierarchii - stwierdziłem. - Chcę twoją posadę, Sorrento. Chcę kierować całym tym cyrkiem. Być dyrektorem operacyjnym. El Numero Uno. A właśnie, i wszyscy mają na mnie mówić El Numero Uno. Da się załatwić?

Usta przestały słuchać mojego mózgu. Nie byłem w stanie nic na to poradzić.

Sorrento przestał się uśmiechać.

- Co jeszcze?

- Nie chcę pracować z tobą. - Wycelowałem w niego palec. - Robi mi się niedobrze, jak na ciebie patrzę. Ale jeśli twoi zwierzchnicy wywalą cię i dadzą mi twoją posadę, to wchodzę w to. Załatwione.

Cisza. Sorrento przybrał maskę stoika. Pewnie jego oprogramowanie do analizy

twarzy filtrowało pewne emocje, takie jak gniew czy wściekłość.

- Możesz zapytać swoich szefów i dać mi znać, czy się na to zgodzą? - zapytałem. - A może nas teraz obserwują? Założę się, że tak. - Pomachałem do niewidzialnych kamer. Cześć, chłopaki! Co wy na to?

Nastąpiła długa chwila ciszy, podczas której Sorrento po prostu mierzył mnie wściekłym spojrzeniem.

- Oczywiście, że nas obserwują - odezwał się w końcu. - I właśnie mnie poinformowali, że gotowi są zgodzić się na wszystkie twoje warunki. - Wcale nie wyglądał na mocno zdenerwowanego.

- Poważnie? - zdziwiłem się. - Świetnie! Kiedy mogę zacząć? I co ważniejsze: kiedy ty możesz się zwinąć?

- Natychmiast - odpowiedział. - Firma przygotowuje kontrakt i wyśle do twojego prawnika, by go zatwierdził. Potem przewieziemy... przewiozą cię samolotem tu do Columbus, żebyś podpisał papierki i gotowe. - Wstał. - To chyba już...

- Właściwie... - Podniosłem rękę, przerywając mu ponownie. - Przez ostatnie kilka sekund przemyślałem to jeszcze raz i jednak zrezygnuję z twojej oferty. Wolę znaleźć jajo samodzielnie, dzięki. - Podniosłem się. - Ty i twoje Siuśki możecie spadać na drzewo.

Sorrento wybuchnął śmiechem. Długim serdecznym śmiechem, który dość mocno mnie zaniepokoił.

- O rany, niezły jesteś! To było naprawdę dobre! Nabrałeś nas, chłopie! - Kiedy w końcu przestał rechotać, dokończył: - Takiej właśnie odpowiedzi się spodziewałem. Więc pozwól, że złożę ci naszą drugą ofertę.

- Jest coś jeszcze? - Usiadłem wygodniej i położyłem stopy na biurku. - Dobra. Strzelaj.

- Przelejemy od razu pięć milionów dolarów na twoje konto w OASIS, a ty w zamian doprowadzisz nas do Pierwszej Bramy. I tyle. Musisz nam tylko podać szczegółowe instrukcje krok po kroku, jak osiągnąć to, co ty. I dalej poradzimy sobie sami. Będziesz mógł sobie dalej szukać jaja na własną rękę. A nasza transakcja pozostanie w tajemnicy. Nikt nigdy o niej się nie dowie.

Przyznaję, że przez sekundę się zawahałem. Pięć milionów dolarów ustawiłoby mnie na całe życie. Nawet gdybym pomógł Szóstkom przejść Pierwszą Bramę, nie było gwarancji, że będą w stanie pokonać pozostałe dwie. Nadal nie byłem pewien, czy sam będę w stanie to zrobić.

- Zaufaj mi, synu - przekonywał Sorrento. - Lepiej przyjmij tę ofertę. Póki możesz.

Ten ojcowski ton mnie rozjuszył do czerwoności. I pomógł mi się utwierdzić w przekonaniu, że nie mogę się sprzedać Szóstkom. Gdybym to zrobił, a oni jakimś cudem wygraliby konkurs, to na mnie spoczęłaby odpowiedzialność za to. Nie przeżyłbym tego. Miałem tylko nadzieję, że Aech, Art3mis i wszyscy inni jajogłowi, do których się zgłosili, czują to samo.

- Pas - odpowiedziałem. Zsunąłem nogi z biurka i wstałem. - Dzięki za spotkanie.

Sorrento popatrzył na mnie smutno i kazał mi gestem usiąść.

- Jeszcze nie skończyliśmy. Mamy dla ciebie ostateczną propozycję, Parzivalu. Najlepsze zostawiłem na koniec.

- Nie dociera? Nie jesteście w stanie mnie kupić. Więc odwalcie się. Adios. Do. Widzenia.

- Siadaj, Wade.

Zamarłem. Czyżby właśnie użył mojego prawdziwego imienia?

- Owszem - warknął Sorrento. - Wiemy, kim jesteś. Wade Owen Watts. Urodzony dwunastego sierpnia 2024 roku. Rodzice nie żyją. Wiemy też, gdzie cię szukać. Mieszkasz z ciotką w parku przyczep przy 700 Portland Avenue w Oklahoma City. Konkretnie przyczepa 56-K. Według naszej ekipy śledczej widziano cię trzy dni temu, jak wchodziłeś do przyczepy ciotki i od tamtego czasu stamtąd nie wychodziłeś. Co oznacza, że nadal tam jesteś.

Za jego plecami otworzyło się okno z podglądem wideo - na żywo transmitowano obraz ze stosów, gdzie mieszkałem. Kamera patrzyła z góry, być może z samolotu albo satelity. Pod tym kątem mogli monitorować tylko dwa główne wyjścia z przyczepy. Nie widzieli więc, jak co rano wydostaję się przez okienko w pralni i wracam przez nie co wieczór. Nie wiedzieli, że akurat teraz siedzę w kryjówce.

- Uśmiechnij się, jesteś w ukrytej kamerze - zaśmiał się Sorrento. - Powinieneś częściej się ruszać z domu, Wade. Niezdrowo tak siedzieć ciągle w czterech ścianach. Przybliżono obraz kilkakrotnie, centrując go na przyczepie ciotki. Następnie podgląd przełączył się na tryb termowizyjny. Zobaczyłem w środku jarzące się sylwetki ponad dziesięciu osób - dzieci i dorosłych. Niemal wszyscy siedzieli bez ruchu - pewnie zalogowani do OASIS.

Byłem tak wstrząśnięty, że zaniemówiłem. Jak mnie znaleźli? Przecież dostęp do danych konta OASIS miał być niemożliwy. Zresztą na koncie OASIS nie było nawet mojego adresu. Nie trzeba go było podawać, kiedy tworzyło się awatara. Wystarczyło nazwisko i wzorzec siatkówki. W takim razie jak się dowiedzieli, gdzie mieszkam?

Musieli się dobrać do moich akt szkolnych. Ale jak wpadli na to, że się uczę na Ludus?

- Pewnie zastanawiasz się, czy się nie wylogować i nie rzucić do ucieczki - odezwał się Sorrento. - Nie radzę ci popełniać tego błędu. Twoja przyczepa jest zaminowana dość dużą ilością mocno wybuchowego materiału. - Wyciągnął z kieszeni coś, co wyglądało jak pilot i podniósł. - A ja trzymam palec na detonatorze. Jeśli wylogujesz się z tej sesji chatlinka, zginiesz w kilka sekund. Rozumiesz, co do ciebie mówię, Watts?

Kiwnąłem powoli głową, próbując desperacko zapanować jakoś nad sytuacją.

Blefował. Musiał blefować. A nawet jeśli nie, to nie wiedział, że tak naprawdę siedzę prawie kilometr dalej, w swojej kryjówce. Sorrento zakładał, że jedna z mniejszych jarzących

się sylwetek na ekranie to właśnie ja.

Jeśli w przyczepie ciotki naprawdę wybuchłaby bomba, to byłbym chyba bezpieczny pod tą górą samochodowych trucheł, prawda?

- Jak...? - Tylko tyle byłem w stanie z siebie wydusić.

- Jak się dowiedzieliśmy, kim jesteś? I gdzie mieszkasz? - Uśmiechnął się. - To proste. Dałeś ciała, mały. Kiedy zapisałeś się do Systemu Szkół Publicznych OASIS, podałeś nazwisko i adres. Pewnie po to, żeby mogli ci wysyłać pocztą świadectwa.

Miał rację. Pseudonim awatara, prawdziwe nazwisko i adres zamieszkania znajdowały się w moich szkolnych aktach, do których miał dostęp tylko dyrektor szkoły. To była głupia pomyłka, ale zapisałem się do szkoły rok przed rozpoczęciem konkursu. Zanim zostałem jajogłowym. Zanim nauczyłem się ukrywać tożsamość z

realnego świata.

- Skąd wiedzieliście, że chodzę do szkoły w sieci?

- Na forach dla jajogłowych od kilku dni zaczęły krążyć plotki, że ty i twój kumpel Aech chodzicie do szkoły na Ludus. Kiedy się o tym dowiedzieliśmy, postanowiliśmy skontaktować się z kilkoma dyrektorami szkół w OASIS i zaproponowaliśmy im łapówkę. Wiesz, jak mało zarabia taki dyrektor szkoły, Wade? To skandal. Jeden z nich był na tyle miły, że poszukał w bazie danych, czy któryś z uczniów nie posługuje się awatarem o pseudonimie Parzival. I zgadnij, co się stało?

Obok przekazu wideo ze stosów pojawiło się kolejne okienko. Wyświetliły się w nim moje uczniowskie akta: imię i nazwisko, pseudonim awatara, szkolna nazwa (Wade3), data urodzenia, numer ubezpieczenia społecznego i adres domowy. Moje szkolne dokumenty. Wszystko tam było, nawet stare pamiątkowe zdjęcie zrobione ponad pięć lat temu, tuż przed tym jak przeniosłem się do szkoły w OASIS.

- Mamy też akta szkolne twojego przyjaciela Aecha. Ale był na tyle cwany, że zapisując się, podał fałszywe imię i adres. Więc będziemy go szukać trochę dłużej.

Przerwał, żeby dać mi możliwość odpowiedzi, ale milczałem. Puls bił mi jak szalony i musiałem sobie powtarzać w myślach, że muszę oddychać.

- I tak oto dochodzimy do ostatecznej propozycji. - Sorrento zatarł dłonie z podniecenia, jak dziecko, które za chwilę otworzy prezent. - Powiedz nam, jak dojść do Pierwszej Bramy. Natychmiast. Albo cię zabijemy.

- Blefujesz - usłyszałem własny głos. Ale podejrzywałem, że nie blefowałem. Miałem wręcz pewność.

- Nie, Wade. Nie blefuję. Zastanów się. Przy tym wszystkim, co się dzieje na świecie, myślisz, że ktoś przejmie się wybuchem w jakimś slumsie dla białej biedoty w Oklahoma City? Wszyscy pomyślą, że to wybuch w domowym laboratorium, w którym ktoś robił prochy. Albo jakaś komórka terrorystyczna próbowała zrobić bombę domowej roboty. Tak czy siak, będzie to znaczyć tylko tyle, że zginie kilkaset ludzkich karaluchów, które zabierają innym bony żywnościowe i zużywają cenny tlen. Nikt się tym nie przejmie. A władze nawet nie mrugną okiem.

Miał rację i dobrze o tym wiedziałem. Chciałem go zagadać jeszcze przez kilka sekund, żeby coś wymyślić.

- Zabijesz mnie? - zapytałem. - Żeby wygrać konkurs w grze komputerowej?

- Nie udawaj pierwszej naiwnej, Wade - rzucił Sorrento. - Gra idzie o miliardy dolarów i o kontrolę nad jedną z najbardziej dochodowych korporacji świata, no i nad samą OASIS. To znacznie więcej niż konkurs w grze komputerowej. Od samego początku. Pochylił się do mnie. - Ale możesz jeszcze wygrać, chłopaku. Jeśli nam pomożesz, dostaniesz te pięć milionów. Przejdiesz na emeryturę jako osiemnastolatek i do końca swoich dni będziesz żyć jak król. Albo zginiesz za kilka sekund. Wybór należy do ciebie. Ale zadaj sobie pytanie: gdyby żyła twoja matka, co by wolała, żebyś zrobił?

Gdybym nie był taki przerażony, ostatecznie pytanie wkurzyłoby mnie jak cholera.

- A kto mi zagwarantuje, że nie zabijesz mnie, kiedy wam powiem? - zapytałem.

- Niezależnie od tego, co sobie myślisz, nie chcemy nikogo zabijać, chyba że jest to niezbędne. Zresztą, zostały jeszcze dwie bramy, prawda? - Wzruszył ramionami. - Przy nich też możemy potrzebować twojej pomocy. Osobiście w to wątpię, ale moi przełożeni mają inne zdanie. Tak czy siak, raczej nie masz wyboru, prawda? - Ściszył głos, jakby chciał zdradzić jakąś tajemnicę: - Powiem ci, co się teraz stanie. Opowiesz mi dokładnie, krok po kroku, jak zdobyć Miedziany Klucz i

przejsz przez Pierwszą Bramę. I zostaniesz zalogowany w tej sesji chatlinkowej, póki nie zweryfikujemy wszystkiego, co nam wyjawisz. Jeśli wylogujesz się, zanim ci pozwolę, wszystko obróci się w pył. Zrozumiano? A teraz mów.

Zastanawiałem się, czy nie wyjawić im tego, co chcieli. Naprawdę. Ale przemyślałem to i nie znalazłem ani jednego powodu, by pozwolili mi żyć, nawet gdybym pomógł im przejść przez Pierwszą Bramę. Jedynym sensownym wyjściem dla nich było zabicie mnie i wyeliminowanie z wyścigu. Z całą pewnością nie zobaczę tych pięciu milionów dolarów i nie pozostawią mnie przy życiu, żebym poszedł do mediów i opowiedział, jak IOI mnie szantażowało. Zwłaszcza jeśli pod moją przyczepą naprawdę był dowód w postaci odpalanej zdalnie bomby.

Nie. Według mnie rysowały się tylko dwie realne możliwości. Albo blefują, albo zamierzają mnie zabić, niezależnie od tego, czy im pomogę, czy nie.

Podjąłem decyzję i zebrałem w sobie całą odwagę.

- Sorrento - próbowałem ukryć strach w głosie. - Chcę, żebyście ty i twoi szefowie coś sobie uświadomili. Nigdy nie znajdziecie jaja Hallidaya. A dlaczego? Bo jego twórca był inteligentniejszy niż wy wszyscy razem wzięci. Choćbyście mieli nie wiem ile pieniędzy i próbowali wszystkich szantażować. Przegracie.

Kliknąłem ikonkę wylogowania i awatar zaczął się przed nim dematerializować. Nie wyglądał na zdziwionego. Popatrzył tylko na mnie smutno i pokręcił głową.

- Głupi ruch, dzieciaku - rzekł chwilę przed tym, nim pociemniał mi wizjer.

Siedziałem w ciemności w kryjówce, krzywiąc się i czekając na wybuch. Minęła cała minuta i nic się nie stało.

Podniosłem wizjer do góry i trzęsącymi się rękoma zdjąłem rękawicę. Kiedy przywykłem już do ciemności, wydałem z siebie ostrożne westchnienie ulgi. A jednak to był blef. Sorrento zabawił się ze mną w wyrafinowaną psychiczną manipulację. I trzeba przyznać, skuteczną.

Pijąc wodę z butelki, uświadomiłem sobie, że powinienem się zalogować i ostrzec Aecha i Art3mis. Teraz Szóstki wezmą się do nich.

Wybuch usłyszałem, kiedy wkładałem z powrotem rękawice.

Ułamek sekundy później poczułem falę uderzeniową i instynktownie padłem na podłogę kryjówki, osłaniając głowę rękoma. W oddali usłyszałem zgrzyt gnącego się metalu. Kilka stosów przyczep zaczęło się przewracać. Puszczaly prowizoryczne rusztowania, a konstrukcje jedne po drugich padały jak wielkie domino. Te koszmarnie dźwięki rozlegały się jeszcze bardzo długo. I w końcu wszystko znów ucichło.

W końcu pokonałem paraliż i otworzyłem tylne drzwi furgonetki. Oszołomiony tym koszmarem przedarłem się na skraj śmietniska, skąd zobaczyłem potężny słup dymu i płomieni wyrastający z przeciwnego końca stosów.

Wmieszałem się w tłum ludzi biegnących w tamtym kierunku wzdłuż północnej granicy stosów. Stos z przyczepą mojej ciotki zapadł się i została po nim dopalająca się i dymiąca kupa złomu, podobnie jak z sąsiednich stosów. Widać było jedynie górę pokręconego rozżarzonego metalu.

Trzymałem się z daleka, ale przede mną zgromadził się już tłum gapiów, którzy stali tak blisko pożaru, jak tylko się dało. Nikt nawet nie próbował szukać ludzi w tym złomowisku. Było jasne, że nikt nie przeżył.

Wybuchła stara butla gazowa przyczepiona do jednej ze zniszczonych przyczep i wszyscy rozproszyli się, szukając schronienia. Po niej wybuchło po kolei kilka kolejnych

butli. Gapie odsunęli się dalej od złomowiska.

Mieszkańcy pobliskich stosów wiedzieli, że jeśli ogień się rozprzestrzeni, będą w opałach. Wielu ludzi próbowało więc zapanować nad pożarem, używając węży ogrodowych, wiader, pustych kubków po napojach i wszystkiego, co mieli pod ręką. Płomienie dość szybko opanowano i pożar zaczął dogasać.

Patrzyłem na to w milczeniu i słyszałem, jak ludzie wokół zaczynają szeptać, że to pewnie kolejny wybuch w laboratorium z metamfetaminą albo jakiś idiota próbował zbudować bombę domowej roboty. Tak jak przewidywał Sorrento.

Ta myśl wyrwała mnie z otępienia. Czy mnie zupełnie zaćmiło? Szóstki próbowały mnie zabić. Ich agenci pewnie wciąż kręcą się po stosach, żeby sprawdzić, czy na pewno zginałem. A ja jak ten idiota stoję sobie w samym środku zamieszania.

Oddaliłem się powoli od tłumu i popędziłem z powrotem do kryjówki. Starłem się nie biec i stale oglądałem się przez ramię, sprawdzając, czy ktoś mnie nie śledzi. Kiedy wróciłem do furgonetki, zaryglowałem drzwi i drżąc ze strachu, skuliłem się w pozycji embrionalnej w kącie. Leżałem tak bardzo długo.

W końcu szok zaczął mijać i przygniotła mnie rzeczywistość. Ciotka Alice i jej chłopak Rick nie żyją, podobnie jak wszyscy inni, którzy mieszkali w naszej przyczepie, przyczepach poniżej i wokół. Nawet słodka pani Gilmore. Gdybym był w domu, to pewnie też bym już nie żył.

Buzowała we mnie adrenalina. Nie bardzo wiedziałem, co mam teraz zrobić. Przepelniała mnie paralizująca mieszanka strachu i wściekłości. Zastanawiałem się, czy nie zalogować się do OASIS i nie wezwać policji, ale zacząłem myśleć, jak by zareagowali policjanci, słysząc moją opowieść. Pomyśleliby pewnie, że mi odbiło. Gdybym powiadomił media, zareagowaliby w ten sam sposób. Nikt nie uwierzy w moją opowieść. Chyba że ujawnię, że to ja jestem Parzivalem, ale i wtedy miałbym pewnie problem, żeby ich przekonać. Nie miałem cienia dowodów przeciw Sorrentowi i Szóstkom. Wszelkie ślady ładunków wybuchowych na pewno zdażyły się już stopić.

Ujawnienie światu tożsamości po to, żeby oskarżyć jedną z najpotężniejszych na świecie korporacji o szantaż i morderstwo, nie wydawało mi się najsensowniejszym posunięciem. Nikt by mi nie uwierzył. Sam miałem z tym problemy. IOI naprawdę próbowało mnie zabić. Żeby nie wygrał konkursu w grze komputerowej. To szaleństwo.

Na razie chyba byłem bezpieczny w kryjówce, ale wiedziałem, że nie mogę dłużej zostać w stosach. Kiedy Szóstki zorientują się, że nadał żyję, wrócą, żeby mnie dopaść. Musiałem się wynieść z Dodge i to już. Ale nie mogłem tego zrobić bez pieniędzy, a pierwsze

honoraria reklamowe miały wpłynąć dopiero za dzień lub dwa. Do tego czasu musiałem po prostu się przyczaić. Ale przede wszystkim musiałem porozmawiać z Aechem i ostrzec go, że jest następny na liście Szóstek.

Cholernie chciałem też zobaczyć jakąś przyjazną twarz.

Chwyciłem konsolę OASIS i włączyłem ją, włożyłem wizjer i rękawice. Kiedy się zalogowałem, mój awatar ponownie pojawił się na Ludus, na wzgórzu, gdzie siedziałem przed sesją chatlinka z Sorrento. Kiedy włączyła się ścieżka dźwiękowa, usłyszałem ogłuszający ryk silników gdzieś z góry. Wyszedłem spod drzewa i zadarłem głowę. Zobaczyłem szwadron kanonierek w barwach Szóstek lecących w równej formacji. Sunęły na południe na niskiej wysokości. Czujniki statków omiały powierzchnię planety.

Już miałem się rzucić z powrotem pod drzewo, zejść im z oczu, kiedy przypomniałem sobie, że cała planeta Ludus objęta jest zakazem walk. Szóstki nie mogły mnie tu skrzywdzić. Mimo to wciąż byłem kłębkim nerwów. Wpatrywałem się w niebo i szybko dostrzegłem kolejne dwa oddziały kanonierek Szóstek na wschodzie, tuż nad horyzontem. Po chwili z orbity na północy i zachodzie nadleciało kilka kolejnych szwadronów. Wyglądało to jak inwazja Obcych.

Na moim wyświetlaczu mignęło powiadomienie o nowym SMS-ie od Aecha: „Gdzie do cholery jesteś? Zadzwoń do mnie NATYCHMIAST!”

Kliknąłem jego pseudonim na liście kontaktów. Odebrał po pierwszym dzwonku. Na moim ekranie podglądu pojawiła się twarz jego awatara. Minę miał nietęgą.

- Słyszałeś, co się stało? - zapytał.

- Co?

- Szóstki są na Ludus. Tysiące. I co chwila przylatują kolejni. Przeczesują planetę w poszukiwaniu krypty.

- Tak. Jestem właśnie na Ludus. Kanonierki Szóstek są wszędzie.

Aech jęknął.

- Jak znajdę I-rOka, to go zabiję. Powoli. A kiedy stworzy nowego awatara, wytropię go i zabiję jeszcze raz. Gdyby ten kretyn nie kłapał dziobem, Szóstki nigdy by nie wiedziały, że trzeba tu szukać.

- Tak. To jego wpisy na forach dały im do myślenia. Sam Sorrento to powiedział.

- Sorrento? Nolan Sorrento?

Opowiedziałem mu o wydarzeniach ostatnich kilku godzin.

- Wyszadli twój dom?

- Tak naprawdę to była przyczepa - uściśliłem.. Aech, oni tam zabili mnóstwo ludzi. Pewnie trąbią już o tym serwisy informacyjne. - Wzięłem głęboki oddech. - Robię w gacie ze strachu. Jestem przerażony.

- Nie dziwię ci się - przyznał. - Dzięki Bogu, że nie było ciebie w domu, kiedy to się stało...

Kiwnąłem głową.

- Prawie nigdy nie loguję się z domu. Na szczęście Szóstki o tym nie wiedziały.

- A co z twoją rodziną?

- Przyczepa należała do ciotki. Ona chyba nie żyje. My... nie mieliśmy zbyt ciepłych relacji. - To było oczywiście potężne niedopowiedzenie. Ciotka Alice nigdy nie okazała mi zbyt wiele dobrego serca, ale przecież nie zasługiwała na śmierć. Jednak największe wyrzuty sumienia miałem z powodu pani Gilmore. Wiedziałem przecież, że to przeze mnie zginęła. Była jedną z najmilszych znanych mi osób.

Dotarło do mnie, że szlocham. Wyciszyłem dźwięk, żeby Aech tego nie słyszał, po czym zrobiłem kilka głębokich wdechów i opanowałem emocje.

- Po prostu nie wierzę - warczał Aech. - Wredne złamasy. Zapłacą za to, Z.

Obiecuję ci. Razem każemy im za to zapłacić.

Nie miałem pojęcia, jak mielibyśmy to zrobić, ale się nie kłóciłem. Wiedziałem, że po prostu próbuje mnie pocieszyć.

- Gdzie teraz jesteś? - zapytał Aech. - Potrzebujesz pomocy? Masz gdzie mieszkać? Jeśli chcesz, mogę ci przelać trochę kasy.

- Nie, nic mi nie trzeba - odparłem. - Ale dzięki, stary. Naprawdę dzięki za propozycję.

- De nada, amigo.

- Słuchaj, czy dostałeś od Szóstek tę samą wiadomość co ja?

- Tak. W tysiącach kopii. Ale uznałem, że najlepiej ich olać.

Zmarszczyłem czoło.

- Szkoda, że sam nie miałem tyle rozsądku.

- Stary, skąd mogłeś wiedzieć, że spróbują cię zabić?! Zresztą i tak mieli twój adres. Gdybyś nie odpowiedział, pewnie i tak by odpalili tę bombę.

- Słuchaj, Aech... Sorrento powiedział, że w twoich aktach szkolnych jest fałszywy adres zamieszkania i nie wiedzą, gdzie cię znaleźć. Ale może kłamał. Powinieneś wyjechać z domu. Gdzieś w bezpieczne miejsce. Jak najszybciej.

- Nie martw się o mnie, Z. Jestem ciągle w ruchu. Te dranie nigdy mnie nie znajdą.

- Skoro tak mówisz - zastanawiałem się, co konkretnie ma na myśli. - Ale muszę też ostrzec Art3mis. I Daito, i Shoto, jeśli jakoś mi się uda z nimi skontaktować. Szóstki pewnie już wyłażą ze skóry, żeby ustalić ich tożsamość.

- Wiesz co, mam pomysł - odezwał się Aech. - Powinniśmy całą trójkę zaprosić na spotkanie dziś wieczorem w Piwnicy. Może około północy? Prywatna sesja w chatroomie. Tylko nasza piątka.

Rozpromieniłem się na myśl o ponownym spotkaniu z Art3mis.

- Myślisz, że zechcą przyjść?

- Jasne, jeśli damy im do zrozumienia, że od tego zależy ich życie. - Uśmiechną się. Poza tym w jednym chatroomie zbierze się pięciu najlepszych jajogłowych na świecie. Kto by się temu oparł?

Wysłałem Art3mis krótki list, zapraszając ją na spotkanie ze mną i z Aechem w prywatnym chatroomie o północy. Po kilku minutach odpisała, obiecując, że się zjawi. Aech poinformował mnie, że zdołał się skontaktować z Daito i Shoto, i że obaj też przyjdą. Spotkanie było więc umówione.

Nie chciałem być sam, więc zalogowałem się do Piwnicy godzinę wcześniej. Aech już tam był i przeglądał serwisy informacyjne na starym telewizorze RCA. Bez słowa wstał i uścisnął mnie. Choć tak naprawdę tego nie czułem, wydało mi się to zaskakująco miłym gestem. Obaj usieliśmy i wspólnie oglądaliśmy wiadomości, czekając na pozostałych.

Na każdym kanale nadawano zdjęcia z OASIS, na których widać było zastępy statków i całą armię Szóstek przybywającą na Ludus. Nietrudno było odgadnąć, czego tam szukają, więc każdy jajogłowy też pędził w to miejsce. Terminale transportowe na całej planecie były zapchane przybywającymi awatarami.

- No i po tajemnicy, wszyscy już wiedzą, gdzie jest krypta. - Pokręciłem niedowierzająco głową.

- Prędzej czy później i tak by to wyciekło - stwierdził Aech i wyłączył telewizor. - Nie przypuszczałem tylko, że stanie się to tak szybko.

Usłyszeliśmy dzwonek obwieszczający wejście nowej osoby i na szczycie schodów zmaterializowała się Art3mis. Miała na sobie ten sam strój, co wtedy, kiedy się poznaliśmy. Pomachała do mnie ze schodów. Pozdrowiłem ją w ten sam sposób, po czym zapoznałem oboje ze sobą.

- Aech, to Art3mis. Art3mis, to mój najlepszy kumpel Aech.

- Miło mi. - Art3mis wyciągnęła prawą rękę.

Aech uścisnęła ją.

- Mnie również. - I błysnął uśmiechem kota z Cheshire. - Dzięki, że wpadłaś.

- Chyba sobie kpisz. Jak mogłabym sobie odmówić? Przecież to pierwsze spotkanie Wielkiej Piątki.

- Wielkiej Piątki? - zdziwiłem się.

- Tak - wtrącił się Aech. - Tak nas nazywają na wszystkich forach. Zajmujemy pięć najwyższych pozycji na Tablicy. Stąd Wielka Piątka.

- No tak - zgodziłem się. - Przynajmniej na razie.

Art3mis uśmiechnęła się, po czym zaczęła się rozglądać po piwnicy i podziwiać wystrój z lat 80.

- Aech, to zdecydowanie najbardziej odjazdowy chatroom, jaki widziałam.

- Dziękuję. - Skłonił głowę. - Pochlebiasz mi.

Zatrzymała się przy półce z dodatkami do gier fabularnych.

- Idealnie odtworzyłeś piwnicę Morrowa. W najdrobniejszych szczegółach. Chcę tu zamieszkać.

- Masz stałe miejsce na liście gości. Możesz się logować, kiedy chcesz i siedzieć, ile dusza zapragnie.

- Naprawdę? - zdziwiła się, wyraźnie ucieszona. - Dziękuję! Będę tu wpadać. Równy z ciebie gość, Aech.

- Ano tak - zachichotał. - Przez grzeczność nie zaprzeczę.

Wyraźnie nadawali na tych samych falach, co zaczęło budzić we mnie szaloną zazdrość. Nie chciałem, żeby Art3mis lubiła Aecha i nawzajem. Chciałem ją mieć tylko dla siebie.

Chwilę później zalogowali się Daito i Shoto. Pojawili się równocześnie na szczycie schodów. Daito to ten wyższy, bliżej dwudziestki. Shoto był o trzydzieści centymetrów niższy i wyglądał znacznie młodziej. Może na trzynaście lat. Oba awatary miały japońskie rysy i były uderzająco do siebie podobne. Można było odnieść wrażenie, że to ten sam człowiek, tylko kilka lat później. Ubrani byli w podobne tradycyjne samurajskie zbroje, a na plecach nosili krótkie miecze wakizashi i dłuższe katany.

- Witajcie - odezwał się wyższy samuraj. - Nazywam się Daito. A to mój młodszy brat

Shoto. Dziękujemy za zaproszenie. To zaszczyt móc poznać waszą trójkę.

Obaj skłonili się jak na komendę. Aech i Art3mis odpowiedzieli ukłonem, a ja szybko poszedłem w ich ślady. Kiedy się przedstawiliśmy, Daito i Shoto znów się skłonili, a my odpowiedzieliśmy tym samym gestem.

- No dobrze - odezwał się Aech, kiedy skończyliśmy się sobie kłaniać. - To do roboty. Na pewno wszyscy widzieliście wiadomości. Szóstki obsiadły Ludus jak muchy. Są ich tysiące. I systematycznie przetrząsają całą planetę. Nawet jeśli nie wiedzą dokładnie, czego szukają, to i tak szybko znajdą wejście do krypty...

- Właściwie to już je znaleźli - przerwała mu Art3mis. - Ponad pół godziny temu.

Odwróciliśmy się w jej stronę.

- Tego nie podawali jeszcze w wiadomościach - zauważył Daito. - Jesteś pewna?

Kiwnęła głową.

- Niestety tak. Kiedy rano usłyszałam o Szóstkach, postanowiłam ukryć małą kamerę w drzewach przy wejściu do krypty, żeby mieć to miejsce na oku. - Otworzyła w powietrzu okno z podglądem wideo i obróciła je, żebyśmy i my mogli zobaczyć. Płaskie wzgórze i polanę wokół. Obraz pochodził z wysoka, z jednego z drzew. Pod tym kątem wyraźnie było widać, że wielkie czarne głązy na szczycie wzgórza układają się w kształt ludzkiej czaszki. Cała okolica aż roiła się od Szóstek. I z każdą chwilą ich przybywało.

Ale najbardziej niepokojące było to, że na podglądzie zobaczyliśmy wielką przezroczystą kopułę energetyczną pokrywającą całe wzgórze.

- Sukinsyny - zaklął Aech. - Czy to jest to, co myślę?

Art3mis kiwnęła głową.

- Pole siłowe. Zainstalowali je, kiedy tylko się tam pojawili. A więc...

- A więc od teraz - wpadł jej w słowo Daito - jeśli nawet jakiś jajogłowy odnajdzie kryptę, nie będzie mógł wejść do środka. Chyba że jakoś się przedrze przez pole siłowe.

- Tak naprawdę ustawili dwa pola siłowe - uściśliła Art3mis. - Jedno mniejsze i większe ponad nim. Kiedy chcą wpuścić do krypty kolejne Szóstki, deaktywują je po kolei. To działa, jak śluza powietrzna. - Wskazała na okno podglądu. - Zobaczcie, właśnie to robią.

Szwadron Szóstek zszedł po rampie kanonierki zaparkowanej w pobliżu. Wszyscy nieśli ze sobą skrzynie ze sprzętem. Kiedy zbliżyli się do zewnętrznego pola, zaporę zniknęła, odsłaniając mniejszą kopułę siłową wewnątrz. Kiedy tylko szwadron dotarł do ściany wewnętrznego pola, pole zewnętrzne pojawiło się ponownie. Sekundę później wewnętrzna kopuła zniknęła, by Szóstki mogły wejść do krypty.

Długo w milczeniu przyglądaliśmy się tym nowinom.

- Mogło być gorzej - odezwał się w końcu Aech. - Gdyby w krypcie można się było pojedynkować, ci kretyjni już by rozstawili wszędzie działka laserowe i roboty strażnicze. Każdy, kto by się zbliżył, zmieniłby się w kupkę popiołu.

Miał rację. Jako że Ludus była objęta zakazem walk, Szóstki nie mogły zrobić krzywdy jajogłowym, którzy podchodzili do krypty. Ale nikt nie mógł zabronić Szóstkom wzniesienia pola siłowego, by nie dopuścić tam nikogo. I tak właśnie zrobiły.

- Widać wyraźnie, że Szóstki planowały to od dawna - powiedziała Art3mis, zamykając okno z podglądem.

- Nie uda im się długo wszystkich blokować - zauważył Aech. - Kiedy dowiedzą się o tym klany, wybuchnie prawdziwa wojna. Tysiące jajogłowych będą atakować to pole siłowe wszystkim, co mają: granatnikami, kulami ognia, bombami kasetowymi, ładunkami jądrowymi. Zrobi się nieprzyjemnie. Z lasu zostanie pobojuwisko.

- Tak, ale w tym czasie awatary Szóstek będą masowo zbierać kopie Miedzianego Klucza i przechodzić jeden za drugim przez Pierwszą Bramę, ustawiając się jak w kolejce do mięsnego.

- Ale jak to możliwe? - zapytał Shoto. W jego młodym głosie aż kipiał gniew. Spojrzał na brata. - To nieuczciwe. Nie grają fair.

- Nie muszą. W OASIS nie obowiązują żadne prawa, braciszku - wyjaśnił Daito.

Szóstki mogą robić, co im się żywnie podoba. Nie zatrzymają się, póki ktoś ich nie powstrzyma.

- Szóstki nie mają honoru - jęknął Shoto.

- Nie macie bladego pojęcia, do czego są zdolni - wtrącił się Aech. - Właśnie dlatego zaprosiliśmy was tutaj z Parzivalem. - Odwrócił się do mnie. - Z, opowiesz im, co się stało?

Kiwnąłem głową i spojrzałem na pozostałych. Najpierw opowiedziałem im o liście, jaki dostałem z IOI. Wszyscy dostali to samo zaproszenie, ale mieli dość oleju w głowie, żeby je zignorować. Opisałem szczegółowo swoją sesję chatlinka z Sorrentem, starając się nie pominąć niczego. W końcu opowiedziałem, jak zakończyła się ta rozmowa - wybuchem bomby w miejscu, gdzie mieszkałem. Kiedy skończyłem, na twarzach ich awatarów malował się wyraz zdumienia i niedowierzania.

- Jezu - szepnęła Art3mis. - To nie jest żart? Próbowali cię zabić?

- Tak. I udałoby się im, gdybym był w domu. Miałem po prostu szczęście.

- Teraz już wiecie, do czego mogą się posunąć, żebyśmy tylko nie znaleźli jaja stwierdził Aech. - Jeśli zlokalizują kogokolwiek z nas, będziemy martwi.

Kiwnąłem głową.

- Jeśli tego jeszcze nie zrobiliście, powinniście zadbać o ochronę siebie i swojej tożsamości - dodałem.

Wszyscy kiwali głowami. Nastąpiła długa chwila ciszy.

- Czegoś jeszcze tu nie rozumiem - odezwała się po jakimś czasie Art3mis. - Skąd Szóstki wiedziały, że krypty trzeba szukać na Ludus? Czy ktoś im to podpowiedział? Rozejrzała się wokół, ale w jej głosie nie było śladu oskarżycielskiego tonu.

- Musieli przeczytać te plotki o Parzivalu i Aechu, które pojawiły się na forach jajogłowych - stwierdził Shoto. - Stąd wiedzieli, że tu trzeba szukać.

Daito skrzywił się i klepnął młodszego brata w ramię.

- Nie mówiłem ci, żebyś tyle nie paplał? - syknął.

Shoto spojrzał na niego jak zbity psiak i się zamknął.

- Jakie plotki? - zaciekawiała się Art3mis. Spojrzała na mnie. - O czym on mówi? Od kilku dni nie miałam czasu, żeby zaglądać na fora.

- Pojawiło się kilka wpisów od jajogłowych, którzy twierdzą, że znają Parzivala i Aecha, i że obaj są uczniami z Ludus. - Daito odwrócił się do Aecha i do mnie. - Brat i ja od dwóch lat szukaliśmy Krypty Koszmarów. Przetrzęsaliśmy dziesiątki światów. Ale nie przyszło nam do głowy, żeby szukać na Ludus. Aż do chwili, kiedy usłyszeliśmy, że chodźcie tu do szkoły.

- Nigdy nie przyszło mi do głowy, że będę musiał się kryć z tym, że chodzę do szkoły na Ludus - westchnąłem. - Więc tego nie ukrywałem.

- Właśnie, i całe szczęście, że nie ukrywałeś - zauważył Aech i zwrócił się do pozostałych. - Parzival nieświadomie podpowiedział mi, gdzie leży krypta. Też nigdy by mi nie przyszło do głowy, żeby szukać na Ludus, póki na Tablicy nie pojawiło się jego imię.

Daito szturchnął młodszego brata. Obaj zwrócili się w moją stronę i pokłonili.

- Jako pierwszy odnalazłeś kryptę, jesteśmy ci wdzięczni, że nas do niej doprowadziłeś.

Odwzajemniłem pokłon.

- Dziękuję, panowie. Ale tak naprawdę pierwsza znalazła kryptę Art3mis. Zupełnie

sama. I to miesiąc przede mną.

- Tak, i co mi z tego przyszło - westchnęła Art3mis. - Nie mogłam pokonać licza. Próbowałam przez kilka tygodni, a ten cwaniaczek przyszedł i udało mu się za pierwszym podejściem. - Wyjaśniła, jak się spotkaliśmy i jak w końcu następnego dnia udało jej się pokonać króla, tuż po resecie serwera o północy.

- Moja sprawność w tej grze to zasługa Aecha - zazaczyłem. - Kiedyś graliśmy w nią niemal non stop, tu w Piwnicy. Tylko dlatego byłem w stanie pokonać króla w pierwszej próbie.

- Słusznie. - Aech wyciągnął rękę i zrobiliśmy żółwika.

Daito i Shoto się uśmiechnęli.

- Tak samo było z nami - wyjaśnił Daito. - Graliśmy z bratem w Joust przez całe lata, bo gra pojawia się w Almanachu Anoraka.

- Świetnie - odezwała się Art3mis, wznosząc ręce. - Doskonale, chłopaki. Wszyscy się wcześniej przygotowaliście. Bardzo się cieszę waszym szczęściem. Brawo. - Klasnęła niemrawo kilka razy, aż wszyscy wybuchnęliśmy śmiechem. - A teraz skończmy to zebranie towarzystwa wzajemnej adoracji i wróćmy do tematu, dobrze?

- Jasne - odparł Aech z uśmiechem. - A o czym rozmawialiśmy?

- O Szóstkach - podpowiedziała Art3mis.

- No jasne! Oczywiście! - Aech potarł kark i przygryzł dolną wargę. Zawsze tak robił, kiedy próbował zebrać myśli. - Mówiłaś, że znaleźli kryptę niecałą godzinę temu, prawda? Więc lada chwila dotrą do sali tronowej i zaczną się pojedynkować z liczem. Ale co waszym zdaniem się stanie, kiedy do komnaty wejdzie jednocześnie wiele awatarów?

Odwrociłem się do Daito i Shoto.

- Wasze imiona pojawiły się na Tablicy tego samego dnia, kilka minut po sobie. Więc chyba weszliście do sali tronowej wspólnie, prawda?

Daito przytaknął.

- Tak. A wtedy na podium pojawiły się dwie kopie króla, po jednym dla każdego z nas.

- Świetnie - stwierdziła Art3mis. - Czyli niewykluczone, że kilkaset Szóstek może jednocześnie pojedynkować się o Miedziany Klucz. Kto wie, może nawet kilka tysięcy.

- Tak - zgodził się Shoto. - Ale żeby zdobyć klucz, każdy z nich musi pokonać licza w Joust, co, jak wszyscy wiemy, nie jest takie proste.

- Szóstki mają zhakowane konsole - odezwał się. - Sorrento się tym przechwalał. Ustawili sobie wszystko tak, że różni użytkownicy mogą przejąć kontrolę nad ich dowolnym awatarem. Wystarczy, że najlepsi gracze w Joust będą pomagać awatarom Szóstek w czasie pojedynku z Acererakiem.

- Kłamliwe sukinsyny - powtórzył Aech.

- Szóstki nie mają honoru - Daito pokręcił głową.

- Co wy powiecie - zakpiła Art3mis, przewracając oczyma.

- To jeszcze nic - dodałem. - Za każdą Szóstką stoi ekipa wsparcia złożona ze specjalistów od Hallidaya, gier komputerowych i kryptologów. Czekają tylko, żeby im pomagać w każdym wyzwaniu i rozwiązywać każdą napotkaną zagadkę. Przejście przez symulację Gier wojennych będzie dla nich jak kaszka z mlekiem. Ktoś będzie im po prostu podpowiadał dialogi.

- Niewiarygodne - mruknął Aech. - Jak mamy z nimi konkurować?

- Nie damy rady - zdenerwowała się Art3mis. - Kiedy zdobędą Miedziany Klucz, pewnie równie szybko jak my odnajdą Pierwszą Bramę. Szybko nas dogonią. A kiedy poznają zagadkę na temat Jadeitowego Klucza, ich mózgowcy rzucą się na nią i będą ją rozszyfrowywać dzień i noc.

- Jeśli znajdą miejsce ukrycia Jadeitowego Klucza przed nami, to też je zabarykadują zauważyłem. - A wtedy cała nasza piątka będzie jechała na tym samym wózku, co wszyscy pozostali.

Art3mis przytaknęła. Aech sfrustrowany aż kopnął stolik do kawy.

- To jest kurewsko wręcz nieuczciwe - zachnął się. - Szóstki mają potężną przewagę nad nami. Mają forsę jak lodu, mają broń, pojazdy i awatary. Tysiące awatarów, które pracują razem.

- Zgadza się - przyznałem. - A każde z nas działa na własną rękę. No, poza wami dwoma. - Kiwnąłem głową w stronę Daito i Shoto. - Ale sami rozumiecie, co chcę powiedzieć. Przewyższają nas liczebnie i siłą ognia. I to się szybko nie zmieni.

- Co sugerujesz? - zapytał Daito. W jego głosie zabrzmiała niepewność.

- Niczego nie sugeruję - odparłem. - Po prostu stwierdzam suche fakty.

- To dobrze - odpowiedział Daito. - Bo zabrzmiało, jakbyś chciał zaproponować jakiś sojusz naszej piątce.

Aech przyjrzał mu się uważnie.

- A co? To zły pomysł?

- Owszem - rzucił krótko Daito. - My z bratem prowadzimy poszukiwania samotnie. Nie chcemy ani nie potrzebujemy waszej pomocy.

- Co ty powiesz? - zadrwił Aech. - A jeszcze chwilę temu przyznałeś, że potrzebowałeś pomocy Parzivala, żeby odnaleźć Kryptę Koszmarów.

Daito zmrużył oczy.

- W końcu znaleźlibyśmy ją sami.

- Jasne - stwierdził Aech. - Za jakieś pięć lat.

- Aech, przestań - przerwałem im. - To nas do niczego nie prowadzi.

Aech i Daito zamilkli i obrzucali się gniewnymi spojrzeniami. Shoto patrzył niepewnie na brata. Art3mis po prostu odsunęła się o krok i obserwowała nas z rozbawioną miną.

- Nie przyszliśmy tu, żeby słuchać obelg - syknął w końcu Daito. - Wychodzimy.

- Zaczekaj, Daito - odezwałem się. - Zaczekaj chwilę, dobrze? Porozmawiajmy. Nie powinniśmy się rozstawać jako wrogowie. Jesteśmy po tej samej stronie.

- Nie - odparł Daito. - Nie jesteśmy. Nie znamy was. Równie dobrze każdy z was może być szpiegiem Szóstek.

Art3mis wybuchła śmiechem i szybko zakryła usta. Daito nie zwracał na nią uwagi.

- To bez sensu - powiedział. - Tylko jedna osoba może znaleźć jajo i wygrać konkurs wyjaśnił. - I tą osobą będę ja albo mój brat.

Po tych słowach Daito i Shoto nagle się wylogowali.

- Nie najlepiej poszło - skomentowała Art3mis, kiedy ich awatary zniknęły.

Kiwnąłem głową.

- Prawdziwy z ciebie dyplomata, Aech. Wiesz, jak zjednywać ludzi.

- Ale co ja takiego zrobiłem? - bronił się. - Daito to kompletny dupek! Zresztą i tak nie mieliśmy zamiaru proponować mu współpracy. Ja tam pracuję sam. Ty też. Art3mis też mi wygląda na typ samotnika.

- Przyznaję się bez bicia - zaśmiała się. - Mimo to warto zastanowić się nad

sojuszem przeciw Szóstkom.

- Może i tak - przyznał Aech. - Ale pomyśl sama. Jeśli znajdziesz Jadeitowy Klucz przed nami, czy będziesz tak wspaniałomyślna, żeby zdradzić nam, gdzie leży?

Art3mis uśmiechnęła się krzywo.

- Oczywiście, że nie.

- Ja też nie - stwierdził Aech. - Więc nie ma sensu rozmawiać o żadnym sojuszu.

Art3mis wzruszyła ramionami.

- Wygląda na to, że zebranie dobiegło końca. Chyba muszę się zbierać. - Mrugnęła do mnie. - Czas leci. Co, chłopcy?

- Pędzi jak diabli - przyznałem.

- Powodzenia, panowie. - Pomachała nam. - Do zobaczyska.

- Dozo - odparliśmy obaj chórem.

Patrzyłem, jak jej awatar powoli niknie, po czym odwróciłem się i zobaczyłem, że Aech się śmieje.

- Co się tak szczerzysz? - zapytałem.

- Zadurzyłeś się w niej, co?

- Co? W Art3mis? Nie...

- Nie zaprzeczaj, Z. Cały czas patrzyłeś na nią cielecym wzrokiem. - Pokazał, jak jego zdaniem wyglądałem: złożył ręce na piersi i trzepotał rzęsami jak gwiazda niemego filmu. Nagrałem całego czata. Mam ci go odtworzyć, żebyś zobaczył, jak głupio wyglądałeś?

- Przestań pajacować.

- Ale to zrozumiałe, stary - mówił Aech. - Ta dziewczyna jest prześliczna.

- Wymyśliłeś coś? - zapytałem, specjalnie zmieniając temat. - Przegryłeś się przez kwartynę o Jadeitowym Kluczu?

- Kwartynę?

- Wiersz lub zwrotka składająca się z czterech wersów o naprzemiennych rymach wyrecytowałem. - To właśnie kwartyna.

Aech przewrócił oczyma.

- Facet, zadziwiasz mnie.

- No co? To termin literacki, baranie!

- Chłopie, to tylko zagadka. Ale niczego jeszcze nie wykombinowałem.

- Ja też nie - przyznałem. - Więc chyba nie powinniśmy tu stać i pyskować. Czas zabrać się do roboty.

- Słusznie - odparł. - Ale...

Kiedy to mówił, sterta komiksów po drugiej stronie pokoju zsunęła się ze stolika na podłogę, jakby coś ją przewróciło. Aech i ja aż podskoczyliśmy, a potem spojrzeliśmy po sobie, zmieszani.

- Co to było do cholery? - zapytałem.

- Nie mam pojęcia. - Aech podszedł tam i popatrzył na rozrzucone komiksy. - Może jakiś błąd w oprogramowaniu albo coś?

- W życiu nie widziałem takiego błędu w chatroomie. - Rozejrzałem się po pustym pokoju. - A może ktoś tu jest? Może podsłuchuje nas jakiś niewidzialny awatar?

Aech przewrócił oczyma.

- To niemożliwe, Z - westchnął. - Popadasz w paranoję. To zaszyfrowany

prywatny chatroom. Nikt nie może tu wejść bez mojej zgody. Dobrze o tym wiesz.

- Słusznie. - Byłem porządnie wystraszony.

- Spokojnie. To tylko jakiś błąd. - Położył mi rękę na ramieniu. - Słuchaj, daj mi znać, jeśli zmienisz zdanie na temat pożyczki. Albo miejsca, żeby się przekimać.

Dobrze?

- Dam sobie radę - odpowiedziałem. - Ale dzięki, amigo.

Znów zrobiliśmy żółwika, niczym Cudowne Bliźniaki aktywujące swoją moc.

- Spikniemy się później. Powodzenia, Z. - Powodzenia, Aech.

Kilka godzin później pozostałe miejsca na Tablicy zaczęły się szybko zapełniać. Nie pseudonimami awatarów, lecz numerami kadrowymi pracowników IOI. Każdy otrzymywał pięć tysięcy punktów (najwyraźniej była to stała premia za zdobycie Miedzianego Klucza), a kilka godzin później wynik zwiększał się do stu tysięcy punktów, kiedy kolejna Szóstka przeszła Pierwszą Bramę. Pod koniec dnia Tablica wyglądała tak:

NAJLEPSZE WYNIKI:

1. Parzival 110000
2. Art3mis 109000
3. Aech 108000
4. Daito 107000
5. Shoto 106000
6. IOI-655321 105000
7. IOI-643187 105000
8. IOI-621671 105000
9. IOI-678324 105000
10. IOI-637330 105000

Rozpoznałem numer kadrowy pierwszej z Szóstek, bo pamiętałem go z uniformu Sorrenta. Pewnie uparł się, że jego awatar jako pierwszy musi zdobyć Miedziany Klucz i przejść przez bramę. Ale trudno mi było uwierzyć, że zrobił to sam. Nie ma mowy, żeby był tak dobry w Joust. Nie wierzę też, żeby znał na pamięć Gry wojenne. Ale teraz wiedziałem, że wcale nie musiał. Kiedy dochodził do punktu, z którym sobie nie radził, takiego jak pojedynek w Joust, oddawał po prostu kontrolę nad awatarem jednemu z podwładnych. A podczas Gier wojennych pewnie ktoś mu podrzucał dialogi.

Kiedy wypełniły się wszystkie wolne miejsca, Tablica zaczęła się wydłużać i wyświetlać kolejne pozycje. Dość szybko znalazło się na niej dwadzieścia awatarów. Potem trzydzieści. Przez kolejne dwadzieścia cztery godziny Pierwszą Bramę przeszło ponad sześćdziesiąt awatarów Szóstek. Tymczasem Ludus stała się najpopularniejszym miejscem w całej OASIS. Terminale transportowe na całej planecie wypluwały stały potok jajogłowych, którzy błąkali się po całej planecie, tworząc chaos i przeszkadzając w zajęciach w każdej szkole. Rada Szkół Publicznych OASIS zobaczyła, co się święci i szybko podjęła decyzję o ewakuacji Ludus i przeniesieniu wszystkich szkół w nowe miejsce. W tym samym sektorze, niedaleko od oryginału, powstała identyczna kopia planety - Ludus II. Wszystkim uczniom dano dzień wolnego. W tym czasie oryginalny kod źródłowy planety (poza kodem Krypty Koszmarów, który Halliday dodał kiedyś potajemnie) został przekopiowany w nowe miejsce. Następnego dnia na Ludus II wznowiono lekcje, a pierwszą Ludus rzucono na pożarcie Szóstkom i jajogłowym.

Szybko rozeszła się wieść, że Szóstki otoczyły małe płaskie wzgórze pośrodku odległego lasu. Na forach jeszcze tego samego dnia wieczorem pojawiły się dokładne dane położenia krypty oraz zrzuty ekranu z polem siłowym, jakie wzniesli ci z IOI, by nie dopuścić tam nikogo. Na tych zrzutach widać było też głazy ułożone w czaszkę na szczycie wzgórza. W ciągu kilku godzin skojarzenie modułu Krypty

Koszmarów z D&D rozeszło się po wszystkich forach dla jajogłowych. A na koniec trafiło do serwisów informacyjnych.

Wszystkie duże klany jajogłowych natychmiast się zebrały, by przypuścić frontalny atak na pole siłowe. Próbowali wszystkiego, by je zdjąć albo obejść. Szóstki zainstalowały zakłóccze teleportacji, przez co nikt nie mógł się przenieść do środka pola za pomocą środków technologicznych. Rozstawili też wokół krypty grupę czarodziejów wysokiego poziomu, którzy przez okrągłą dobę rzucali czary, dzięki którym cała okolica zmieniła się w tymczasową jałową strefę bez magii. W ten sposób uniemożliwili rzucanie czarów innym.

Klany zaczęły bombardować zewnętrzne pole siłowe raketami, pociskami, głowicami jądrowymi i ciężkimi przekleństwami. Przez całą noc oblegali kryptę, ale następnego ranka oba pola siłowe pozostały nietknięte.

Zdesperowane klany jajogłowych postanowiły sięgnąć po ciężką artylerię. Za wspólnie zebrane pieniądze kupiły na eBayu dwie bardzo drogie i bardzo silne bomby z antymateria. Zdetonowali je po kolei, w odstępie zaledwie kilku sekund. Pierwsza bomba zniszczyła zewnętrzną kopułę, a druga dokończyła dzieła. Kiedy drugie pole siłowe zniknęło, jajogłowi (którzy wyszli bez szwanku z wybuchu, bo doszło do niego w strefie zakazu walk) dosłownie zalali kryptę i zablokowali korytarze lochu. Wkrótce w komnacie pogrzebowej tłoczyły się tysiące chętnych do gry (w tym Szóstki).

Wszyscy gotowi byli wyzwać licza na pojedynek w Joust. Pojawiły się wielokrotne kopie króla, po jednej dla każdego awatara, który wszedł na podium. Dziewięćdziesiąt pięć procent jajogłowych, którzy się z nim zmierzyli, ginęło. Ale kilku się udało i na dole Tablicy, pod Wielką Piątką i dziesiątkami numerów kadrowych IOI zaczęły pojawiać się pseudonimy nowych awatarów. Po kilku dniach lista awatarów na Tablicy liczyła ponad sto pozycji.

Kiedy po okolicy zaczęli się kręcić jajogłowi, Szóstki nie mogły już przywrócić pola siłowego. Nowi uprzykrzali im życie, niszczyli statki i każdy sprzęt, jaki napotkali. Szóstki dały sobie spokój z barykadą, ale nadal wysyłały awatary do Krypty Koszmarów, by zdobyć jak najwięcej Miedzianych Kluczy. Nikt nie był w stanie ich powstrzymać.

Dzień po wybuchu w stosach pojawiła się krótka wzmianka w jednym z lokalnych serwisów. Pokazali nagranie, jak wolontariusze przetrząsają gruzy w poszukiwaniu ludzkich szczątków. Tego, co znaleźli, nie dało się zidentyfikować.

Wyglądało na to, że Szóstki podrzuciły także spore ilości sprzętu do produkcji narkotyków oraz chemikalia. Tylko po to, żeby wyglądało to jak wybuch w laboratorium metamfetaminy. Wszystko poszło idealnie według planu. Policja nawet nie bawiła się w jakiegokolwiek śledztwo. Wokół sterty pogiętych i spalonych przyczep stały inne stosy, i to tak blisko siebie, że stare dźwigi budowlane nie mogły usunąć zgliszcz. Pozostawiono więc żelastwo, żeby powoli rdzewiało i mieszało się z ziemią.

Kiedy tylko dotarła pierwsza płatność za kontrakt reklamowy, kupiłem bilet autobusowy w jedną stronę do Columbus w stanie Ohio. Autokar odjeżdżał następnego dnia o ósmej rano. Dopłaciłem ekstra za miejsce w pierwszej klasie, gdzie mogłem liczyć na wygodniejszy fotel i szerokopasmowe łącze z Internetem. Większość drogi na wschód zamierzałem spędzić zalogowany do OASIS.

Tak więc zorganizowałem wyjazd, przejrzałem rzeczy, które miałem w kryjówce,

i spakowałem je do starego plecaka. Szkolną konsolę OASIS, wizjer i rękawice. Wydrukowany Almanach Anoraka z oślimi uszami. Notatnik Graala. Trochę ciuchów. Laptop. Wszystko inne zostawiłem.

Kiedy się ściemniło, wyszedłem z furgonetki, zamknąłem ją i wyrzuciłem kluczyki daleko na złomowisko. Zarzuciłem plecak na ramię i po raz ostatni spojrzałem na stosy. Później już się nie oglądałem za siebie.

Trzymałem się zatłoczonych ulic, dzięki czemu udało mi się dotrzeć na dworzec autobusowy i nikt mnie nie napadł. Za drzwiami stał poobijany automat biletowy. Wystarczyło szybkie zeskanowanie siatkówki i maszyna wypluła mój bilet. Usiadłem przy wyjściu, czytając kopię Almanachu, aż nadszedł czas, by wsiąść do autobusu.

Podjechał opancerzony piętrus z kuloodpornymi szybami i panelami słonecznymi na dachu. Prawdziwa forteca na kołach. Miałem miejsce przy oknie, dwa rzędy za kierowcą, który siedział w kuloodpornej pleksiglasowej klatce. Na piętrze było sześciu uzbrojonych ochroniarzy, którzy zabezpieczali autobus i pasażerów na wypadek porwania przez bandytów lub hieny drogowe. Zagrożenie było jak najbardziej realne, bo mieliśmy się zapuścić w krainę bezprawia, jaką były tereny poza wielkimi miastami.

Wszystkie miejsca były zajęte. Większość pasażerów założyła wizjery, kiedy tylko usiedli. Ja zwlekałem z tym przez chwilę. Jechaliśmy przez morze turbin wiatrowych, a ja patrzyłem, jak powoli znika moje rodzinne miasto.

Elektryczny napęd rozpędzał autokar do góra sześćdziesięciu kilometrów na godzinę, ale autostrady międzystanowe i tak były w opłakanym stanie, a autobus musiał się dość często zatrzymywać na stacjach doładowujących. W sumie czekała mnie kilkudniowa podróż. Cały ten czas spędziłem zalogowany do OASIS, przygotowując swoje nowe życie.

Najpierw musiałem stworzyć nową tożsamość. Nie było to trudne, zwłaszcza że miałem trochę pieniędzy. W OASIS można było kupić w zasadzie dowolne informacje, jeśli wiedziało się, gdzie szukać i kogo zapytać. No i jeśli nie miało się nic przeciwko łamaniu prawa. Dla rządu (i dla każdej dużej korporacji) pracowało mnóstwo zdesperowanych i skorumpowanych ludzi. Wszyscy oni sprzedawali informacje na czarnym rynku w OASIS.

Nowy status światowej sławy jajogłowego dodał mi wiarygodności w podziemnym świątku, dzięki czemu uzyskałem dostęp do niezwykle ekskluzywnego serwisu aukcyjnego L33T HAX0RZ WAREZHAUS handlującego nielegalnymi danymi. Za naprawdę śmieszne pieniądze udało mi się kupić całą serię procedur dostępu i haseł do bazy danych USCR, czyli Rejestru Obywateli Stanów Zjednoczonych. Dzięki temu mogłem się zalogować do bazy i uzyskać dostęp do mojego obecnego profilu obywatelskiego, który został założony, kiedy zapisałem się do szkoły. Wykasowałem dane o odciskach palców i wzorcu siatkówki, i podmieniłem je na dane zmarłej osoby (mojego ojca). Następnie skopiowałem własne odciski palców i wzorce siatkówki do całkowicie nowego profilu tożsamości, który sobie założyłem na nazwisko niejakiego Bryce'a Lyncha. Uczyniłem z niego dwudziestodwulatka, nadałem mu nowiutki numer ubezpieczenia społecznego, nieskazitelną historię kredytową i licencjat z nauk komputerowych. Kiedy będę chciał znów wrócić do starej tożsamości, wystarczy wykasować nowe dane i skopiować z powrotem stare informacje do pierwotnego profilu.

Kiedy już miałem nową tożsamość, zacząłem szukać w ogłoszeniach drobnych w Columbus odpowiedniego mieszkania. Znalazłem stosunkowo niedrogi pokój w

starym hotelowym wieżowcu, relikcie po czasach, kiedy ludzie fizycznie podróżowali w interesach i dla przyjemności. Pokoje zamieniono na kawalerki, a każdą z nich przerobiono tak, by spełniała konkretne potrzeby jajogłowego na pełny etat. Znalazłem to, czego szukałem. Niski czynsz, zaawansowany system zabezpieczeń i stały, pewny dostęp do prądu. Co najważniejsze, w mieszkaniu było bezpośrednio światłowodowe połączenie z główną serwerownią OASIS, która stała zaledwie kilka kilometrów dalej. To było najszybsze i najbezpieczniejsze łącze internetowe na rynku, a ponieważ nie dostarczyły go IOI ani żadna z jego spółek-córek, nie musiałem paranoicznie bać się, że będą monitorować moje połączenia albo spróbują namierzyć, gdzie jestem. Będę bezpieczny.

W chatroomie spotkałem się z agentem nieruchomości, który pokazał mi wirtualną makietę nowego lokum. Wyglądało idealnie. Wynająłem pokój na nowe nazwisko i zapłaciłem z góry czynsz za pół roku. Dzięki temu agent nie zadawał żadnych pytań.

Czasami, późno w nocy, kiedy autobus powoli toczył się po popękanej autostradzie, zdejmowałem wizjer i wyglądałem przez okno. Nigdy jeszcze nie wyjeżdżałem z Oklahoma City i byłem ciekaw, jak wygląda reszta kraju. Ale mijaliśmy ponure miejsca, wszystkie rozkładające się. Zatłoczone miasta, przez które przejeżdżaliśmy, wyglądały dokładnie tak samo.

Miałem wrażenie, że wlecemy się po tej autostradzie już od miesięcy, ale w końcu na horyzoncie pojawił się zarys Columbus. Miasto błyszczało jak Oz na końcu drogi wybrukowanej żółtą kostką. Dojechaliśmy o zachodzie słońca i w mieście świeciło się więcej elektrycznych świateł, niż kiedykolwiek widziałem. Czytałem, że wokół miasta rozstawiono gigantyczne panele słoneczne, a na przedmieściach zbudowano dwie heliostatyczne elektrownie. Przez cały dzień chłonięły moc słońca i magazynowały ją, a nocą karmiły nią miasto.

Wreszcie dojechaliśmy na dworzec autobusowy w Columbus, połączenie z OASIS się zerwało. Zdjąłem wizjer i wysiadłem z autobusu wraz z innymi. Dopiero wtedy zacząłem rozumieć powagę sytuacji. Byłem zbiegiem żyjącym pod przybranym nazwiskiem. Szukali mnie potężni ludzie. I chcieli mojej śmierci.

Wysiadłem z autobusu i nagle poczułem, jakby ktoś położył mi na piersi stukilowy ciężar. Ciężko mi było oddychać. Może dopadł mnie atak paniki? Zmusiłem się, żeby wziąć kilka głębokich oddechów i próbowałem się uspokoić. Muszę dostać się do nowego mieszkania, podłączyć sprzęt i zalogować się z powrotem do OASIS. Wtedy wszystko będzie dobrze. Wrócę w znajome miejsca. Będę bezpieczny.

Zatrzymałem automatyczną taksówkę i wprowadziłem na ekranie dotykowym mój nowy adres. Syntetyczny głos komputera w aucie oznajmił mi, że przy obecnym ruchu podróż potrwa około trzydziestu dwóch minut. Podczas jazdy patrzyłem przez okno na ciemne ulice miasta. Nadal kręciło mi się w głowie i ogarniał mnie niepokój. Zerkąłem wciąż na licznik, żeby sprawdzić, ile jeszcze będę jechał. W końcu taksówka zatrzymała się przed moim nowym blokiem - szarym monolitem na brzegu Scioto, na skraju getta Twin Rivers. Zauważyłem przebarwiony zarys na fasadzie budynku. Dawniej wisiało tam logo Hiltona, kiedyś, kiedy był tu jeszcze hotel.

Potwierdziłem palcem opłatę i wyszedłem na zewnątrz. Rozejrzałem się wokół, wziąłem ostatni głęboki haust świeżego powietrza i wszedłem z plecakiem przez główne drzwi do holu. Kiedy znalazłem się w klatce na punkcie kontrolnym ochrony,

zeskanowano moje odciski palców i wzorce siatkówki, a na monitorze mignęło moje nazwisko. Zapaliło się zielone światło i drzwi klatki się rozsunęły. Mogłem iść dalej do wind.

Moje mieszkanie mieściło się na czterdziestym drugim piętrze, pod numerem 4211. Zamek w drzwiach wymagał kolejnego skanu siatkówki. Potem drzwi się rozsunęły i włączyły się światła. W pokoju o kształcie sześcianu nie było mebli. I tylko jedno okno. Wszedłem do środka, zamknąłem i zaryglowałem drzwi. Wtedy przysiągłem sobie w duchu, że nie wyjdę na zewnątrz, póki nie ukończę misji. Zamierzałem porzucić prawdziwy świat na dobre, aż znajdę jajo Hallidaya.

Poziom Drugi

Nie szaleję za rzeczywistością, ale nadal jest to jedyne miejsce,
gdzie można dostać coś przyzwoitego do jedzenia.

Groucho Marx

Art3mis: Jesteś?

Parzival: Tak! Hej! Nie wierzę, wysłałem ci tyle zaproszeń na chata i w końcu odpowiedziałaś.

Art3mis: Dlatego, że chcę ci powiedzieć, żebyś dał sobie spokój. To zły pomysł, żebyśmy zaczęli czatować.

Parzival: Czemu? Myślałem, że się przyjaźnimy.

Art3mis: Wyglądasz na świetnego faceta. Ale konkurujemy ze sobą, Jesteśmy rywalami. Zaprzysięgłymi wrogami. Sam wiesz najlepiej.

Parzival: Nie musimy rozmawiać o niczym, co ma związek z poszukiwaniami.

Art3mis: Wszystko ma związek z poszukiwaniami.

Parzival: Daj spokój. Przynajmniej spróbujmy. Zacznijmy od nowa. Cześć.

Art3mis! Jak się masz?

Art3mis: Wszystko w porządku. Dzięki za troskę. A ty?

Parzival: Wyśmienicie. Słuchaj, a czemu korzystamy z tego starożytnego czata tekstowego? Mogę założyć dla nas wirtualny chatroom.

Art3mis: Wolę w ten sposób.

Parzival: Dlaczego?

Art3mis: Jak pewnie pamiętasz, w rzeczywistości mam skłonność do paplania. Kiedy muszę coś napisać, to przynajmniej sprawiam wrażenie mniejszej gaduły.

Parzival: Nie uważam cię za gadułę, Jesteś czarująca.

Art3mis: Użyłeś słowa „czarująca”?

Parzival: Przecież widzisz, co napisałem, prawda?

Art3mis: Brzmi przesłodka. Niezły kit wstawiasz.

Parzival: Mówię całkowicie i śmiertelnie poważnie.

Art3mis: No to jak się żyje na szczycie Tablicy, mistrzu? Nie masz już dość sławy?

Parzival: Nie czuję się sławny.

Art3mis: Chyba sobie żartujesz. Cały świat umiera z ciekawości, kim jesteś, Facet, jesteś jak gwiazda rocka.

Parzival: Jesteś równie sławna jak ja. A skoro jestem takim gwiazdorem, to czemu media zawsze opisują mnie jako niedomytego geeka, który nie wychodzi z domu?

Art3mis: O, zdaje się, że widziałeś ten dowcip o nas w „Saturday Night Live”?

Parzival: Tak. Dlaczego wszyscy zakładają, że jestem aspołecznym dziwakiem?

Art3mis: Nie jesteś aspołeczny?

Parzival: Nie! Może. No dobrze, tak. Ale jeśli chodzi o higienę osobistą, to nic nie można mi zarzucić.

Art3mis: Przynajmniej nie pomylili twojej płci. Wszyscy są przekonani, że tak naprawdę jestem facetem.

Parzival: To dlatego, że większość jajogłowych to mężczyźni i nie mogą znieść myśli, że kobieta ich pokonała i okazała się sprytniejsza.

Art3mis: Wiem. Troglodyci.

Parzival: Więc mówisz, że na sto procent jesteś kobietą? IRL¹³?

Art3mis: Sam powinienes już na to wpaść, inspektorze Clouseau.

Parzival: I wpadłem.

Art3mis: Czyżby?

Parzival: Tak, Analizując dostępne dane, doszedłem do wniosku, że musisz być kobietą.

Art3mis: Dlaczego muszę?

Parzival: Bo nie chcę, żeby wyszło na to, że zadurzyłem się w stu pięćdziesięciokilogramowym grubasie o imieniu Chuck, który mieszka u matki w piwnicy, gdzieś na przedmieściach Detroit.

Art3mis: Zadurzyłeś się we mnie?

Parzival: Sama powinnaś już na to wpaść, inspektorze Clouseau.

Art3mis: A gdybym była stu pięćdziesięciokilogramową grubaską o imieniu Charlene, która mieszka u matki w piwnicy na przedmieściach Detroit? Nadal byś się we mnie durzył?

Parzival: Nie wiem, A mieszkasz u matki w piwnicy?

Art3mis: Nie.

Parzival: No tak. To pewnie nadal bym się durzył.

Art3mis: Więc mam uwierzyć, że jesteś jednym z tych mitycznych facetów, którym zależy wyłącznie na osobowości kobiety, a nie opakowaniu, w jakim się ona znajduje?

Parzival: Dlaczego zakładasz, że jestem facetem?

Art3mis: Proszę cię. To oczywiste. Dochodzą od ciebie wyłącznie chłopięce wibracje.

Parzival: Chłopięce wibracje? Że niby co, używam jakiejś męskiej składni czy jak?

Art3mis: Nie zmieniaj tematu. Mówiłeś, że się we mnie zadurzyłeś.

Parzival: Zadurzyłem się w tobie, jeszcze zanim się spotkaliśmy. Zadurzyłem się, czytając twojego bloga i obserwując twoje przemyślenia. Od lat cię śledzę w sieci.

Art3mis: Ale i tak nic o mnie tak naprawdę nie wiesz. Ani o mojej prawdziwej osobowości.

Parzival: Jesteśmy w OASIS. Tu istniejemy wyłącznie jako czysta osobowość.

Art3mis: Pozwolę sobie mieć inne zdanie. Nasze sieciowe osobowości są przefiltrowane przez nasze awatary, dzięki czemu możemy mieć wpływ na to, jak wyglądamy i jak mówimy do innych. W OASIS można być, kimkolwiek się chce. Dlatego wszyscy tak się od tego uzależnili.

Parzival: A więc IRL zupełnie nie przypominasz tej osoby, którą spotkałem w krypcie?

Art3mis: To była tylko jedna strona mojej osobowości. Ta, którą chciałam ci pokazać.

Parzival: Cóż, podobała mi się ta strona. A gdybyś mi pokazała inne, to jestem pewien, że też by mi się spodobały.

Art3mis: Teraz tak mówisz. Ale wiem, jak to jest. Prędzej czy później zażadasz mojego prawdziwego zdjęcia.

Parzival: Nie jestem z tych, co stawiają takie żądania. Poza tym zdecydowanie nie pokażę ci własnego zdjęcia.

Art3mis: Dlaczego? Jesteś brzydki jak noc listopadowa?

Parzival: Ależ z ciebie hipokrytka!

Art3mis: Dobra dobra, odpowiedz na pytanie, mistrzu. Jesteś brzydki?

Parzival: Chyba tak.

Art3mis: Dlaczego?

Parzival: Płeć żeńska zawsze uważała, że jestem odrażający.

Art3mis: Nie uważam, że jesteś odrażający.

Parzival: Jasne, że nie. Bo jesteś grubasem o imieniu Chuck, który lubi podrywać w sieci brzydkich młodych chłopców.

Art3mis: Więc jesteś młody?

Parzival: Stosunkowo młody.

Art3mis: W stosunku do czego?

Parzival: Do pięćdziesięcioletnia takiego ja ty, Chuck. Mama pozwala ci mieszkać w tej piwnicy za friko czy jak?

Art3mis: Naprawdę tak mnie sobie wyobrażasz?

Parzival: Gdyby tak było, nie gadałbym z tobą.

Art3mis: To jak mnie sobie wyobrażasz?

Parzival: Chyba jak twojego awatara. No wiesz, bez zbroi, pistoletów i miecza.

Art3mis: Jaja sobie robisz? Pierwsza reguła sieciowych romansów, koleś: nikt nigdy nie wygląda jak jego awatar.

Parzival: Będziemy mieli sieciowy romans? < krzyżuję palce >

Art3mis: Nie ma mowy, mistrzu. Sorry.

Parzival: Czemu nie?

Art3mis: Nie mam czasu na miłość, doktorze Jones. Za bardzo pochłania mnie uzależnienie od cyberpornografii. A resztę czasu zabierają mi poszukiwania Jadeitowego Klucza. Tak naprawdę właśnie tym powinnam się teraz zajmować.

Parzival: Tak, Podobnie jak ja. Ale rozmowa z tobą jest fajniejsza.

Art3mis: A ty?

Parzival: Co ja?

Art3mis: Masz czas na sieciowy romans?

Parzival: Mam czas dla ciebie.

Art3mis: Słodziak.

Parzival: Dopiero się rozkręcam.

Art3mis: Masz jakąś pracę? Czy jeszcze chodzisz do liceum?

Parzival: Liceum. Kończę w przyszłym tygodniu.

Art3mis: Nie wolno podawać takich informacji! Równie dobrze mogę być szpiegiem Szóstek zbierającym informacje na twój temat.

Parzival: Szóstki już wiedzą o mnie wszystko, pamiętasz? Wyszadzili mi dom. No, właściwie przyczepę. Ale tak czy inaczej wysadzili.

Art3mis: Wiem. Nadal ciarki mnie przechodzą, kiedy o tym sobie przypomnę. Mogę sobie wyobrazić, jak się czujesz.

Parzival: Zemsta najlepiej smakuje na chłodno.

Art3mis: Smacznego. Co robisz, kiedy nie prowadzisz poszukiwań?

Parzival: Odmawiam odpowiedzi na pytania, jeśli nie zaczniesz sama odpowiadać.

Art3mis: Dobrze, Coś za coś, doktorze Lecter. Będziemy się zamieniać rolami. Do dzieła.

Parzival: Pracujesz czy chodzisz do szkoły?

Art3mis: Studiuję.

Parzival: Co studiujesz?

Art3mis: Teraz moja kolej. Co robisz, kiedy nie prowadzisz poszukiwań?

Parzival: Nic. Poszukiwania to moje całe życie. Prawdę mówiąc, teraz też to robię. Wielozadaniowość jak jasna cholera.

Art3mis: Mam to samo.

Parzival: Naprawdę? To chyba muszę pilnować Tablicy. Tak na wszelki wypadek.

Art3mis: Pilnuj, mistrzu.

Parzival: Co studiujesz?

Art3mis: Poezję i kreatywne pisanie.

Parzival: To by się zgadzało. Fantastycznie piszesz.

Art3mis: Dzięki za komplement. Ile masz lat?

Parzival: Miesiąc temu skończyłem osiemnaście, A ty?

Art3mis: Nie sądzisz, że zaczynamy zadawać zbyt osobiste pytania?

Parzival: Ani trochę.

Art3mis: Dziewiętnaście.

Parzival: Och. Starsza kobieta. Czad.

Art3mis: O ile rzecz jasna jestem kobietą...

Parzival: Jesteś kobietą?

Art3mis: Teraz twoja kolej.

Parzival: OK.

Art3mis: Jak dobrze znasz Aecha?

Parzival: Od pięciu lat jest moim najlepszym kumplem. A teraz mów. Jesteś kobietą? Konkretnie pytam, czy jesteś człowiekiem płci żeńskiej, który nigdy nie przeszedł operacji zmiany płci?

Art3mis: Pytasz dość konkretnie.

Parzival: Odpowiedz na pytanie, skarbie.

Art3mis: Jestem i zawsze byłem człowiekiem płci żeńskiej. Czy spotkałeś kiedyś Aecha IRL?

Parzival: Nie. Masz jakieś rodzeństwo?

Art3mis: Nie. A ty?

Parzival: Nie. Masz rodziców?

Art3mis: Nie żyją. Grypa. Wychowali mnie dziadkowie. A twoi rodzice?

Parzival: Nie mam, Też zmarli.

Art3mis: Bez rodziców życie jest do dupy, nie?

Parzival: No tak, Ale sporo ludzi ma gorzej niż ja.

Art3mis: Też sobie to powtarzam cały czas. A więc... pracujecie z Aechem w duecie?

Parzival: No, zaczyna się...

Art3mis: To jak? Współpracujecie?

Parzival: Nie, Aech pytał mnie o to samo, czy ty i ja pracujemy razem. Bo przeszedł Pierwszą Bramę kilka godzin po mnie.

Art3mis: O właśnie, coś mi się przypomniało. Dlaczego mi wtedy podpowiedziałeś, że w Joust trzeba zmienić strony w grze?

Parzival: Miałem ochotę ci pomóc.

Art3mis: Nie popełnij drugi raz tego błędu. Bo to ja wygram. Masz tę świadomość, prawda?

Parzival: Tak, tak. Jeszcze zobaczymy.

Art3mis: Odstajesz z pytaniami, sierotko. Jesteś jakieś pięć za mną.

Parzival: Nie szkodzi. Jaki masz kolor włosów? IRL?

Art3mis: Brunetka.

Parzival: Oczy?

Art3mis: Niebieskie.

Parzival: Zupełnie jak twój awatar, co? Masz też taką samą twarz i ciało?

Art3mis: Tak ci się wydaje.

Parzival: No dobrze. Ulubiony film wszech czasów?

Art3mis: To się zmienia. Teraz? Pewnie Nieśmiertelni

Parzival: Ależ pani ma niezły gust.

Art3mis: Wiem. Kręcą mnie źli łysi czarni bohaterowie. Kurgan jest zbyt sexy.

Parzival: Zaraz ogolę sobie głowę. I zaczynam nosić skórę.

Art3mis: Przyślij zdjęcia. Słuchaj, Romeo, za kilka minut muszę spadać. Masz ostatnie pytanie. Bo muszę się trochę zdrzemnąć.

Parzival: Kiedy możemy znowu poczatować?

Art3mis: Kiedy jedno z nas znajdzie jajo Hallidaya.

Parzival: To może potrwać parę lat.

Art3mis: Trudno, co robić.

Parzival: Mogę przynajmniej nadal pisać do ciebie e-maile?

Art3mis: To kiepski pomysł.

Parzival: Nie możesz mi zabronić pisania do ciebie.

Art3mis: Ależ owszem, mogę. Mogę cię zablokować na liście kontaktów.

Parzival: Nie zrobisz tego, prawda?

Art3mis: Nie zrobię, jeśli mnie nie zmusisz.

Parzival: Ostro. Niepotrzebnie tak ostro.

Art3mis: Dobranoc, Parzivalu.

Parzival: Żegnaj.

Art3mis. Słodkich snów.

Koniec zapisu: 2.21.2045, 02:51:38 CSO

Zacząłem do niej pisać e-maile. Z początku się hamowałem i robiłem to tylko raz w tygodniu. Ku mojemu zaskoczeniu, zawsze odpisywała. Zwykle jednym zdaniem, że jest za bardzo zajęta, by odpowiedzieć. Ale z czasem odpowiedzi się wydłużały i zaczęliśmy korespondować. Początkowo kilka razy w tygodniu. Potem nasze e-maile stawały się coraz dłuższe i bardziej osobiste, pisaliśmy do siebie co najmniej raz dziennie. A czasami częściej. Ilekroć w skrzynce widziałem wiadomość od niej, rzucałem wszystko, żeby ją przeczytać.

Wkrótce zaczęliśmy spotykać się w prywatnych chatroomach przynajmniej raz dziennie. Graliśmy w stare gry planszowe, oglądaliśmy filmy i słuchaliśmy muzyki. Rozmawialiśmy godzinami. Paplaliśmy na każdy temat pod słońcem. Upajałem się chwilami, które z nią spędzałem. Okazało się, że tyle nas łączy. Mieliśmy te same zainteresowania. Ten sam cel w życiu. Chwytała w lot wszystkie moje żarty. Rozśmieszała mnie. Zmuszała do myślenia. Zmieniła mój sposób patrzenia na świat. Nigdy jeszcze z żadnym człowiekiem nie miałem tak bezpośredniego i silnego kontaktu. Nawet z Achem.

Nie przejmowałem się tym, że powinniśmy być rywalami, ona chyba też. Zaczęliśmy dzielić się szczegółami naszych poszukiwań. Opowiadaliśmy sobie, jakie filmy oglądamy i jakie książki czytamy. Zaczęliśmy nawet wymieniać teorie i dyskutować o interpretacjach konkretnych fragmentów Almanachu. W jej obecności nie byłem w stanie zachować ostrożności. Jakiś głos w głowie mówił mi, że wszystko, co od niej słyszę, może być dezinformacją i że Art3mis może mnie wystrychnąć na dudka. Ale nie dawałem temu wiary. Wierzyłem jej, choć nie

powiniennem.

Na początku czerwca skończyłem liceum. Nie wziąłem udziału w uroczystym zakończeniu szkoły. Przestałem chodzić na zajęcia od czasu, kiedy uciekłem ze stosów. O ile się nie myliłem, dla Szóstek byłem trupem i nie chciałem ich wyprowadzać z tego błędu, pokazując się w szkole przez ostatnie kilka tygodni. Zresztą nic takiego się nie stało, bo miałem dość kredytów, by dostać świadectwo. Szkoła wysłała mi e-mailem jego kopię. Prawdziwą pocztą wysłali też oryginalny egzemplarz na adres w stosach, gdzie niczego już nie było, więc w sumie nie wiem, dokąd trafił.

Po ukończeniu szkoły zamierzałem oddać się całkowicie poszukiwaniu jaja Hallidaya. Ale tak naprawdę miałem ochotę wyłącznie na to, by spotykać się z Art3mis.

Chwile, których nie spędzałem z moją nową sieciową pseudodziewczyną, poświęcałem na podciąganie poziomu mojego awatara. Jajogłowi mówili na to wspinaczka na dziewięćdziesiąt dziewięć, bo awatar mógł osiągnąć maksymalnie dziewięćdziesiąty dziewiąty poziom. Art3mis i Aechowi niedawno to się udało. Czułem się w obowiązku, żeby do nich doszlusować. W sumie nie trwało to bardzo długo. Miałem dużo wolnego czasu, no i pieniądze, żeby w pełni korzystać z uroków OASIS. Zacząłem więc kończyć wszelkie misje, na jakie trafiłem. Jednego dnia potrafiłem skoczyć o pięć, sześć poziomów. W miarę jak poprawiały się moje statystyki, doskonaliłem też umiejętności awatara w dziedzinie walki i rzucania czarów. Do tego wyposażałem go w najrozmaitszą broń, magiczne przedmioty czy pojazdy.

Na kilka wypraw wybraliśmy się nawet wspólnie z Art3mis. Odwiedziliśmy planetę Goondocks i w jeden dzień ukończyliśmy całą misję Goonies. Arty wcieliła się w Stef, postać graną przez Marthę Plimpton, a ja wziąłem rolę Mikeya, którego grał Sean Astin. Zabawa na dwadzieścia cztery fajerki.

Nie marnowałem całego wolnego czasu. Próbowiałem też myśleć o konkursie. Naprawdę. Przynajmniej raz dziennie wyciągałem kwartynę przed oczy i próbowałem rozgryźć jej znaczenie.

Kapitan chowa Klucz Jadeitowy
W białym domu co sypie się
Ale w gwizdek zadmiesz wtedy
Gdy trofea wszystkie zniesiesz

Przez jakiś czas sądziłem, że gwizdek w trzecim wersie może być odniesieniem do japońskiego serialu telewizyjnego The Space Giants z końca lat 60. Doczekał się on angielskiego dubbingu i w latach 70. i 80. nadawano go także w Stanach Zjednoczonych. The Space Giants (po japońsku Maguma Taishi) opowiadał o rodzinie zmieniających kształt robotów, które mieszkały w wulkanie i walczyły ze złym obcym o imieniu Rodak. Halliday kilka razy wspominał o tym serialu w Almanachu Anoraka, pisząc, że to jeden z ulubionych filmów jego dzieciństwa. Jednym z głównych bohaterów był chłopiec Miko, który wzywał roboty za pomocą specjalnego gwizdka. Obejrzałem wszystkie pięćdziesiąt dwa ultrasentymentalne odcinki, od początku do końca, obżerając się chipsami i robiąc notatki. Ale po zakończeniu tego maratonu telewizyjnego nie byłem ani o krok bliżej do zrozumienia

zagadki kwartyny. Kolejna ślepa uliczka. Uznałem, że Halliday musiał mieć na myśli jakiś inny gwizdek.

W końcu pewnego sobotniego poranka udało mi się dokonać małego przełomu. Oglądałem serię starych reklam płatków zbożowych z lat 80. i zacząłem się zastanawiać, dlaczego ich producenci nie dodają już do pudełek zabawek. Moim zdaniem to po prostu tragedia. Kolejny znak, że cywilizacja wali się w gruzy. Wciąż nad tym myślałem, kiedy na ekranie pojawiła się stara reklama chrupek Cap'N Crunch. I wtedy zrozumiałem, co łączy pierwszy i trzeci wers kwartyny: Kapitan chowa Klucz Jadeitowy... Ale w gwizdek zadmiesz wtedy...

Halliday czynił aluzję do słynnego hakera z lat 70., niejakiego Johna Drapera, lepiej znanego pod pseudonimem Kapitan Crunch. Draper był jednym z pierwszych phreakerów, czyli hakerów łamiących systemy sieci telefonicznych. Zastąpił odkryciem, że dzięki plastikowym gwizdkom-zabawkom dorzucanym do pudełek z płatkami Cap'N Crunch można za darmo dzwonić na międzymiastową i za granicę. Wszystko dlatego, że gwizdki emitowały dźwięk o częstotliwości dwa tysiące sześćset herców, który w starych analogowych centralach telefonicznych udostępniał linię za darmo.

Kapitan chowa Klucz Jadeitowy

To musi być to. Kapitan to Cap'N Crunch, a gwizdek to ta słynna plastikowa zabawka, okryta legendą wśród phreakerów.

Może Jadeitowy Klucz miał formę takiego plastikowego gwizdka-zabawki i został ukryty w pudełku płatków zbożowych Cap'N Crunch... Ale gdzie w takim razie ukryte było to pudełko?

W białym domu co sypie się

Nadal nie wiedziałem, do czego odnosi się wers o zaniedbanym białym domu ani gdzie tego domu szukać. W sektorze 7 istniały trzy repliki waszyngtońskiego Białego Domu, każda na innej planecie. Ale żadna z nich nie była zaniedbana. Choć byłem na dziewięćdziesiąt dziewięć procent pewien, że Halliday miał na myśli inny biały dom, zadałem sobie trud, żeby odwiedzić i przeszukać każdą z trzech replik. Bez skutku. Kolejna ślepa uliczka.

Ale w gwizdek zadmiesz wtedy Gdy trofea wszystkie zniesiesz

Ostatniego wersu też nie rozumiałem. Jakież to trofea miałem znieść? A może to znowu jakaś cholerna metafora? Musiało być jakieś proste wytłumaczenie, które mi umykało, subtelne odniesienie, na które nie mogłem wpaść z braku wiedzy albo inteligencji.

Od tamtego czasu nie poczyniłem żadnych postępów. Ilekroć wracałem do kwartyny, nie mogłem się skupić z powodu nieustannego zadurzenia w Art3mis. Szybko więc zamykałem notes Graala i dzwoniłem do niej z pytaniem, czy chce się spotkać. Prawie zawsze chciała.

Wmawiałem sobie, że nie ma nic złego w tym, że trochę sobie folguję, bo nikt inny chyba nie czynił postępów w poszukiwaniach Jadeitowego Klucza. Na Tablicy nic się nie zmieniało. Wszyscy pozostali utknęli tak samo jak ja.

Mijały tygodnie, a ja spędzałem coraz więcej czasu z Art3mis. Choć nasze awatary robiły różne inne rzeczy, wciąż wysyłałiśmy sobie e-maile albo wiadomości przez komunikator. Płynęła między nami rzeka słów.

Ponad wszystko pragnąłem spotkać się z nią w prawdziwym świecie. Twarzą w twarz. Ale nie powiedziałem jej tego. Byłem pewien, że i ona darzy mnie silnym uczuciem, ale trzymała mnie na dystans. Choćbym nie wiem ile opowiedział jej o sobie, a zdradziłem jej w końcu prawie wszystko, łącznie z prawdziwym nazwiskiem, nigdy nie ujawniła niczego na swój temat. Wiedziałem tylko, że ma dziewiętnaście lat i że mieszka gdzieś na północnozachodnim wybrzeżu Pacyfiku. Tylko tyle mi powiedziała.

W głowie zrodził mi się jej najoczywistszy obraz. Wyobrażałem ją sobie jako fizyczny odpowiednik awatara. Z tą samą twarzą, oczami, włosami i ciałem. Chociaż powtarzała mi stale, że w rzeczywistości wygląda zupełnie inaczej i że nie jest aż tak atrakcyjna.

Spędzałem większość czasu z Art3mis, więc oddaliłem się od Aecha. Kiedyś spotykaliśmy się kilka razy w tygodniu, teraz czatowaliśmy tylko kilka razy w miesiącu. Aech wiedział, że tracę głowę dla Art3mis, ale nie robił mi z tego powodu wyrzutów, nawet kiedy w ostatniej chwili odwoływałem umówione spotkanie, żeby spotkać się z nią. Po prostu wzruszał ramionami i zalecał ostrożność.

- Mam nadzieję, że wiesz co robisz, Z - mawiał.

Oczywiście nie wiedziałem. Mój związek z Art3mis był wbrew zdrowemu rozsądkowi. Ale nie mogłem nic na to poradzić. Nieświadomie stopniowo przestawałem mieć obsesję na punkcie jaja Hallidaya, za to na jej miejsce pojawiła się obsesja na punkcie Art3mis.

W końcu zaczęliśmy chodzić na „randki”. Wyjeżdżaliśmy na cały dzień w egzotyczne punkty OASIS i do ekskluzywnych nocnych klubów. Początkowo Art3mis się opierała. Była przekonana, że powinienem trzymać się w cieniu, bo kiedy tylko ktoś spotka mojego awatara w miejscu publicznym, Szóstki dowiedzą się, że nie udało im się mnie zabić i znów stanę się ich celem. Ale powiedziałem jej, że mam to gdzieś. Wystarczy, że ukrywam się przed Szóstkami w prawdziwym świecie. I nie mam zamiaru robić tego także w OASIS. Zresztą miałem awatara na dziewięćdziesiątym dziewiątym poziomie. Czuję się niepokonany.

A może próbowałem po prostu zaimponować Art3mis odwagą. Jeśli tak, to się udało.

Mimo to przebieraliśmy nasze awatary przed wyjściem, bo wiedzieliśmy, że tabloidy zaraz zaczną bombardować wszystkich gorącymi nagłówkami, gdyby się okazało, że Parzival i Art3mis kręcą ze sobą. Zrobiliśmy jednak jeden wyjątek. Pewnego wieczoru Art zabrała mnie na Rocky Horror Picture Show, który leciał w ogromnym kinie wielkości stadionu na planecie Transsexual. Cotygodniowe seanse tego filmu były tam najpopularniejsze w OASIS i wyświetlano je od bardzo dawna. Na każdy przychodziły tysiące awatarów, by usiąść na widowni albo i występować na scenie. Zwykle tylko członkowie fanklubu Rocky Horror o długim stażu mieli prawo wychodzić na scenę i odgrywać sceny z filmu na tle wielkiego ekranu. A i tak wcześniej musieli przejść niełatwe przesłuchania. Ale Art3mis wykorzystała swą sławę, szepnęła słówko tam gdzie trzeba i obojgu nam pozwolono wystąpić tego wieczoru na scenie. Cała planeta objęta była strefą zakazu pojedynków, więc nie przejmowałem się ewentualną zasadzką Szóstek. Za to kiedy zaczął się film,

ogarnęła mnie potężna trema.

Art3mis grała śpiewającą Columbię, a ja miałem zaszczyt wcielić się w rolę jej byłego kochanka Eddiego. Zmieniłem nawet swojego awatara, by wyglądał dokładnie tak jak Meat Loaf w tej roli, ale mój występ i dubbing i tak były do kitu. Na szczęście publiczność dała mi fory. W końcu byłem słynnym jajogłowym Parzivalem i patrzono na mnie przez palce.

Bawiłem się tak, jak nigdy do tej pory w życiu. Powiedziałem to Art3mis, a ona pochyliła się i po raz pierwszy mnie pocałowała. Oczywiście tego nie poczułem. Ale i tak serce waliło mi jak oszalałe.

Słyszałem mnóstwo wyświechtanych ostrzeżeń, by nie zakochiwać się w kimś, kogo zna się tylko z sieci, ale miałem je gdzieś. Stwierdziłem, że kocham Art3mis, kimkolwiek by była. Czułem to głęboko w miękkim, karmelowym środku własnego jestestwa. I pewnego wieczoru, jak ten idiota, wyznałem jej, co czuję.

Był piątkowy wieczór, kolejny, który spędzałem samotnie na badaniach.

Oglądałem po kolei wszystkie odcinki Whiz Kids, serialu telewizyjnego z początku lat 80. o nastoletnim hakerze, który rozwiązuje zagadki dzięki swym umiejętnościom komputerowym. Skończyłem właśnie odcinek Deadly Access (skrzyżowany z Simon and Simon), kiedy w mojej skrzynce pojawił się e-mail. Od Ogdena Morrowa. Temat wiadomości: „Możemy tańczyć, jeśli chcemy”.

List był bez treści. Jedynie z załącznikiem - zaproszeniem na jedną z najbardziej ekskluzywnych imprez w OASIS: przyjęcie urodzinowe Ogdena Morrowa. W prawdziwym świecie Morrow niemal nigdy nie pokazywał się publicznie, a w OASIS wychodził z ukrycia tylko raz w roku, by zorganizować tę imprezę.

Na zaproszeniu widać było zdjęcie słynnego awatara Morrowa - Wielkiego i Potężnego Oga. Szarobrody czarodziej stał pochylony nad wielką DJ-ską konsolą, ze słuchawką przyciśniętą do ucha. W audiofilskiej ekstazie zagryzał dolną wargę, a palcami skreczował starą winylową płytą na srebrnym gramofonie. Na płycie widać było etykietę: BEZ PANIKI i anty-Szóstkowe logo - żółtą przekreśloną cyfrę sześć w czerwonym kółku. Pod spodem był tekst:

Ogden Morrow zaprasza na potańcówkę w stylu lat 80.

z okazji swoich sześćdziesiątych piątych urodzin!

Dziś o 22.00 CSO w Distracted Globe

ZAPROSZENIE WAŻNE DLA JEDNEJ OSOBY

Byłem zaskoczony. Ogden Morrow zadał sobie trud, żeby zaprosić mnie na własne przyjęcie urodzinowe. Uważałem, że to największy zaszczyt, jaki spotkał mnie w życiu.

Zadzwoiłem do Art3mis. Potwierdziła, że i ona dostała taki sam e-mail. Powiedziała, że mimo ryzyka nie może odrzucić zaproszenia od samego Oga. Rzecz jasna zapewniłem ją, że spotkamy się w klubie. Tylko w ten sposób mogłem ocalić twarz i nie wyjść na kompletnego mięczaka.

Wiedziałem, że skoro Og zaprosił naszą dwójkę, to pewnie zaprosił też pozostałych członków Wielkiej Piątki. Ale Aech pewnie się nie pojawi, bo co piątek wieczorem walczył w pojedynkach nadawanych przez globalną telewizję. A Shoto i Daito nigdy nie zapuszczali się w strefę, gdzie można się pojedynkować, o ile nie było to absolutnie konieczne.

Distracted Globe to słynny klub taneczny pozbawiony grawitacji. Mieścił się na planecie Neonoir w sektorze 16. Ogden Morrow dziesiątki lat temu sam zakodował to miejsce i był jego jedynym właścicielem. Nigdy nie byłem w tym klubie. Nie kręciły mnie taniec ani zadawanie się z megakretynami obładowanymi sprzętem i pozującymi na jajogłowych, a podobno tacy tam właśnie bywali. Ale urodziny Oga to szczególna impreza, więc zwyczajowa klientela pewnie dostanie na ten wieczór zakaz wstępu. W klubie będzie się za to roiło od gwiazd filmowych, muzycznych, no i będą przynajmniej dwie osoby z Wielkiej Piątki.

Przez ponad godzinę poprawiałem włosy mojego awatara i przymierzałem różne stroje na wyjście do klubu. W końcu zdecydowałem się na klasyczny ubiór z lat 80. - jasnoszary garnitur, dokładnie taki, jaki Peter Weller nosił w Buckaroo Banzai. Do tego czerwona mucha i stare białe adidasy za kostkę. Do schowka włożyłem też najlepszą broję i zapas broni. Globe był tak modnym i ekskluzywnym klubem między innymi dlatego, że mieścił się w strefie pojedynków, gdzie działała zarówno

magia, jak i technologia. Wyprawa tam była więc niezwykle niebezpieczna. Zwłaszcza dla takiego słynnego jajogłowego jak ja.

W całej OASIS rozproszone były setki cyberpunkowych światów, ale Neonoir była jednym z największych i najstarszych. Widziana z orbity planeta przypominała błyszczący onyksowy kamień pokryty zachodzącymi na siebie pajęczynami pulsujących świateł. Na Neonoir zawsze panowała noc, a jej powierzchnia pokryta była nieprzerwaną siecią połączonych miast, w których aż roiło się od niewiarygodnie wielkich drapaczy chmur. Niebo wypełniał ciągły strumień latających pojazdów, śmigających pośród pionowego miejskiego krajobrazu. Ulice zaś wypełniały odziane w skórę PNG i awatary w okularach lustrzankach. Wszyscy nosili wyrafinowaną technologicznie broń i podskórne implanty, a miejski slang, jakim się posługiwali, był jak żywcem wyjęty z Neuromancera.

Distracted Globe mieścił się na zachodniej półkuli, na skrzyżowaniu Bulwaru i Alei, dwóch jasno oświetlonych ulic okrążających całą planetę wzdłuż równika i zerowego południka. Klub wyglądał jak potężna kobaltowoniebieska kula o średnicy trzech kilometrów, unosząca się trzydzieści metrów nad ziemią. Do jedyne go wejścia - okrągłego otworu u dołu kuli - prowadziły pływające w powietrzu kryształowe schody.

Zrobiłem niezłe wejście, kiedy zjawiłem się w swoim latającym deloreanie, którego zdobyłem, ukończywszy wyprawę Powrót do przyszłości na planecie Zemeckis. Delorean już miał Kondensator Strumieniowy (choć niedziałający), ale postanowiłem wyposażyć go w trochę dodatkowego sprzętu i nieco podrasować. Przede wszystkim zainstalowałem w desce rozdzielczej pokładowy komputer o nazwie KITT wyposażony w sztuczną inteligencję (kupiłem go na aukcji internetowej). Do tego dopasowany czerwony skaner jak z Nieustraszonego zamontowany tuż nad grillem deloreana. Następnie wyposażyłem samochód w Dopalacz Oscylacyjny, czyli urządzenie, które pozwalało przenikać nawet przez ciała stałe. Na koniec, żeby dopełnić dzieła, na każde z podnoszonych do góry drzwi deloreana nakleiliśmy logo z Pogromców duchów i dodałem tablice rejestracyjne z napisem ECTO-88.

Deloreana miałem dopiero od kilku tygodni, ale - podróżujący w czasie, nieustraszony pogromca duchów przenikający przez materię - już stał się znakiem rozpoznawczym mojego awatara.

Wiedziałem, że zaparkowanie ukochanego wozu w strefie bez zakazu walk byłoby zaproszeniem dla jakiegoś barana, by spróbował go buchnąć. Zainstalowałem w deloreanie kilka systemów antykradzieżowych, a zapłon był zabezpieczony w stylu Mad Maxa Rockatansky'ego. Gdyby jakiś inny awatar próbował uruchomić samochód, doszłoby do małej eksplozji termojądrowej z komory z plutonem. Ale na Neonoir nie było kłopotu z ochroną samochodu. Kiedy tylko wysiadłem z auta, rzuciłem na niego czar zmniejszania, zmieniając deloreana w resorak. Po czym włożyłem go do kieszeni. Strefy magii mają swoje zalety.

Tysiące awatarów tłoczyły się przy opasanych aksamitnymi sznurami polach siłowych, które nie wpuszczały osób bez zaproszeń. Kiedy szedłem do wejścia, tłum obrzucił mnie mieszanią wyzwisk, próśb o autografy, śmiertelnych pogróżek i pełnych łez wyznań dozgonnej miłości. Aktywowałem wokół siebie tarczę ochronną, ale o dziwo, nikt we mnie niczym nie rzucił. Mignąłem cyborgowi przy drzwiach zaproszeniem i wszedłem na długie kryształowe schody prowadzące do klubu.

Wejście do Distracted Globe potrafiło przyprawić o zawrót głowy. Wewnątrz

potężna kula była ogromna, a jej zakrzywione wewnętrzne powierzchnie służyły za bar i strefę wypoczynku. W chwili, kiedy przechodziło się przez wejście, zmieniały się prawa grawitacji. Nieważne, gdzie się szło, stopy awatara zawsze przylegały do powierzchni kuli, więc można było iść prosto i dojść na sam „szczyt” klubu, a potem wrócić spacerkiem po drugiej stronie do miejsca, z którego się zaczęło. Ogromna przestrzeń pośrodku kuli służyła za parkiet taneczny, na którym nie obowiązywała grawitacja. Wchodziło się nań, po prostu zeskakując z powierzchni kuli, jak Superman zrywający się do lotu. A potem pływało się w powietrzu w kulistej strefie muzyki bez przyciągania.

Kiedy wszedłem do środka, spojrzałem w górę, a raczej w kierunku, który właśnie teraz miałem nad głową. Uważnie się rozejrzałem. W lokalu było ciasno. Wokół kręciły się setki awatarów, niczym mrówki chodzące wewnątrz potężnego balonu. Inni już zaczęli tańczyć. Obracali się, fruwali, wykręcali i padali w rytm muzyki, która dudniła z kulistych głośników pływających w powietrzu po całym klubie.

Wśród tancerzy, w samym środku klubu, wisiała w powietrzu wielka przezroczysta bańka. To była budka DJ-a, wokół której piętrzyły się gramofony, miksery, magnetofony i konsole. Między tym wszystkim kręcił się pierwszy DJ tego wieczoru - R2-D2. Robot uwijał się jak w ukropie, skreczując na gramofonach. Rozpoznałem muzykę, którą puszczał: Blue Monday grupy New Order, remiks z 1988 roku, do którego dorzucono mnóstwo sampli z Gwiezdnymi wojen.

Kiedy szedłem do najbliższego baru, awatary, które mijiałem, zatrzymywały się i pokazywały na mnie. Nie zwracałem na nie uwagi, bo byłem za bardzo zajęty poszukiwaniem

Art3mis.

Dotarłem do baru, zamówiłem u obsługującej go Klingonki Pangalaktyczny Gardłoblaster i wypłem od razu połowę. Uśmiechnąłem się, słysząc, że R2-D2 wrzucił kolejny klasyczny kawałek z lat 80.

- Union of the Snake - wyrecytowałem odruchowo. - Duran Duran z 1983 roku.

- Nieźle, mistrzu! - odezwał się znajomy głos na tyle głośno, by przebić się przez muzykę. Odwróciłem się i zobaczyłem tuż obok Art3mis. Miała na sobie strój wieczorowy. Stalowiebieską suknię, która wyglądała jak namalowana sprejem. Ciemne włosy ułożone na pazia idealnie okalały jej cudowną twarz. Wyglądała zniewälajaco.

- Glenmorangie. Z lodem! - krzyknęła do barmanki.

Uśmiechnąłem się. Ulubiona whisky Connora MacLeoda, czyli Nieśmiertelnego. Boże, uwielbiam tę dziewczynę.

Mrugnęła do mnie, kiedy pojawił się jej drink. Stuknęła się ze mną szklanką i duszkiem wypła całą whisky. Harmider awatarów wokół nas zrobił się głośniejszy. Po całym klubie rozeszła się już wieść, że przy barze rozmawiają ze sobą Parzival i Art3mis.

Art3mis zerknęła na parkiet, potem na mnie.

- To co, Percy? - zagadnęła. - Poruszamy się trochę?

Skrzywiłem się.

- Nie, jeśli będziesz mówić na mnie Percy.

Parsknęła śmiechem. W tej właśnie chwili skończyła się piosenka i w klubie zapadła cisza. Wszystkie oczy zwróciły się w górę, w stronę budki DJ-a, gdzie R2-D2 rozpływał się w promieniu światła, jak teleportujący się bohaterowie pierwszej

serii Star Treka. Po chwili rozległy się gromkie owacje, bo w jego miejsce zmaterializował się znajomy siwowłosy awatar. Za konsolą stanął Og.

W całym klubie w powietrzu pojawiły się setki okienek wideo. Na każdym widać było zbliżenie Oga, tak by każdy zobaczył wyraźnie jego awatara. Stary czarodziej miał na sobie workowate džinsy, sandały i wypłowiałą koszulkę ze Star Treka: Następne Pokolenia. Pomachał zebranym, po czym włączył swój pierwszy kawałek, dance'owy remiks Rebel Uell Billy'ego Idola.

Na parkiecie rozległy się oklaski.

- Uwielbiam tę piosenkę! - krzyknęła Art3mis. Spojrzała na parkiet. Patrzyłem na nią niepewnie. - Co się dzieje? - spytała z udawanym współczuciem. - Chłopiec nie umie tańczyć?

Nagle weszła w rytm, kiwała głową, kręciła biodrami. W końcu odepchnęła się obiema stopami od podłogi i sunęła w górę, do strefy tańca. Patrzyłem na nią, przez chwilę sparaliżowany, zbierając się na odwagę.

- No dobra - mruknąłem pod nosem. - A niech tam.

Ugiąłem nogi w kolanach i mocno odepchnąłem się od podłogi.

Mój awatar poleciał w górę i zatrzymał się obok Art3mis. Tancerze obecni na parkiecie usunęli się, by utorować nam drogę. Tunel zaprowadził nas na sam środek strefy tańca. Widziałem, jak tuż obok Og unosi się przy swojej konsoli. Wirując jak derwisz, miksował piosenkę w locie, jednocześnie korygując wir grawitacji na parkiecie, tak że cały klub kręcił się niczym stara winylowa płyta.

Art3mis puściła do mnie oko, po czym jej nogi stopiły się razem i powstał z nich syreni ogon. Machnęła raz płetwą i wystrzeliła do przodu. Jej ciało falowało i parło naprzód zgodnie z ostrym rytmem piosenki. W końcu obróciła się do mnie, zawisając w powietrzu. Uśmiechnęła się i wyciągnęła rękę, dając znak, bym do niej dołączył.

Podpłynąłem, a ona chwyciła moją dłoń. Kiedy to zrobiła, syreni ogon zniknął i znów pojawiły się nogi, wirujące i wymachujące do rytmu z głośników.

Wolałem nie zdawać się na instynkt. Wgrałem swojemu awatarowi zaawansowany program taneczny o nazwie Travolta, który wcześniej ściągnąłem z sieci i przetestowałem. Program kontrolował ruchy Parzivala i dostosowywał je do muzyki. Wszystkie moje cztery kończyny kreśliły falujące sinusy i cosinusy. W jednej chwili stałem się królem parkietu.

Art3mis otworzyła szeroko oczy ze zdziwienia i zadowolenia, i zaczęła kopiować moje ruchy. Oboje orbitowaliśmy wokół siebie jak przyspieszone elektrony. A po chwili Art3mis zaczęła zmieniać kształty.

Jej awatar porzucił ludzką formę i rozplynał się w pulsującą amorficzną kroplę, która zmieniała rozmiar i kolor w takt muzyki. W opcjach oprogramowania tanecznego wybrałem powielanie ruchów partnerki i zacząłem robić to samo. Moje kończyny i tors zaczęły płynąć i kręcić się wokół Art3mis jak płynna czekolada, a po mej skórze przelewały się rozmaite wzory i kolory. Wyglądałem jak Człowiek-Guma naszprycowany LSD. Pozostali tancerze też zaczęli zmieniać kształty, roztopiając się w pryzmatyczne plamki światła. Po chwili cały środek klubu wyglądał jak jakaś nieziemska lampa lava.

Kiedy piosenka dobiegła końca, Og skłonił się i wrzucił następny, wolny kawałek. Time After Time Cyndi Lauper. Awatary wokół nas zaczęły tańczyć parami.

Ukloniłem się elegancko przed Art3mis i wyciągnąłem rękę. Uśmiechnęła się i przyjęła zaproszenie. Przyciągnąłem ją blisko i podryfowaliśmy wspólnie. Og ustawił

pole grawitacyjne parkietu w ruchu przeciwnym do wskazówek zegara. Przez to wszystkie awatary powoli kręciły się wokół niewidocznej osi centralnej klubu, niczym płatki sztucznego śniegu wirujące w szklanej kuli.

I właśnie wtedy, nim zdołałem się powstrzymać, wypowiedziałem te słowa:

- Kocham cię, Arty.

Początkowo nie zareagowała. Spojrzała na mnie wstrząśnięta. Nasze awatary orbitowały wokół siebie, prowadzone autopilotem. W końcu przełączyła się na prywatny kanał głosowy, żeby nikt nie podsłuchiwał naszej rozmowy.

- Nie kochasz mnie, Z - odezwała się. - Nawet mnie nie znasz.

- Owszem, znam - upierałem się. - Poznałem cię lepiej niż kogokolwiek innego w całym swoim życiu.

- Znasz tylko to, co pozwoliłam ci poznać. Widzisz tylko to, co chcę, żebyś zobaczył. - Położyła rękę na piersi. - Wade, to nie jest moje prawdziwe ciało. Ani prawdziwa twarz.

- Mam to gdzieś! Zakochałem się w twoim umyśle... w osobie, którą jesteś. Nie obchodzi mnie opakowanie.

- Teraz tak mówisz - odparła niepewnym głosem. - Uwierz mi, gdybym kiedykolwiek pozwoliła ci się zobaczyć na żywo, odrzuciłoby cię.

- Dlaczego zawsze to powtarzasz?

- Bo jestem koszmarnie zdeformowana. Albo sparaliżowana. Albo w rzeczywistości mam sześćdziesiąt trzy lata. Wybieraj.

- Nawet jeśli tak jest, to mam to gdzieś. Wyznacz miejsce spotkania, to ci udowodnię. Wsiądę od razu w samolot i polecę, gdziekolwiek jesteś. Dobrze wiesz, że to zrobię.

Pokręciła głową.

- To nie jest realny świat, Z. Z tego co mi opowiadałeś, chyba nigdy w nim nie żyłeś. Jesteś jak ja. Żyjesz w tej iluzji. - Wskazała na nasze wirtualne otoczenie. - Nie masz bladego pojęcia, czym jest prawdziwa miłość.

- Nie mów tak! - Zacząłem płakać i nawet nie próbowałem tego przed nią ukryć.

- To dlatego, że nigdy nie miałem prawdziwej dziewczyny? I że jestem prawiczkiem? Bo...

- Oczywiście, że nie - przerwała mi. - Nie o to mi chodzi. W ogóle nie o to.

- W takim razie o co? Powiedz, proszę.

- O poszukiwania. Przecież dobrze wiesz. Oboje je zaniedbaliśmy, chodząc ciągle ze sobą. Powinniśmy się teraz skupić na odnalezieniu Jadeitowego Klucza. Założę się, że Sorrento i Szóstki właśnie się tym zajmują. Podobnie jak wszyscy inni...

- Mam w dupie naszą rywalizację! I jajo Hallidaya! - krzyknąłem. - Nie słyszałaś, co powiedziałem? Kocham cię! I chcę być z tobą. Nic innego się nie liczy.

Patrzyła na mnie w milczeniu. A raczej jej awatar patrzył tępo na mojego. W końcu się odezwała:

- Przykro mi, Z. To wszystko moja wina. Przestałam nad tym panować. To się musi skończyć.

- Co to ma znaczyć? Co się musi skończyć?

- Powinniśmy chyba sobie odpuścić. Przestać spędzać wspólnie tyle czasu.

Czułem się, jakbym dostał cios w gardło.

- Zrywasz ze mną?

- Nie, Z - odparła twardo. - Nie zrywam z tobą. To byłoby niemożliwe, bo nie

jesteśmy razem. - Nagle w jej głosie pojawił się jad. - Nigdy nawet się nie spotkaliśmy!

- Więc... po prostu... przestaniesz się do mnie odzywać?

- Tak. Myślę, że tak będzie najlepiej.

- Na jak długo?

- Póki nie skończą się poszukiwania.

- Ale Arty... To może potrwać całe lata.

- Zdaję sobie sprawę. I jest mi przykro. Ale tak musi być.

- Więc te pieniądze są dla ciebie ważniejsze ode mnie?

- Nie chodzi o pieniądze. Chodzi o to, co mogłabym za nie zrobić.

- Jasne. Ocalić świat. Kurewsko szlachetna z ciebie kobieta.

- Nie bądź kretynem - rzuciła. - Szukam jaja od ponad pięciu lat. Ty też. Teraz jesteśmy bliżej jego znalezienia niż kiedykolwiek. Nie mogę tak po prostu zmarnować tej szansy.

- Wcale cię o to nie proszę.

- Owszem, tak. Chociaż nie zdajesz sobie z tego sprawy.

Skończyła się piosenka Cyndi Lauper i Og wrzucił kolejny taneczny kawałek Dead by LA Style Jamesa Browna. Klub rozbrzmiał oklaskami.

Czułem się, jakby ktoś położył mi na piersi ciężką drewnianą skrzynię.

Art3mis miała coś jeszcze powiedzieć, pewnie „żegnaj”, kiedy tuż nad nami rozległ się potężny grzmot. Początkowo myślałem, że to Og z hukiem zapowiada kolejną piosenkę. Ale kiedy podniosłem głowę, zobaczyłem, że z góry błyskawicznie spadają wielkie kawały gruzu, przed którymi uciekają wszystkie awatary. W suficie klubu, przy szczycie kuli ktoś wyrwał wielką dziurę. Do środka wlewała się przez nią cała armia Szóstek z plecakami odrzutowymi. Płynąc w powietrzu, strzelali laserowymi blasterami.

W klubie zapanował całkowity chaos. Połowa awatarów rzuciła się do wyjścia, zaś druga połowa wyciągnęła broń albo zaczęła rzucać czary. W stronę najeźdźców z IOI poleciały laserowe promienie, pociski i ogniste kule. Naliczyłem ponad setkę Szóstek, wszyscy uzbrojeni po zęby.

Nie mogłem uwierzyć w ich tupet. Dlaczego są tak nierozsądni, żeby atakować klub pełen jajogłowych wysokiego poziomu, i to na ich własnym terenie. Może i kilku z nas zabiją, ale w tej bitwie na pewno stracą część albo i wszystkie swoje awatary. I po co to wszystko?

Wtedy dotarło do mnie, że Szóstki strzelają do mnie i Art3mis. Przyszli, żeby nas zabić.

Więc, że Art3mis i ja zjawiliśmy się tu, musiała się pojawić już w serwisach informacyjnych. A kiedy Sorrento dowiedział się, że dwójka najlepszych jajogłowych na Tablicy siedzi w niechronionej strefie walk, uznał pewnie, że takiej okazji nie może przepuścić. Dla Szóstek była to szansa, żeby jednym strzałem zdjąć dwoje największych rywali. Dla czegoś takiego warto było poświęcić setkę awatarów najwyższego poziomu.

Teraz już wiedzieli, że nie zginąłem w wybuchu. To moja niefrasobliwość ich tu sprowadziła. Przeklinałem się, że byłem taki głupi. W końcu wyciągnąłem blastery i zacząłem strzelać do grupki Szóstek najbliższej mnie, uchylając się przed ich ogniem. Zerknąłem na Art3mis w samą porę, by zobaczyć, jak w pięć sekund spopiela w powietrzu tuzin Szóstek za pomocą kulek niebieskiej plazmy, którymi rzucała. Nie zważała przy tym na stały strumień laserowych promieni i magicznych pocisków,

które odbijały się od jej przezroczystej tarczy ochronnej. Do mnie też obficie strzelano. Na razie tarcza jeszcze się trzymała, ale nie mogłem na nią liczyć zbyt długo. Na wyświetlaczu miałem już ostrzegawcze komunikaty i zacząłem szybko tracić punkty zdrowotne.

W kilka sekund w klubie rozpętało się prawdziwe piekło, największa potyczka, jaką w życiu widziałem. I widać było wyraźnie, że ja i Art3mis ją przegramy.

Uświadomiłem sobie, że muzyka gra nadal.

Zerknąłem na budkę DJ-a i zobaczyłem, że otwiera się, wyłonił się z niej Wielki i Potężny Og. Wyglądał na naprawdę mocno wkurzonego.

- E, palanty, myślicie, że możecie sobie tak po prostu wejść na moją imprezę urodzinową?! - krzyknął. Jego awatar wciąż miał przymocowany mikrofon, więc głos zadudnił przez klubowe głośniki z pogłosem niczym głos boży. Walka zatrzymała się na ułamek sekundy, bo wszyscy spojrzeli na Oga, który unosił się nad parkietem. Wyciągnął ręce i odwrócił się do grupy atakujących Szóstek.

Z każdego palca Oga wybuchły żyłki czerwonych błyskawic, które rozwidliły się we wszystkich kierunkach. Każda uderzyła jednego awatara Szóstek w pierś, dziwnym trafem

omijając wszystkich innych.

W mgnieniu oka wszystkie Szóstki wyparowały z klubu. Ich awatary zamarły, rozbłysły na kilka sekund czerwonym światłem, a potem po prostu zniknęły.

Szczęka opadła mi ze zdumienia. To był najbardziej niewiarygodny popis mocy awatara, jaki widziałem.

- Nikt nie wchodzi do mojej knajpy bez zaproszenia! - wrzeszczał Og, a jego głos niósł się echem w ciszy, jaka zapadła w klubie. Pozostałe awatary (te, które nie uciekły z przerażenia ani nie zginęły w krótkiej walce) wydały z siebie okrzyk zwycięstwa. Og wrócił do budki, która zamknęła się wokół niego jak przezroczysty kokon. - Bawimy się dalej, co wy na to? - powiedział i opuścił igłę na płytę z Atomie Blondie. Przez dłuższą chwilę wszyscy dochodzili do siebie, ale znów zaczęli tańczyć.

Rozglądałem się za Art3mis, ale zniknęła jak kamfora. W końcu zobaczyłem, jak jej awatar wylatuje przez nowe wyjście, które wybiły Szóstki podczas ataku. Zatrzymała się na chwilę na zewnątrz, tylko po to, żeby się obejrzeć.

Komputer obudził mnie tuż przed zachodem słońca i zacząłem codzienny rytuał.

- Nie śpię! - krzyknąłem w ciemność. Od kilku tygodni, od kiedy Art3mis mnie rzuciła, trudno było mi wstawać rano z łóżka. Wyłączyłem więc funkcję drzemki w budziku i poinstruowałem komputer, by puszczał na cały regulator Wake Me Up Before You Go-Go Wham. Nienawidziłem tej piosenki każdą cząstką ciała i wstawałem tylko po to, żeby ją wyciszyć, bo nie było innego sposobu. Nie był to najprzyjemniejszy sposób na przebudzenie, ale przynajmniej zaczynałem się ruszać.

Piosenka ucichła i mój dotykowy fotel zmienił kształt i położenie. Z łóżka znów stał się fotelem i podniósł mnie do pozycji siedzącej. Komputer zaczął powoli rozjaśniać światło, by oczy miały czas przyzwyczać się do niego. Z zewnątrz do mieszkania nie dochodził nawet promyk. Pojedyncze okno, z którego widać było panoramę Columbus, zaraz po wprowadzeniu zamalowałem na czarno sprejem. Uznałem, że wszystko za oknem będzie mnie odciągać od poszukiwań, więc nie chciałem tracić czasu na gapienie się. Nie chciałem też słyszeć niczego z zewnątrz, ale nie byłem w stanie poprawić obecnego wyciszenia mieszkania. Musiałem więc przywyknąć do stłumionego wycia wiatru i stukotu deszczu oraz odgłosów ruchu ulicznego i powietrznego. Nawet to potrafiło mnie rozproszyć. Czasami wpadałem w rodzaj transu, siedziałem z zamkniętymi oczami, nie zwracając uwagi na upływ czasu, i nasłuchiwałem dźwięków spoza mieszkania.

Dla wygody i bezpieczeństwa wprowadziłem jeszcze kilka zmian. Przede wszystkim włączyłem drzwi wymieniłem na nowe, hermetyczne i zbrojone wrota ze służą powietrzną, model WarDoor. Ilekroć czegoś potrzebowałem, jedzenia, papieru toaletowego czy nowego sprzętu, zamawiałem to przez Internet i ktoś dostarczał przesyłkę pod moje drzwi. Dostawy wyglądały tak: najpierw skaner na korytarzu sprawdzał tożsamość kuriera, a mój komputer potwierdzał, czy dostawca przyniósł coś, co rzeczywiście zamawiałem. Potem odblokowywały się i rozsuwały zewnętrzne drzwi, odsłaniając służę powietrzną wielkości kabiny prysznicowej. Kurier zostawiał w środku paczkę, pizzę czy cokolwiek innego przyniósł i się odsuwał. Zewnętrzne drzwi zamykały się ze świstem i ryglowały. Potem paczkę prześwietlałem skanerami, rentgenem i czym tylko popadło. Zawartość zostawała zweryfikowana i system wysyłał potwierdzenie dostawy. Dopiero wtedy mogłem odryglować i otworzyć wewnętrzne drzwi i odebrać zamówienie. Kapitalizm poszedł krok dalej i nie musiałem kontaktować się z żadnym człowiekiem. I tak mi właśnie pasowało, dziękuję bardzo.

W samym pokoju nie było na czym oka zawiesić, i bardzo dobrze, bo prawie na niego nie patrzyłem. Był to w istocie sześcian o boku długości dziesięciu metrów. W jednej ze ścian wbudowane były modułowy prysznic i toaleta, a po przeciwnej stronie mała ergonomiczna kuchnia. Nigdy zresztą nic w niej nie gotowałem. Jadłem tylko odgrzewane w mikrofalówce mrożonki albo coś na telefon. Całe moje gotowanie kończyło się na podgrzewaniu ciastek w mikrofalach.

Resztę mieszkania zdominował sprzęt symulacyjny do OASIS, w który inwestowałem wszystkie swoje oszczędności. Co chwila pojawiały się nowsze, szybsze albo bardziej uniwersalne podzespoły, więc stale wydawałem znaczną część skromnych dochodów na ich wymianę.

Perłą w koronie mojego sprzętu była oczywiście nietypowa konsola OASIS.

Komputer, w którym działa się mój świat. Zbudowałem go sam, kawałek po kawałku, wewnątrz przerobionej kulistej obudowy Odinware z czarnym lustrzanym wykończeniem. W środku pracował nowy podkręcony procesor, tak szybki, że jeden cykl zegara, którym był taktowany, niemal wyprzedzał czas. Zaś na wewnętrznym twardym dysku mogłem pomieścić trzy cyfrowe kopie wszystkiego co istnieje.

Większość czasu spędzałem w całkowicie konfigurowalnym fotelu dotykowym Shaptic Technologies HC500. Podtrzymywały go dwa ruchome ramiona robota przytwierdzone do ścian i sufitu mojego mieszkania. Ramiona były w stanie obracać fotelem we wszystkich czterech osiach, więc kiedy byłem przypięty pasami, całość mogła wykonywać fikołki, obroty albo potrząsać moim ciałem, tworząc wrażenie, że spadam, lecę albo siedzę za sterami raketowych sań o napędzie jądrowym, które pędzą z szybkością dwóch machów przez jakiś kanion na czwartym księżycu Altair VI.

Fotel współpracował z Shaptic Bootsuit - kombinezonem dotykowym obejmującym całe ciało. Pokrywał każdy cal mojej skóry od szyi w dół. Miał też otwory w odpowiednich miejscach, bym mógł załatwiać potrzeby fizjologiczne, nie zdejmując całości. Zewnętrzną stronę kombinezonu pokrywał wyrafinowany egzoszkielec. Sieć sztucznych ścięgien i stawów, które mogły wyczuwać i hamować moje ruchy. Od wewnątrz kombinezon pokrywała pajęczyna miniaturowych guzków, które dotykały skóry co kilka centymetrów. Na potrzeby symulacji dotykowej można było aktywować je mniejszymi lub większymi grupami, w ten sposób czułem na skórze różne wirtualne rzeczy. Owe guzki potrafiły przekonująco zasymulować uczucie, że ktoś dotyka mnie w ramię, kopie w pieszczel czy strzela mi w pierś. (Wbudowane oprogramowanie zabezpieczające nie dopuszczało, żeby sprzęt wyrządził mi fizyczną krzywdę, więc wirtualny strzał odczuwało się bardziej jak słaby cios pięścią). Identyczny kombinezon zapasowy wisiał w pralce MoshWash w kącie pokoju. Te dwa kombinezony dotykowe stanowiły moją całą garderobę. Stare ubrania leżały gdzieś w szafie, pokrywając się kurzem.

Na rękach nosiłem najnowszej generacji rękawice dotykowe Okagami IdleHands. Obie dłonie pokrywały specjalne dotykowe powierzchnie, które tworzyły wrażenie, że mogę chwycić przedmioty i płaszczyzny, które tak naprawdę nie istnieją.

Na oczy zakładałem nowiutki wizjer Dinatro RLR-7800 WreckSpex, z najbardziej zaawansowanym Wirtualnym Wyświetlaczem Siatkówkowym. Wizjer tworzył OASIS bezpośrednio na moich siatkówkach, z największą rozdzielczością i szybkością, jaką jest w stanie dostrzec ludzkie oko. Prawdziwy świat wyglądał przy tym jak sprany i rozmyty. RLR

7800 był dopiero w fazie prototypu, niedostępnego jeszcze dla plebejskich mas, ale miałem umowę reklamową z Dinatro, więc wysłali mi darmowy sprzęt (za pośrednictwem serii adresów przekierowujących, bym mógł zachować anonimowość).

System audio AboundSound składał się z mnóstwa ultracienkich głośników zamocowanych do ścian, podłogi i sufitu, dzięki czemu byłem w stanie odwzorować idealnie przestrzenny dźwięk upadającej szpilki. Subwoofer Mjolnir dawał z kolei tak głębokie basy, że aż wibrowały mi szóstki i siódemki.

Wieża zapachowa Olfatrix stojąca w kącie potrafiła wytwarzać ponad dwa tysiące różnych zapachów. Ogród różany, słony oceaniczny wiatr, smród kordytu. Ten sprzęt potrafił przekonująco odtworzyć wszystko. Oprócz tego pełnił funkcję

przemysłowej jakości klimatyzatora i oczyszczacza powietrza. Właściwie głównie do tego go używałem. Mnóstwo dowcipnisiów potrafiło w swoich symulacjach kodować naprawdę koszmarnie zapachy, tylko po to, żeby dokuczyć posiadaczom wież zapachowych. Zwykle więc wyłączałem generator zapachów, chyba że znajdowałem się w takiej części OASIS, gdzie zapachy otoczenia mogły mi się do czegoś przydać.

Na podłodze, bezpośrednio pod dotykowym fotelem, stała Okigami Runaround, czyli wielokierunkowa bieżnia („Gdziekolwiek idziesz, tam jesteś” - głosił slogan producenta). Bieżnia miała około dwóch metrów kwadratowych i sześć centymetrów grubości. Kiedy ją włączyłem, mogłem biec na złamanie karku w dowolnym kierunku i nigdy nie byłem w stanie dobiec do skraju platformy. Jeśli zmieniałem kierunek, bieżnia to wyczuwała i jej przesuwająca się powierzchnia też go zmieniała, by się dopasować do mnie. Cały czas trzymała mnie w pobliżu środka platformy. Ten model miał też wbudowane podnośniki i amorficzną powierzchnię. Dzięki temu mogłem symulować chodzenie po wzniesieniach albo po schodach.

Jeśli ktoś chciał, mógł kupić APLD (Anatomicznie Poprawną Lalkę Dotykową), by odbywać bardziej intymne stosunki w OASIS. APLD występowały w modelach męskim, żeńskim i dwupłciowym i miały ogromną listę dostępnych opcji. Realistyczna lateksowa skóra. Egzoszkielety napędzane serwomotorem. Symulowane umięśnienie. No i wszystkie wypustki i otwory, jakie można sobie było wyobrazić.

Powodowany samotnością, ciekawością i burzą nastoletnich hormonów, kilka tygodni po rozstaniu z Art3mis kupiłem APLD ze średniej półki - model Shaptic UberBetty. Spędziwszy kilka wysoce bezproduktywnych dni w samodzielnej symulacji burdelu pod nazwą Kopuła Uciech, pozbyłem się lalki, zarówno ze wstydu, jak i przez instynkt samozachowawczy. Straciłem tysiące kredytów, zmarnowałem cały tydzień pracy i byłem już na skraju porzuceniu poszukiwań jaja, kiedy doszedłem do smutnego wniosku, że wirtualny seks, choćby nie wiem jak realistyczny, był po prostu niczym innym, jak przereklamowaną, wspomaganą przez komputer masturbacją. Bo tak naprawdę wciąż byłem prawiczkiem, siedzącym samotnie w ciemnym pokoju, posuwającym nawilżonego robota. Pozbyłem się więc APLD i wróciłem do trzepania kapucyna w tradycyjny sposób.

Nie czułem wstydu z powodu masturbacji. Dzięki Almanachowi Anoraka uważałem ją za normalną czynność życiową, równie naturalną i niezbędną do życia, jak sen czy jedzenie.

AA 241:87

Twierdzę, że masturbacja to najważniejsza adaptacja ludzkiego zwierzęcia. Prawdziwy kamień milowy naszej cywilizacji technologicznej. Nasze dłonie rozwinęły się, by chwytać różne sprzęty, także nasz własny. Jak wiecie, wynalazcy i naukowcy to zwykle geekowie, a geekom trudniej o seks niż innym ludziom. Bez wbudowanej funkcji rozładowywania napięcia seksualnego, jaką daje masturbacja, wątpię, by pierwsi ludzie kiedykolwiek zgłębili tajemnicę ognia czy wynaleźli koło. Mogę się też założyć, że Galileusz, Newton czy Einstein nigdy nie dokonaliby swoich odkryć, gdyby najpierw nie oczyścili umysłu, branzlując się (albo wypuszczając protony z jądra wodoru). To samo dotyczy Marii Curie. Nim odkryła rad, na pewno odkryła, jak zrobić palcówkę.

Nie była to jedna z najpopularniejszych teorii Hallidaya, ale mnie się podobała.

Kiedy dreptałem do toalety, włączył się wielki płaski monitor na ścianie i pojawiła się na nim uśmiechnięta twarz Maxa, mojego systemowego zarządcy. Zaprogramowałem Maxa, by się materializował kilka minut po tym, jak włączę światła. W ten sposób mogłem się najpierw nieco rozbudzić, nim zacznie do mnie trąkotać.

- Dzi-dzi-dzień dobry, Wade! - jękał się radośnie Max. - Kto rano wstaje, temu p-ppan Bóg daje!

Systemowy zarządca był kimś w rodzaju wirtualnego osobistego asystenta, który pełnił także funkcję interfejsu komputera sterowanego głosem. Zarządcę systemowego można było konfigurować na wszelkie sposoby i wgrywać mu setki gotowych osobowości. Ja zaprogramowałem swojego, by wyglądał, mówił i zachowywał się jak Max Headroom, wygenerowana komputerowo gwiazda talk show z końca lat 80., przełomowego cyberpunkowego serialu w telewizji i licznych reklam coca-coli.

- Dzień dobry - odpowiedziałem zasnym głosem.

- Chyba dobry wieczór, Titelity¹⁴. Jest 19:18, Czasu Se-se-serwerowego OASIS. Mamy środę, 30 grudnia. - Max został zaprogramowany tak, by elektronicznie się trochę jękał. W połowie lat 80., kiedy powstała postać Maxa Headrooma, komputery nie były wystarczająco szybkie, by wygenerować fotorealistyczną postać człowieka, więc Maxa grał aktor (genialny Matt Frewer), któremu nakładano mnóstwo silikonowego makijażu, by wyglądał jak wygenerowany w komputerze. Ale ta wersja Maxa, która uśmiechała się do mnie z monitora, była tworem czysto programowym, z najlepszą symulowaną sztuczną inteligencją i modułem rozpoznawania głosu, jakie można było kupić.

Od kilku tygodni używałem mocno przerobionej wersji MaxHeadroom v.3.4.1. Przedtem mój zarządca systemowy wzorowany był na aktorce Erin Gray (zasłynęła rolami w serialu science fiction Buck Rogers i komediowym Silver Spoons). Za bardzo mnie jednak rozpraszała, więc zamieniłem ją na Maxa. Chwilami bywał irytujący, ale też potrafił mnie rozśmieszyć. Nieźle też sobie radził jako towarzysz mojej samotności.

Dowlokłem się do modułu łazienkowego i opróżniłem pęcherz, a Max mówił do mnie dalej, tym razem z małego monitora zamontowanego nad lustrem.

- Oho! Zdaje się, że puścił ci zawór! - stwierdził.

- Wymyśl jakiś nowy dowcip - zgasłem go. - Dzieje się coś, o czym powinienem wiedzieć?

- To, co zwykle. Wojny, zamieszki, głód. Nic, co by cię interesowało.

- Jakież wiadomości?

Przewrócił oczyma.

- Kilka. Ale odpowiadając na pytanie, które naprawdę chciałeś zadać: nie. Art3mis nadal nie oddzwoniła ani nie odpisała, kochasiu.

- Ostrzegałem cię, Max. Nie nazywaj mnie tak. Sam się prosisz o wykasowanie.

- A, zabolalo. Wade, bez przesady. Od kiedy to jesteś taki wra-wra-wrażliwy?

- Wykasuję cię, Max. Słowo daję. Jeszcze trochę i wrócę do Wilmy Deering. Albo wgram sobie sam głos Majel Barrett.

Max wydał usta i obrócił się twarzą do zmieniającej się cyfrowej tapety za nim. W tej chwili był to jakiś wzór z kolorowych wektorowych linii. Max zawsze się tak zachowywał. Dokuczanie mi było częścią jego zaprogramowanej osobowości. Właściwie nawet mi się to podobało, bo przypominało mi czasy, kiedy

przesiadawałem z Aechem. Naprawdę tęskniłem za jego towarzystwem. I to bardzo.

Spojrzałem w lustro w łazience, ale nie podobało mi się to, co w nim zobaczyłem. Zamknąłem więc oczy i sikałem dalej z zamkniętymi. Zastanawiałem się (nie po raz pierwszy), dlaczego lustro nie zamalowałem na czarno tak jak okna.

Mniej więcej godzina po obudzeniu była najmniej ulubioną częścią dnia, bo spędzałem ją w prawdziwym świecie. Poświęcałem ją na uciążliwe zajęcia, jakimi były mycie i ćwiczenie fizycznego ciała. Nie znosiłem tej części dnia, bo była całkowicie wbrew reszcie mojego życia. Mojego prawdziwego życia, w OASIS. Widok maleńkiego mieszkania, sprzętu do symulacji czy własnego odbicia w lustrze - wszystko to boleśnie przypominało mi, że świat, w jakim spędzam całe dni, w istocie nie jest tym prawdziwym.

- Schowaj fotel - poleciłem, wychodząc z łazienki. Dotykowy fotel natychmiast się spłaszczył i cofnął tak, że przylegał do ściany. Pośrodku miałem teraz wielką pustą przestrzeń. Nałożyłem wizjer i włączyłem samodzielną symulację pod nazwą Siłownia.

Stałem teraz w wielkiej współczesnej siłowni wypełnionej sprzętem do ćwiczeń i ławeczkami do wyciskania. Mój dotykowy kombinezon potrafił odwzorować idealnie każde z tych urządzeń. Zacząłem codzienne ćwiczenia. Przysiady, brzuszki, pompki, aerobik, wyciskanie sztangi. Od czasu do czasu Max zachęcał mnie do wysiłku:

- Wyżej nogi, mię-mię-mięczaku! Spalaj tłuszcz!

W OASIS zwykle trochę też ćwiczyłem, walcząc fizycznie albo uganiając się po wirtualnych krainach na mojej bieżni. Przez większość czasu siedziałem jednak w fotelu dotykowym, nie ruszając się prawie w ogóle. Miałem też nawyk podjadania w depresji czy frustracji, czyli przez większość czasu. W efekcie stopniowo zacząłem przybierać na wadze. Już wcześniej nie byłem w najlepszej formie, a w końcu okazało się, że nie jestem w stanie usiąść wygodnie na fotelu dotykowym ani wcisnąć się w kombinezon w rozmiarze XL. Groziło mi, że będę musiał kupić nowy sprzęt z podzespołami z linii Husky.

Wiedziałem, że jeśli nie zapanuję nad wagą, umrę z otyłości, nim znajdę jajo. Do tego nie mogłem dopuścić. Podjąłem więc szybką decyzję i wgrałem na mój sprzęt dobrowolną blokadę z oprogramowaniem do obsługi siłowni. Niemal od razu tego pożałowałem.

Od tej chwili komputer monitorował moje symptomy życia i śledził, ile kalorii spalałem każdego dnia. Jeśli nie spełniłem dziennego wymogu, system nie pozwalał mi się zalogować do OASIS. To znaczy, że nie mogłem pracować, prowadzić poszukiwań, czyli tak naprawdę nie mogłem żyć własnym życiem. Założoną blokadę można było zdeaktywować dopiero po dwóch miesiącach. A oprogramowanie było powiązane z moim kontem w OASIS. Nie mogłem więc kupić nowego komputera czy wynająć kabiny w jakiejś publicznej kafejce OASIS. Jeśli chciałem się zalogować, nie miałem wyjścia, najpierw musiałem poćwiczyć. Okazało się, że to jedyna motywacja, jaka była mi niezbędna.

Oprogramowanie blokujące monitorowało też moją dietę. Każdego dnia mogłem wybierać sobie posiłki z ustalonego menu złożonego ze zdrowej, niskokalorycznej żywności. Oprogramowanie zamawiało dla mnie jedzenie przez Internet i dostawałem je prosto pod drzwi. Jako że nigdy nie wychodziłem z mieszkania, program bez trudu mógł śledzić wszystko, co jem. Jeśli sam coś zamawiałem, komputer zwiększał zakres codziennych ćwiczeń, by zlikwidować dodatkowe

kalorie. To oprogramowanie napisał jakiś sadysta.

Ale działało skutecznie. Kilogramy zaczęły znikać i wkrótce byłem prawie zdrow jak ryba. Po raz pierwszy w życiu miałem płaski brzuch i mięśnie. Miałem też dwa razy więcej energii i znacznie rzadziej mnie mdliło. Po dwóch miesiącach w końcu dostałem możliwość wyłączenia blokady, ale postanowiłem tego nie robić. Ćwiczenia stały się częścią codziennego rytuału.

Kiedy skończyłem z ciężarami, wszedłem na bieżnię.

- Zaczynamy poranną przebieżkę - powiedziałem do Maxa. - Trasa Bifrost¹⁵.

Wirtualna siłownia zniknęła. Stałem teraz na półprzezroczystej bieżni do biegania, zakrzywionej zapętlonej taśmie pośród gwiazdzistej mgławicy. Wokół mnie w przestrzeni kosmicznej wisiały potężne otoczone pierścieniami planety i wielokolorowe księżyce. Bieżnia rozciągała się przede mną, wznosząc się i opadając, a od czasu do czasu skręcając w helisę. Niewidzialna bariera nie pozwalała mi spaść z niej w gwiazdną otchłań. Trasa Bifrost była kolejną samodzielną symulacją, jedną z kilkuset tras do biegania, które miałem zapisane na twardym dysku konsoli.

Kiedy zacząłem biec, Max odpalił moją listę z kawałkami z lat 80. Kiedy usłyszałem pierwszy utwór, szybko wyrecytowałem z pamięci tytuł, wykonawcę, album i rok wydania: A Million Miles Away, The Plimsouls, Everywhere at Once, 1983. Potem zacząłem śpiewać i cytować z pamięci słowa. A nuż się kiedyś okaże, że słowa piosenki z lat 80. ocala życie mojemu awatarowi?

Zakończyłem bieg, zdjąłem wizjer i zacząłem rozbierać się z kombinezonu dotykowego. Musiałem to robić powoli, żeby go nie zniszczyć. Kiedy ostrożnie go zsuwałem, przyssawki kontaktowe odskakiwały od skóry z cichym plaśnięciem. Na całym ciele miałem od nich małe okrągłe ślady. Zdjąwszy kombinezon, włożyłem go do pralki, a zapasowy wyjąłem i położyłem na podłodze.

Max włączył już dla mnie prysznic i ustawił temperaturę wody tak, jak lubiłem. Wskoczyłem do zaparowanej kabiny, a Max przełączył muzykę na moją listę kawałków pod prysznic. Rozpoznałem początkowe riffy Change Johna Waite'a. Ze ścieżki dźwiękowej do Vision Quest. Geffen Records 1985.

Prysznic działał trochę jak stara myjnia samochodowa. Stałem pośrodku, a urządzenie robiło resztę. Strzykało we mnie strumieniami wody z mydłem pod każdym kątem, a potem splukiwało. Nie musiałem też myć włosów, bo prysznic obmywał mnie nietoksycznym roztworem usuwającym owłosienie. Nacieralem nim całą twarz i ciało. W ten sposób nie musiałem się golić ani strzyc, to nie było mi potrzebne do szczęścia. Gładka skóra ułatwiała też dopasowanie kombinezonu dotykowego. Wyglądałem nieco strasznie bez brwi, ale przywykłem do tego widoku.

Skończyło się płukanie i włączyły się suszarki, które w kilka sekund osuszały mi skórę. Wszedłem do kuchni i wyjąłem puszkę Sludge - wysokobiałkowego witaminizowanego napoju śniadaniowego. Kiedy go piłem, czujniki komputera odnotowały ten fakt, skanując kod kreskowy i doliczając wypite kalorie do ogólnego spożycia w tym dniu. Załatwiwszy kwestię śniadania, włożyłem czysty kombinezon. To było łatwiejsze niż zdejmowanie, ale i tak trochę trzeba się było nagimnastykować, żeby zrobić to właściwie.

Już w kombinezonie poleciłem komputerowi, by wysunął fotel dotykowy. Przez chwilę przyglądałem się mojemu sprzętowi do symulacji. Kiedy kupiłem całe to technologiczne ustrojstwo, byłem z niego dumny. Ale po kilku miesiącach widziałem w tym tylko to, czym w istocie było: wyrefinowaną maszynę do oszukiwania

zmysłów, pozwalającą mi żyć w świecie, który nie istnieje. Każdy podzespół tego systemu stanowił część kraty w celi, w której dobrowolnie się uwięziłem.

Stałem tak w mdłym świetle jarzeniówek w małym jednopokojowym mieszkaniu i nie mogłem uciec od prawdy. W prawdziwym życiu byłem po prostu aspołecznym pustelnikiem. Odludkiem. Geekiem o bladej skórze opętanym na punkcie kultury masowej. Samotnikiem z agorafobią, bez prawdziwych przyjaciół, rodziny czy kontaktu z prawdziwym człowiekiem. Stałem się kolejną smutną, zagubioną, samotną duszą marnującą czas w przereklamowanej grze komputerowej.

Ale nie w OASIS. Tam byłem wielkim Parzivalem. Światowej sławy jajogłowym i międzynarodową gwiazdą. Ludzie prosili mnie o autografy. Miałem swój fanklub. Nawet kilka. Rozpoznawano mnie wszędzie, gdzie się pojawiałem (ale tylko wtedy, kiedy tego chciałem). Płacono mi, bym reklamował różne produkty. Ludzie mnie podziwiali i brali ze mnie przykład. Zapraszano mnie na najbardziej ekskluzywne imprezy. Bywałem we wszystkich najmodniejszych klubach i nigdy nie musiałem czekać w kolejce. Byłem ikoną popkultury, megagwiazdą wirtualnej rzeczywistości. A w kręgach jajogłowych - legendą. Ba, wręcz bogiem.

Usiadłem, włożyłem rękawice i wizjer. Kiedy moja tożsamość została potwierdzona, przed sobą zobaczyłem logo Gregarious Simulation Systems i napis zachęcający do zalogowania.

Witaj, Parzivalu.

Wypowiedz hasło.

Odchrząknąłem i wyrecytowałem hasło. Każde wypowiedane słowo pojawiało się na wyświetlaczu: „Nikt na świecie nigdy nie dostaje tego, czego chce, i to jest piękne”.

Nastąpiła chwila przerwy i wydałem z siebie bezwiednie westchnienie ulgi, kiedy zaczął otaczać mnie świat OASIS.

Mój awatar powoli zmaterializował się przed panelem sterującym w centrum dowodzenia mojej twierdzy, tam gdzie siedziałem dzień wcześniej, jak co wieczór wpatrując się bezmyślnie w kwartynę, póki nie zasnęłam i system automatycznie mnie nie wylogował. Wpatrywałam się w to cholerstwo od prawie pół roku i nie byłam w stanie go rozgryźć. Nikt nie był w stanie. Wszyscy mieli rzecz jasna swoje teorie, ale Jadeitowego Klucza nikt jeszcze nie znalazł, a najlepsze wyniki na Tablicy nie zmieniły się ani o jotę.

Centrum dowodzenia mieściło się pod uzbrojoną kopułą znajdującą się na skalistej powierzchni mojej prywatnej asteroidy. Stąd miałem widok na pokrytą kraterami powierzchnię, która ciągnęła się we wszystkich kierunkach aż po horyzont. Reszta mojej twierdzy kryła się niżej, w potężnym podziemnym kompleksie, który sięgał aż do rdzenia asteroidy. Zakodowałam całość własnoręcznie, krótko po przeprowadzce do Columbus. Mój awatar potrzebował jakiejś twierdzy i nie chciałam mieć sąsiadów. Kupiłam więc najtańszą planetoidę, jaką było można nabyć - tę niewielką, jałową asteroidę w sektorze 14. Nosiła numer porządkowy S14A316, ale nazwałam ją Falco, od austriackiej gwiazdy rapu. (Nie to, żebym był wielkim fanem Falco, ale pomyślałam, że to nieźle brzmi).

Falco miała tylko kilka kilometrów kwadratowych powierzchni, ale i tak kosztowała niemało. Jednak było warto. Kiedy miało się na własność jakiś świat, można było na nim zbudować, co tylko się chciało. I nikt nie mógł się tam zjawić bez mojego zezwolenia, a takowego nie udzielałam nikomu. Twierdza była moim domem w OASIS. Sanktuarium mojego awatara. Jedynym miejscem w całej symulacji, gdzie czułam się naprawdę bezpiecznie.

Kiedy tylko zakończyła się sekwencja logowania, na wyświetlaczu zobaczyłam okno z informacją, że dziś Dzień Wyborów. Miałem już osiemnaście lat i mogłam głosować, zarówno w wyborach w OASIS, jak i w wyborach do władz Stanów Zjednoczonych. Te ostatnie miałem gdzieś, bo nie widziałem w nich sensu. Po wielkim niegdyś kraju, w którym się urodziłam, pozostała tylko nazwa. Nie miało znaczenia, kto był u władzy. Ci ludzie zamieniali się tylko krzesłami na pokładzie „Titanica” i wszyscy o tym wiedzieli. Poza tym teraz, kiedy każdy mógł głosować z domu, przez OASIS, wybory wygrywały tylko gwiazdy filmowe, bohaterowie reality show albo radykalni teleewangeliści.

Poświęciłam za to chwilę, by zagłosować w wyborach OASIS, bo ich wynik rzeczywiście mnie dotyczył. Głosowanie zajęło mi tylko kilka minut, bo już wcześniej dowiedziałam się, jakie ważne kwestie GSS poddaje pod głosowanie. Czas było wybrać prezydenta i wiceprezydenta Rady Użytkowników OASIS, ale tu nie było się nad czym zastanawiać. Tak jak większość jajogłowych zagłosowałam ponownie na Doctorowa i Wheatona. Nikt nie ograniczał liczby kadencji, jakie mogli odbywać, a ci dwaj starszacy od ponad dekady fantastycznie bronili praw użytkowników.

Kiedy skończyłam głosowanie, poprawiłam lekko fotel dotykowy i przyjrzałam się konsoli sterującej. Pełno było na niej przełączników, guzików, klawiatur, dżojstików i wyświetlaczy. Rząd monitorów systemu bezpieczeństwa po lewej wyświetlał obraz z wirtualnych kamer rozmieszczonych wewnątrz i na zewnątrz twierdzy. Po prawej miałem kolejny rząd monitorów z ulubionymi kanałami informacyjnymi i rozrywkowymi. Pośród nich znajdował się mój własny kanał: Parzival-TV, w którym dwadzieścia cztery godziny na dobę, przez okrągły rok, leciał

mało znany eklektyczny szajs.

Na początku roku GSS dodała nową funkcję do każdego konta użytkownika w OASIS - OKO (Osobisty Kanał OASIS). Każdy, kto opłacił miesięczny abonament, mógł prowadzić własną sieciową telewizję. Każdy użytkownik zalogowany do symulacji, miał możliwość włączyć OKO i oglądać go choćby z drugiego końca świata. Użytkownicy mieli pełną dowolność w doborze programu i widzów. Większość prowadziła „kanał voyeurystyczny”, w którym można było zostać gwiazdą dwudziestoczworgodzinnego reality show. Wirtualne kamery nad głową podążały za awatarem po całej OASIS i podglądały jego codzienne czynności. Można było ograniczyć dostęp do kanału, tak by mogli go oglądać tylko znajomi. Można było również pobierać opłaty za oglądanie. Robiło to wiele gwiazd drugiego sortu i pornografów. Sprzedawali swoje wirtualne życie po niemałej stawce minutowej.

Niektórzy ludzie w OKO transmitowali obraz na żywo z prawdziwego świata - siebie, swojego psa czy dzieci. Część użytkowników nadawała wyłącznie stare kreskówki. Możliwości były nieograniczone, a paleta dostępnych treści z każdym dniem stawała się coraz bardziej pokręcona. Nadawane non stop z Europy Wschodniej filmy wideo dla fetyszystów stóp. Amatorskie porno ze zboczonymi mamuškami z Minnesoty. Do wyboru, do koloru. Każde skrzywienie ludzkiej psychiki było dostępne w wersji wideo nadawanej w sieci. Potężne pustkowia telewizji w końcu sięgnęło zenitu i przeciętny człowiek nie musiał liczyć wyłącznie na kwadrans sławy. Teraz każdy mógł być w telewizji, non stop przez cały dzień, niezależnie, czy ktoś to oglądał, czy nie.

Parzival-TV nie była kanałem voyeurystycznym. Tak naprawdę ani razu nie pokazałem tam twarzy swojego awatara. Zamiast tego nadawałem klasyczne seriale z lat 80., starych reklam, kreskówek, teledysków i filmów. Mnóstwo filmów. W weekendy pokazywałem stare japońskie filmy o potworach i jakieś dawne seriale anime. Co mi akurat w duszy zagrało. Zresztą, nieistotne, co bym tam nadawał. Mój awatar wciąż należał do Wielkiej Piątki, więc mój kanał codziennie miał miliony widzów, niezależnie od tego, co nadawałem. Dzięki temu mogłem sprzedawać czas reklamowy moim licznym sponsorom.

Większość regularnych widzów Parzival-TV stanowili jajogłowi, którzy monitorowali mój kanał w nadziei, że nieświadomie ujawnię jakąś kluczową informację o Jadeitowym Kluczu albo o samym jaju Hallidaya. Oczywiście nic takiego nie miało miejsca. Teraz Parzival-TV kończyła właśnie dwudniowy maraton Kikaidy, japońskiego serialu akcji z końca lat 70. o czerwono-niebieskim androidzie, który w każdym odcinku dokopywał potworom wykonanym z gumy. Miałem słabość do starych kaiju i tokusatsu¹⁶, do seriali takich jak Spectreman, Space Giants czy Supaidaman.

Wyciągnąłem narzędzie do układania programu i wprowadziłem kilka poprawek do wieczornego porządku. Wykasowałem odcinki Riptide i Misfits of Science, które wcześniej przygotowałem, a w zamian wrzuciłem kilka filmów z Gamera, moim ulubionym potężnym latającym żółwiem. Doszedłem do wniosku, że gawiedź się ucieszy. Na zakończenie programu dodałem kilka odcinków Silver Spoons.

Art3mis też prowadziła własny kanał wideo - Art3mivision - który zawsze grał na jednym z moich monitorów. Teraz nadawała to, co zwykle w poniedziałki: odcinek Square Pegs. Potem na pewno pokaże Electra-Woman i Dyna-Girl, a dalej pełne odcinki Isis i Wonder Woman. Jej program nie zmieniał się od wieków. Ale nie miało to żadnego znaczenia. I tak miała zabójczą oglądalność. Ostatnio wprowadziła też

szalenie popularną linię odzieży dla kobiecych awatarów o pełnych kształtach pod nazwą Art3Miss. Naprawdę świetnie sobie radziła.

Po tym wieczorze w Distracted Globe Art3mis zerwała ze mną wszelkie kontakty. Blokowała wszelkie moje e-maile, telefony i zaproszenia na czat. Przestała też zamieszczać nowe wpisy na blogu.

Próbowałem chyba wszystkiego, żeby do niej dotrzeć. Wysłałem jej awatarowi kwiaty. Wiele razy jeździłem do jej twierdzy, uzbrojonego pałacu na Benatar, małym księżycu, który sobie kupiła. Zrzucałem na jej pałac z góry taśmy z remiksami i notatki, niczym pełne miłości bomby. Kiedyś, w akcie najwyższej desperacji, stałem przed jej pałacową bramą przez bite dwie godziny z boomboxem nad głową, z którego na cały regulator leciało In Your Eyes Petera Gabriela.

Nie wyszła. Nie wiem nawet, czy była w domu.

Mieszkałem w Columbus już od pięciu miesięcy z górą. Od ostatniej rozmowy z Art3mis minęło osiem długich nieznośnych tygodni. Ale nie snułem się i nie użalałem nad sobą. No, może nie przez cały ten czas. Próbowałem cieszyć się moim nowym życiem. Byłem przecież światowej sławy jajogłowym podróżującym między sektorami. Choć osiągnąłem najwyższy poziom mocy awatara, nadal jeździłem w rozmaite misje, by powiększać i tak już okazały zbiór broni, magicznych przedmiotów i pojazdów, które trzymałem w skarbcu w mojej twierdzy. Dzięki tym wyprawom miałem co robić, odrywały mnie przynajmniej od coraz większej samotności i izolacji.

Kiedy Art3mis mnie rzuciła, próbowałem nawiązać kontakt z Aechem, ale coś się zmieniło. Odsunęliśmy się od siebie i wiedziałem, że to moja wina. Rozmawialiśmy sztywno i z dystansem, jakbyśmy obaj bali się ujawnić jakąś ważną informację, która drugiemu mogłaby się przydać. Czułem, że mi już nie ufa. Kiedy ja dostałem obsesji na punkcie Art3mis, Aecha najwyraźniej pochłonęła obsesja, by być pierwszym jajogłowym, który znajdzie Jadeitowy Klucz. Ale minęło blisko pół roku, od kiedy przeszliśmy przez Pierwszą Bramę, a wciąż nie było wiadomo, gdzie szukać Jadeitowego Klucza.

Nie rozmawiałem z Aechem od prawie miesiąca. Ostatnia rozmowa przerodziła się w przekrzykiwanie, które zakończyło się, kiedy przypomniałem przyjacielowi, że nigdy nie znalazłby Miedzianego Klucza, gdybym go nie doprowadził prosto do niego. Zamilkł, popatrzył na mnie wściekły i wylogował się z chatroomu. Uparta duma nie pozwoliła mi, by zadzwonić od razu i przeprosić. Teraz miałem wrażenie, że minęło już za dużo czasu.

Tak. Nieźle mi szło. W niecałe pół roku udało mi się rozpieprzyć dwie najbliższe przyjaźnie.

Przełączyłem na kanał Aecha pod nazwą H-Feed. Nadawał właśnie turniej wrestlingu z końca lat 80., w którym brali udział Hulk Hogan i Andre Gigant. Nawet nie zadawałem sobie trudu, żeby zajrzeć na kanał Daito i Shoto - Daishow - bo wiedziałem, że znajdę tam jakiś stary samurajski film. Ci kolesie nic innego nie nadawali.

Kilka miesięcy po naszym pierwszym spotkaniu w piwnicy Aecha, które zakończyło się sprzeczką, zdołałem nawiązać wątplą przyjaźń z Daito i Shoto. Nasza trójka wspólnie ukończyła rozbudowaną wyprawę w sektorze 22. Pomysł był mój. Czułem się źle z powodu tego, jak zakończyło się nasze pierwsze spotkanie i czekałem na jakąś okazję, żeby wysłać obu samurajom gałązkę oliwną. Okazja nadarzyła się, kiedy znalazłem ukrytą wyprawę wysokiego poziomu o nazwie

Shodai Urutoraman na planecie Tokusatsu. Na stronie tytułowej wspomniano, że gra powstała kilka lat po śmierci Hallidaya, co oznaczało, że nie mogła mieć żadnego związku z konkursem. Była to także wyprawa w języku japońskim, stworzona przez oddział GSS na Hokkaido. Mógłbym próbować sam ją ukończyć, korzystając z oprogramowania Mandrax tłumaczącego w czasie rzeczywistym (miał je zainstalowane każdy użytkownik OASIS), ale byłoby to zbyt ryzykowne. Mandrax często bełkotał albo źle tłumaczył polecenia i wypowiedzi. A to mogłoby doprowadzić nawet do śmiertelnej pomyłki.

Daito i Shoto mieszkali w Japonii (stali się tam narodowymi bohaterami). Wiedziałem też, że obaj mówią płynnie po japońsku i angielsku. Napisałem więc pytaniem, czy zechcieliby stworzyć ze mną drużynę, tylko na tę jedną wyprawę. Początkowo odnieśli się do tego sceptycznie, ale kiedy opisałem im niebanalny charakter tej wyprawy i prawdopodobną nagrodę za jej ukończenie, w końcu się zgodzili. Całą trójką spotkaliśmy się przed bramą na Tokusatsu i przeszliśmy przez nią wspólnie.

Wyprawa polegała na odtworzeniu wszystkich trzydziestu dziewięciu odcinków pierwotnego serialu Ultraman, który japońska telewizja nadawała w latach 1966-1967. Scenariusz koncentrował się na człowieku o nazwisku Hayata, który należał do Patrolu Naukowego, organizacji, która prowadziła walkę z hordami potężnych potworów w rodzaju Godzilli, które stale atakowały Ziemię i zagrażały ludziom. Kiedy Patrol Naukowy napotykał niebezpieczeństwo, z którym nie potrafił sobie poradzić samodzielnie, Hayata korzystał z kosmicznego wynalazku zwanego Kapsułą Beta, który przekształcał go w pozaziemską superistotę o imieniu Ultraman. Wtedy dokopywał potworowi, który się akurat nawinał. A robił to za pomocą najrozmaitszych ciosów kung-fu i ataków energetycznych.

Gdybym wszedł za bramę sam, automatycznie grałbym przez cały serial jako Hayata. Ale ponieważ weszliśmy z Shoto i Daito, mogliśmy wybrać innych członków Patrolu Naukowego. Na początku każdego poziomu, czyli odcinka można było wymienić postać albo zamienić się z którymś z graczy. Wymienialiśmy się postaciami Hayaty i jego kolegów z Patrolu Naukowego - Hoshino i Arashi. Jak w większości wypraw w OASIS gra w drużynie ułatwiała walkę z przeciwnikami i ukończenie kolejnych poziomów.

Przejęcie wszystkich odcinków i ukończenie wyprawy zajęło nam cały tydzień. Często graliśmy nieprzerwanie nawet po szesnaście godzin. Kiedy wyszliśmy za bramę, nasze awatary zyskały masę punktów i kilka tysięcy kredytów. Ale prawdziwą nagrodą za ukończenie tej wyprawy był niezwykle rzadki artefakt - Kapsuła Beta Hayaty. Mały metalowy cylinder pozwalał awatarowi raz dziennie przekształcić się w Ultramana na nie więcej niż trzy minuty.

Jako że było nas trzech, odbyliśmy dyskusję, kto powinien zatrzymać artefakt.

- Powinien należeć do Parzivala - odezwał się Shoto do starszego brata. - To on odkrył tę wyprawę. Gdyby nie on, nawet byśmy o niej nie wiedzieli.

Oczywiście Daito był przeciwny.

- Ale nie byłby w stanie ukończyć wyprawy bez naszej pomocy! - Daito stwierdził, że jedynym uczciwym rozwiązaniem byłoby wystawienie na aukcję Kapsuły Beta i podział zysków. Ale na to nie mogłem pozwolić. Artefakt był zbyt cenny, by go sprzedawać. Wiedziałem, że trafiłby w łapy Szóstek, bo skupowali oni praktycznie każdy ważniejszy artefakt, jaki trafił na aukcję. Uznałem też, że to dobra okazja, żeby przeciągnąć Daisho na właściwą stronę.

- To wy powinniście zatrzymać Kapsułę Beta - powiedziałem. - Ultraman to japoński największy superbohater. Jego moc powinna trafić w japońskie ręce.

Obaj byli zaskoczeni i onieśmieleni moją hojnością. Zwłaszcza Daito.

- Dziękuję, Parzival-san. - Ukłonił się nisko. - Jesteś człowiekiem honoru.

Cała nasza trójka rozstała się w przyjaźni, choć niekoniecznie jako sojusznicy. Uważałem, że to dostateczna nagroda za moje starania.

W uszach rozległ się dźwięk zegara. Spojrzałem na wyświetlacz. Prawie ósma. Czas popracować.

Zawsze brakowało mi pieniędzy, choćbym nie wiem jak starał się oszczędzać. Co miesiąc musiałem opłacać kilka wysokich rachunków, zarówno w prawdziwym świecie, jak i w OASIS. Wydatki w realu były dość standardowe: czynsz, prąd, jedzenie, woda. Naprawy i wymiana sprzętu. Wydatki mojego awatara były bardziej egzotyczne: naprawy pojazdu kosmicznego, opłaty za teleportację, komórki energetyczne, amunicja. Amunicję kupowałem hurtowo, ale i tak tanio nie było. Miesięczne wydatki na teleportację często były astronomiczne. Poszukiwania jaja wymagały stałych podróży, a GSS wciąż podnosiła opłaty za teleportację.

Wydałem już niemal wszystkie pieniądze z kontraktów reklamowych. Większość poszła na sprzęt do symulacji i na zakup własnej asteroidy. Zarabiałem co miesiąc przyzwoite pieniądze na sprzedaży czasu reklamowego na moim OKO i na aukcjach zbędnych przedmiotów magicznych, zbroi albo broni, które zbierałem w czasie podróży. Ale głównym źródłem dochodów była praca na pełny etat w dziale serwisu technicznego OASIS.

Kiedy stworzyłem nową tożsamość Bryce'a Lyncha, nadałem sobie dyplom uczelni wyższej oraz liczne certyfikaty techniczne. Do tego długi i błyskotliwy staż pracy jako programista w OASIS i twórca aplikacji. Jednak mimo tak świetnego fałszywego życiorysu byłem w stanie zdobyć tylko posadę Przedstawiciela Działu Wsparcia Technicznego najniższego szczebla. Zatrudniła mnie firma Helpful Helpdesk Inc., jedna z wynajmowanych przez GSS firm, które zajmowały się obsługą klienta. Pracowałem czterdzieści godzin w tygodniu, pomagając kretynom resetować konsole OASIS i aktualizować sterowniki do rękawic dotykowych. Praca była uciążliwa, ale na czynsz wystarczyło.

Wylogowałem się z własnego konta w OASIS i za pomocą tego samego sprzętu zalogowałem się na oddzielne konto, które przydzielono mi do tej pracy. Logowanie się zakończyło i mogłem przejąć kontrolę nad moim awatarem z pracy. Telefony do działu technicznego odbierałem jako lalka Ken. Awatar pojawił się w ogromnym wirtualnym centrum obsługi telefonicznej. Siedziałem w moim wirtualnym boksie, przy wirtualnym biurku, przed wirtualnym komputerem, a na głowie miałem wirtualne słuchawki z mikrofonem.

To miejsce uważałem za prywatne wirtualne piekło.

Spółka Helpful Helpdesk Inc. przyjmowała miliony telefonów dziennie z całego świata. Dwadzieścia cztery godziny na dobę, przez okrągły rok. Jeden wściekły tępy kretyn po drugim. Między telefonami nie było czasu na odpoczynek, przecież w kolejce do konsultanta wisiało zawsze na linii kilkuset kolejnych kretynów. Niektórzy czekali godzinami po to, by ktoś z infolinii potrzymał ich za rękę i rozwiązał problem. Po co szukać odpowiedzi w sieci? Po co próbować rozwiązywać problem na własną rękę, skoro można poprosić kogoś żeby za nas pomyślał?

Jak zwykle dziesięciogodzinna zmiana wlokła się niemiłosiernie. Ale znalazłem

sposób na zabicie czasu. Konto do pracy było ograniczone, tak że nie mogłem robić nic poza przeglądaniem stron internetowych. Ale przerobiłem wizjer, żebym w czasie prowadzenia rozmów mógł słuchać muzyki albo oglądać filmy z twardego dysku.

Kiedy zmiana się wreszcie skończyła, wylogowałem się z konta zawodowego i natychmiast przelogowałem na prywatne. Czekały na mnie tysiące nowych e-maili. Wystarczyły mi tylko ich tematy, by wiedzieć, co się stało, kiedy pracowałem.

Art3mis znalazła Jadeitowy Klucz.

Tak jak inni jajogłowi z całego świata bałem się kolejnej zmiany na Tablicy, bo wiedziałem, że Szóstki zyskają dzięki temu nieuczciwie przewagę.

Kilka miesięcy po tym jak wszyscy przeszliśmy przez Pierwszą Bramę, jakiś anonimowy awatar wystawił na aukcję ultrapotężny artefakt. Nosił nazwę Szukająca Tabliczka Fyndoro i miał unikalną moc, która właścicielowi mogła dać ogromną przewagę w poszukiwaniach wielkanocnego jaja Hallidaya.

Większość wirtualnych przedmiotów w OASIS system tworzył przypadkowo. „Wypadały”, kiedy zabiło się PNG albo ukończyło wyprawę. Najrzadszymi przedmiotami tego typu były artefakty, superpotężne magiczne przedmioty, które właścicielom dawały niewiarygodne umiejętności. Istniało tylko kilkaset artefaktów i wszystkie pochodziły z początków OASIS, kiedy była ona głównie masową grą sieciową. Każdy artefakt był niepowtarzalny, to znaczy, że w całej symulacji istniał tylko jeden jego egzemplarz. Zwykle, aby go zdobyć, na końcu trudnej wyprawy trzeba było pokonać jakiegoś złego bohatera o boskiej mocy. Jeśli się miało szczęście, czarny charakter po śmierci upuszczał artefakt. Można go było również przejąć, zabijając awatara, albo kupić go na sieciowej aukcji.

Jako że artefakty były tak rzadkie, pojawienie się jednego z nich na aukcji zawsze odbijało się szerokim echem. Niektóre sprzedawały się za setki tysięcy kredytów, wszystko zależało od ich mocy. Rekord ustanowiono przed trzema laty, kiedy na aukcję trafił artefakt o nazwie Katakлизator. Według opisu sprzedającego Katakлизator był czymś w rodzaju magicznej bomby, którą można było użyć tylko raz. Zdetonowany, zabijał każdego awatara i PNG w danym sektorze, łącznie z właścicielem. Nie było się jak przed nim bronić. Jeśli ktoś miał pecha i znalazł się w tym samym sektorze podczas wybuchu, było już po nim, niezależnie od poziomu mocy i zabezpieczeń.

Katakлизator kupił jakiś anonimowy nabywca za nieco ponad milion kredytów. Artefaktu jeszcze nie zdetonowano, więc nowy właściciel wciąż gdzieś go ukrywał i czekał na właściwą chwilę, by go użyć. Pojawił się wręcz żart na ten temat. Kiedy jakąś jajogłową otaczały awatary, na których towarzystwo nie miała ochoty, mówiła, że ma w schowku Katakлизator i groziła detonacją. Ale większość ludzi podejrzewała, że Katakлизator wpadł w łapy Szóstek, tak jak wiele innych potężnych artefaktów.

Szukająca Tabliczka Fyndoro poszła w końcu za jeszcze większą sumę niż wypolerowanego czarnego kamienia i miała jedną bardzo prostą właściwość. Raz dziennie właściciel mógł wypisać na jej powierzchni imię dowolnego awatara, a tabliczka wyświetlała mu jego położenie w danej chwili. Jednak ten dar miał swoje ograniczenia. Jeśli właściciel był w innym sektorze OASIS niż poszukiwany awatar, tabliczka wskazywała tylko sektor, w którym przebywał cel. Jeśli poszukujący i poszukiwany znajdowali się w tym samym sektorze, tabliczka wskazywała planetę, na której jest poszukiwany (albo najbliższą planetę, jeśli poszukiwany poruszał się w przestrzeni międzyplanetarnej). A jeśli obaj byli na tej samej planecie, wtedy tabliczka wskazywała dokładne koordynaty na mapie.

Sprzedawca artefaktu podkreślał w opisie aukcji, że jeśli użyto się mocy tabliczki w połączeniu z Tablicą, był to prawdopodobnie najbardziej cenny artefakt w całej OASIS. Wystarczyło obserwować najlepsze wyniki na Tablicy i czekać, aż komuś wzrośnie liczba punktów. W chwili, kiedy się to stało, należało napisać imię tego awatara na tabliczce, by dowiedzieć się, gdzie właśnie przebywa. W ten sposób

można było poznać położenie klucza, który znalazł, albo bramy, którą przeszedł. Z powodu ograniczeń artefaktu dokładne położenie klucza lub bramy można było określić dopiero po dwóch czy trzech próbach, ale mimo wszystko były to informacje, za które wielu ludzi gotowych byłoby zabić.

Kiedy Szukająca Tabliczka Fyndoro pojawiła się na aukcji, kilka dużych klanów jajogłowych zaczęło ostrą licytację. Ale ostatecznie artefakt kupiły Szóstki za prawie dwa miliony kredytów. Sam Sorrento licytował tabliczkę poprzez własne konto w IOI. Odczekał do ostatnich sekund aukcji i przelicytował wszystkich. Mógł składać oferty anonimowo, ale najwyraźniej chciał, żeby cały świat się dowiedział, w czyje ręce trafiła tabliczka. W ten sposób dawał znać Wielkiej Piątce, że od tej pory Szóstki będą śledzić tego z nas, kto znajdzie klucz albo przejdzie bramę. I nic nie mogliśmy na to poradzić.

Początkowo obawiałem się, że Szóstki będą chciały za pomocą tabliczki wytropić każdego z nas i zabić. Ale lokalizacja naszych awatarów nic by im nie dała, chyba że znajdowalibyśmy się w strefie pojedynków i byłibyśmy na tyle głupi, by w niej tkwić, póki nie znajdą nas Szóstki. A ponieważ z tabliczki można było skorzystać tylko raz dziennie, ryzykowali też, że stracą szansę na lokalizację tego, kto awansowałby na Tablicy. A tego nie mogli ryzykować. Trzymali tabliczkę w pogotowiu i czekali na właściwy moment.

Niecałe pół godziny po zmianie wyniku przez Art3mis cała flota Szóstek zaczęła zbierać się w sektorze 7. Kiedy tylko punktacja na Tablicy się zmieniła, Szóstki musiały wykorzystać Szukającą Tabliczkę Fyndoro, by określić dokładne położenie Art3mis. Na szczęście awatar Szóstek, który użył tabliczki (zapewne sam Sorrento) był akurat w innym sektorze niż poszukiwana, więc tabliczka nie zdradziła, na jakiej planecie jest dziewczyna. Podpowiedziała tylko Szóstkom, w jakim sektorze. I dlatego cała flota Szóstek natychmiast pomknęła do sektora 7.

Dzięki ich całkowitemu brakowi subtelności cały świat już wiedział, że Jadeitowy Klucz ukryty jest gdzieś w tym sektorze. Naturalnie zaczęli się tam zbierać także jajogłowi. Szóstki zawęziły pole poszukiwań. Na szczęście sektor 7 zawierał tysiące planet, księżyców i innych światów, a Jadeitowy Klucz mógł się kryć w dowolnym z nich.

Przez kilka godzin trwałem w szoku, nie wierząc ciągle, że zostałem zdetronizowany. Właśnie tak to podawano na kanałach informacyjnych: PARZIVAL ZDETRONIZOWANY! ART3MIS NOWYM JAJOGŁOWYM NUMER JEDEN! SZÓSTKI SIĘ ZBLIŻAJĄ!

Kiedy w końcu się pozbierałem, wyświetliłem Tablicę i zmusiłem się, żeby patrzeć na nią przez bite dziesięć minut, sztorcując samego siebie w myślach.

NAJLEPSZE WYNIKI:

- 1, Art3mis 129000
2. Parzival 110000
- 3, Aech 108000
4. Daito 107000
- 5, Shoto 106000
- 6 IOI-655321 105000
7. IOI-643187 105000
8. IOI-621671 105000

9. IOI-678324 105000

10. IOI-637330 105000

Możesz winić tylko samego siebie, wmawiałem sobie. Pozwoliłeś, by sukces uderzył ci do głowy. Opuściłeś sobie poszukiwania. Myślałeś, że cud zdarza się dwa razy? Że w końcu po prostu trafisz na trop, który poprowadzi cię do Jadeitowego Klucza? Siedziałeś tu na dupie z fałszywym poczuciem bezpieczeństwa. Ale ten problem masz już z głowy, co, palancie? Zamiast przysiąc fałdów i skupić się na misji, przeputałeś pierwsze miejsce. Straciłeś prawie pół roku, opieprzając się i wzdychając za laską, której nawet nie spotkałeś w realu. Laską, która dała ci kosza. Laską, która w końcu z tobą wygra.

A teraz... wracaj do gry, gamoniu. Znajdź ten klucz.

Nagle zapragnąłem wygrać ten konkurs bardziej niż kiedykolwiek. Nie tylko dla pieniędzy. Chciałem coś udowodnić Art3mis. I chciałem zakończyć poszukiwania, żeby w końcu znów się do mnie odezwała. I żebym spotkał się z nią osobiście, zobaczył jej prawdziwą twarz i zrozumiał, co naprawdę do niej czuję.

Wyrzuciłem Tablicę z wyświetlacza i otworzyłem notes Graala, który stanowił już ogromny zbiór informacji, które zebrałem od początku konkursu. Notes miał postać kaskadowo ułożonych okienek z tekstem, mapami, zdjęciami, nagraniami audio i wideo. Wszystko było zindeksowane, powiązane ze sobą i pulsowało życiem.

Kwartynę miałem otwartą w oknie na samej górze. Cztery wersy. Siedemnaście słów. Trzydzieści cztery sylaby. Patrzyłem na nie tak często i tak długo, że prawie straciły cały sens. Znów na nie spojrzałem i z trudem powstrzymałem się, by nie wykrzyknąć z wściekłości i frustracji:

Kapitan chowa Klucz Jadeitowy
W białym domu co sypie się
Ale w gwizdek zadmiesz wtedy
Gdy trofea wszystkie zniesiesz

Wiedziałem, że odpowiedź mam przed nosem. Art3mis już ją znalazła.

Przeczytałem jeszcze raz notatki o Johnie Draperze, czyli Kapitanie Crunchu i o plastikowym gwizdku, który zapewnił mu nieśmiertelną sławę wśród hakerów. Nadal wierzyłem, że właśnie tego kapitana i gwizdek miał na myśli Halliday. Ale sens reszty kwartyny pozostawał wciąż nieprzenikniony.

Teraz jednak wiedziałem coś jeszcze, klucz znajduje się gdzieś w sektorze 7. Wyciągnąłem więc atlas OASIS i zacząłem szukać planet o nazwach, które mogłyby mieć jakiś związek z kwartyną. Znalazłem kilka światów nazwanych na cześć słynnych hakerów jak Wóz czy Mitnick, ale żadnego o nazwie John Draper. Sektor 7 zawierał też setki światów nazwanych jak stare grupy usenetowe. W jednym z nich - planecie Alt. Phreaking - stała statua Drapera ze starym telefonem tarczowym w jednym ręku i gwizdkiem z Cap'N Crunch w drugim. Ale statwę wzniesiono trzy lata po śmierci Hallidaya, więc to był ślepy zaulek.

Przeczytałem kwartynę raz jeszcze i tym razem moją uwagę zwróciło coś w dwóch ostatnich wersach:

Ale w gwizdek zadmiesz wtedy Gdy trofea wszystkie zniesiesz.

Trofea. Gdzieś w sektorze 7. Musiałem znaleźć zbiór jakichś trofeów, nagród w

sektorze 7.

Szybko przejrzałem moje pliki na temat Hallidaya. Z tego co wiedziałem, jedyne nagrody, jakie miał, to pięć tytułów Najlepszego Projektanta Gier Roku zdobytych na przełomie wieku. Te nagrody do dziś można było oglądać na wystawie w Muzeum GSS w Columbus, ale ich repliki można było zobaczyć także w OASIS, na planecie Archaide.

A Archaide znajdowała się w sektorze 7.

Skojarzenie wydawało się dość wątpliwe, ale i tak chciałem je sprawdzić. Przynajmniej przez następne kilka godzin zajmę się czymś sensownym.

Spojrzałem na Maxa, który tańczył sambę na jednym z monitorów w centrum dowodzenia.

- Max, przygotuj Vonneguta do lotu. O ile oczywiście nie jesteś zajęty.

Max przestał tańczyć i uśmiechnął się krzywo.

- Się robi, El Comanchero!

Wstałem i podszedłem do windy, którą zaprojektowałem na wzór turbowind z pierwszej serii Star Treka. Zjechałem cztery poziomy niżej do Zbrojowni - potężnego lochu wypełnionego półkami, szafkami i stojakami na broń. Wyciągnąłem na wyświetlacz schowek mojego awatara. Miał wygląd klasycznej lalki z papieru, na którą mogłem przeciągać różne przedmioty i wyposażenie.

Archaide leżała w strefie pojedynków, więc postanowiłem zabrać trochę sprzętu i włożyć najlepszą niedzielną zbroję. Przywdziałem błyszczącą aktywną zbroję +10 Hale Mail, do pasa przypiąłem ulubione blastery, a na plecy zarzuciłem strzelbę i elficki miecz +5 vorpal. Do tego jeszcze kilka innych niezbędnych przedmiotów: dodatkowa para butów antygravitacyjnych, Pierścień Magicznego Oporu, Amulet Ochronny i Rękawice Mocy Giganta. Nie znosiłem myśli, że mógłbym czegoś potrzebować i nie mieć tego pod ręką, więc zwykle obwieszałem się sprzętem, który wystarczyłby dla trzech jajogłowych. Kiedy kończyło mi się miejsce na ciele awatara, wrzucałem dodatkowy sprzęt do Magicznego Plecaka.

Odpowiednio wyposażony wskoczyłem z powrotem do windy i po kilku sekundach stałem przed hangarem mieszczącym się na najniższym poziomie twierdzy. Niebieskie lampki pulsowały wzdłuż pasa startowego, który biegł przez środek hangaru aż do masywnych zbrojonych drzwi. Za drzwiami ciągnął się tunel startowy prowadzący do kolejnych zbrojonych drzwi wbudowanych w powierzchnię asteroidy.

Po lewej stronie pasa stał mój pokiereszowany w bitwach myśliwiec X-Wing. Po prawej zaparkowałem deloreana. A na pasie pysznił się pojazd, którego używałem najczęściej - „Vonnegut”. Max odpalił już silniki. Dochodził z nich cichy, stały ryk wypełniający cały hangar. „Vonnegut” był mocno podrasowanym transportowcem klasy Firefly, zbudowanym na wzór „Serenity” z klasycznego serialu telewizyjnego Firefly. Kiedy do mnie trafił, nazywał się „Kaylee”, ale natychmiast go przechrzcilem, nadając mu imię na cześć mego ulubionego XX-wiecznego pisarza. Nową nazwę wymalowałem na burcie poobijanego szarego kadłuba.

„Vonneguta” przejąłem od oddziału klanu Oviraptor. Byli na tyle głupi, że próbowali porwać mojego X-Winga, kiedy podróżowałem sobie po różnych światach w sektorze 11, zwanym Whedonverse. Oviraptory to pewne siebie dranie, ale nie mieli pojęcia, z kim się zadają. Jeszcze zanim otworzyli do mnie ogień, miałem podły nastrój. Gdyby nie to, może bym im po prostu uciekł, przyspieszając do prędkości światła. Ale tego dnia odebrałem ich atak bardzo osobiście.

Statki przypominały większość innych przedmiotów w OASIS. Każdy miał jakieś atrybuty, broń i maksymalną prędkość. Mój X-Wing był znacznie zwrotniejszy niż wielki transportowiec Oviraptorów, więc bez trudu unikałem kanonady ich armat ze szrotu. Odpowiedziałem za to laserowymi działkami i torpedami protonowymi. Kiedy unieruchomiłem im silniki, wsiałem na pokład i zabiłem po kolei każdego awatara. Kiedy kapitan mnie rozpoznał, próbował przeproszać, ale nie byłem w miłosiernym nastroju. Pozbywszy się załogi, zaparkowałem X-Winga w luku bagażowym i pożeglowałem do domu moim nowym pojazdem.

Podszedłem do „Vonneguta” i na podłogę hangaru wysunęła się rampa załadunkowa. Kiedy zbliżyłem się do kokpitu, statek już startował. Usłyszałem stuknięcie chowanego podwozia i usadowiłem się za sterami.

- Max, zamknij dom i ustal kurs na Archaide.

- Tak jest, ka-ka-kapitanie - jąkał się Max z jednego z monitorów w kokpicie. Drzwi hangaru rozsunęły się i „Vonnegut” wystrzelił tunelem startowym prosto w rozgwieżdżone niebo. Kiedy statek znalazł się na zewnątrz, zbrojone drzwi do tunelu zamknęły się za nim głucho.

Zobaczyłem, że na wysokiej orbicie nad Falco wisi kilka statków. Jak zwykle: świrnięci fani, kandydaci na uczniów i początkujący łowcy nagród. Kilku z nich właśnie odwracało swe statki, żeby lecieć za mną - to tak zwane Snuje, czyli ludzie, którzy próbowali śledzić co ważniejszych jajogłowych, zbierali informacje na temat ich ruchów, a potem próbowali je odsprzedawać. Zawsze mogłem zgubić tych kretynów, przechodząc na prędkość światła. Mieli szczęście. Jeśli nie mogłem zgubić kogoś, kto mnie śledził, zwykle nie miałem

wyboru, musiałem się zatrzymać i go zabić.

Kiedy Vonnegut skoczył w nadświatlną, planety przede mną rozmyły się w długie smugi światła.

- Prę-prę-prędkość światła włączona, pięćdziesiąt trzy minuty. Jeśli zechce pan skorzystać z najbliższych gwiazdnych wrót, piętnaście.

Gwiazdne wrota były strategicznie rozmieszczone w każdym sektorze. To nic innego, jak po prostu urządzenia do teleportacji wielkości statków kosmicznych. Ponieważ jednak pobierano w nich opłaty od masy statku i odległości, jaką chciało się przebyć, korzystały z nich przeważnie tylko korporacje i obrzydliwie bogate awatary, które nie miały na co wydawać kredytów. Nie byłem ani korporacją, ani obrzydliwie bogaty, ale w tej sytuacji zdecydowałem się szarpnąć.

- Lecimy przez gwiazdne wrota, Max. Trochę nam się spieszy.

Vonnegut wyskoczył z nadświetlnej i nagle za oknami kokpitu ukazała się Archaide. Odróżniała się od innych planet w okolicy, bo zakodowano ją, by nie wyglądała realistycznie. Wszystkie sąsiednie planety były doskonale wyrenderowane, z chmurami, kontynentami i nawet kraterami na zakrzywionych powierzchniach. Na Archaide nie było nic takiego. Mieściło się tu największe w OASIS muzeum klasycznych gier komputerowych. Planetę zaprojektowano tak, by oddać hołd projektantom gier z grafiką wektorową z końca lat 70. i początku 80. Na powierzchni planety widać było jedynie siatkę jarzących się zielonych kropek, które przypominały światełka na pasie startowym na lotnisku. Rozsiane były równo po całej planecie i układały się w idealną siatkę. Z orbity Archaide przypominała wektorowy rysunek Gwiazdy Śmierci z wydanej w 1983 roku platformówki Gwiezdne wojny na Atari.

Max próbował wylądować „Vonnegutem” na powierzchni, a ja szykowałem się na ewentualną walkę. Włączyłem zbroję i naszprycowałem awatara kilkoma miksturami i nanopakietami. Archaide leżała w strefie pojedynków i w strefie chaosu, co oznaczało, że działa tu zarówno magia, jak i technologia. Starłem się więc nie zapomnieć o niczym, co mogło mi pomóc w walce.

Idealnie wyrenderowana stalowa rampa załadunkowa „Vonneguta” opadła na ziemię. Mocno kontrastowała z cyfrową czernią powierzchni Archaide. Kiedy zszedłem ze statku, stuknąłem w klawiaturę na prawym nadgarstku. Rampa cofnęła się i z cichym szumem włączył się system zabezpieczenia pojazdu. Wokół kadłuba „Vonneguta” pojawiło się przezroczyste błękitne pole siłowe.

Rozejrzałem się po horyzoncie. Wyglądał jak rozpikselowana wektorowa linia oznaczająca teren górzysty. Z poziomu powierzchni Archaide wyglądała dokładnie jak gra Battlezone z 1981 roku, kolejny wektorowy klasyk na Atari. W oddali trójkątny wulkan wyrzucał zielone piksele lawy. Można było biec w stronę tego wulkanu całymi dniami i nigdy do niego nie dotrzeć. Zawsze tkwił na horyzoncie. Zupełnie jak w starej grze komputerowej, krajobraz na Archaide nigdy się nie zmieniał, nawet kiedy okrążyło się planetę.

Zgodnie z moimi poleceniami Max posadził „Vonneguta” na lądowisku w pobliżu równika na wschodniej półkuli. Lądowisko było puste, a okolica wyglądała na opuszczoną. Skierowałem się w stronę najbliższej zielonej kropki. Kiedy podszedłem, przekonałem się, że w istocie jest to wejście do tunelu, był to jaskrawozielony okrąg dziesięciometrowej średnicy prowadzący pod ziemię. Archaide była pusta w środku, a muzealne eksponaty mieściły się wyłącznie pod powierzchnią.

Kiedy stanąłem przy najbliższym wejściu do tunelu, usłyszałem dochodzącą spod powierzchni głośną muzykę. Rozpoznałem Pour Some Sugar on Me grupy Def Leppard z albumu Hysteria (Epic Records, 1987). Stałem na skraju jarzącego się zielonego okręgu i wskoczyłem do środka. Zielona grafika wektorowa zniknęła i mój awatar stanął w otoczeniu wyrenderowanym w wysokiej rozdzielczości i pełnym kolorze. Wszystko wokół znów wyglądało realistycznie.

Pod powierzchnią Archaide mieściła tysiące klasycznych salonów z automatami do gier. Każdy stanowił pieczołowitą rekonstrukcję prawdziwego salonu, który kiedyś istniał gdzieś w prawdziwym świecie. Od samego początku OASIS tysiące starszych użytkowników przychodziło tu i drobiazgowo kodowało wirtualne repliki

miejscowych salonów, jakie pamiętali z dzieciństwa. W ten sposób uwieczniali je w muzeum. A w każdym z tych symulowanych salonów, kręgielni czy pizzerii stały rzędy automatów z klasycznymi grami. Można tu było znaleźć przynajmniej jedną kopię każdego automatu do gier, jaki kiedykolwiek wyprodukowano. Wszystkie kody źródłowe gier zaszyto w kodzie planety, a drewniane szafy z automatami wyglądały jak oryginały. W całym muzeum można było też podziwiać setki świątyń i wystaw poświęconych rozmaitym projektantom i wydawcom gier.

Poziomy muzeum składały się z ogromnych pieczar połączonych siecią podziemnych ulic, tuneli, schodów, wind, ruchomych schodów, drabin, zjeżdżalni, drzwi-pułapek i tajnych przejść. Przypominało to potężny podziemny labirynt o wielu poziomach. Zaprojektowano go tak, że bardzo łatwo można było się zgubić, więc na wyświetlaczu miałem stale włączoną trójwymiarową holograficzną mapę. Aktualne położenie mojego awatara oznaczała migająca niebieska kropka. Wszedłem do muzeum obok starego salonu o nazwie Zamek Alladyna, tuż pod powierzchnią. Dotknąłem punktu na mapie w pobliżu rdzenia planety. To był mój cel. Program szybko wyznaczył mi najszybszą drogę, którą mogę się tam dostać. Pobiegłem wytyczonym szlakiem.

Muzeum podzielono na warstwy. Tu, pod płaszczem planety, można było znaleźć ostatnie automaty na monety, jakie wyprodukowano przez pierwszych kilka dekad XXI wieku. Przeważnie były to symulatory z elementami dotykowymi pierwszej generacji, wibrującymi fotelami czy kabinami na hydraulicznych podnośnikach. Mnóstwo połączonych w sieć seryjnych symulatorów motoryzacyjnych, które umożliwiały ściganie się z innymi graczami. To był łabędzi śpiew automatów. Domowe konsole do gier wyparły już wtedy publiczne automaty na monety. Kiedy pojawiła się OASIS, w ogóle zaprzestano produkcji automatów.

Zapuszczając się w głąb muzeum, można było podziwiać coraz starsze i bardziej archaiczne gry. Automaty z przełomu wieków. Mnóstwo gier walki, w których niezgrabne postaci, renderowane za pomocą wielokątów, dawały sobie łupnia na wielkich płaskich monitorach. Strzelanki z prymitywnymi pistoletami świetlnymi. Symulacje tańca. A poziom niżej wszystkie gry zaczynały wyglądać identycznie. Każda miała kształt wielkiego prostokątnego pudła z drewna, w którym mieściły się kineskopowy telewizor i prymitywne urządzenia sterujące. Grało się w nie, używając rąk i oczu (od czasu do czasu jeszcze stóp). Nie było żadnego sprzętu dotykowego. W tych grach nie czuło się niczego. Im głębiej wchodziłem, tym uboższa stawała się grafika.

Na najniższym poziomie muzeum, w samym rdzeniu planety, znajdowała się kulista sala z sanktuarium poświęconym pierwszej grze wideo - Tenis dla dwóch graczy wynalezioną przez Williama Higinbothama w 1958 roku. Gra działała na starym analogowym komputerze, a obraz wyświetlał się na małym oscyloskopowym ekranie około pięciocalowej średnicy. Obok stała replika archaicznego komputera PDP-1, na którym działała gra Spacewar!, druga w historii gra wideo stworzona przez grupę studentów z MIT w 1962 roku.

Jak większość jajogłowych kilka razy byłem już na Archaide. Schodziłem do rdzenia i grałem, zarówno w Tenisa, jak i Spacewar!, póki nie opanowałem ich do perfekcji. Potem włączyłem się po poziomach muzeum, grałem w rozmaite gry i szukałem tropów, jakie mógł zostawić Halliday. Ale nie znalazłem niczego.

Biegłem dalej, coraz niżej, aż dotarłem do muzeum Gregarious Simulation

Systems, zlokalizowanego kilka poziomów pod rdzeniem planety. Zszedłem już tu kiedyś, więc nie było to dla mnie nowością. Stały tu eksponaty poświęcone wszystkim najpopularniejszym grom GSS. Kilka gier wypuszczonych pierwotnie na komputery domowe i konsole zaadaptowano też na automaty. Dość szybko znalazłem wystawę, na której stało pięć nagród Projektanta Gier Roku przyznanych Hallidayowi. Obok znajdowała się brązowa statua samego Hallidaya.

Po kilku minutach wiedziałem, że marnuję tu tylko czas. Muzeum GSS zakodowano tak, że nie dało się niczego zabrać z wystawy, więc nagród nie można było tak po prostu zgarnąć. Przez kilka minut próbowałem bezskutecznie odciąć jedną z nich od podstawy laserowym palnikiem, ale w końcu dałem sobie spokój.

Kolejny ślepy zaułek. Cała ta wycieczka to tylko strata czasu. Rozejrzałem się po raz ostatni i ruszyłem do wyjścia, pilnując się, by nie stracić panowania nad sobą.

W drodze powrotnej postanowiłem wyjść na powierzchnię inną drogą, przez część muzeum, której nie zwiedziłem w całości podczas poprzednich wizyt. Wędrowałem licznymi tunelami aż do potężnej komory, w której mieściło się coś w rodzaju podziemnego miasta składającego się wyłącznie z pizzerii, kręgielni, sklepów spożywczych i oczywiście salonów gier. Włączyłem się po labiryncie pustych ulic, aż w końcu trafiłem na kręty zaułek, który kończył się ślepo przy wejściu do małej pizzerii.

Stanąłem jak wryty, kiedy zobaczyłem nazwę lokalu.

Nazywał się Happytime Pizza i był repliką małej pizzerii, która istniała w rodzinnym mieście Hallidaya w połowie lat 80. Halliday najwyraźniej przekopiował kod Happytime Pizza z symulacji Middletown i ukrył jej replikę tu, w muzeum na Archaide.

Co u licha tu robiła? Nigdy nie słyszałem, żeby ktoś wspominał o niej na forach dla jajogłowych czy w przewodnikach strategicznych. Czy to możliwe, że dotąd nikt na nią nie trafił?

Halliday kilka razy wspominał o Happytime Pizza w Almanachu i wiedziałem, że wiązał z tym miejscem miłe wspomnienia. Często przychodził tu po szkole, by nie wracać do domu.

We wnętrzu odtworzono atmosferę klasycznej pizzerii i salonu gier z lat 80. Za ladą stało kilku pracowników PNG, którzy ugniatali ciasto i odcinali kawałki pizzy. (Włączyłem wieżę Olfatrix i odkryłem, że naprawdę czuć tu sos pomidorowy). Lokal podzielono na dwie połowy - salon gier i część jadalną. W części jadalnej też stały automaty do gier. Pod stolikami ze szklanymi blatami kryły się automaty do gry na siedząco. Można było, jedząc

pizzę, grać na stole w Donkey Konga.

Gdybym był głodny, mógłbym zamówić przy barze kawałek prawdziwej pizzy. Zamówienie przekierowano by do pizzerii leżącej w pobliżu mojego bloku, w tej, którą umieściłem na liście ulubionych lokali w preferencjach OASIS. Pizzę dostarczono by mi pod drzwi w kilka minut, a cenę (łącznie z napiwkami) potrącono by mi z konta w OASIS.

Chodząc po salonie gier, słuchałem piosenki Bryana Adamsa z głośników zamontowanych na obitych wykładziną ścianach. Bryan śpiewał o tym, że dokądkolwiek się udał, dzieciaki chciały rocka. Przycisnąłem klawisz na automacie do rozmieniania pieniędzy i kupiłem ćwierćdolarówkę. Wziąłem ją z tacki z nierdzewnej stali i wróciłem do sali z automatami, napawając się szczegółowością, z jaką wszystko tu odtworzono. Na automacie z Defenderem zobaczyłem przyklejoną

kartkę z odręcznym napisem: „Pobij rekord właściciela, a dostaniesz dużą pizzę za darmo!”

Na automacie z Robotronem widać było listę rekordów. W tej grze najlepsi gracze mogli obok wyniku wpisać całe zdania, a nie tylko inicjały. Mistrz tego automatu wykorzystał swoje cenne miejsce, by ogłosić światu, że: „Wicedyrektor Rundberg to skończony kretyn!”

Wszedłem głębiej do ciemnej elektronicznej pieczary i stanąłem przy automacie z Pac-Manem na samym końcu sali, wciśniętym między Galagę i Dig-Duga. Powierzchnia czarno-żółtej szafki pełna była zadrapań i otarć, a kiczowata grafika z boku zaczęła odłazić.

Monitor PacMana był ciemny, a na automacie naklejono kartkę z napisem „Awaria”. Po co Halliday wstawiał zepsuty automat do tej symulacji? Czy to kolejny szczegół oddający atmosferę? Zaintrygowało mnie to, więc postanowiłem przyjrzeć mu się bliżej.

Odsunąłem automat od ściany i zobaczyłem, że Pac-Man jest wyłączony z prądu. Podłączyłem kabel z powrotem do gniazdka i czekałem, aż gra się ponownie uruchomi. Wyglądało na to, że działa bez zarzutu.

Kiedy przesuwalem automat z powrotem na miejsce, coś zauważyłem. Na górze, na metalowej opasce podtrzymującej szklany szyld, leżała ćwierćdolarówka. Data wybicia monety: 1981 - rok, w którym wydano PacMana.

Wiedziałem, że w latach 80. kiedy ktoś położył monetę na szyldzie, oznaczało to, że rezerwuje sobie następną kolejkę na tej maszynie. Próbowałem wziąć ćwierćdolarówkę, ale ani drgnęła. Jakby ktoś ją przyspawał.

Dziwne.

Przykleiłem kartkę z napisem „Awaria” na sąsiedni automat z Galagą i spojrzałem na ekran startowy, na którym wymieniano złe duchy grasujące w grze: Inky, Blinky, Pinky i Clyde. Najwyższy wynik wypisany na górze ekranu wynosił 3 333 350 punktów.

Kilka rzeczy wyglądało tu dziwnie. W prawdziwym świecie automaty z Pac-Manem nie zachowywały listy rekordów po wyłączeniu z prądu. A licznik rekordów powinien się przekreślić przy milionie punktów. Jednak ta maszyna wyświetlała rekord 3 333 350 punktów - zaledwie o dziesięć punktów mniej od najwyższego możliwego wyniku w Pac-Manie.

Jedyny sposób, by pobić ten rekord, to rozegrać idealną grę.

Czułem, że puls mi przyspiesza. Coś tu odkryłem. Jakieś wielkanocne jajo ukryte w tym starym automacie do gier. Nie było to owo najważniejsze jajo. Ot, jajo pośledniejszego gatunku. Jakieś wyzwanie czy też zagadka, którą na pewno stworzył i umieścił tu Halliday. Nie wiedziałem, czy ma to coś wspólnego z Jadeitowym Kluczem. Może w ogóle nie miało to związku z poszukiwaniami właściwego jaja. Ale istniał tylko jeden sposób, żeby to sprawdzić.

Musiałem rozegrać idealną partię PacMana.

Nie było to łatwe zadanie. Trzeba było przejść bezbłędnie wszystkie dwieście pięćdziesiąt sześć poziomów, aż do ostatniego ekranu podzielonego na dwie części. Po drodze należało zjeść każdą kropkę, napój energetyzujący, owoc i każdego ducha, a przy tym wszystkim ani razu nie stracić życia. W sześćdziesięcioletniej historii tej gry udokumentowano niecałe dwadzieścia przypadków bezbłędnych partii. Jedną z nich, na dodatek najszybciej przebytą w historii, rozegrał James Halliday, zrobił to w niespełna cztery godziny, na oryginalnym automacie z Pac-

Manem ustawionym w pomieszczeniu do relaksu w siedzibie Gregarious Games.

Wiedziałem, że Halliday uwielbiał tę grę, więc już dawno sporo się dowiedziałem na jej temat. Ale nigdy nie udało mi się rozegrać bezbłędnej partii. Oczywiście nigdy też przesadnie się nie starałem. Do dzisiaj nie miałem powodu.

Otworzyłem notes Graala i wyciągnąłem z niego wszystko, co znalazłem kiedykolwiek na temat PacMana. Oryginalny kod gry. Pełną biografię projektanta Toru Iwataniego. Każdy podręcznik strategii PacMana, jaki kiedykolwiek napisano. Każdy odcinek komiksu o Pac-Manie. Składniki płatków zbożowych Pac-Man. I oczywiście schematy gry. Miałem ich od jasnej cholery, a do tego setki godzin nagrań, jak przechodzą ją najlepsi gracze w historii. Analizowałem to wszystko kiedyś bardzo długo, teraz przejrzałem tylko, żeby odświeżyć sobie pamięć. W końcu zamknąłem notes i przyjrzałem się automatowi przed sobą. Mierzyłem go wzrokiem niczym przeciwnika w pojedynku rewolwerowców.

Wyciągnąłem ręce, obróciłem głowę i rozprostowałem palce.

Kiedy wrzuciłem ćwierćdolarówkę do szczeliny po lewej, automat wydał z siebie znajomy elektroniczny dźwięk. Wcisnąłem klawisz „Gracz 1” i na ekranie pojawił się pierwszy labirynt.

Zacisnąłem prawą dłoń na dżojstiku i zacząłem grać, prowadząc mojego bohatera w kształcie pizzy przez jeden labirynt za drugim. Wakka-wakka-wakka-wakka.

Sztuczne otoczenie, gdzieś się rozmyło. Skupiłem się na grze, wchłonęła mnie jej starodawna dwuwymiarowa rzeczywistość.

Zupełnie jak w Dungeons of Daggorath. Grałem teraz w symulację wewnątrz symulacji. W grę w grze.

*** Kilka razy musiałem zaczynać od nowa. Grałem przez godzinę czy nawet dwie, a potem popełniałem drobny błąd i musiałem ponownie uruchamiać maszynę i zaczynać od nowa. Ale zrobiłem już ósme podejście i grałem nieprzerwanie od sześciu godzin. Dawałem czadu jak Dokken¹⁷. Do tej pory wszystko szło gładko jak po lodzie. Dwieście pięćdziesiąt pięć ekranów i nadal nie popełniłem ani jednego błędu. Udało mi się załatwić wszystkie cztery duchy każdą pigułką mocy (aż do osiemnastego labiryntu, kiedy przestają zmieniać kolor na niebieski), pożarłem też każdy bonusowy owoc, ptaszka, dzwonek i klucz, który się pojawił. I nie straciłem ani jednego życia.

To była gra mojego życia. Najlepsza. Czuję to. Wszystko w końcu układało się idealnie. Miałem nad głową aureolę.

W każdym labiryncie, tuż nad pozycją wyjściową, znajdowało się miejsce, gdzie można było ukryć PacMana na kwadrans. W tym punkcie duchy nie były go w stanie znaleźć. Dzięki temu trikowi w ciągu sześciu godzin mogłem zrobić dwie szybkie przerwy na jedzenie i toaletę.

Kiedy przedzierałem się przez dwieście pięćdziesiąty piąty ekran, z głośników w salonie zaczęła dobiegać piosenka Pac-Man Fever. Uśmiechnąłem się. Wiedziałem, że to gest szacunku ze strony Hallidaya.

Trzymając się wypróbowanego schematu, po raz ostatni szarpnąłem dżojstikiem w prawo, wszedłem przez tajne drzwi i wyszedłem po przeciwnej stronie, prosto w dół, żeby pożreć kilka ostatnich kropek i oczyścić planszę. Wziąłem głęboki oddech, a niebieski labirynt zaczął pulsować na biało. I wtedy zobaczyłem przed sobą słynny podwójny ekran, który się pojawiał na samym końcu gry.

Wtedy właśnie, w najgorszym możliwym momencie, na wyświetlaczu mignął mi

komunikat o zmianie na Tablicy - kilka sekund po tym, jak zacząłem grać na ostatnim ekranie.

Na ekran PacMana nałożył mi się widok dziesięciu rekordów w konkursie Hallidaya. Zerknąłem na niego tylko przez chwilę, ale to wystarczyło, żeby stwierdzić, że Aech jako drugi znalazł Jadeitowy Klucz. Jego wynik podskoczył o dziewiętnaście tysięcy punktów. I awansował na drugie miejsce, spychając mnie na trzecie.

Jakimś cudem udało mi się nie zemdleć. Skupiłem się na grze.

Ścisnąłem mocniej dżojstik, nie chciałem się zdekoncentrować. Doszedłem prawie do końca! Trzeba tylko jeszcze wycisnąć ostatnie sześć tysięcy siedemset sześćdziesiąt możliwych punktów na tym ostatnim pokręconym ekranie i pobiję rekord.

Serce waliło mi w rytm muzyki, kiedy wyczyściłem bezbłędnie lewą połowę labiryntu. Następnie przeszedłem na prawą połowę. Prowadziłem PacMana przez rozpixselowany ekran śmierci, który wyglądał, jakby w grze zabrakło pamięci na grafikę. Gdzieś pod tymi wszystkimi śmieciami i pokręconą grafiką kryło się jeszcze dziewięć kropek wartych po dziesięć punktów każda. Nie widziałem ich, ale pamiętałem ich rozmieszczenie. Szybko znalazłem i pożarłem wszystkie dziewięć, zdobywając kolejne dziewięćdziesiąt punktów. Nagle odwróciłem się i wpadłem na najbliższego ducha, Clyde'a, i popełniłem pacmanowe samobójstwo. Zginałem po raz pierwszy w tej grze. Pac-Man zamarł i rozplynał się w nicości z przeciągłym: buuuuu.

Ilekcóż Pac-Man ginął w tym ostatnim labiryncie, dziewięć ukrytych kropek pojawiało się ponownie na zdeformowanej prawej połowie ekranu. Aby osiągnąć maksymalny wynik, musiałem znaleźć i zjeść każdą z nich jeszcze pięć razy, w każdym z pięciu pozostałych żyć.

Starąłem się ze wszystkich sił nie myśleć o Aechu, który pewnie teraz trzymał właśnie w dłoni Jadeitowy Klucz. I czytał podpowiedź wyrytą na jego powierzchni.

Szarpnąłem dżojstik w prawo, po raz ostatni krążąc po cyfrowym śmietniku. Mógłbym to już robić z zawiązanymi oczami.

Wyminąłem zgrabnie Pinky'ego, by zebrać dwie kropki na dole ekranu, potem kolejne trzy pośrodku i ostatnie cztery na górze.

Udało się. Pobitem rekord, 3 333 360 punktów. Bezblędna gra.

Oderwałem dłonie od dżojstika i przycisków i patrzyłem, jak cztery duchy zbliżają się do PacMana. Pośrodku labiryntu zaczął migać napis KONIEC GRY.

Czekałem. Nic się nie stało. Po kilku sekundach wrócił ekran początkowy gry, z czterema duchami, ich nazwami i pseudonimami.

Spojrzałem na ćwiercdolarówkę na krawędzi opaski przy szyldzie. Wcześniej była jak przyspawana, nie do ruszenia. Teraz jednak spadła i potoczyła się prosto w dłoń mojego awatara. A potem zniknęła, a na wyświetlaczu ujrzałem wiadomość, że automatycznie została dodana do mojego schowka. Próbowałem ją wyjąć i obejrzeć, ale okazało się, że nie mogę. Ikona ćwiercdolarówki leżała w schowku. Nie mogłem jej wyjąć ani wyrzucić.

Jeśli moneta miała jakieś magiczne właściwości, to nie wymieniono ich w opisie, bo pole opisu było całkowicie puste. Żeby dowiedzieć się o niej czegoś więcej, musiałbym rzucić na nią serię zaklęć wiedzy wysokiego poziomu. Trwałoby to wiele dni i wymagałoby wielu drogich elementów do owych zaklęć. Zresztą nie miałem żadnej pewności, że czegoś bym się w ten sposób dowiedział.

Ale na razie trudno mi się było przejmować tajemnicą nieusuwalnej ćwierćdolarówki. Myślałem tylko o tym, że Aech i Art3mis pokonali mnie w poszukiwaniach Jadeitowego Klucza. A pobicie rekordu w PacMana na Archaide najwyraźniej nie zbliżyło mnie ani trochę do rozwiązania tej zagadki. Straciłem tylko czas.

Wróciłem na powierzchnię planety. Kiedy siadałem w kokpicie Vonneguta, przyszedł e-mail od Aecha. Poczułem, że puls mi przyspiesza, kiedy przeczytałem temat listu: „Czas spłacić dług”.

Wstrzymując oddech, otworzyłem wiadomość i przeczytałem:

Drogi Parzivalu,
oficjalnie jesteśmy już kwita, kapewu? Uważam, że w ten sposób spłaciłem dług wdzięczności wobec ciebie.

Lepiej się pospiesz, Szóstki pewnie już tam jadą.

Powodzenia,

Aech

Pod podpisem zobaczyłem załącznik z plikiem graficznym. Był to skan wysokiej rozdzielczości okładki do podręcznika tekstowej gry przygodowej Zork, wersji z 1980 roku wydanej przez Personal Software na TRS-80 Model III.

Dawno temu grałem w Zorka i ukończyłem tę grę, jeszcze w pierwszym roku poszukiwań jaja. Ale owego roku przeszedłem też setki innych klasycznych tekstowych gier przygodowych, w tym wszystkie sequele Zorka, więc szczegóły gry zdążyły mi już umknąć. Większość starych tekstowych przygodówek była prosta do bólu, więc nawet nie zwracałem sobie głowy, żeby przeczytać instrukcję do tej właśnie gry. Teraz wiedziałem, że był to ogromny błąd. Na okładce instrukcji znajdował się rysunek przedstawiający jedną ze scen. Śmiały poszukiwacz przygód w zbroi i hełmie ze skrzydełkami stał ze wzniesionym nad

głową lśniąącym mieczem, gotów zadać cios kulącemu się przed nim trollowi. W drugiej ręce bohater trzymał kilka skarbów, a u jego stóp leżały kosztowności rozrzucone pośród ludzkich kości. Tuż za bohaterem czaił się ciemny stwór z wielkimi kłami i złowieszczym pyskiem.

Wszystko to znajdowało się na pierwszym planie obrazka, ale ja natychmiast zwróciłem uwagę na tło - duży biały dom z drzwiami i oknami, które zabito deskami.

Biały dom co sypie się

Patrzyłem na ten obrazek jeszcze przez kilka sekund. Cały czas przeklinałem się, że sam nie wpadłem na to skojarzenie już kilka miesięcy temu. W końcu odpaliłem silniki „Vonneguta” i ustawiłem kurs na kolejną planetę w sektorze 7, niedaleko od Archaide. Był to mały świat o nazwie Frobozz, w którym szczegółowo odwzorowano grę Zork.

Teraz wiedziałem, że kryje się tam także Jadeitowy Klucz.

Frobozz mieściła się w grupie kilkuset rzadko odwiedzanych światów znanych jako Klaster XYZZY. Planety pochodziły z początków OASIS i każda odwzorowywała środowisko jakiejś klasycznej tekstowej przygodówki albo gry typu MUD (Multi-User Dungeon). Każdy z tych światów był swego rodzaju świątynią, interaktywnym hołdem złożonym najwcześniejszym przodkom OASIS.

Tekstowe gry przygodowe (często określane przez współczesnych naukowców jako interaktywna fabuła) za pomocą tekstu kreowały wirtualne środowisko gracza. Program obsługujący grę podawał prosty pisemny opis otoczenia, a następnie pytał, co gracz chce zrobić. Aby się poruszać czy wchodzić w interakcję z wirtualnym otoczeniem, trzeba było wpisywać z klawiatury polecenia tekstowe. W ten sposób program dowiadywał się, co awatar chce zrobić. Te polecenia musiały być bardzo proste, zwykle składały się z dwóch, góra trzech słów, na przykład IDŹ NA POŁUDNIE albo WEŹ MIECZ. Jeśli polecenie było zbyt złożone, prosty mechanizm analizujący nie był w stanie go zrozumieć. Czytając opisy i wpisując polecenia, chodziło się po wirtualnym świecie, zbierając skarby, walcząc z potworami, unikając pułapek, rozwiązując zagadki, aż doszło się do końca gry.

Pierwsza tekstowa przygodówka, w którą grałem, nosiła nazwę Colossal Cave.

Początkowo tekstowy interfejs wydawał mi się niewiarygodnie prosty i prymitywny. Ale kiedy pograłem kilka minut, szybko wciągnęła mnie rzeczywistość stworzona przez słowa na ekranie. Okazało się, że proste dwuzdaniowe opisy komnat potrafią tworzyć w umyśle niezwykle żywe obrazy.

Zork był jedną z najstarszych i najsłynniejszych tekstowych gier przygodowych. Według mojego notesu Graala przeszedłem ją do końca tylko raz, w jeden dzień, cztery lata temu. Wstrząsającym dowodem niewybaczalnej ignorancji było to, że od tamtego czasu zapomniałem o dwóch bardzo ważnych szczegółach na temat tej gry:

1. Zaczynała się od sceny, w której bohater stoi przed białym domem z zabitymi drzwiami.

2. W salonie tego białego domu znajduje się skrzynia na trofea.

Aby ukończyć grę, każdy znaleziony skarb trzeba przynieść do salonu i włożyć do skrzyni.

Teraz reszta kwartyny nabierała sensu:

Kapitan chowa Klucz Jadeitowy
W białym domu co sypie się
Ale w gwizdek zadmiesz wtedy
Gdy trofea wszystkie zniesiesz

Dziesiątki lat temu wykupiono licencje na Zorka i kolejne części, by odtworzyć je w OASIS jako oszałamiające trójwymiarowe realistyczne symulacje. Wszystkie mieściły się na planecie Frobozz nazwanej tak od jednej z postaci występującej w tym wszechświecie. A więc biały dom co sypie się - ten, którego szukałem od pół roku - tkwił sobie cały czas tu na Frobozz. I to na widoku.

Spojrzałem na komputer nawigacyjny statku. Podróżując z prędkością światła, miałem dotrzeć na Frobozz w nieco ponad kwadrans. Istniało ryzyko, że Szóstki

znajdą się tam szybciej. Jeśli tak, to pewnie kiedy wyjdę z nadświetlnej, trafię na małą armadę kanonierów czekających na orbicie wokół planety. Będę musiał przedrzeć się jakoś przez ten kordon na powierzchnię. Albo ich zgubię, albo będę musiał spróbować znaleźć Jadeitowy Klucz, mając ich na karku. Kiepski pomysł.

Na szczęście miałem plan awaryjny. Pierścień Teleportacyjny. To był jeden z najcenniejszych przedmiotów magicznych, jakie miałem. Zabrałem go ze skarbca czerwonego smoka, którego zabiłem na planecie Gyax. Pierścień pozwalał mojemu awatarowi raz w miesiącu teleportować się w dowolne miejsce w OASIS. Używałem go jako ostatnią deskę ratunku w awaryjnych sytuacjach, kiedy musiałem uciekać albo dokąś się bardzo spieszyłem. Tak jak teraz.

Szybko zaprogramowałem komputer pokładowy „Vonneguta”, by zaprowadził statek na Frobozz. Poinstruowałem go, by zaraz po wyjściu z nadprzestrzeni uaktywnił maskowanie, następnie zlokalizował mnie na powierzchni planety i wylądował gdzieś w pobliżu. Jeśli będę miał szczęście, Szóstki nie wykryją mojego statku i nie strącą go z nieba, nim do mnie dotrze. Jeśli tak się stanie, utknę na Frobozz bez możliwości ewakuacji, mając przeciw sobie całą armię Szóstek.

Włączyłem autopilota na „Vonnegucie” i aktywowałem Pierścień Teleportacyjny, wypowiadając polecenie: „Brundell”. Kiedy pierścień zaczął się jarzyć, powiedziałem nazwę planety, na którą chciałem się teleportować. Na moim wyświetlaczu pojawiła się mapa Frobozz. Był to duży świat i tak jak na planecie Middletown, całą powierzchnię pokrywały setki identycznych kopii tej samej symulacji - w tym przypadku repliki środowiska gry Zork. Odtworzono ją dokładnie w pięćset dwunastu kopiach rozmieszczonych równo po całej powierzchni planety. Jadeitowy Klucz powinienem zdobyć w dowolnej z nich, więc wybrałem z mapy pierwszą z brzegu kopię. Pierścień mignął oślepiającym światłem i ułamek sekundy później mój awatar stał już na powierzchni Frobozz.

Otworzyłem notes Graala i odnalazłem notatki na temat tego, jak przejść przez Zorka. Wyciągnąłem mapę gry i umieściłem ją w rogu wyświetlacza.

Spojrzałem w niebo i nie zobaczyłem śladu Szóstek, ale to nie znaczyło, że już nie przylecieli. Sorrento i jego podwładni pewnie teleportowali się po prostu do jednej z kopii gry. Wszyscy wiedzieli, że Szóstki od kilku dni stacjonują w sektorze 7, czekając na tę chwilę. Kiedy tylko zobaczyli skok wyniku Aecha, użyli Szukającej Tabliczki Fyndoro i dowiedzieli się, że jest właśnie na Frobozz. To oznaczało, że cała armada Szóstek jest już w drodze tutaj. Musiałem więc jak najszybciej zdobyć klucz i spadać stąd gdzie pieprz rośnie.

Rozejrzałem się. Otoczenie wydało mi się dziwnie znajome.

Wstępny opis w grze brzmi następująco:

NA ZACHÓD OD DOMU

Stoisz na otwartym polu na zachód od białego domu z drzwiami zabitymi deskami.

Widzisz małą skrzynkę pocztową.

>

Mój awatar znajdował się na tym otwartym polu, tuż na zachód od białego domu.

Drzwi wejściowe wiktoriańskiej rezydencji zabito deskami. A kilka kroków ode mnie, na końcu dróżki prowadzącej do domu, stała skrzynka pocztowa. Dom otoczony był gęstym lasem, za którym widać było górskie szczyty. Spojrzawszy w lewo, zobaczyłem ścieżkę prowadzącą na północ, tam gdzie być powinna.

Pobiegłem na tył domu. Znalazłem tam lekko uchylone okienko. Otworzyłem je siłą i wspiałem się do środka. Tak jak się spodziewałem, znalazłem się w kuchni. Pośrodku był drewniany stół, a na nim leżał długi brązowy worek i stała butelka wody. Niedaleko widać było komin i schody prowadzące na strych. Korytarz po lewej prowadził do salonu. Tak jak w grze.

Ale w kuchni znajdowały się także rzeczy, o których nie wspomiano w opisie tego pomieszczenia. Kuchenka, lodówka, kilka drewnianych krzesel, zlew i kuchenne szafki. Otworzyłem lodówkę. Cała wypełniona śmieciowym jedzeniem. Skamieniała pizza, słodkie przekąski, mięso na obiad i cała gama paczuszek z przyprawami. Zajrzałem do kredensów. We wszystkich stało jedzenie w puszkach i paczkach. Ryż, makaron, zupy.

I płatki zbożowe.

Cały jeden kredens pełen był pudełek ze starymi płatkami zbożowymi. Większość przestano produkować, nim się urodziłem. Fruit Loops, Honeycombs, Lucky Charms, Count Chockula, Quisp, Frosted Flakes. A daleko z tyłu stało jedno jedyne pudełko Cap'N Crunch. Na wierzchu widać było wyraźny napis: W ŚRODKU PREZENT: GWIZDEK-ZABAWKA!

Kapitan chowa Klucz Jadeitowy

Wysypałem zawartość pudełka na blat, rozsypując wszędzie zbożowe kulki. I wtedy go zobaczyłem. Mały plastikowy gwizdek zawinięty w przezroczysty celofan. Zerwałem celofan i wziąłem gwizdek do ręki. Był żółty, po jednej stronie miał odlaną kreskówkową twarz Cap'N Cruncha, a po drugiej - pysk małego psa. Po obu bokach wytłoczono napis „Bosmański gwizdek Cap'N Cruncha”.

Podniosłem gwizdek do ust mego awatara i dmuchnąłem w niego. Ale nie wydał z siebie żadnego dźwięku, nic się nie stało.

Ale w gwizdek zadmiesz wtedy, gdy trofea wszystkie zniesiesz

Schowałem gwizdek i otworzyłem worek leżący na stole w kuchni. W środku znalazłem wianuszek czosnku, który wrzuciłem do schowka. Potem pobiegłem na zachód, do salonu. Na podłodze leżał duży orientalny dywan. W całym domu stały zabytkowe meble, takie jakie widziałem w filmach z lat 40. XX wieku. W zachodniej ścianie znajdowały się drewniane drzwi z wyrzeźbionymi na powierzchni dziwnymi znakami. A pod przeciwną ścianą stała piękna szklana skrzynia na trofea. Pusta. Na skrzyni ustawiono latarenkę na baterie, zaś na ścianie tuż nad nią wisiał lśniący miecz.

Zabrałem miecz i latarnię, po czym zwinąłem orientalny dywan, odkrywając drzwi w podłodze. Wiedziałem, że tam będą. Otworzyłem je i pojawiły się schody prowadzące do ciemnej piwnicy.

Włączyłem lampę. Kiedy schodziłem do piwnicy, mój miecz zaczął się jarzyć.

Dalej korzystałem z notatek w moim notesie. W ten sposób wiedziałem dokładnie, jak poruszać się po labiryncie pokoiów, przejść i zagadek w grze. Po drodze zebrałem wszystkie dziewiętnaście skarbów, co jakiś czas wracając do salonu w białym domu, by je składać w skrzyni, po kilka za jednym razem. Po drodze musiałem walczyć z trollem, cyklopem i piekielnie irytującym złodziejem. Co

się zaś tyczy legendarnego Grue, czającego się w ciemności i czekającego, by zrobić sobie ze mnie ucztę? Po prostu go unikałem.

Poza gwizdkiem z Cap’N Crunch ukrytym w kuchni nie znalazłem żadnych niespodzianek ani odchyłeń od pierwotnej gry. Aby rozwiązać tę realistyczną trójwymiarową wersję Zorka, musiałem po prostu wykonywać te same czynności, co w oryginalnej tekstowej grze. Biegając z maksymalną szybkością i nie zatrzymując się na podziwianie widoków czy główkowanie, zdołałem ukończyć grę w dwadzieścia dwie minuty.

Kiedy wracałem z ostatnim z dziewiętnastu skarbów, na wyświetlaczu mignęła mała mosiężna kuleczka - znak, że na zewnątrz wylądował „Vonnegut”. Autopilot posadził statek na polu na zachód od białego domu. Statek miał wciąż włączone system maskowania i siłowe pole ochronne. Miałem nadzieję, że jeśli Szóstki już są na orbicie wokół planety, to nie zauważyły mojego pojazdu.

Wróciłem biegiem po raz ostatni do salonu w białym domu i umieściłem ostatni skarb w skrzyni. Tak jak w oryginalnej grze w skrzyni pojawiła się mapa, która miała zaprowadzić mnie do ukrytej stodoły, gdzie kończyła się rozgrywka. Ale nie zależało mi na mapie ani na ukończeniu gry. Wszystkie trofea były już w skrzyni, więc wyjąłem gwizdek Cap’N Crunch. Miał trzy dziurki na górze. Zakryłem trzecią, żeby wytworzyć dźwięk o częstotliwości dwóch tysięcy sześciuset herców, dzięki któremu ów gwizdek zapisał się w annałach historii hakerów. W końcu dmuchnąłem, wydobywając czysty, świdrujący gwizd.

Gwizdek zmienił się w mały klucz, a mój wynik na Tablicy podskoczył o osiemnaście

tysięcy punktów.

Znów byłem na drugim miejscu, zaledwie tysiąc punktów przed Aechem.

Chwilę później cała symulacja gry się zresetowała. Dziewiętnaście skarbów zniknęło ze skrzyni i pojawiło się na swoich miejscach. Reszta domu i terenu gry wróciła do takiego stanu, w jakim ją zastałem.

Popatrzyłem na klucz w dłoni i poczułem krótki napad paniki. Klucz był srebrny, nie mlecznozielony jak jadeit. Ale kiedy obróciłem go i przyjrzałem się bliżej, zobaczyłem, że był owinięty w srebrną folię, jak guma do żucia albo czekoladowy baton. Ostrożnie zdjąłem sreberko i w środku zobaczyłem klucz z wypolerowanego zielonego kamienia.

Jadeitowy Klucz.

I tak jak na Miedzianym Kluczu, zobaczyłem wyrytą na nim podpowiedź:

Ciąg dalszy jest gdy przejdziesz test

Przeczytałem to kilka razy, ale nie przyszło mi do głowy żadne wytłumaczenie tej zagadki. Włożyłem więc klucz do schowka i przyjrzałem się folii. Srebrna z jednej strony, z drugiej pokryta białym papierem. Po żadnej ze stron nie było widać żadnych oznaczeń.

I wtedy usłyszałem stłumiony ryk zbliżającego się statku powietrznego. Wiedziałem, że to na pewno Szóstki. Brzmiało to tak, jakby nadlatywali większą grupą.

Schowałem folię do kieszeni i wybiegłem z domu. Nad moją głową na niebie zaroilo się od tysięcy kanonierek. Były jak wściekły rój metalowych os. Statki podzieliły się na małe grupy i zaczęły obniżać, rozpierzchając się we wszystkich

kierunkach. Chcieli chyba zakryć całą powierzchnię planety.

Nie sądziłem, że Szóstki będą na tyle głupie, by spróbować zabarykadować wszystkie pięćset dwanaście kopii białego domu. Ta strategia sprawdziła się na Ludus, ale tylko przez kilka godzin, a przecież tam blokowali tylko jedno miejsce. Cała planeta Frobozz objęta była strefą pojedynków. Działała tu zarówno magia, jak i technologia, słowem wszystko było możliwe. Wkrótce pojawią się tu zastępy jajogłowych uzbrojonych po zęby, a jeśli Szóstki spróbują ich przepędzić, będzie to oznaczało wojnę na skalę, jakiej jeszcze nie widziano w historii OASIS.

Przebiegłem przez pole i wskoczyłem na rampę mojego statku. Zobaczyłem wielki szwadron kanonierek, około setki, schodzący z nieba bezpośrednio nade mną. Najwyraźniej to ja byłem celem.

Max odpalił już silniki „Vonneguta”. Więc kiedy tylko wpadłem na pokład, krzyknąłem, żeby startował. Dосkoczyłem do pulpitu sterującego w kokpicie i przesunąłem manetkę przepustnicy do końca. Obniżający się rój statków Szóstek musiał ostro zakręcić, żeby polecieć za mną. Wznosiłem się z ogromną prędkością, mimo to zdążyłem już oberwać z kilku kierunków. Ale miałem szczęście. Mój statek był szybki i miał tarcze ochronne z górnej półki.

Wytrzymały na tyle długo, bym dotarł na orbitę. Jednak w końcu padły i w ciągu kilku zaledwie sekund, jakich potrzebowałem, żeby skoczyć w nadświetlną, kadłub „Vonneguta” uległ zniszczeniu. Niewiele brakowało. Dranie omal mnie nie dorwali.

Statek był w kiepskim stanie, więc zamiast wrócić prosto do twierdzy, skierowałem go do Garażu Joego, orbitalnego warsztatu dla statków kosmicznych znajdującego się w sektorze

10. Joe był przyzwoitą firmą obsługiwaną przez PNG. Ceny mieli rozsądne, a obsługę błyskawiczną. Korzystałem z ich usług, ilekroć „Vonnegut” wymagał naprawy albo unowocześnienia.

Kiedy Joe i jego chłopcy zajmowali się moim statkiem, wysłałem Aechowi krótki email z podziękowaniami. Napisałem, że jeśli istotnie czuł, że ma wobec mnie jakiś dług, to zdecydowanie spłacił go z nawiązką. Przyznałem też, że byłem totalnie niewrażliwym, egoistycznym dupkiem, i błagałem go o wybaczenie.

Po naprawieniu „Vonneguta” wróciłem do twierdzy. A resztę dnia spędziłem przyklejony do kanałów informacyjnych. Wieści o Frobozz rozeszły się lotem błyskawicy i każdy jajogłowy, którego było na to stać, postanowił się tam teleportować. Inni przybywali na planetę statkami kosmicznymi, po to by walczyć z Szóstkami i zdobyć własną kopię Jadeitowego Klucza.

Kanały informacyjne nadawały zdjęcia na żywo z setek potężnych bitew, jakie wybuchły na Frobozz, wokół prawie każdej repliki białego domu co sypie się. Wielkie klany jajogłowych znów połączyły siły, by przypuścić skoordynowany atak na armię Szóstek. To był początek tego, co do historii przeszło jako Bitwa na Frobozz. Ofiary padały masowo po obu stronach.

Pilnie śledziłem też Tablicę, czekając na dowód, że Szóstki zaczęły zbierać kopie Jadeitowego Klucza, nie dopuszczając przy tym innych do gry. Tak jak się obawiałem, następny wynik, który wzrósł, był przypisany do numeru kadrowego IOI Nolana Sorrenta. Przybyło mu siedemnaście tysięcy punktów, co dało mu czwarte miejsce.

Teraz, kiedy Szóstki wiedzą dokładnie, gdzie i jak zdobyć Jadeitowy Klucz, wyniki ich awatarów zaraz zaczną podskakiwać, bo w ślad za Sorrentem pójda jego

podwładni. Ale

ku mojemu zdziwieniu następnym awatarem, który zdobył Jadeitowy Klucz, był nie kto inny tylko Shoto. Dokonał tego niecałe dwadzieścia minut po Sorrencie.

Shoto w jakiś sposób zdołał ominąć hordy Szóstek rojące się na całej planecie, wejść do któregoś białego domu, zebrać wszystkie dziewiętnaście skarbów i zdobyć kopię klucza.

Patrzyłem nadal na Tablicę, spodziewając się, że wynik jego brata Daito również się zwiększy. Ale to nie nastąpiło.

Zamiast tego, kilka minut po tym, jak Shoto zdobył klucz, imię Daito zniknęło z Tablicy całkowicie. Istniało tylko jedno możliwe wyjaśnienie: Daito właśnie został zabity.

Przez następne dwanaście godzin na Frobozz trwał chaos, bo każdy jajogłowy z OASIS chciał się dostać na tę planetę i wziąć udział w akcji.

Szóstki rozproszyły swoją wielką armię po całym globie, podejmując śmiałą próbę zablokowania wszystkich pięćset dwunastu kopii gry Zork. Ale choć mieli liczne i dobrze wyposażone siły, tym razem rozproszyli się za bardzo. Tego dnia tylko siedem kolejnych awatarów zdołało zdobyć Jadeitowy Klucz. A kiedy klany jajogłowych zaczęły przypuszczać skoordynowane ataki na siły Szóstek, „kretyni w niebieskim” zaczęli ponosić poważne straty i zostali zmuszeni do rejterady.

W ciągu kilku godzin najwyższe dowództwo Szóstek postanowiło wdrożyć nową strategię. Szybko stało się oczywiste, że nie zdołają utrzymać ponad pięćset różnych blokad ani powstrzymać masowego napływu jajogłowych. Zgrupowali więc swoje siły wokół dziesięciu przylegających do siebie plansz w pobliżu południowego bieguna planety. Zainstalowali nad każdym z nich potężne pola siłowe, a przed nimi rozstawili uzbrojone bataliony.

Ta strategia się sprawdziła i Szóstki zdołały obronić te dziesięć plansz, nie wpuszczając do środka innych jajogłowych (nie mieli oni zresztą powodu, by się tam przebijać, bo przecież do ponad pięćset pozostałych kopii można było wchodzić swobodnie). Szóstki mogły teraz pracować w spokoju, więc ustawiły dziesięć kolejek awatarów przed każdym białym domem i każdy z nich zaczął po kolei zdobywać Jadeitowy Klucz. Wszyscy widzieli dokładnie, co się dzieje, wystarczyło obserwować Tablicę, na której wyniki pracowników IOI zaczęły się zwiększać o piętnaście tysięcy punktów.

Jednocześnie wzrastały wyniki setek innych jajogłowych. Kiedy miejsce ukrycia Jadeitowego Klucza stało się wiedzą publiczną, stosunkowo łatwo było odszyfrować kwartynę i sposób, w jaki zdobyć klucz. Mógł go mieć każdy, kto przeszedł przez Pierwszą Bramę.

Kiedy Bitwa na Frobozz dobiegła końca, stan Tablicy przedstawiał się następująco:

NAJLEPSZE WYNIKI:

1. Art3mis 129000
2. Parzival 128000
3. Aech 127000
4. IOI-655321 122000
5. Shoto 122000
6. IOI-643187 105000
7. IOI-621671 105000
8. IOI-678324 105 000
9. IOI-637330 105000
10. IOI-699423 105000

Choć Shoto ze swoimi stu dwudziestoma dwoma tysiącami punktów zrównał się z wynikiem Sorrenta, to szef Szóstek wyprzedzał go, zapewne dlatego że zgromadził te punkty wcześniej. Stosunkowo niewielkie premie, które Art3mis, Aech, Shoto i ja zdobyliśmy za wcześniejsze odnalezienie Miedzianego i Jadeitowego Klucza pozwoliły nam zachować miejsce w słynnej Wielkiej Piątce. Sorrento też

zdobył taką premię. Aż mnie skręcało, kiedy patrzyłem na jego numer kadrowy IOI oczko wyżej niż Shoto.

Przewinąłem wyniki i zobaczyłem, że na Tablicy jest już ponad pięćset pseudonimów, a z każdą godziną przybywały kolejne, bo następnym awatarom udawało się w końcu pokonać Acereraka w Joust i zdobyć Miedziany Klucz.

Na forach nikt nie miał pojęcia, co się stało z Daito, ale powszechnie uważano, że został zabity przez Szóstki w ciągu pierwszych minut Bitwy na Frobozz. Krążyły najróżniejsze plotki o tym, jak zginął, ale nikt nie widział na własne oczy, jak to się stało. Może poza Shoto, ale on zniknął. Wysłałem mu kilka zaproszeń, ale nie odpowiedział. Uznałem, że pewnie tak jak ja stara się całkowicie skupić na tym, by znaleźć Drugą Bramę, nim zrobią to Szóstki.

Siedziałem w mojej twierdzy i wpatrywałem się w Jadeitowy Klucz. Recytowałem wyryte na nim słowa, raz za razem, niczym szaleńczą mantrę:

Ciąg dalszy jest gdy przejdziesz test
Ciąg dalszy jest gdy przejdziesz test
Ciąg dalszy jest gdy przejdziesz test

No tak, ale jaki test? Jaki test miałem przejść? Kobayashi Maru? Pepsi Challenge? Czy można było udzielić mniej precyzyjnej odpowiedzi?

Sięgnąłem pod wizjer i sfrustrowany potarłem oczy. Potrzebowałem odpoczynku i trochę snu. Wyjąłem schowek mojego awatara i ukryłem tam Jadeitowy Klucz. Zauważyłem obok srebrną folię, w którą owinięty był przedmiot, kiedy pojawił się w mej dłoni.

Wiedziałem, że folia musi mieć jakiś związek z rozwiązaniem tej zagadki, ale nie byłem w stanie dojść jaki. Zastanawiałem się, czy nie jest to nawiązanie do Willy'ego Wonki i jego Fabryki Czekolady, ale uznałem, że jednak nie. W folii nie było złotego biletu. Musi ona mieć jakiś inny cel albo znaczenie.

Patrzyłem na folię i głowiłem się, aż powieki same zaczęły mi opadać. Wtedy wylogowałem się i poszedłem spać.

Kilka godzin później, o 6:12 rano CSO, obudził mnie przeszywający do trzewi ryk alarmu o zmianach na Tablicy. To był znak, że znów doszło do przetasowań na najwyższych pozycjach.

Pełen najgorszych przeczuć zalogowałem się i wyciągnąłem Tablicę, nie bardzo wiedząc, czego się spodziewać. Może Art3mis w końcu przeszła przez Drugą Bramę? A może ten zaszczyt przypadł w udziale Aechowi albo Shoto?

Jednak ich wyniki się nie zmieniły. Ku memu przerażeniu stwierdziłem, że wynik Sorrenta wzrósł o dwieście tysięcy punktów. A obok punktów widać było już dwie ikony bram.

Sorrento jako pierwszy odnalazł i przeszedł Drugą Bramę. W efekcie jego awatar zajmował teraz pierwsze miejsce na samym szczycie Tablicy.

Siedziałem sparaliżowany. Gapiłem się na numer kadrowy Sorrenta i w milczeniu zastanawiałem nad skutkami tego wydarzenia.

Skoro Sorrento przeszedł bramę, na pewno ma odpowiedź, gdzie szukać Kryształowego Klucza. Klucza, który otwiera trzecią i ostatnią bramę. A więc teraz tylko Szóstki znają tę odpowiedź. Czyli były najbliżej odnalezienia jaja Hallidaya.

Nagle zrobiło mi się niedobrze i zacząłem mieć problemy z oddychaniem.

Zrozumiałem, że mam chyba jakiś napad paniki. Byłem w pełni i do szpiku kości przerażony. Wpadłem w mentalną zapaść. Zresztą, co tu gadać. Po prostu trochę mi odbiło.

Próbowałem dodzwonić się do Aecha, ale nie odpowiadał. Albo wciąż był na mnie wkurzony, albo miał coś ważniejszego do zrobienia. Już miałem zadzwonić do Shoto, ale przypomniałem sobie, że dopiero co zginął awatar jego brata. Pewnie nie jest w najlepszym nastroju do gadania.

Zastanawiałem się, czy nie polecieć na Benatar, żeby spróbować przekonać Art3mis do rozmowy, ale w końcu oprzytomniałem.

Miała Jadeitowy klucz od kilku dni i do tej pory nie zdołała przejść Drugiej Bramy. Kiedy się dowiedziała, że Szóstkom udało się to w niecałe dwadzieścia cztery godziny, pewnie wpadła w maniacką wściekłość. A może w katatoniczny stupor. Zapewne nie była w nastroju do rozmowy z kimkolwiek. A już najmniej ze mną.

Mimo wszystko zadzwoniłem. Jak zwykle nie odebrała.

Tak bardzo chciałem usłyszeć kogoś znajomego, że zacząłem rozmawiać z Maxem. W moim stanie nawet ten gładki komputerowy głos stanowił jakieś pocieszenie. Oczywiście Maxowi szybko wyczerpały się zaprogramowane odpowiedzi i kiedy zaczął się powtarzać, cała iluzja, że rozmawiam z innym człowiekiem, legła w gruzach. Poczuję się jeszcze bardziej samotny. Kiedy wszystko wokół się wali, a my możemy porozmawiać tylko ze swoim zarządcą systemowym w komputerze, to wiadomo, że spieprzyliśmy sobie życie.

Nie mogłem zasnąć, więc siedziałem, oglądając kanały informacyjne i przeszukując fora dla jajogłowych. Armada Szóstek została na Frobozz, a ich awatary nadal zdobywały hurtowo Jadeitowe Klucze.

Sorrento wyraźnie wyciągnął lekcję z poprzedniego błędu. Teraz tylko Szóstki знаły położenie Drugiej Bramy i nie zamierzały być na tyle głupie, by ujawnić jej światu, wznosząc wokół barykadę. W pełni wykorzystywały swoją przewagę. Przez cały dzień kolejne awatary Szóstek przechodziły przez Drugą Bramę. Po Sorrencie w ciągu dwudziestu czterech godzin zrobiło to dziesięć kolejnych Szóstek. Każdy z nich dostawał dwieście tysięcy punktów, więc Art3mis, Aech, Shoto i ja spadaliśmy w rankingach coraz niżej, póki nie wypadliśmy całkiem z pierwszej dziesiątki. Na górze tablicy znajdowały się same numery kadrowe IOI.

Szóstki królowały.

Byłem przekonany, że gorzej już być nie może, a jednak stało się coś jeszcze gorszego. I to znacznie. Dwa dni po przejściu Drugiej Bramy Sorrento zwiększył swój wynik o kolejne trzydzieści tysięcy punktów. To znak, że znalazł właśnie Kryształowy Klucz.

Siedziałem w twierdzy, patrzyłem w monitory, obserwowałem to wszystko sparaliżowany z przerażenia. Nie było sensu się łudzić. Konkurs dobiegał końca. I ów koniec nie będzie taki, jak sobie wyobrażałem. Żaden szlachetny jajogłowy nie znajdzie i nie zdobędzie nagrody. Oszukiwałem sam siebie przez ostatnie pięć i pół roku. Wszyscy się oszukiwaliśmy. Tej historii nie był pisany happy end. Czarne charaktery były o krok od zwycięstwa.

Przez kolejną dobę w gorączkowym obłędzie, obsesyjnie sprawdzałem Tablicę co pięć sekund, spodziewając się, że lada chwila pojawi się napis: KONIEC.

Sorrento, a raczej jeden z wielu jego ekspertów od Hallidaya, zdołał rozszyfrować zagadkę i znaleźć Drugą Bramę. Ale choć dowód na to widniał na

Tablicy, wciąż trudno mi było w to uwierzyć. Do tej pory Szóstki przechodziły dalej, śledząc to, co robiła Art3mis, Aech albo ja. W jaki sposób te bezradne matyły znalazły samodzielnie Drugą Bramę? Może po prostu miały szczęście. A może odkryły jakiś nowy sprytny sposób oszukiwania. Jak inaczej mogłyby rozwiązać tak szybko zagadkę, nad którą Art3mis ślęczy już od kilku dni?

Mój mózg przypominał plastelinę potraktowaną ostro młotkiem. Nie byłem w stanie zrozumieć nic a nic z podpowiedzi na Jadeitowym Kluczu. Byłem całkowicie wyzuty z pomysłów. Nawet najgłupszych. Nie wiedziałem, co robić, gdzie szukać dalej.

W ciągu nocy kolejne Szóstki zdobywały kopie Kryształowego Klucza. Każdy wzrost ich wyników był jak nóż w moje serce. Ale nie mogłem oderwać się od sprawdzania Tablicy. Byłem jak przyklejony.

Czułem, że zmierzam powoli w stronę otchłani beznadziei. Wszystkie starania z ostatnich pięciu lat spęły na niczym. Jak głupi nie doceniłem Sorrenta i Szóstek. I za tę butę miałem teraz zapłacić najwyższą cenę. Te bezduszne korporacyjne półgłówki z każdą chwilą zbliżały się coraz bardziej do jaja. Czułem to każdą cząstką ciała.

Straciłem już Art3mis, a teraz będę musiał się pożegnać i z konkursem.

Już zdecydowałem, co zrobię, kiedy to się stanie. Najpierw wybiorę jakiegoś dzieciaka z mojego oficjalnego fanklubu, kogoś bez pieniędzy i z niedoświadczonym awatarem pierwszego poziomu, a potem przekażę mu wszystko, co mam. Potem uruchomię sekwencję autodestrukcji w twierdzy i usiądę w centrum dowodzenia, a cała moja siedziba ulegnie unicestwieniu w potężnym wybuchu termojądrowym. Mój awatar zginie, a pośrodku mego wyświetlacza pojawi się napis: KONIEC GRY. Wtedy zedrę z siebie wizjer i po raz pierwszy od pół roku wyjdę z mieszkania. Pojadę windą na sam dach. A może pójdę schodami. To sobie trochę poćwiczę.

Na dachu mojego apartamentowca znajdowało się arboretum. Nigdy tam nie byłem,

ale widziałem zdjęcia i oglądałem je przez internetową kamerę. Wokół biegła przezroczysta barierka z pleksiglasu, by ludzie nie wyskakiwali, ale jej pokonanie było naprawdę łatwe. Od kiedy się wprowadziłem, co najmniej trzy zdeterminowane osoby zdołały przez nią przejść.

Usiądę tam i przez chwilę pooddycham niefiltrowanym miejskim powietrzem, poczuję wiatr na skórze. A potem wejdę na barierkę i rzucę się w dół.

Taki miałem plan.

Próbowałem ustalić, co będę gwizdał, spadając z dachu, kiedy zadzwonił telefon. Od Shoto. Nie byłem w nastroju do rozmowy, więc zrzuciłem połączenie na wideopocztę i patrzyłem, jak Shoto nagrywa swoją wiadomość. Była krótka. Powiedział, że musi przylecieć do mojej twierdzy i coś mi dać. Coś, co Daito zostawił mi w testamencie.

Kiedy oddzwoniłem, żeby umówić spotkanie, stwierdziłem, że Shoto jest emocjonalnym wrakiem człowieka. Mówił głosem pełnym bólu, a głębiej jego rozpacz widać było nawet w rysach twarzy jego awatara. Wyglądał na całkowicie załamane. Był w jeszcze gorszym stanie niż ja.

Zapytałem Shoto, dlaczego jego brat zadał sobie tyle trudu, żeby sporządzić testament swojego awatara, zamiast po prostu zostawić swoje rzeczy pod opieką Shoto. Daito mógł przecież stworzyć nowego awatara i odzyskać przedmioty. Ale Shoto powiedział mi, że brat nie stworzy nowego awatara. Ani teraz, ani w ogóle już

nigdy. Kiedy zapytałem dlaczego, obiecał wszystko wyjaśnić osobiście.

Mniej więcej po godzinie Max powiadomił mnie, że przybył Shoto. Zezwoliłem jego statkowi na wejście w przestrzeń powietrzną Falco i poprosiłem, żeby zaparkował w hangarze.

Shoto poruszał się dużym międzyplanetarnym trawlerem o nazwie „Kurosawa”, wzorowanym na statku „Bebop” z klasycznego serialu anime Kowboj Bebop. Daito i Shoto od dawna używali go jako swoje mobilne centrum operacyjne. Statek był tak wielki, że ledwo przeszedł przez drzwi mojego hangaru.

Stałem na pasie startowym, żeby powitać Shoto. Wyszedł z „Kurosawy” ubrany w czarne żałobne kimono, a na twarzy miał tę samą niepocieszoną minę co podczas wideorozmowy telefonicznej.

- Parzival-san - powitał mnie, kłaniając się nisko.

- Shoto-san - odpowiedziałem, również pokłoniwszy się z szacunkiem. Potem wyciągnąłem dłoń. Nauczył się tego gestu w czasie naszych wspólnych wypraw. Z uśmiechem wyciągnął rękę i przybił piątkę. Ale smutek natychmiast wrócił na jego twarz. Widziałem Shoto po raz pierwszy od wspólnej wyprawy na Tokusatsu (nie licząc reklam Daisho Energy Drink, w których pojawiał się z bratem). Jego awatar wydał mi się teraz o dobre kilka centymetrów wyższy niż wtedy.

Zaprowadziłem go do rzadko używanej bawialni. Odtworzyłem w niej układ salonu z serialu Family Ties. Shoto rozpoznał wystrój i kiwnął głową z niemym uznaniem. Ignorując meble, usiadł na środku podłogi, po turecku krzyżując nogi pod udami. Usiadłem w ten sam sposób naprzeciw niego. Siedzieliśmy przez chwilę w milczeniu. Kiedy Shoto w końcu przemówił, nie odrywał wzroku od podłogi.

- Szóstki zabiły wczoraj mojego brata - wyznał niemal szeptem.

W pierwszej chwili byłem zbyt oszołomiony, by cokolwiek powiedzieć.

- Chcesz powiedzieć, że zabiły jego awatara? - zapytałem, choć już widziałem, że nie to miał na myśli.

Shoto pokręcił głową.

- Nie. Włamali się do jego mieszkania, wyciągnęli go z fotela dotykowego i zrzucili z balkonu. Mieszkał na czterdziestym trzecim piętrze.

Shoto otworzył w powietrzu okno przeglądarki. Widać w nim było artykuł z jakiegoś japońskiego serwisu informacyjnego. Stuknąłem weń palcem wskazującym i program Mandarax przetłumaczył tekst na angielski. Nagłówek głosił: „Kolejne samobójstwo otaku”. W krótkim tekście pod spodem można było przeczytać, że młody człowiek, dwudziestodwuletni Toshiro Yoshiaki, zabił się, skacząc z okna na czterdziestym trzecim piętrze hotelu przerobionego na apartamentowiec w tokijskiej dzielnicy Shinjuku. Mieszkał sam. Obok zobaczyłem szkolne zdjęcie Toshiro. Młody Japończyk z długimi zmierzwionymi włosami i trądzikiem. W ogóle nie przypominał swojego awatara w OASIS.

Kiedy Shoto zobaczył, że skończyłem czytać, zamknął okno. Wahaniem się przez chwilę, a w końcu zapytałem:

- Jesteś pewien, że nie popełnił samobójstwa? Przez to, że zginął jego awatar?

- Nie - zaprzeczył Shoto. - Daito nie popełnił seppuku. Jestem tego pewien. Szóstki włamały się do jego mieszkania, kiedy walczyliśmy z nimi na Frobozz. To dlatego pokonali jego awatara. Bo zabili go w prawdziwym świecie.

- Przykro mi, Shoto. - Nie miałem pojęcia, co jeszcze powiedzieć. Wiedziałem, że

mówi prawdę.

- Naprawdę mam na imię Akihide - wyjaśnił. - Chcę, żebyś to wiedział.

Uśmiechnąłem się i skłoniłem, na chwilę przyciskając czoło do podłogi.

- Dziękuję, że mi tak bardzo zaufałeś - odparłem. - Ja mam na imię Wade. - Nie było sensu dłużej się kryć.

- Dziękuję, Wade - powiedział Shoto i również się skłonił.

- Nie ma za co, Akihide.

Przez chwilę milczał, a potem odchrząknął i zaczął opowiadać o Daito. Słowa wylewały się z niego. Widać było, że bardzo potrzebował z kimś pogadać o tym, co się stało. O swojej stracie.

- Daito naprawdę nazywał się Toshiro Yoshiaki. Nie wiedziałem o tym do wczoraj, dopóki nie przeczytałem tego tekstu.

- Ale... wydawało mi się, że jesteście braćmi? - Zawsze sądziłem, że Daito i Shoto mieszkają razem. We wspólnym mieszkaniu, czy jakoś tak.

- Trudno wyjaśnić mój związek z Daito. - Odchrząknął. - Nie byliśmy braćmi. Nie w prawdziwym życiu. Tylko w OASIS. Rozumiesz? Zналиśmy się tylko z sieci. Nigdy go nie spotkałem w realu. - Powoli podniósł wzrok, by spojrzeć na mnie i sprawdzić, czy go oceniam.

Wyciągnąłem rękę i położyłem na jego ramieniu.

- Wierz mi, Shoto, rozumiem. Aech i Art3mis to dwójka moich najlepszych przyjaciół, a też nie spotkałem żadnego z nich w rzeczywistości. Ty też jesteś jednym z moich najbliższych znajomych.

Uklonił się.

- Dziękuję. - Sądząc po głosie, płakał.

- Jesteśmy jajogłowymi - dodałem, żeby wypełnić czymś niezręczną ciszę. Mieszkamy tu, w OASIS. Dla nas to jedyna rzeczywistość, która cokolwiek znaczy.

Akihide przytaknął. Chwilę później zaczął mówić dalej.

Opowiedział mi, jak poznali się z Toshiro przed sześcioma laty, kiedy obaj zapisali się w OASIS do grupy wsparcia dla Hikikomori, młodych ludzi, którzy wycofali się ze społeczeństwa i postanowili żyć w całkowitym odosobnieniu. Hikikomori zamykali się w swoich pokojach, czytali mangę i całymi dniami wałęsali się po OASIS, karmieni przez rodzinę. Hikikomori znani byli w Japonii od przełomu stuleci, ale ich liczba wzrosła lawinowo po tym, jak rozpoczęły się poszukiwania jaja wielkanocnego Hallidaya. Miliony młodych ludzi w całym kraju odcinały się od świata. Czasami nazywano te dzieci

brakującymi milionami.

Akihide i Toshiro zostali najlepszymi przyjaciółmi i niemal codziennie spędzali wspólnie czas w OASIS. Kiedy zaczęły się poszukiwania jaja, od razu postanowili połączyć siły i szukać go razem. Stworzyli doskonałą drużynę, bo Toshiro był mistrzem gier komputerowych, zaś o wiele młodszy Akihide znał się świetnie na amerykańskiej kulturze masowej. Babka Akihide chodziła do szkoły w USA, tam urodzili się jego rodzice. Akihide wychował się więc na amerykańskich filmach i telewizji. Mówił równie dobrze po angielsku, jak po japońsku.

I Akihide, i Toshiro uwielbiali filmy o samurajach, stąd inspiracja, by odpowiednio nazwać i ukształtować swoje awatary. Shoto i Daito zbliżyli się tak bardzo, że byli jak bracia. Kiedy więc stworzyli nowe tożsamości do konkursu Hallidaya, uznali, że od tej pory w OASIS będą braćmi.

Kiedy przeszli przez Pierwszą Bramę i stali się sławni, udzielili mediom kilku

wywiadów. Nie chcieli ujawnić tożsamości, ale zdradzili, że obaj są Japończykami, co z miejsca dało im w kraju status gwiazd. Zaczęli reklamować japońskie produkty, mieli nawet kreskówkę i serial akcji w telewizji oparty na ich przygodach. W szczycie sławy Shoto zaproponował Daito, że czas chyba spotkać się osobiście. Daito wpadł we wściekłość i nie odzywał się do brata przez kilka dni. Shoto więcej już tego nie proponował.

W końcu Shoto doszedł do tego, jak zginął awatar Daito. Obaj na pokładzie „Kurosawy” krążyli między planetami w sektorze 7, gdy z Tablicy dowiedzieli się, że Aech zdobył Jadeitowy Klucz. Wiedzieli, że teraz Szóstki użyją Szukającej Tabliczki Fyndoro, by zlokalizować dokładnie Aecha, i że ich statki zaczną się tam gromadzić.

Chłopcy przygotowywali się do tego od kilku tygodni, podrzucając mikroskopijne urządzenia namierzające na kadłubach wszystkich statków Szóstek, na jakie trafili. Za ich pomocą zaobserwowali nagłe zmiany kursu kanonierek IOI prosto na Frobozz.

Kiedy Shoto i Daito dowiedzieli się, że Szóstki zmierzają na Frobozz, bez trudu odgadli sens kwartyny. Kilka minut później byli już na planecie i wiedzieli, co trzeba zrobić, żeby zdobyć Jadeitowy Klucz.

Wylądowali „Kurosawą” obok jednego z białych domów, przy którym nie było jeszcze nikogo. Shoto wbiegł do środka, żeby zebrać dziewiętnaście skarbow i zdobyć klucz, zaś Daito został na zewnątrz na straży. Shoto uwijał się jak w ukropie i zostały mu już tylko dwa skarby do zniesienia, kiedy Daito powiadomił go, że zbliżają się kanonierki Szóstek. Kazał bratu się pospieszyć i obiecał, że powstrzyma wroga, póki Shoto nie zdobędzie Jadeitowego Klucza. Żaden z nich nie miał pewności, czy będą mieli kolejną szansę.

Shoto uwijał się w ukropie, żeby znaleźć i włożyć dwa ostatnie skarby do skrzyni. Miał jednak czas, żeby zdalnie uruchomić jedną z zewnętrznych kamer Kurosawy. Za jej pomocą nagrał krótki film ze starcia Daito z nadciągającymi Szóstkami. Shoto otworzył okno i odtworzył mi ten klip. Ale sam na niego nie patrzył., Po prostu nie miał ochoty oglądać go ponownie.

Zobaczyłem Daito stojącego samotnie na polu obok białego domu. Niewielka flota kanonierek IOI schodziła z nieba i zaczęła strzelać laserowymi działkami, kiedy tylko znalazł się w zasięgu. Grad czerwonych promieni światła spadł na Daito i ziemię wokół niego. Za jego plecami w oddali widać było kolejne lądujące statki Szóstek. Z każdego wysiadały szwadrony uzbrojonych po zęby żołnierzy. Daito był otoczony.

Szóstki najwyraźniej zauważyły, że Kurosawa ląduje na planecie, i postawiły sobie za cel zabić dwóch samurajów.

Daito nie wahał się wyjąć asa z rękawa. Wyjął Kapsułę Beta, uniósł ją w prawej ręce i aktywował. Jego awatar natychmiast zmienił się w Ultramana - czerwono-srebrnego superbohatera z innej planety o jarzących się oczach. W trakcie tej transformacji jego awatar urósł do wysokości prawie czterdziestu siedmiu metrów.

Osaczające go siły lądowe Szóstek zamarły, patrząc w przerażeniu, jak Ultraman chwytą w locie dwie kanonierki i rozbija je o siebie, niczym ogromne dziecko bawiące się dwiema małymi zabawkami z metalu. Rzucił płonące wraki na ziemię i zaczął strącać inne statki Szóstek, niczym natrętne muchy. Pojazdy, które uciekły z jego śmiertelnego chwytu, zawracały i zasypywały go ogniem z laserów i karabinów maszynowych, ale i promienie, i kule odbijały się od jego skóry. Daito wydal z siebie gromki śmiech, który poniósł się echem po całej okolicy. Następnie

skrzyżował ręce w nadgarstkach. Z jego dłoni wystrzelił ognisty snop energii, który spopielił pięć kanonierek, które stanęły mu na drodze. Daito obrócił się i omiół promieniem żołnierzy atakujących go z ziemi, smażąc ich jak przerażone mrówki pod szkłem powiększającym.

Daito najwyraźniej świetnie się bawił. Tak dobrze, że nie zwracał uwagi na lampkę ostrzegawczą pośrodku klatki piersiowej, która zaczęła migotać jaskrawą czerwienią. To sygnał, że trzy minuty w skórze Ultramana prawie dobiegły końca i że moc prawie mu się skończyła. To ograniczenie czasowe było największą słabością Ultramana. Gdyby Daito nie zdążył zdeaktywować Kapsuły Beta i wrócić do ludzkiej postaci przed upływem owych trzech minut, jego awatar by zginął. Ale jasne było, że gdyby teraz wrócił do postaci człowieka, pośród zmasowanego ataku Szóstek, też natychmiast zostałby zabity. A Shoto nie byłby w stanie wrócić do statku.

Widziałem, jak żołnierze wokół Daito krzyczą, wzywając przez radio posiłki. Nadlatywały kolejne kanonierki Szóstek. Daito strącał je w locie po jednej, precyzyjnie namierzając je krótkimi strzałami promienia energii. Z każdym strzałem światełko ostrzegawcze pulsowało szybciej.

W końcu z białego domu wyszedł Shoto i powiadomił brata przez radio, że ma już Jadeitowy Klucz. W tej samej chwili wojska lądowe Szóstek zauważyły kolejnego intruza i skierowały ogień na jego awatara.

Shoto rzucił się do szaleńczego biegu w stronę „Kurosawy”. Kiedy aktywował Szybkie Buty, które miał na nogach, z jego awatara została ledwie widoczna smuga ciągnąca się przez otwarte pole. Shoto biegł, a Daito ustawił swojego awatara-giganta tak, żeby jak najlepiej go osłonić. Trzymał Szóstki na dystans strzałami promienia mocy.

Nagle w radio rozległ się głos Daito.

- Shoto! - krzyczał. - Ktoś tu chyba jest! Ktoś jest w środku...

Głos się urwał. W tej samej chwili jego awatar zamarł, jakby skamieniał, a nad jego głową pojawiła się ikona wylogowania.

Wylogowanie z OASIS w trakcie bitwy równało się samobójstwu. W czasie sekwencji wylogowania awatar zamierał na sześćdziesiąt sekund. W tym czasie był całkowicie bezbronny i podatny na ataki. Sekwencję wylogowania zaprojektowano tak, a nie inaczej, by nie używano jej jako łatwego sposobu na ucieczkę przed walką. Aby to zrobić, trzeba było stanąć do walki albo znaleźć sobie jakieś bezpieczne miejsce.

Sekwencja wylogowania Daito rozpoczęła się w najgorszej możliwej chwili. Kiedy jego awatar zamarł, posypał się na niego ogień laserowy i maszynowy ze wszystkich stron. Czerwone światło ostrzegawcze na jego piersiach migotało coraz szybciej, aż w końcu zaświeciło się na stałe. A wtedy gigant Daito pochylił się i upadł, omal przy tym nie przygniatając Shoto i „Kurosawy”. Kiedy uderzył o ziemię, ciało awatara skurczyło się do normalnych rozmiarów i przeszło przemianę. A potem zaczęło całkowicie znikać, powoli się dezintegrując. Kiedy awatar Daito zniknął, została po nim kupka wirujących przedmiotów na ziemi - wszystko, co nosił w schowku, między innymi Kapsuła Beta. Daito nie żył.

Zobaczyłem kolejną smugę na filmie, to Shoto wrócił, żeby zabrać przedmioty Daito. Następnie zrobił pętlę i zniknął na pokładzie „Kurosawy”. Statek wzbił się w powietrze i pomknął na orbitę, ostrzeliwany przez cały czas. Przypomniła mi się moja własna ucieczka z Frobozz. Na szczęście dla Shoto jego brat pozbył się

większości kanonierek Szóstek w okolicy, a wsparcie jeszcze nie nadeszło.

Shoto wszedł na orbitę i uciekł, skacząc w nadświetlną. Ale niewiele brakowało.

Film się skończył i Shoto zamknął okno.

- Jak Szóstki dowiedziały się, gdzie mieszka? - zapytałem.

- Nie wiem. - Shoto pokręcił głową. - Daito był ostrożny. Zacierał ślady.

- Jeśli znaleźli jego, mogą też wpaść na twój trop - zauważyłem.

- Wiem. Zabezpieczyłem się.

- To dobrze.

Shoto wyjął Kapsułę Beta ze schowka i podał mi ją.

- Daito chciałby, żebyś to wziął.

Podniosłem dłoń.

- Nie, ty powinieneś ją zatrzymać. Może ci się przydać.

Shoto zaprzeczył.

- Mam wszystkie jego pozostałe przedmioty - odparł. - Nie potrzebuję tego. I nie chcę. - Wyciągnął kapsułę do mnie i trzymał ją uparcie w wyciągniętej ręce.

Wziąłem artefakt do ręki i mu się przyjrzałem. Mały metalowy cylinder, srebrnoczarny, z czerwonym przyciskiem aktywacyjnym na boku. Wielkością i kształtem przypominał miecz świetlny, który miałem. Ale miecze świetlne można było kupować na pęczki. Sam miałem ponad pięćdziesiąt w kolekcji. A Kapsuła Beta była tylko jedna i była bronią o wiele potężniejszą.

Uniosłem kapsułę w obu dłoniach i się skłoniłem.

- Dziękuję, Shoto-san.

- Dziękuję, Parzivalu. - Ukłonił się również. - Dziękuję, że mnie wysłuchałeś. - Wstał powoli. W ruchach jego ciała widać było rezygnację.

- Chyba się nie poddałeś, co? - zapytałem.

- Oczywiście, że nie. - Wyprostował się i uśmiechnął mrocznie. - Ale nie chodzi mi już o znalezienie jaja. Teraz ruszam na nową wyprawę. Znacznie ważniejszą.

- Czyli?

- Zemsta.

Kiwnąłem głową. Potem podszedłem do ściany, zdjąłem jeden z wiszących tam samurajskich mieczy i wręczyłem go Shoto.

- Proszę - powiedziałem. - Przyjmij ten prezent. Oby pomógł ci w nowej wyprawie.

Shoto wziął miecz i wysunął zdobioną klingę na kilka centymetrów z pochwy.

- Masamune? - zapytał, patrząc na miecz jak urzeczony.

Przytaknąłem.

- Tak. A do tego to elfickie ostrze +5.

Shoto znów się skłonił, by wyrazić wdzięczność.

- Arigato.

W milczeniu zjechaliśmy windą do hangaru. Tuż przed wejściem na statek Shoto odwrócił się do mnie.

- Jak sądzisz, ile czasu zajmie Szóstkom przejście Trzeciej Bramy? - zastanawiał się.

- Nie wiem. - Wzruszyłem ramionami. - Mam nadzieję, że na tyle długo, że jeszcze ich dogonimy.

- Gra się do końca, co?

Kiwnąłem głową.

- Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni. To jeszcze nie koniec.

Wpadłem na rozwiązanie jeszcze tego samego wieczoru, kilka godzin po wyjeździe Shoto.

Siedziałem w centrum dowodzenia, trzymając Jadeitowy Klucz i bez końca recytując wypowiedź wyrzeźbioną na jego powierzchni:

Ciąg dalszy jest gdy przejdziesz test

W drugiej dłoni trzymałem srebrną folię. Patrzyłem to na klucz, to na folię, to znów na klucz i próbowałem znaleźć coś, co je łączy. Siedziałem tak już od kilku godzin i do niczego nie doszedłem.

Westchnąłem i odłożyłem klucz, a potem rozłożyłem folię płasko na panelu sterującym przede mną. Starannie wygładziłem wszystkie zagięcia i załamania. Folia miała kwadratowy kształt, piętnaście na piętnaście centymetrów. Po jednej stronie sreberko, po drugiej matowy biały papier.

Uruchomiłem program do analizy obrazu i zeskanowałem obie strony folii w wysokiej rozdzielczości. Następnie powiększyłem oba obrazy na wyświetlaczu i przyglądałem się każdemu mikrometrowi. Nie znalazłem żadnych śladów ani napisów, ani po jednej, ani po drugiej stronie.

Jadłem chipsy kukurydziane, więc sterowałem programem do analizy za pomocą głosu. Poleciałem mu zmniejszyć skan folii i wyśrodkować go na wyświetlaczu. Wtedy przypomniałem sobie scenę z Łowcy androidów, kiedy grany przez Harrisona Forda Deckard analizuje fotografię za pomocą podobnego skanera sterowanego głosem.

Podniosłem folię i przyjrzałem się jej ponownie. Kiedy wirtualne światło odbiło się od jej powierzchni, przyszło mi do głowy, żeby złożyć ją w papierowy samolocik i puścić przez pokój. W ten sposób pomyślałem o origami, a to z kolei przypomniało mi kolejny fragment Łowcy androidów. Jedną z ostatnich scen w filmie.

I wtedy mnie olśniło.

- Jednorożec - szepnąłem.

Kiedy wypowiedziałem na głos słowo „jednorożec”, folia sama zaczęła się zwiijać na mojej dłoni. Kwadratowy kawałek zgiął się na pół po skosie, tworząc srebrny trójkąt. Zginał się dalej w mniejsze trójkąty i jeszcze mniejsze romby, aż w końcu powstała czworonożna postać zwierzęcia, której wyrosły ogon, głowa, a w końcu i róg.

Miałem przed sobą jednorożca. Jeden z najslynniejszych obrazów w Łowcy androidów.

Rzuciłem się do windy, by zjechać do hangaru. Po drodze krzyknąłem do Maxa, żeby szykował „Vonneguta” do startu.

Ciąg dalszy jest gdy przejdziesz test

Teraz wiedziałem dokładnie, co znaczy test w tym wersie i gdzie go muszę przejść. Origami z jednorożcem wszystko mi powiedziało.

Łowca androidów wzmiankowany jest w Almanachu Anoraka ni mniej, ni więcej tylko czternaście razy. Bez dwóch zdań, był to jeden z najbardziej lubianych przez

Hallidaya filmów. Film nakręcono na podstawie powieści Philipa K. Dicka, jednego z ulubionych pisarzy Hallidaya. Z tych powodów widziałem Łowcę androidów ponad czterdzieści razy i zapamiętałem każdy kadr z filmu i każdy wers dialogów.

„Vonnegut” mknął przez nadprzestrzeń, a puściłem Łowcę androidów w wersji reżyserskiej i przewinałem, żeby przypomnieć sobie dwie konkretne sceny.

Akcja filmu wydanego w 1982 roku dzieje się w Los Angeles w roku 2019, w niezwykle hipertehnologicznej przyszłości, która nigdy się nie zmaterializowała. Oglądamy historię faceta o nazwisku Rick Deckard, którego gra ten sam aktor, co Hana Solo. Deckard pracuje jako łowca androidów - specjalny rodzaj gliniarza, który tropi i zabija replikantów, genetycznie zmodyfikowane istoty, praktycznie nie do odróżnienia od prawdziwych ludzi. W istocie replikanci wyglądają i zachowują się tak bardzo po ludzku, że jedynym sposobem, by ich odróżnić, jest przetestowanie ich specjalnym urządzeniem przypominającym wykrywacz kłamstw, tak zwaną maszyną Voight-Kampffa.

Ciąg dalszy jest gdy przejdziesz test.

Maszyny VoightKampffa pojawiają się w filmie tylko w dwóch scenach. Obie dzieją się w budynku Tyrella, potężnym biurowcu o kształcie podwójnej piramidy, gdzie mieści się siedziba Tyrell Corporation, koncernu, który produkuje replikantów.

Repliki budynku Tyrella to jedne z najczęstszych budowli w OASIS. Jego kopie istnieją na setkach różnych planet rozrzuconych po wszystkich 27 sektorach. To dlatego, że kod tego biurowca dorzucono jako jeden z darmowych szablonów do programu konstrukcyjnego OASIS WorldBuilder (a oprócz niego setki innych budowli zapożyczonych z rozmaitych filmów i seriali science fiction). Od dwudziestu pięciu lat, ilekroć ktoś tworzył w WorldBuilder nową planetę w OASIS, mógł po prostu wybrać z menu budynek Tyrella i wstawić jego kopię do własnej symulacji, by wypełnić futurystyczne miasto czy jakikolwiek inny krajobraz. W efekcie w niektórych światach znajdowało się nawet dziesięć kopii budynku Tyrella rozrzuconych po całej powierzchni planety.

Ja pędziłem właśnie z szybkością światła do najbliższego takiego świata, cyberpunkowej planety Axrenox w sektorze 22.

Jeśli instynkt mnie nie mylił, każda kopia budynku Tyrella na Axrenox zawierała ukryte wejście do Drugiej Bramy poprzez maszyny VoightKampffa. Nie martwiłem się, że wpadnę na Szóstki. Nie ma mowy, żeby byli w stanie zabarykadować Drugą Bramę. Budynek Tyrella istniał przecież w tysiącach kopii na setkach różnych planet.

Kiedy dotarłem na Axrenox, kopię budynku Tyrella odnalazłem po zaledwie kilku minutach. Trudno było go nie zauważyć. Potężna budowla w kształcie piramidy zajmowała u podstawy kilka kilometrów kwadratowych i górowała nad wszelkimi innymi budynkami wokół.

Poleciałem prosto do pierwszej napotkanej kopii budynku. Już wcześniej uruchomiłem maskowanie statku. Posadziłem go na jednym z lądowisk na budynku Tyrella z włączonym maskowaniem. Zamknąłem statek i uruchomiłem wszystkie systemy alarmowe. Liczyłem, że to wystarczy, by nikt go nie ukradł przed moim powrotem. Magia tu nie działała, więc nie mogłem po prostu go zmniejszyć i włożyć do kieszeni. A zostawienie go na widoku w cyberpunkowym świecie takim jak Axrenox to po prostu zaproszenie do kradzieży. „Vonnegut” stanie się celem

pierwszego gangu odzianych w skóry koleżków, którzy go przyuwają.

Wyciągnąłem plan szablonu budynku Tyrella i odszukałem na nim windę docierającą na dach, niedaleko lądowiska, gdzie posadziłem „Vonneguta”. Podszedłem do niej, wstukałem domyślny kod na klawiaturze i zacisnąłem kciuki. Miałem szczęście. Drzwi windy otworzyły się ze świstem. Ktoś, kto tworzył ten kawałek Axrenox, nie zmienił domyślnych kodów zabezpieczeń w szablonie. Uznałem, że to dobry znak. Pewnie wszystkie inne ustawienia szablonu też zostawił bez zmian.

Wjeżdżając windą na czterysta czterdzieste piętro, włączyłem zbroję i wyciągnąłem broń. Między windą a pomieszczeniem, do którego musiałem dotrzeć, znajdowało się pięć posterunków z uzbrojoną ochroną. Jeśli nic nie zmieniono w szablonie, to po drodze będę musiał pokonać pięćdziesięciu replikantów PNC, występujących jako ochrona korporacji Tyrella.

Strzelanina zaczęła się, kiedy tylko otworzyły się drzwi windy. Musiałem zabić kilku replikantów, zanim jeszcze zdążyłem wyjść z kabiny na korytarz.

Kolejne dziesięć minut wyglądało jak scena kulminacyjna w filmie Johna Woo. Takim, gdzie grał Chow Yun Fat, np. Dzieci Triady czy The Killer. Przełączyłem oba pistolety na ogień automatyczny i idąc z pomieszczenia do pomieszczenia trzymałem tylko palec na spuście, kosząc po drodze każdego PNG. Nie brakowało mi amunicji, bo ilekroć wystrzeliłem kulę, do magazynku teleportowała się nowa.

Czekał mnie koszmarny rachunek za amunicję na koniec miesiąca.

Wreszcie dotarłem do celu, wstukałem kolejny kod i zamknąłem za sobą drzwi. Wiedziałem, że nie mam zbyt dużo czasu. W całym budynku wyły syreny alarmowe i tysiące strażników PNG z innych pięter pewnie już pędziły po mnie na górę.

Moje kroki niosły się echem. Pomieszczenie było puste, jeśli nie liczyć wielkiej sowy siedzącej na złotej huśtawce. Mrugnęła na mnie, kiedy szedłem przez salę wielkości katedry. Była to wierna replika gabinetu założyciela Tyrell Corporation Eldona Tyrella. Każdy szczegół z filmu odwzorowano idealnie. Podłoga z wypolerowanego kamienia. Potężne marmurowe filary. Cała zachodnia ściana była jednym wielkim oknem od podłogi do sufitu, z którego roztaczał się zapierający dech w piersiach widok na panoramę ogromnego miasta.

Przy oknie stał długi stół konferencyjny. A na nim maszyna VoightaKampffa. Była wielkości walizki. Z przodu widać było rząd nieopisanych przycisków, a obok trzy małe

wyświetlacze z danymi.

Podszedłem i usiadłem przed maszyną. A ona sama się włączyła. Z okrągłego urządzenia, które wyglądało na skaner siatkówki, wysunęło się cienkie ramię robota i zatrzymało dokładnie na poziomie źrenicy mojego prawego oka. W bok maszyny wbudowany był mały miech, który zaczął się podnosić i opadać. Można było odnieść wrażenie, że urządzenie oddycha.

Rozejrzałem się, czy przypadkiem nie pojawił się PNG w skórze Harrisona Forda, by zadać mi te same pytania, które zadawał Sean Young w filmie. Na wszelki wypadek pamiętałem wszystkie jej odpowiedzi. Ale upłynęło kilka sekund i nic się nie działo. Miech maszyny wciąż unosił się i opadał. W oddali wciąż wyły syreny alarmowe.

Wyjąłem Jadeitowy Klucz. Kiedy to zrobiłem, na górnej płycie maszyny VoightaKampffa odsunęła się klapka i zobaczyłem dziurkę na klucz. Szybko włożyłem do niej Jadeitowy Klucz i przekręciłem. Maszyna i klucz zniknęły, a w ich

miejsce pojawiła się Druga Brama. Portal w kształcie drzwi stanął na wypolerowanym stole konferencyjnym. Jego krawędzie jarzyły się tym samym mlecznym odcieniem jadeitu co klucz. I tak jak Pierwsza Brama prowadziła w bezkresne morze gwiazd.

Wdrapałem się na stół i skoczyłem do środka.

Stałem tuż za drzwiami obskurnej kręgielni z wystrojem z epoki disco. Na wykładzinie widać było kiczowaty wzór z zielonych i brązowych spiral, a gięte plastikowe krzesła miały wypłowywały pomarańczowy kolor. Na torach do kręgli było pusto i ciemno. Ani żywej duszy. Przy wejściu i przy barze z przekąskami też nie widać było żywej duszy. Nie bardzo wiedziałem, czy znajduję się we właściwym miejscu, póki na ścianie nad torami nie zobaczyłem wypisanego wielkimi literami napisu: KRĘGIELNIA MIDDLETOWN.

Początkowo słyszałem tylko cichy szum jarzeniówek na suficie. Ale po chwili gdzieś z lewej strony zaczęło dochodzić delikatne elektroniczne ćwierkanie. Spojrzałem w tę stronę i zobaczyłem ciemną wnękę, tuż za barem. Nad wnęką przypominającą wejście do pieczary wisiał jaskrawoczerwony neon z ośmioliterowym napisem: SALA GIER.

Przez kręgielnię przemknął gwałtowny podmuch wiatru. Usłyszałem ryk huraganu. Zacząłem sunąć po wykładzinie i zdałem sobie sprawę, że mój awatar wciągany jest do sali gier, jakby gdzieś tam otworzyła się czarna dziura.

Owa czarna dziura wessała mnie do środka, gdzie zobaczyłem dziesięć automatów, wszystkie z połowy i końca lat 80. Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash-TV. Ale mój awatar sunął do konkretnego automatu, który stał samotnie w najdalszym kącie sali.

Black Tiger. Capcom. 1987.

Pośrodku monitora w automacie utworzył się wir, który wciągał śmieci, papierowe kubki, buty do kręgli - wszystko, co nie było przygwożdżone do podłogi. W tym mnie. Kiedy byłem już blisko, odruchowo wyciągnąłem rękę i chwyciłem dżojstik automatu do Time Pilota. Błyskawicznie straciłem kontakt z podłogą, ale wir dalej wciągał mnie do środka.

Zacząłem się uśmiechać, nie mogąc się doczekać, co będzie dalej. Mogłem sam sobie pogratulować, bo wieki temu, w pierwszym roku poszukiwań, opanowałem Black Tigera do mistrzostwa.

Kiedy Halliday przed śmiercią odizolował się od świata, na jego stronie można było zobaczyć tylko krótką zapętloną animację. Jego awatar, Anorak, siedział w bibliotece zamkowej, mieszając mikstury i ślęcząc nad zakurzonymi księgami czarów. Animacja chodziła w pętli przez ponad dekadę, aż w dniu śmierci Hallidaya jej miejsce zajęła Tablica. W animacji na ścianie za Anorakiem widać było ogromny obraz czarnego smoka.

Jajogłowi toczyli niekończące się dyskusje na forach na temat tego obrazu, nad tym, co symbolizuje czarny smok, albo czy w ogóle ma jakieś znaczenie. Ale ja wiedziałem od samego początku.

W jednym z najwcześniejszych wpisów w Almanachu Anoraka Halliday napisał, że ilekroć rodzice zaczynali na siebie krzyczeć, on wymykał się z domu i jechał rowerem do miejscowej kręgielni, żeby pograć w Black Tigera, bo wystarczyła do tego ćwierćdolarówka.

AA 23:234

Dzięki Black Tigerowi za ćwierć dolara mogłem uciec od cholernej rzeczywistości na trzy wspaniałe godziny. Niezły interes.

Black Tigera najpierw wydano w Japonii pod pierwotnym tytułem Burakku Doragon. Czarny smok. Na potrzeby amerykańskiego wydania tytuł zmieniono. Doszedłem do wniosku, że obraz czarnego smoka na ścianie w bibliotece Anoraka to subtelna podpowiedź, że Burakku Doragon odegra ważną rolę w poszukiwaniach jaja. Grałem więc w nią długo, aż tak jak Halliday, byłem w stanie przejść ją do końca tylko za jeden kredyt. Potem grałem w nią co kilka miesięcy, żeby odświeżać umiejętności.

Wyglądało na to, że ta dalekowzroczność i pilność się opłaciły.

Trzymałem dżojstik jeszcze przez kilka sekund. W końcu nie wytrzymałem i mój awatar został wessany w monitor do Black Tigera.

Na chwilę wszystko pociemniało. A potem znalazłem się w surrealistycznym środowisku.

Stałem w wąskim korytarzu w lochu. Po lewej miałem wysoką szarą ścianę z kamienia, na której wisiała gigantyczna smocza czaszka. Ściana pięła się do góry i niknęła w mroku nad głową. Nie widziałem sufitu. Dno lochu składało się z pływających okrągłych platform ustawionych w długiej linii ciągnącej się w mrok przede mną. Po prawej, za krawędzią platformy nie było niczego. Po prostu bezkresna pusta czarna próżnia.

Odwróciłem się, ale za plecami nie miałem wyjścia. Tylko kolejną wysoką ścianę z kamienia pnącą się w górę w bezkresną czerń.

Obejrzałem ciało swojego awatara. Wyglądałem dokładnie tak, jak bohater Black Tigera - umięśniony, półnagi barbarzyński wojownik odziany tylko w zbroję-przepaskę i hełm z rogami. Prawa ręka zniknęła mi pod dziwną metalową rękawicą, z której zwisał długi wciągany łańcuch. Na jego końcu znajdowała się metalowa kula z kolcami. W prawej dłoni zgrabnie trzymałem trzy sztylety. Kiedy rzuciłem je w czarną otchłań po prawej, natychmiast w dłoni pojawiły się trzy kolejne identyczne sztylety. Kiedy próbowałem skoczyć, okazało się, że jestem w stanie podskoczyć o dziewięć metrów i wylądować zgrabnym kocim ruchem.

Teraz zrozumiałem. Miałem zagrać w Black Tigera. Ale nie w liczącą pół wieku dwuwymiarową platformówkę, którą opanowałem do perfekcji. Stałem w nowej, hiperrealistycznej trójwymiarowej wersji gry, którą stworzył Halliday.

Znajomość mechaniki, poziomów i wrogów pojawiających się w oryginale na pewno się przyda, ale grać będzie się zupełnie inaczej. Tu potrzebne będą zupełnie inne umiejętności.

Pierwsza Brama umieściła mnie w jednym z ulubionych filmów Hallidaya. Druga Brama pozwoliła mi się znaleźć w samym środku jednej z jego ukochanych gier. Kiedy zastanawiałem się nad konsekwencjami tej zasady, na wyświetlaczu mignął mi napis: START!

Rozejrzałem się. Strzałka wryta na kamiennej ścianie po lewej wskazywała mi drogę. Przeciągnąłem się, rozprostowałem palce i wziąłem głęboki oddech. W końcu z bronią gotową do użycia pobiegłem przed siebie, skacząc z platformy na platformę, by zmierzyć się z pierwszym przeciwnikiem.

Halliday wiernie odtworzył każdy szczegół ośmiopoziomowego lochu.

Zacząłem kiepsko i straciłem życie, zanim przeszedłem pierwszy poziom. Ale w końcu zacząłem się przyzwyczajać do gry w trzech wymiarach (i z perspektywy

pierwszoosobowej). W końcu znalazłem właściwy rytm.

Szedłem naprzód, skacząc z platformy na platformę, atakując z powietrza, unikając ciągłych ataków plazmy, szkieletów, węży, mumii, minotaurów i wojowników ninja. Każdy wróg, którego pokonywałem, zostawiał kupkę monet Zenny, za które później mogłem kupować zbroję, broń i mikstury od mędrców rozsianych w różnych punktach na każdym poziomie. (Ci mędrcy najwyraźniej byli przekonani, że sklepik w samym środku lochu pełnego potworów to świetny pomysł na biznes).

Nie można było zapisać gry ani zrobić w niej przerwy. Kiedy przeszło się przez bramę, nie wolno było się zatrzymać i wylogować. System na to nie pozwalał. Nawet gdybym zdjął wizjer, i tak byłbym zalogowany. Jedyнным sposobem na wyjście było ukończenie gry. Albo śmierć.

Udało mi się przejść wszystkie osiem poziomów gry w niespełna trzy godziny. Bliski śmierci byłem podczas walki z ostatnim przeciwnikiem, Czarnym Smokiem, który oczywiście wyglądał dokładnie tak, jak bestia namalowana w bibliotece Anoraka. Zużyłem wszystkie dodatkowe życia, a poziom mego zdrowia zszedł prawie do zera. Udało mi się jednak iść dalej i unikać ognistego wydechu smoka. Powoli też obniżałem jego poziom zdrowia, rzucając raz za razem sztyletami. Kiedy zadałem mu ostateczny cios, smok rozsypał się na moich oczach w kupkę cyfrowego prochu.

Wyczerpany, odetchnąłem z ulgą.

Nagle, bez żadnego przejścia, znalazłem się znów w sali gier w kręgielni. Stałem przed automatem do Black Tigera. Przedemną, na monitorze, stał mój uzbrojony barbarzyńca w bohaterskiej postawie. Pod nim pojawił się napis:

PRZYWRÓCIŁEŚ NASZEMU NARODOWI POKÓJ I DOBROBYT.

DZIĘKUJEMY CI, CZARNY TYGRYSIE!

GRATULUJEMY CI SIŁY I MĄDROŚCI!

Nagle stało się coś dziwnego, coś, czego nie widziałem w oryginalnej grze. Na ekranie pojawił się jeden z mędrców z lochu z dymkiem wychodzącym z ust, w którym przeczytałem: „Dziękuję. Jestem twoim dłużnikiem. Przyjmij, proszę w dowód wdzięczności robota giganta”.

Pod mędrcelem ukazał się długi rząd ikon robotów, biegnący poziomo przez cały ekran. Przesuwając dżojstikiem w prawo i w lewo, mogłem przeglądać zestaw ponad setki robotów gigantów. Kiedy wybierałem któregoś z nich, na ekranie obok pojawiał się dokładny opis jego właściwości i uzbrojenia.

Kilku robotów nie znałem, ale większość wydała mi się znajoma: Gigantor, Tranzor Z, Iron Giant, Mechagodzilla, Jet Jaguar, Giant Robo z głową sfinksa z filmu Johnny Sokko i jego Latający Robot, pięć lwów, które razem tworzyły Voltrona, cała seria zabawek Shogun Warriors i wiele mechów z seriali anime Macross i Gundam. Jedenaście ikon było szarych i

przekreślonych czerwonym krzyżykiem. Tych robotów nie dało się wybrać ani sprawdzić opisu. Na pewno wybrali je Sorrento i inne Szóstki, które przeszły przez bramę przede mną.

Niewykluczone, że miałem dostać prawdziwą, działającą replikę wybranego robota, więc uważnie czytałem opisy, szukając takiego, który będzie najpotężniejszy i najlepiej uzbrojony. Ale zamarłem, kiedy zobaczyłem Leopardona, ogromnego zmieniającego kształt robota, którego używał Supaidaman, czyli wcielenie Spidermana królujące w japońskiej telewizji pod koniec lat 70. Supaidamana

odkryłem w czasie swoich badań i dostałem obsesji na punkcie tego serialu. Miałem gdzieś, czy Leopardon jest najmocniejszy z dostępnych robotów. Po prostu musiałem go mieć.

Podświetliłem jego ikonę i wcisnąłem przycisk strzelania. Na automacie pojawiła się trzydziestocentymetrowej wysokości replika Leopardona. Chwyciłem ją i włożyłem do schowka. Nie było przy nim żadnych instrukcji ani opisu. Zakarbowałem w pamięci, żeby przyjrzeć się mu dokładnie później, kiedy wrócę do twierdzy.

Tymczasem na ekranie automatu zaczęły się przewijać napisy końcowe, a mój bohater siedział na tronie ze zgrabną księżniczką u boku. Z szacunkiem czytałem nazwiska programistów. Sami Japończycy poza ostatnim. Wersja na OASIS - J.D. Halliday.

Kiedy napisy się skończyły, monitor na chwilę pociemniał. Potem powoli pośrodku pojawił się symbol. Jarzący się na czerwono okrąg z pięcioramienną gwiazdą w środku. Ramiona gwiazdy wystawały za okrąg. Sekundę później pojawił się obrazek Kryształowego Klucza, który wirował powoli na tle świecącej na czerwono gwiazdy.

Poczułem przyływ adrenaliny, bo rozpoznałem symbol czerwonej gwiazdy i wiedziałem, gdzie ma mnie zaprowadzić.

Na wszelki wypadek zrobiłem kilka zrzutów ekranu. Chwilę później monitor pociemniał, a automat do Black Tigera stopił się i przekształcił w drzwi pulsujące jadesitowym światłem. Wyjście.

Wydałem z siebie okrzyk triumfu i wyskoczyłem przez nie.

Mój awatar wrócił do gabinetu w budynku Tyrella. Maszyna VoightaKampffa pojawiła się ponownie tam, gdzie stała, na stole obok mnie. Zerknąłem na zegarek. Od wejścia do bramy minęły ponad trzy godziny. W sali nie było nikogo, jeśli nie liczyć sowy, a syreny alarmowe przestały wyć. Strażnicy PNG pewnie wpadli i przeszukali pomieszczenie, kiedy byłem za bramą, bo chyba przestali już mnie ścigać. Droga wolna.

Bez przeszkód wróciłem do windy i wjechałem na lądowisko. A Vonnegut „Cromowi” niech będą dzięki - stał zaparkowany tam, gdzie go zostawiłem, wciąż zamaskowany. Wbiegłem na pokład i odleciałem z Axrenox, skacząc w nadświatłą, kiedy tylko znalazłem się na orbicie.

„Vonnegut” wszedł przez nadprzestrzeń, a skierowałem się do najbliższych gwiazdnych wrót. Wyciągnąłem jeden ze zrzutów ekranu z czerwoną gwiazdą. Potem otworzyłem notes Graala i wszedłem do podrozdziału poświęconemu legendarnej kanadyjskiej kapeli rockowej Rush.

To był ulubiony zespół Hallidaya od czasów młodości. Kiedyś w wywiadzie wyznał, że kodował wszystkie gry (łącznie z OASIS), słuchając wyłącznie albumów Rush. Trzech członków Rush: Neila Pearta, Alexa Lifesona i Geddy’ego Lee nazywał Świętą Trójcą albo Bogami Północy.

W notesie Graala miałem każdą piosenkę, album, nagranie koncertowe i teledysk, w jakim wystąpił Rush. Zeskanowałem w wysokiej rozdzielczości wszystkie książeczki i okładki ich płyt. Miałem każde istniejące nagranie ich koncertów. Każdy wywiad radiowy i telewizyjny, jakiego udzielił którykolwiek z członków zespołu. Pełne biografie każdego z nich wraz z kopiami projektów, które realizowali poza zespołem. Wyciągnąłem dyskografię grupy i wybrałem album, którego szukałem: 2112, klasyczny album koncepcyjny Rush inspirowany tematyką science fiction.

Na wyświetlaczu pojawił się skan okładki w wysokiej rozdzielczości. Nazwę grupy i tytuł albumu wydrukowano na tle gwiazd, a pod spodem, jakby odbity w pomarszczonej tafli jeziora znajdował się symbol, który widziałem na ekranie automatu do Black Tigera. Czerwona pięcioramienna gwiazda zamknięta w okręgu.

Położyłem okładkę obok zrzutu ekranu z gry i okazało się, że symbole są identyczne.

Tytułowa ścieżka z 2112 to imponujące siedmioczęściowe nagranie ponaddwudziestominutowej długości. Piosenka opowiada historię anonimowego buntownika żyjącego w roku 2112, w czasach kiedy kreatywność i ekspresja są zakazane. Czerwona gwiazda na okładce albumu stanowiła symbol Federacji Słonecznej, reżimowej międzygwiazdnej organizacji, która występuje w tej opowieści. Federację Słoneczną kontroluje grupa kapłanów opisanych w drugiej części piosenki pod nazwą Świętynie

Syrinx¹⁸. To jej słowa podpowiedziały mi, gdzie jest ukryty Kryształowy Klucz.

Jesteśmy kapłanami ze Świętyn Syrinx
 Nasze wielkie komputery stoją pośród świętych sal
 Jesteśmy kapłanami ze Świętyn Syrinx
 W tych ścianach trzymamy każdy życia dar

W sektorze 21 istniała planeta o nazwie Syrinx. I tam właśnie leciałem.

W atlasie OASIS Syrinx opisana była jako „opustoszały świat o skalistej powierzchni, bez żadnych mieszkańców PNG”. Kiedy sięgnąłem do fiszki tej planety, ujrzałem, że autorem Syrinx jest anonim. Ale wiedziałem, że musiał ją zakodować Halliday, bo projekt odpowiadał dokładnie opisowi świata, jaki można było znaleźć na okładce do albumu 2112.

2112 wydano w 1976 roku, kiedy muzykę sprzedawano na trzydziestocentymetrowych płytach winylowych. Sprzedawano je w papierowych okładkach, na których drukowano ilustracje i spis utworów. Niektóre albumy otwierały się jak książki w środku było miejsce na kolejne rysunki oraz słowa piosenek i informacje o zespole. Kiedy wyciągnąłem skan oryginalnego rozkładanego albumu 2112, zobaczyłem, że w środku jest drugi obraz Czerwonej Gwiazdy. Tu widać było nagiego mężczyznę kulącego się przed gwiazdą, z rękami uniesionymi ze strachu.

Po przeciwnej stronie okładki wydrukowano słowa wszystkich siedmiu części suity

2112. Przed słowami każdej z sekcji umieszczono akapit prozy, która wzmacniała narrację słów piosenki. Te krótkie wzmianki opowiadały o świecie widzianym oczyma anonimowego bohatera. Przed słowami części pierwszej można było przeczytać taki akapit:

Leżę i nie śpię, wpatruję się w pustkę Megadonu. Miasto i niebo zlewają się, łączą w jedną płaszczyznę, potężne morze niezmaconej szarości. Dwa Księżyce są jak dwa blade kółka sunące po tym stalowym niebie.

Wreszcie dotarłem na Syrinx. Tam zobaczyłem dwa księżyce, By-Tor i Snow Dog, które krążyły wokół planety. Ich nazwy pochodziły z kolejnej klasycznej piosenki Rush. Poniżej, na szaroburej powierzchni planety, rozmieszczono dokładnie tysiąc dwadzieścia cztery kopie Megadonu - miasta-kopuły opisanego na okładce płyty. To dwa razy więcej niż było kopii gry Zork na Frobozz, więc wiedziałem, że Szóstki nie mogą wszystkiego zablokować.

Nie wyłączając maskowania statku, wybrałem najbliższe miasto i posadziłem „Vonneguta” tuż za ścianami kopuły, obserwując na radarze, czy nie ma w pobliżu innych statków.

Megadon wzniesiono na szczycie skalistego płaskowyżu, na skraju przepastnego klifu. Miasto wyglądało na zniszczone. Potężna przezroczysta kopuła pełna była pęknięć i sprawiała wrażenie, jakby lada chwila miała się zapaść. Wszedłem do miasta, przeciskając się przez jedno z największych pęknięć u podstawy kopuły.

To miejsce przypominało mi okładkę powieści science fiction z lat 50. XX wieku. Na obrazku widać było ruiny niegdyś wielkiej, zaawansowanej technologicznie cywilizacji. W samym środku miasta znalazłem górującą nad resztą świątynię w kształcie obelisku o szarych ścianach smaganych przez wiatr. Nad wejściem umieszczono potężną Czerwoną Gwiazdę Federacji Słonecznej.

Stałem przed Świątynią Syrinx.

Nie blokowały jej pole siłowe ani oddział Szóstek. Wokół nie było widać żywego ducha.

Wyciągnąłem broń i wszedłem do świątyni.

W środku stały gigantyczne superkomputery w kształcie obelisków. Ich długie rzędy wypełniały gigantyczną katedrę. Szedłem między nimi, nasłuchując niskiego szumu maszyn, aż dotarłem do środka świątyni.

Tu znalazłem na podwyższeniu kamienny ołtarz z pięcioramienną Czerwoną Gwiazdą wyrytą w jego powierzchni. Kiedy podszedłem do ołtarza, komputery przestały szumieć i w świątyni zrobiło się cicho.

Zdaje się, że powinienem coś położyć na ołtarzu, złożyć jakąś ofiarę w Świątyni Syrinx. Ale jaki to ma być dar?

Trzydziestocentymetrowy robot Leopardon, którego dostałem po przejściu Drugiej Bramy, chyba nie pasował. Mimo wszystko spróbowałem go położyć na ołtarzu, ale nic się nie stało. Włożyłem robota z powrotem do schowka i zamyśliłem się na chwilę. Nagle przypomniałem sobie coś jeszcze z opisów na okładce płyty. Wyciągnąłem ją i przeczytałem jeszcze raz. Odpowiedź kryła się w tekście poprzedzającym część trzecią, Odkrycie:

Znalazłem to za moim ulubionym wodospadem, w małej sali ukrytej pod pieczarą.

Starłem kurz osiadły przez lata i podniosłem, trzymając nabożnie w dłoniach. Nie miałem pojęcia, co to jest, ale było piękne. Nauczyłem się, jak kłaść palce na drutach i jak kręcić gałkami, by wydawały różne dźwięki. Kiedy uderzyłem w struny drugą dłonią, zabrzmiały pierwsze harmoniczne dźwięki, a wkrótce potem moja własna muzyka!

Wodospad znalazłem na południowym skraju miasta, tuż przy zakrzywionej ścianie kopuły ochronnej. Kiedy tylko go odkryłem, uruchomiłem odrzutowe buty i przeleciałem nad spienioną rzeką pod wodospadem, a potem przeniknąłem przez ścianę wody. Kombinezon dotykowy starał się wiernie odtworzyć uczucie smagania ciała biczami wodnymi, ale bardziej przypominało to obijanie głowy, barków i pleców kijami. Za wodospadem znalazłem wejście do pieczary. Dalej pieczara zwężała się w długi tunel, który kończył się niewielką wykutą w skale jaskinią.

Rozejrzałem się po jaskini i stwierdziłem, że jeden ze stalagmitów wystających z ziemi ma lekko startą końcówkę. Chwyciłem go i pociągnąłem do siebie, ale ani drgnął. Próbowałem popchnąć i ustąpił. Przechylił się jak dźwignia na ukrytym zawiasie. Za plecami usłyszałem zgrzyt kamienia o kamień. Obróciłem się i zobaczyłem, jak w podłodze otwierają się drzwi. Również w suficie jaskini zrobiła się dziura, przez którą do ukrytego pomieszczenia poniżej wpadł jasny promień światła.

Wyjąłem ze schowka różdżkę, która wykrywała wszelkie pułapki, magiczne i nie tylko. Sprawdziłem teren za jej pomocą, a potem wskoczyłem przez otwór w podłodze i wylądowałem na zakurzonej podłodze ukrytej komnaty. Pomieszczenie miało kształt niewielkiego sześcianu. Pod północną ścianą stał nieociosany wielki głaz. Tkwiła w nim, gryfem do środka, elektryczna gitara. Rozpoznałem ją z nagrania koncertu 2112, które oglądałem po drodze na Syrinx. To był Gibson Les Paul z 1974 roku, taka sama gitara, na jakiej grał Alex Lifeson w czasie trasy koncertowej.

Uśmiechnąłem się, widząc absurdalny arturiański symbol, gitarę w kamieniu. Jak każdy jajogłowy wielokrotnie oglądałem film Excalibur Johna Boormana, więc wiedziałem, co powinienem teraz zrobić. Sięgnąłem prawą ręką, chwyciłem za gryf i pociągnąłem. Gitara wyszła z kamienia z długim metalicznym zgrzytem.

Uniosłem gitarę nad głową, a metaliczny zgrzyt ułożył się w silny gitarowy akord, który zabrzmiał echem w pieczarze. Spojrzałem na gitarę i już miałem włączyć odrzutowe buty, by wznieść się w górę, ale nagle przyszedł mi do głowy pewien pomysł i znieruchomiałem.

James Halliday przez kilka lat w liceum uczył się grać na gitarze. Mnie także zainspirowało to do nauki gry. Nie miałem nigdy w ręku prawdziwej gitary, ale na wirtualnym wiośle szylem jak stary.

Przeszukałem schowek i znalazłem kostkę do gry. Otworzyłem notes Graala i wyciągnąłem nuty do 2112 wraz z tabulaturą do piosenki Odkrycie, która opisuje, jak bohater znajduje gitarę w komnacie ukrytej za wodospadem. Kiedy zacząłem grać, dźwięk gitary odbił się echem od ścian komnaty i wpadł do pieczary, i to mimo braku prądu czy wzmacniaczy.

Kiedy skończyłem grać pierwszy takt na kamieniu, z którego wyciągnąłem gitarę, pojawiła się na chwilę wyryta wiadomość:

Pierwsza to metal czerwony
Druga - zielony to kamień
Trzecia to kryształ najczystszy
Sam się tam nie dostaniesz

Po kilku sekundach słowa zaczęły znikać z kamienia, wraz z ostatnim echem ostatniej nuty, którą zagrałem na gitarze. Szybko zrobiłem rzut ekranu z zagadką, od razu próbując odkryć jej znaczenie. Chodziło oczywiście o Trzecią Bramę. I że sam się tam nie dostanę.

Czy Szóstki zagrały piosenkę i odkryły tę wiadomość? Bardzo w to wątpiłem. Pewnie wyciągali gitarę z kamienia i natychmiast zanosili ją do świątyni.

Jeśli tak, to pewnie nie wiedzieli, że do otwarcia Trzeciej Bramy potrzebny jest pewien trik. To by wyjaśniało, dlaczego wciąż nie zdobyli jaja.

Wróciłem do świątyni i położyłem gitarę na ołtarzu. Kiedy to zrobiłem, potężne komputery wokół zaczęły wydawać z siebie kakofonię dźwięków, niczym strojąca się orkiestra symfoniczna. Hałas narastał w ogłuszające crescendo, aż nagle się skończył. Zobaczyłem błysk światła na ołtarzu i gitara zmieniła się w Kryształowy Klucz.

Kiedy sięgnąłem po niego, rozległo się brzęknięcie i mój wynik na Tablicy podskoczył o dwadzieścia pięć tysięcy punktów. Wraz z dwustu tysiącami, które dostałem za przejście Drugiej Bramy, miałem w sumie trzysta pięćdziesiąt trzy tysiące punktów, tysiąc więcej od Sorrenta. Znów wróciłem na pierwsze miejsce.

Ale wiedziałem, że nie czas na świętowanie. Szybko obejrzałem Kryształowy Klucz. Przechyliłem go, żeby przyjrzeć się błyszczącej, szlifowanej powierzchni. Nie widać było żadnego napisu, ale pośrodku kryształowego klucza zobaczyłem wyrytą jedną

wykaligrafowaną literę A, którą rozpoznałem natychmiast.

Takie samo A zdobiło szkatułkę postaci na pierwszej kartce Jamesa Hallidaya z opisem jego bohatera Dungeons & Dragons. Ten sam monogram widać było także na ciemnych szatach jego słynnego awatara w OASIS, Anoraka. Wiedziałem też, że ta sama litera ozdabia wejście do zamku Anoraka, niezdobytej twierdzy jego awatara.

W ciągu pierwszych kilku lat poszukiwań jajogłowi kręcili się jak muchy wokół każdego miejsca w OASIS, gdzie ewentualnie mogły się kryć trzy klucze, zwłaszcza wokół planet zakodowanych przez samego Hallidaya. Główną z nich była Chthonia, drobiazgową repliką świata fantasy, który Halliday stworzył na użytek licealnych partyjek Dungeons & Dragons. Była to także kraina, w której działo się wiele jego wczesnych gier. Chthonia stała się mekką jajogłowych. Tak jak wszyscy czułem się w obowiązku odbyć tam pielgrzymkę i zwiedzić zamek Anoraka. Jednak to miejsce było nie do zdobycia, od zawsze. Żaden awatar poza Anorakiem nie przekroczył nigdy jego progu.

Ale teraz wiedziałem, że musi być jakiś sposób, by wejść do zamku Anoraka. Bo gdzieś tam kryła się Trzecia Brama.

Kiedy wróciłem na statek, wzbiłem się w powietrze i ustawiłem kurs na Chthonię w sektorze 10. Następnie zacząłem przeglądać kanały informacyjne, by sprawdzić, jak bardzo media gorączkują się moim powrotem na pierwsze miejsce. Ale mój wynik nie trafił na czołówki. Najważniejszą informacją popołudnia było to, że w końcu wydało się, gdzie zostało ukryte wielkanocne jajo Hallidaya. Jak powiedział jeden z prezenterów, mieściło się ono gdzieś na planecie Chthonia, w zamku Anoraka. Media dowiedziały się o tym, bo cała armia Szóstek otaczała właśnie zamek.

Zjawili się tam rano, tuż po tym, jak przeszedłem przez Drugą Bramę.

Widziałem, że to nie przypadek. Moje postępy pewnie kazały Szóstkom zakończyć tajne próby przejścia Trzeciej Bramy. Ujawnili jej położenie, kiedy zaczęli tworzyć barykadę, bym ani ja, ani nikt inny nie mógł się tam dostać.

Kilka minut później dotarłem na Chthonię. Przeleciałem zamaskowany obok zamku, tylko po to, by się przyjrzeć, jak sprawy się mają. Było gorzej, niż mogłem sobie wyobrazić.

Szóstki zainstalowały jakąś magiczną tarczę nad zamkiem Anoraka. Półprzezroczystą kopułę, która całkowicie pokryła budynek i okolicę. Wewnątrz kopuły stacjonowała cała armia Szóstek. Żołnierze, czołgi, broń i pojazdy wszelkiego rodzaju.

Pojawiło się już kilka klanów jajogłowych. Podejmowali pierwsze próby zniszczenia tarczy za pomocą silnych ładunków jądrowych. Każdemu wybuchowi towarzyszył krótki atomowy rozbłysk, po czym fala uderzeniowa rozpraszała się po tarczy, nie wyrządzając jej szkody.

Ataki na tarczę trwały przez kolejne kilka godzin. Kiedy rozeszła się wieść o Trzeciej Bramie, na Chthonię przybywało coraz więcej jajogłowych. Klany strzelały ze wszystkiego, co miały pod ręką, ale nic nie było w stanie zniszczyć tarczy. Ani ładunki jądrowe, ani kule ognia, ani magiczne pociski. Jakaś ekipa jajogłowych próbowała nawet wykopać tunel pod kopułą, ale okazało się, że tarcza otacza zamek jak wielka kula, także pod ziemią.

Wieczorem kilku jajogłowych czarodziejów wysokiego poziomu zakończyło rzucać serię czarów wiedzy na zamek i ogłosiło na forach, że tarczę wokół zamku wytwarza potężny artefakt zwany Kulą Osuvox. Mógł nią zarządzać tylko czarodziej dziewięćdziesiątego dziewiątego poziomu. Według opisu artefaktu potrafił on stworzyć kulistą tarczę wokół siebie o średnicy do pół kilometra. Tarcza była nie do przejścia, niezniszczalna i była w stanie unicestwić wszystko, co się z nią zderzyło. Mogła trwać nieskończenie długo, o ile tylko czarodziej zarządzający kulą stał bez

ruchu z rękoma na artefakcie.

W ciągu następnych dni jajogłowi próbowali wszystkiego, by przebić tarczę Magii. Technologii. Teleportacji. Czarów.

Innych artefaktów. Nic nie działało. Nie sposób było dostać się do środka.

Spółeczność jajogłowych szybko ogarnęło z wątpienie. Pojedynczy poszukiwacze i członkowie klanów gotowi byli się poddać. Szóstki miały Kryształowy Klucz i wyłączny dostęp do Trzeciej Bramy. Wszyscy zgadzali się, że Koniec jest blisko i że poszukiwania praktycznie się skończyły, tylko sięść i płakać.

W tym wszystkim tylko ja zachowałem jakoś zimną krew. Była szansa, że Szóstki nie wpadły jeszcze na to, jak otworzyć Trzecią Bramę. Oczywiście mieli teraz mnóstwo czasu. Mogli działać powoli i metodycznie. Prędzej czy później wpadną na rozwiązanie.

Ale nie zamierzałem się poddać. Póki jakiś awatar nie dotrze do jaja Hallidaya, wszystko jest jeszcze możliwe.

Tak jak w klasycznej grze komputerowej poszukiwania weszły po prostu na nowy, trudniejszy poziom. A nowy poziom wymagał często całkowicie nowej strategii.

Zacząłem snuć plan. Śmiały, szokujący plan, który wymagał całej góry szczęścia. Wdrożyłem go w życie, wysyłając e-mail do Art3mis, Aecha i Shoto. Poinformowałem ich, gdzie szukać Drugiej Bramy i jak zdobyć Kryształowy Klucz. Kiedy upewniłem się, że cała trójka dostała wiadomość, rozpocząłem kolejną fazę planu. Ta część mnie przerażała, bo miałem świadomość, że równie dobrze mogę zginąć. Ale przestałem się już tym przejmować.

Albo dotrę do Trzeciej Bramy, albo zginę po drodze.

Po ziom Trzeci

Wychodzenie na zewnątrz jest bardzo przereklamowane.

Almanach Anoraka
rozdział 17, wiersz 32

Korporacyjna policja przyszła mnie aresztować, kiedy oglądałem film Odkrywcy (z 1985 roku, reż. Joe Dante). Opowiada on o trójce dzieciaków, które na podwórku budują statek kosmiczny i lecą na spotkanie z Obcymi. To chyba jeden z najfajniejszych filmów dla dzieci, jaki kiedykolwiek nakręcono. Oglądałem go przynajmniej raz w miesiącu. Dzięki temu miałem w życiu jakiś punkt odniesienia.

Na skraju wyświetlacza zostawiłem miniaturowy podgląd zewnętrznego monitoringu, więc zobaczyłem, że pod blok podjeżdża z wyjąca syreną i błyskającym kogutem furgonetka Służb Transportu Kontraktowych Pracowników IOI. Wskoczyło z niej czterech strażników w butach z cholewami i kaskach szturmowych. Wbiegli do budynku, a za nimi wszedł facet w garniturze. Obserwowałem ich przez kamerę w holu. Mignęli legitymacjami IOI, przeszli jak burza przez posterunek ochrony i wsiedli do windy.

Jechali na moje piętro.

- Max - mruknąłem, słysząc strach we własnym głosie. - Wykonaj instrukcję bezpieczeństwa numer jeden: Crom, potężny w swej górze. - To polecenie głosowe kazało mojemu komputerowi wykonać długą serię zaprogramowanych wcześniej czynności, zarówno w sieci, jak i w realnym świecie.

- Się ro-ro-robi, szefie! - zawołał Max radośnie i ułamek sekundy później system bezpieczeństwa w moim mieszkaniu przełączył się w tryb blokady. Z sufitu zjechały wzmocnione tytanowymi płytami drzwi WarDoor, blokując zwykłe zbrojone drzwi.

Przez kamerę monitoringu w korytarzu przed mieszkaniem widziałem, jak czterej strażnicy wysiadają z windy i pędzą korytarzem pod moje drzwi. Dwaj z przodu nieśli palniki plazmowe. Dwaj pozostali mieli profesjonalne paralizatory Voltjolt. Ten w garniturze zamykał delegację, niosąc w ręku cyfrowy notatnik.

Nie byłem zaskoczony ich wizytą. Wiedziałem, po co tu przyszli. Chcieli rozciąć moje mieszkanie i wyciągnąć mnie z niego, niczym kawałek mielonki z puszki.

Kiedy doszli pod moje drzwi, omiół ich skaner i na moim wyświetlaczu mignęły dane z ich legitymacji. Dowiedziałem się, że cała piątka to komornicy z IOI z ważnym nakazem aresztowania niejakiego Bryce'a Lyncha zamieszkującego pod tym adresem. Zgodnie z miejscowym, stanowym i federalnym prawem system bezpieczeństwa w bloku natychmiast otworzył jedno i drugie drzwi, by ich wpuścić. Ale na drodze stanęły im WarDoor.

Oczywiście strażnicy spodziewali się, że będę miał dodatkowe zabezpieczenie, i dlatego przynieśli ze sobą palniki plazmowe.

Krawaciarz z IOI przecisnął się między strażnikami i delikatnie nacisnął guzik domofonu przy drzwiach. Na wyświetlaczu zobaczyłem jego korporacyjną funkcję i nazwisko: Michael Wilson, Dział Egzekucji Kredytów IOI, numer kadrowy IOI-481231.

Wilson spojrział w obiektyw kamery na korytarzu i uśmiechnął się miło.

- Panie Lynch - odezwał się, podnosząc głos, by przekrzyczeć szum palników. Nazywam się Michael Wilson i pracuję w dziale egzekucji kredytów w Innovative Online Industries. - Zerknął do notatnika. - Przysłano mnie tu, bo nie uregulował pan trzech ostatnich płatności z karty IOI Visa. Jest ona obciążona sumą na ponad dwadzieścia tysięcy dolarów. Z naszych danych wynika także, że jest pan bezrobotny i można pana zaliczyć do ludzi ubogich. Zgodnie z obowiązującym prawem federalnym podlega pan obowiązkowi świadczenia pracy kontraktowej.

Pozostanie pan na kontrakcie, póki nie spłaci pan naszej firmie całego długu wraz z odsetkami, opłatami transakcyjnymi, karami za opóźnienie oraz wszelkimi innymi prowizjami i opłatami karnymi, jakie mogą zostać na pana nałożone. - Wilson wskazał na strażników. - Ci panowie mają mi pomóc pana ująć i przetransportować do nowego miejsca zatrudnienia. Proszę otworzyć drzwi i wpuścić nas do mieszkania. Proszę pamiętać, że mamy prawo przejąć wszelkie rzeczy osobiste, które ma pan w środku. Przychody z ich sprzedaży zostaną oczywiście odliczone od pańskiego zadłużenia.

O ile się zorientowałem, Wilson wyrecytował to wszystko na jednym oddechu. Mówił monotonna, jak ktoś kto powtarza te same zdania przez cały dzień.

Po chwili milczenia odparłem przez domofon:

- Jasne, chłopaki. Dajcie mi tylko sekundkę, muszę włożyć spodnie. Zaraz wyjdę.

Wilson zmarszczył czoło.

- Panie Lynch, jeśli w ciągu dziesięciu sekund nie wpuści nas pan do mieszkania, mamy prawo wejść siłą. Koszty strat powstałych podczas tego wejścia, łącznie z wszelkimi kosztami zniszczeń i remontu, będą dodane do pańskiego zadłużenia. Dziękuję.

Wilson odsunął się od domofonu i skinął głową na kolegów. Jeden ze strażników natychmiast uruchomił palnik, a kiedy jego końcówka rozjarzyła się pomarańczowym światłem, zaczął ciąć tytanowe płyty moich drzwi WarDoor. Drugi mężczyzna z palnikiem przesunął się o jakiś metr i zajął wypalaniem dziury w ścianie mojego mieszkania. Panowie mieli dostęp do planów zabezpieczeń budynku, więc wiedzieli, że ściany każdego mieszkania obłożone są stalowymi płytami i warstwą betonu. Można je było przeciąć szybciej niż

tytanowe WarDoor.

Oczywiście zadbałem o to, żeby wzmocnić ściany, podłogę i sufit klatką SageCage ze stopu tytanu, którą złożyłem kawałek po kawałku. Kiedy przebija się przez ścianę, będą musieli się przebić także przez klatkę. Ale to mi da dodatkowe pięć, może sześć minut góra. Potem będą już w środku.

Słyszałem, że strażnicy mieli nawet własne określenie na takie przebijanie się do zabezpieczonego mieszkania, by aresztować lokatora. Nazywali to wycinanką.

Połknąłem bez popijania dwie pigułki uspokajające, które przygotowałem sobie na ten dzień. Rano wziąłem już dwie, ale najwyraźniej nie działały.

W OASIS pozamykałem wszystkie okna na wyświetlaczu i ustawiłem zabezpieczenie konta na maksymalny poziom. Potem wyciągnąłem Tablicę, żeby sprawdzić ją po raz ostatni. Upewniłem się, że nic się nie zmieniło, i że Szóstki jeszcze nie wygrały. Pierwsza dziesiątka od kilku dni się nie zmieniała.

NAJLEPSZE WYNIKI:

1. Art3mis 354000
2. Parzival 353000
3. IOI-655321 352000
4. Aech 352000
5. IOI-643187 349000
6. IOI-621671 348000
7. IOI-678324 347000
8. Shoto 347000

9. IOI-637330 346000

10. IOI-699423 346000

Art3mis, Aech i Shoto przeszli Drugą Bramę i zdobyli Kryształowy Klucz w ciągu czterdziestu ośmiu godzin od otrzymania mojego e-maila. Kiedy Art3mis dostała dwadzieścia pięć tysięcy punktów za zdobycie Kryształowego Klucza, wróciła na pierwsze miejsce, dzięki premiom, które dostała, kiedy jako pierwsza odnalazła Jadeitowy Klucz i Miedziany jako druga.

Art3mis, Aech i Shoto próbowali się ze mną skontaktować, od kiedy dostali moją wiadomość, ale nie odpowiadałem na ich telefony, e-maile ani zaproszenia do rozmowy na czacie. Nie było sensu mówić im, co zamierzam zrobić. Nie mogli mi w żaden sposób pomóc,

próbowałiby tylko mnie od tego odwieść.

I tak nie było już drogi odwrotu.

Zamknąłem Tablicę i rozejrzałem się po twierdzy, zastanawiając się, czy robię to po raz ostatni. Wziąłem kilka szybkich głębokich oddechów, jak nurek przed zanurzeniem, i kliknąłem ikonę wylogowania na wyświetlaczu. OASIS zniknęła, a mój awatar pojawił się ponownie w wirtualnym biurze. Otworzyłem okno konsoli i wstukałem polecenie aktywujące sekwencję samozniszczenia komputera: SHITSTORM.

Na wyświetlaczu pojawił się pasek postępu pokazujący stan kasowania i dokładnego czyszczenia twardego dysku.

- Żegnaj, Max - szepnąłem.

- Adios, Wade - odparł Max kilka sekund przed wykasowaniem.

Siedząc w fotelu dotykowym, czułem już ciepło dochodzące z drugiej strony pokoju. Kiedy zdjąłem wizjer, zobaczyłem dym sączący się przez dziury powiększające się w drzwiach i ścianie. System filtrowania powietrza przestawał sobie z nim radzić. Zacząłem kaszleć.

Strażnik tnący drzwi skończył wycinać otwór. Dymiące metalowe kółko spadło na podłogę z ciężkim metalicznym bum, od którego aż podskoczyłem w fotelu.

Spawacz odsunął się, a drugi strażnik podszedł i spryskał brzegi dziury jakąś zamarzającą pianką z małego pojemnika. Schłodził metal, by nie poparzyli się podczas wchodzenia. Bo właśnie mieli zamiar tu wtargnąć.

- Czysto! - krzyknął jeden z nich z korytarza. - Nie widać broni!

Jako pierwszy przeszedł jeden ze strażników z paralizatorem. Stał nagle przede mną z bronią wymierzoną w moją twarz.

- Ani drgnij! - zagroził - Albo dostaniesz prądem, rozumiano?

Skinąłem głową, że rozumiem. Uświadomiłem sobie, że ten strażnik to pierwszy gość, jaki przestąpił próg mojego pokoju, od kiedy tu mieszkam.

Drugi strażnik, który przeszedł przez otwór, nie był tak uprzejmy. Bez słowa podszedł i zakneblował mi usta kulką. To była standardowa procedura, bo nie chcieli, żebym wydawał polecenia głosowe komputerowi. Nie musieli się kłopotać. W chwili, kiedy pierwszy strażnik wszedł do mieszkania, w komputerze wybuchł mały ładunek niszczący. Maszyna zdążyła się prawie stopić.

Strażnik skończył zakładać knebel i szarpnął mnie za egzoszkielec kombinezonu dotykowego. Wyrwał mnie z fotela jak lalkę szmaciankę i rzucił na podłogę. Drugi wyłączył blokadę drzwi WarDoor. Wtedy w środku pojawili się dwaj pozostali i krawaciarz Wilson.

Skuliłem się na podłodze i zamknąłem oczy. Bezwiednie zacząłem się trząść. Próbowałem się przygotować na to, co mnie czekało dalej.

Wyprowadzą mnie na zewnątrz.

- Panie Lynch - odezwał się Wilson z uśmiechem. - Aresztuję pana w imieniu korporacji. - Odwrócił się do strażników. - Przekażcie ekipie technicznej, żeby przyszła na górę i tu posprzątała. - Rozejrzał się po mieszkaniu i zauważył smużkę dymu z komputera. Popatrzył na mnie i pokręcił głową. - To było głupie. Mogliśmy sprzedać komputer, żeby pomóc panu spłacić dług.

Nie mogłem odpowiedzieć przez knebel, więc tylko wzruszyłem ramionami i pokazałem mu środkowy palec.

Zerwali ze mnie kombinezon dotykowy i zostawili go ekipie technicznej. Pod spodem byłem całkiem nagi. Dali mi jednorazowy szary kombinezon i plastikowe buty pod kolor. Kombinezon był szorstki jak papier ścierny i zaczął mnie uwierać, kiedy tylko go włożyłem. Zakuli mnie w kajdanki, więc nie mogłem się podrapać.

Wyciągnęli mnie na korytarz. Ostre jarzeniówki pochłaniały wszelkie kolory. W ich świetle cała ta scena wyglądała jak ze starego czarno-białego filmu. Kiedy zjeżdżaliśmy windą do holu, nuciłem do muzyki nadawanej z głośników najgłośniejszym jak potrafiłem, by pokazać im, że się nie boję. Kiedy jeden ze strażników machnął mi paralizatorem, przestałem.

W holu ubrali mnie w zimowy płaszcz z kapturem. Nie chcieli, żebym złapał zapalenie płuc, w końcu stałem się własnością ich firmy. Zasobem kadrowym. Wyprowadzili mnie na dwór i po raz pierwszy od ponad pół roku światło dzienne uderzyło mnie w twarz.

Padał śnieg i wszystko pokrywała cienka warstewka szarego lodu i brei. Nie miałem pojęcia, jaka jest temperatura, ale nie pamiętam, bym kiedykolwiek tak zmarzł. Ziąb przenikał mnie do szpiku kości.

Zaciągnęli mnie do furgonetki. Z tyłu siedzieli już dwaj nowi niewolnicy przypięci pasami do plastikowych siedzeń. Obaj mieli na oczach wizjery. Aresztowano ich rano. Strażnicy byli jak śmieciarze, przez cały dzień objeżdżali swój teren.

Aresztant po mojej prawej był wysokim szczupłym mężczyzną, pewnie o kilka lat starszym ode mnie. Wyglądał, jakby cierpiał na niedożywienie. Drugi był nieprzytomnie otyły. Nie byłem nawet pewien, czy to on, czy ona. Postanowiłem traktować go jak mężczyznę. Twarz zakrywały mu szopa brudnych blond włosów i coś, co wyglądało jak maska gazowa założona na nos i usta. Z maski do dyszy w podłodze biegła gruba czarna rura. Nie byłem pewien, co to takiego, póki więzień nie szarpnął się w przód, napinając pasy, i zwymiotował do maski. Usłyszałem, że uruchamia się odkurzacz wsysający przetrawione

przez więźnia ciasteczka Oreo przez rurę pod podłogę samochodu. Zastanawiałem się, czy gromadzą to w jakimś zbiorniku, czy po prostu wyrzucają na ulicę. Pewnie mieli jakiś zbiornik. Może IOI dysponowało jakimś analizatorem wymiocin, który umieszczał wyniki w aktach aresztanta?

- Mdli cię? - zapytał jeden ze strażników, zdejmując mi knebel. - Mów, to założę ci maskę.

- Czuję się świetnie - rzuciłem niezbyt przekonująco.

- Dobrze. Ale jak będę musiał sprzątać twoje rzygi, to pożałujesz.

Wepchnęli mnie do środka i przypięli pasami naprzeciwko chudego mężczyzny. Dwaj strażnicy usiedli z nami z tyłu i schowali palniki plazmowe do szafki. Dwaj pozostali zamknęli tylne drzwi i wsiedli do kabiny kierowcy.

Kiedy ruszyliśmy spod bloku, wygiąłem szyję, żeby wyrzeć przez przyciemnione tylne okna furgonetki na budynek, w którym mieszkałem od roku. Rozpoznałem swoje okno na czterdziestym drugim piętrze, bo było zamalowane na czarno. Ekipa techniczna już pewnie była na miejscu. Demontowali, katalogowali, metkowali i pakowali do pudeł cały mój sprzęt, przygotowując go w ten sposób do aukcji. Kiedy skończą opróżnić mieszkanie, do środka wejdą roboty sprzątające, które je zdezynfekują. Ekipa naprawcza załata zewnętrzną ścianę i wymieni drzwi. IOI dostanie rachunek, a koszty napraw zostaną doliczone do mojego długu wobec koncernu.

Późnym popołudniem jakiś szczęśliwy jajogłowy, który czekał w kolejce na mieszkanie w tym bloku, dostanie wiadomość, że coś się zwolniło, i wieczorem nowy lokator będzie pewnie gotów się wprowadzić. O zachodzie słońca znikną jakiegokolwiek ślady, że tam mieszkałem.

Kiedy furgonetka wyjechała na High Street, usłyszałem, jak opony szumią na kryształkach soli pokrywających zamarznęty asfalt. Jeden ze strażników wyciągnął rękę i nałożył mi na twarz wizjer. Znalazłem się na piaszczystej białej plaży, patrząc na zachód słońca i bijące o brzeg fale. Za pomocą tej symulacji muszą uspokajać aresztantów w drodze do centrum.

Skutą w kajdanki ręką podniosłem wizjer na czoło. Strażnicy nie przejęli się tym albo w ogóle nie zwracali na mnie uwagi. Znów wykręciłem głowę, żeby wyrzeć przez okno. Od dawna nie wychodziłem na prawdziwy świat i chciałem popatrzeć, jak się zmienił.

Wszystko wokół pokrywała gruba warstwa niechlujstwa: ulice, budynki, ludzi. Nawet śnieg wyglądał na brudny. Szare płatki spadały jak popiół po wybuchu wulkanu.

Bezdomnych najwyraźniej przybyło drastycznie. Ulice zastawione były kartonowymi pudłami i namiotami, a publiczne parki chyba przerobiono na obozy dla uchodźców. Kiedy furgonetka wjechała głębiej w zastawione drapaczami chmur centrum miasta, widziałem ludzi ściśniętych na każdym rogu, w każdym wolnym miejscu, pochylonych nad koksownikami czy przenośnymi ogrzewaczami na ogniwa paliwowe. Inni czekali w kolejce do darmowej stacji ładowania energią słoneczną. Mieli na sobie wielkie przestarzałe wizjery i rękawice dotykowe. Rękoma wykonywali drobne gesty w powietrzu. Tak naprawdę obcowali ze znacznie przyjemniejszą rzeczywistością w OASIS łącząc się poprzez darmowe punkty bezprzewodowego dostępu do Internetu prowadzone przez GSS.

W końcu dotarliśmy do 101 IOI Plaza w samym sercu miasta.

Z niemym podziwem patrzyłem na korporacyjną siedzibę Innovative Omnipresent Industries Inc., która ukazała się moim oczom: dwa prostokątne wieżowce po bokach okrągłego. Razem tworzyły logo IOI. Biurowce IOI były trzema najwyższymi budynkami w mieście, potężnymi wieżami ze stali i lustrzanego szkła. Łączyły je dziesiątki kładek i wind. Szczyt każdej z nich tonął w chmurze przesiąkniętej oparami sodu. Budynki wyglądały identycznie z siedzibą w OASIS na IOI-I, ale tu w prawdziwym świecie robiły jeszcze większe wrażenie.

Furgonetka wjechała na podziemny parking pod okrągłą wieżę i zjeżdżała serią betonowych ramp, aż dotarła do dużej otwartej powierzchni przypominającej rampę załadunkową. Szyld nad rzędem szerokich drzwi głosił: „Ośrodek Przyjęć Pracowników Kontraktowych IOI”.

Wraz z pozostałymi aresztantami zostałem wyprowadzony z samochodu, a na zewnątrz czekał już na nas oddział strażników uzbrojonych w paralizatory. Zdjęto nam kajdanki, a potem inny strażnik zaczął badać nas przenośnym skanerem tęczy. Wstrzymałem oddech, kiedy podniósł skaner do moich oczu. Sekundę później urządzenie piknęło, a strażnik odczytał informacje z wyświetlacza. „Lynch, Bryce, 19 lat. Obywatel USA. Niekarany. Praca za niespłacony kredyt”. Kiwnął głową i wstukał serią ikon na swoim notatniku. Potem wprowadzono mnie do ciepłego jasno oświetlonego pokoju pełnego setek nowych pracowników. Wszyscy dreptali labiryntem między rozciągniętymi sznurami, niczym zmęczone przerośnięte dzieci w jakimś koszmarnym parku rozrywki. Wyglądało na to, że mężczyzn i kobiet jest po równo, ale trudno było stwierdzić to na pewno, bo prawie każdy był tak blady jak ja i nie miał owłosienia. Wszyscy nosiliśmy też te same szare kombinezony i szare plastikowe buty. Wyglądaliśmy jak statyści z THX-1138.

Kolejka prowadziła do kilku posterunków strażników. Na pierwszym każdy z nas przechodził dokładne skanowanie nowoczesnym metadetektorem, który sprawdzał, czy nie ukrywamy przy sobie albo w sobie żadnych urządzeń elektronicznych. Kiedy czekałem na swoją kolej, widziałem, jak kilka osób zostaje wyciągniętych z kolejki, bo skaner znalazł u nich podskórny minikomputer albo aktywowany głosem telefon w implancie zęba. Prowadzono ich do osobnego pomieszczenia, gdzie usuwano te urządzenia. Koleś tuż przede mną miał zainstalowaną w sztucznym jądrze supernowoczesną miniaturową konsolę Sinatro do OASIS. Ten to miał jaja.

Kiedy przeszedłem kilka kolejnych posterunków, zostałem wepchnięty do sali testów potężnego pomieszczenia z setkami małych dźwiękoszczelnych boksów. Usadzono mnie w jednym z nich i założono tani wizjer i jeszcze tańsze rękawice dotykowe. Nie zalogowałem się dzięki nim do OASIS, ale i tak poczułem się w nich lepiej.

Potem musiałem wypełnić serię coraz trudniejszych testów kompetencyjnych, które miały zmierzyć moją wiedzę i zdolności w każdym obszarze, który mógł wykorzystać nowy pracodawca. Testy oczywiście dobrano pod kątem fałszywych danych na temat wykształcenia i kariery zawodowej Bryce'a Lyncha, za którego się podawałem.

Pilnowałem, żeby jak najlepiej wypełnić testy związane z oprogramowaniem, sprzętem i sieciami OASIS, ale świadomie oblałem testy, które miały zmierzyć moją wiedzę na temat Jamesa Hallidaya i jaja wielkanocnego. Zdecydowanie nie chciałem trafić do Działu Owologii w IOI. Istniało ryzyko, że trafię tam na Sorrenta. Nie sądzę, by mnie rozpoznał, w końcu nigdy nie spotkaliśmy się osobiście, a teraz zupełnie nie przypominałem siebie ze szkolnego zdjęcia - ale nie było sensu kusić losu. I tak już zaryzykowałem więcej niż ktokolwiek przy zdrowych zmysłach.

Kilka godzin później, kiedy w końcu wypełniłem ostatni test, zostałem zalogowany do wirtualnego chatroomu na spotkanie z Doradcą ds. Zatrudnienia. Miała na imię Nancy i hipnotyzująco monotonnym głosem poinformowała mnie, że z powodu świetnych wyników testu i niezwyklej ścieżki kariery „wygrałem” posadę Przedstawiciela Wsparcia Technicznego OASIS II poziomu. Miałem dostać dwadzieścia osiem i pół tysiąca dolarów rocznie minus koszty zamieszkania, posiłków, podatki, koszty opieki zdrowotnej, dentystycznej, okulistycznej oraz usług rekreacyjnych. Wszystko to automatycznie miało być potrącone z mojej pensji. Z reszty przychodu (jeśli coś jeszcze zostawało) musiałem spłacać zadłużenie wobec firmy. Kiedy mój dług zostanie spłacony w całości, zostanę zwolniony z obowiązku świadczenia pracy. Wówczas, w zależności od tego, jak będę się starał, być może dostanę

szansę na stały etat w IOI.

To był oczywiście jakiś żart. Pracownicy przymusowi nie byli w stanie nigdy spłacić długu i wyjść na wolność. Przy tych wszystkich potrąceniach z pensji, karach za opóźnienia i odsetkach karnych, co miesiąc dłużnik był im winien coraz więcej, a nie coraz mniej. Kiedy ktoś popełnił błąd i trafiał do pracy przymusowej, pozostawał w niej chyba do końca życia. Ale niektórym to chyba nie przeszkadzało. Traktowali to jako bezpieczną posadę. Nie musieli głodować ani zamarzać na ulicy.

W okienku na wyświetlaczu zobaczyłem swoją umowę o pracę. Zawierała długą listę klauzul i ostrzeżeń o moich prawach (lub ich braku) Pracownika Przymusowego. Nancy kazała mi ją przeczytać, podpisać i udać się do Punktu Przyjęć Nowych Pracowników. Następnie wylogowała się z chatroomu. Przewinąłem umowę do samego końca, nawet nie zadając sobie trudu, by ją czytać. Miała ponad sześćset stron. Podpisałem się jako Bryce Lynch, a potem potwierdziłem podpis skanem siatkówki.

Zastanawiałem się czy umowa może być ważna, jeśli używam fałszywego nazwiska. Nie byłem pewien i w gruncie rzeczy miałem to gdzieś. Realizowałem plan, a to była jego część.

Poprowadzili mnie kolejnym korytarzem do Punktu Przyjęć Nowych Pracowników. Ustawiono mnie na ruchomym chodniku, który przewiózł mnie przez

długi ciąg posterunków. Najpierw zdjęto mi kombinezon oraz buty i spalono je. Potem przeszedłem przez coś w rodzaju ludzkiej myjni - kilka maszyn kolejno namydlało mnie, szczotkowało, dezynfekowało, płukało, suszyło i poddawało dezynsekcji. Potem dostałem nowy szary kombinezon i kolejną parę plastikowych kłapek.

Na kolejnym przystanku ciąg maszyn przebadał mnie na wszystkie strony, łącznie z serią testów krwi. (Na szczęście Ustawa o prywatności danych genetycznych uniemożliwiała IOI pobieranie próbek DNA). Potem przeszedłem serię szczepień - bateria automatycznych strzykawek wbiła mi jednocześnie igły w oba ramiona i pódupki.

Kiedy pełzłem naprzód ruchomym chodnikiem, na płaskich ekranach nad głową oglądałem raz po raz ten sam dziesięciominutowy film szkoleniowy: Służba pracownicza: szybka ścieżka od długu do sukcesu! W filmie grały czwartoligowe gwiazdy telewizyjne, które radośnie głosiły korporacyjną propagandę i szczegółowo opisywały politykę zatrudniania dłużników w IOI. Po pięciu razach znałem już na pamięć każdy tekst z tego cholerstwa. Za dziesiątym razem szeptałem słowa razem z aktorami.

- Czego mogę się spodziewać, kiedy przejdę wstępne badania i dostanę stałą posadę? pytał Johnny, główny bohater filmu szkoleniowego Możesz się spodziewać, że resztę życia spędzisz jako korporacyjny niewolnik, Johnny, pomyślałem. Ale oglądałem ponownie, jak pomocny przedstawiciel Działu Zasobów Ludzkich IOI uprzejmie opowiada Johnny'emu o codziennym życiu pracownika.

W końcu dotarłem do ostatniego przystanku, gdzie maszyna zakłuła mnie w obrączkę wyłożoną czymś miękkim metalową opaskę, która zacisnęła mi się wokół kostki, tuż nad stawem. Według filmu szkoleniowego urządzenie podawało moje aktualne położenie, a także umożliwiała bądź blokowała dostęp do różnych obszarów kompleksu biurowego IOI. Gdybym próbował uciekać, zdjęć opaskę czy sprawiał jakiegokolwiek problemy, urządzenie mogło potraktować mnie paraliżującym wstrząsem elektrycznym. Jeśli byłoby trzeba, było w stanie wstrzyknąć mi mocny środek uspokajający prosto do krwiobiegu.

Po założeniu obrączki na kostkę kolejna maszyna zacisnęła mi małe elektroniczne urządzenia na płatku prawego ucha, przekłuwając je w dwóch miejscach. Skrzywiłem się z bólu i rzuciłem głośno serią przekleństw. Z filmu szkoleniowego wiedziałem, że założono mi właśnie MOK. MOK to inaczej Metka Obserwacyjno-Komunikacyjna. Ale większość pracowników nazywała to po prostu „kolczykiem”. Przypominało mi to metki, jakimi ekolodzy opatrywali zagrożone wyginięciem gatunki, by śledzić ich podróże po świecie. Kolczyk zawierał maleńkie radio, dzięki któremu główny komputer Zasobów Ludzkich IOI mógł wysyłać komunikaty i wydawać polecenia prosto do mojego ucha. Mieściła się też w nim maleńka kamera, za pomocą której nadzorcy z IOI mogli widzieć to, co znajdowało się przede mną. W każdym pomieszczeniu kompleksu IOI znajdowały się kamery monitoringu, ale najwyraźniej tego było im mało. Musieli jeszcze przyszpilić kamerę każdemu pracownikowi do głowy.

Kilka sekund po przyłączeniu i aktywacji kolczyka usłyszałem spokojny, monotonny głos komputera Działu Zasobów Ludzkich, który przekazywał mi polecenia i inne informacje. Początkowo ten głos doprowadzał mnie do szału, ale stopniowo do niego przywykłem. Nie miałem wielkiego wyboru.

Kiedy zszedłem z ruchomego chodnika, komputer skierował mnie do pobliskiej

kafeterii, która wyglądała jak ze starego filmu więziennego. Dostałem limonkową tacę z jedzeniem. Hamburger z soi zupełnie bez smaku, kupka wodnistych tłuczonych ziemniaków i jakieś nierozpoznawalne ciastko owocowe na deser.

Wchłonąłem wszystko w kilka minut. Komputer pogratulował mi dobrego apetytu. Następnie poinformował mnie, że mogę pójść na pięć minut do łazienki. Wyszedłem i skierowano mnie do windy bez przycisków i wyświetlacza pięter. Kiedy drzwi się rozsunęły, zobaczyłem na ścianie napis: SEKTOR MIESZK. - BLOK 05 - WSPARCIE TECH.

Wyszedłem z windy i powlokłem się korytarzem wyłożonym wykładziną. Było tu cicho i ciemno. Jedyne źródło światła stanowił rząd małych lampek wbudowanych w podłogę. Straciłem poczucie czasu. Miałem wrażenie, że od kiedy wyciągnięto mnie z mieszkania, minęło już kilka dni. Padałem z nóg.

- Twój pierwszy dyżur w Dziale Wsparcia Technicznego zaczyna się za siedem godzin - wyszczył mi cicho do ucha komputer centralny. - Teraz masz czas na sen. Skręć w lewo na rozwidleniu przed tobą i idź do swojej jednostki mieszkalnej numer 42G.

Wykonywałem polecenia. Stwierdziłem, że idzie mi to coraz lepiej.

Sektor mieszkalny przypominał mi mauzoleum. Była to sieć wysokich korytarzy, każdy z przylegającymi kapsułami do spania w kształcie trumien. Ciągnęły się rząd za rzędem, ustawione aż pod sufit, po dziesięć jedna nad drugą. Każda kolumna jednostek mieszkalnych miała swój numer, a drzwi do każdej kapsuły oznaczano literami, od A do J, gdzie A przypadało kapsule na samym dole.

W końcu dotarłem do swojej jednostki, prawie na szczycie kolumny czterdziestej drugiej. Kiedy podszedłem, właz rozsunął się ze świstem i w środku zamigotało mdłe niebieskie światło. Wszedłem po wąskiej drabince zamocowanej między rzędami sąsiadujących kapsuł, a potem stanąłem na krótkim podeście pod włazem do mojej jednostki. Kiedy wszedłem do środka, podest się schował, a właz zamknął.

Wnętrze jednostki mieszkalnej przypominało białą plastikową trumnę prosto z wtryskarki. Miała metr wysokości, metr szerokości i dwa metry długości. Podłogę kapsuły pokrywały materac z pianki żelowej i poduszka. Jedno i drugie pachniało jak spalona guma, więc uznałem, że pewnie są nowe.

Poza kamerą w uchu miałem też kamerę zainstalowaną nad drzwiami do kapsuły. Firma nawet nie próbowała jej ukryć. Chciała, żeby pracownicy mieli świadomość, że są obserwowani.

Jedyną wygodą w kapsule były konsola rozrywkowa i duży płaski ekran dotykowy wbudowany w ścianę. Na stojaku obok wisiał bezprzewodowy wizjer. Stuknąłem w ekran i włączyłem urządzenie. Na szczycie wyświetlacza ukazały się mój nowy numer kadrowy i funkcja: Lynch, Bruce T. REPR. TECHN. OASIS POZ. II. Nr kadrowy IOI 338645.

Pod spodem pojawiło się menu z programami rozrywkowymi, do których miałem dostęp. Przegląd ograniczonych opcji zajął mi kilka sekund. Mogłem oglądać tylko jeden kanał - IOI-N - dwudziestoczerogodzinny serwis informacyjny należący do koncernu. Sączył się z niego bez przerwy strumień firmowych wiadomości i propagandy. Miałem też dostęp do biblioteki filmów szkoleniowych i symulacji. Większość miała mi się przydać w nowym

zawodzie pracownika Działu Wsparcia Technicznego OASIS.

Kiedy spróbowałem dostać się do innej biblioteki rozrywkowej, Stare Kino, system poinformował mnie, że nie dostanę dostępu do większego wyboru funkcji

rozrywkowej, o ile nie otrzymam oceny powyżej średniej w trzech kolejnych ocenach pracowniczych. System zapytał mnie jeszcze, czy chcę dowiedzieć się więcej o rozrywkowym programie lojalnościowym dla pracowników. Nie chciałem.

Jedyny serial, do którego miałem dostęp, to firmowy sitcom pod tytułem Tommy Proszę Czekać. W streszczeniu napisano, że to szalona komedia sytuacyjna opisująca pechowe przygody Tommy'ego, nowo przyjętego przedstawiciela technicznego OASIS, który dąży do finansowej niezależności i doskonałości zawodowej!

Wybrałem pierwszy odcinek Tommy'ego, zdjąłem wizjer ze stojaka i założyłem. Tak jak się spodziewałem, był to jedynie film szkoleniowy z podłożonym śmiechem. Kompletnie mnie nie interesował. Chciałem po prostu zasnąć. Ale wiedziałem, że mnie obserwują i że każdy ruch, jaki teraz wykonam, jest analizowany i zapisywany. Nie spałem więc, póki mogłem, olewając jeden odcinek Tommy'ego za drugim.

Choć się broniłem, myślami wracałem do Art3mis. Choćbym nie wiem co sobie wmawiał, to właśnie dla niej tak naprawdę zacząłem realizować ten szalony plan. Co się u licha ze mną dzieje? Niewykluczone, że nigdy nie uda mi się stąd uciec. Czuję, że przygniata mnie lawina wątpliwości. Czy moja podwójna obsesja na punkcie jaja i Art3mis w końcu doprowadziła mnie do obłądu? Dlaczego podjąłem takie idiotyczne ryzyko, by zdobyć serce kogoś, kogo nigdy nawet nie spotkałem? Kogoś, kto najwyraźniej nie miał ochoty ze mną rozmawiać?

Gdzie teraz jest? Czy tęskni za mną? Czy w końcu próbowała do mnie zadzwonić?

Torturowałem się tak nadal w myślach, aż w końcu zasnąłem.

Centrum telefoniczne działu wsparcia technicznego IOI zajmowało całe trzy piętra we wschodniej wieży w kształcie litery I. Każde z pięter zajmował labirynt ponumerowanych boksów. Mój wciśnięty był w kąt, z dala od jakichkolwiek okien.

Boks był całkowicie pusty, jeśli nie liczyć regulowanego biurowego fotela przyśrubowanego do podłogi. W kilku boksach nie było nikogo, czekały na nowych pracowników przymusowych.

Nie wolno mi było wieszać niczego w boksie, bo jeszcze nie zasłużyłem na ten przywilej. Jeśli zdobędę odpowiednią liczbę punktów dodatkowych za wysoką wydajność i dobre oceny klientów, będę mógł je wydać na zakup przywileju ozdobienia boks, na przykład roślinką w doniczce albo inspirującym plakatem kotka wiszącego na sznurze na białej bieliznie.

Kiedy dotarłem do boks, zdjąłem z wieszaka służbowy wizjer i rękawice, założyłem je i opadłem na fotel. Komputer był wbudowany w okrągłą podstawę fotela i uruchamiał się automatycznie, kiedy siadałem. Zweryfikowano mój numer kadrowy i automatycznie zostałem zalogowany na służbowe konto w intranecie IOI. Nie wolno mi było wychodzić poza intranet i łączyć się z OASIS. Mogłem tylko czytać e-maile związane z pracą, przeglądać dokumentację techniczną i podręczniki proceduralne oraz sprawdzać statystyki rozmów telefonicznych. Nic więcej. Każdy mój ruch w intranecie był uważnie monitorowany, kontrolowany, zapisywany.

Podłączyłem się do kolejki telefonicznej i zacząłem dwunastogodzinny dyżur. Pracowałem dopiero od ośmiu dni, a już czułem się, jakbym siedział w tym więzieniu od paru lat.

W moim chatroomie wsparcia technicznego pojawił się awatar pierwszego klienta. Nad jego głową zobaczyłem nazwisko i opis. Miał jakże wyszukany pseudonim GorącyKutas007.

Już wiedziałem, że zapowiada się kolejny fantastyczny dzień.

GorącyKutas007 był zwalistym łysym barbarzyńcą w czarnej skórzanej zbroi z ćwiekami i mnóstwem demonicznych tatuaży na rękach i twarzy. W ręku trzymał gigantyczny miecz, prawie dwa razy dłuższy niż wzrost jego awatara.

- Dzień dobry, panie GorącyKutas007 - powitałem go monotonnym głosem. Dziękujemy za telefon do działu wsparcia technicznego. Jestem pracownikiem numer

579741. W czym mogę panu pomóc? - Oprogramowanie korygujące jakość obsługi klienta filtrowało mój głos, zmieniając jego ton i melodykę, tak bym zawsze brzmiał radośnie i optymistycznie.

- No ta... - zaczął GorącyKutas007. - Kupiłem ten cholerny miecz i nie mogę go w ogóle używać! Nie mogę nikogo atakować. Co to jest do cholery? Zepsuty czy jak?

- Proszę pana, problem w tym, że jesteś pan kurewskim debilem - odparłem.

Usłyszałem znajomy brzęczyk ostrzegawczy, a na wyświetlaczu mignęła mi wiadomość:

**NARUSZENIE ZASAD UPRZEJMOŚCI. WYKRYTO: KUREWSKIM, DEBILEM
OSTATNIA WYPOWIEDŹ WYCISZONA. NARUSZENIE ODNOTOWANE**

Opatentowane przez IOI oprogramowanie do poprawy jakości obsługi klienta wykryło niewłaściwy charakter mojej wypowiedzi i wyciszyło ją, więc klient nie usłyszał, co mówiłem. Oprogramowanie miało też za zadanie odnotowywać

naruszanie zasad uprzejmości i informować o nich Trevora, kierownika mojej sekcji. Na pewno będzie o tym wspominał podczas kolejnej oceny pracowniczej, którą przechodziłem co dwa tygodnie.

- Proszę pana, czy kupił pan ten miecz na sieciowej aukcji?

- Ta - odparł GorącyKutas007. - Zapłaciłem jak za zboże.

- Chwileczkę, proszę pana, sprawdzę ten przedmiot. - Wiedziałem, na czym polega jego problem, ale musiałem się najpierw upewnić, inaczej dostałbym grzywnę.

Wybrałem miecz palcem wskazującym. Otworzyło się małe okienko z informacjami o właściwościach przedmiotu. Odpowiedź widać było w pierwszym zdaniu. Tego magicznego miecza mógł używać awatar będący na co najmniej dziesiątym poziomie. GorącyKutas007 dotarł dopiero na poziom siódmy. Szybko mu to wytłumaczyłem.

- Co?! To nieuczciwe! Facet, który mi go sprzedał, nie wspominał o tym!

- Proszę pana, warto zawsze sprawdzić zawczasu, czy pański awatar może korzystać z kupowanego przedmiotu.

- Cholera jasna! - wrzeszczał. - No i co mam teraz z tym zrobić?

- Wsadź go sobie w dupę i udawaj szaszłyk.

NARUSZENIE ZASAD UPRZEJMOŚCI. ODPOWIEDŹ WYCISZONA.

NARUSZENIE ODNOTOWANE.

Spróbowałem ponownie.

- Proszę pana, może pan przechować przedmiot w schowku, póki pański awatar nie osiągnie poziomu dziesiątego. Może też pan sam wystawić przedmiot na aukcję i za otrzymane pieniądze kupić podobną broń. Taką, która będzie pasować do poziomu pańskiego awatara.

- Hę? - odezwał się GorącyKutas007. - O czym ty do mnie rozmawiasz?

- Schowaj go pan albo sprzedaj.

- Aha.

- Czy mogę w czymś jeszcze panu pomóc?

- Nie, chyba nie...

- Świetnie. Dziękuję za telefon do wsparcia technicznego. Życzę przyjemnego dnia.

Kliknąłem ikonkę rozłączenia rozmowy i GorącyKutas007 zniknął. Czas rozmowy: 2:07. Kiedy pojawił się kolejny klient - czerwonoskóra biuściasta alienka o imieniu Varta - na wyświetlaczu zobaczyłem ocenę zadowolenia klienta od GorącegoKutasa007. Dostałem sześć na dziesięć możliwych punktów. System uprzejmie przypomniał mi, że jeśli chcę dostać podwyżkę przy następnej ocenie pracowniczej, muszę utrzymywać średnią powyżej osiem i pół punktu.

Obsługa techniczna tutaj wyglądała zupełnie inaczej niż moja praca w domu. Tu nie miałem nieograniczonego dostępu do OASIS, więc nie mogłem oglądać filmów, grać w gry ani słuchać muzyki podczas odpowiadania na niekończący się ciąg głupich telefonów. Jedyną rozrywką było patrzenie na zegar. (Albo na kurs akcji IOI, który wyświetlał się na samej górze każdego służbowego wyświetlacza. Nie sposób było tego usunąć).

Podczas każdego dyżuru miałem trzy pięciominutowe przerwy na toaletę. I pół godziny na obiad. Zwykle jadłem w boksie, a nie w kafeterii, żeby nie musieć słuchać, jak inni pracownicy kłócą się na temat swoich rozmów albo przechwalają się, kto zdobył ile punktów. Nienawidziłem innych pracowników prawie tak samo, jak

większości klientów.

Pięć razy przysypiałem na dyżurze. Za każdym razem, kiedy system wykrywał, że odpływam, włączał mi w ucho sygnał ostrzegawczy, który wyrwał mnie ze snu. Następnie odnotowywał ten fakt w moich aktach pracowniczych. Moja narkolepsja w ciągu pierwszego tygodnia pracy stała się takim problemem, że dostawałem codziennie dwie czerwone tabletki, które miały mi pomóc zachować czujność. Owszem, zażywałem je. Ale dopiero po pracy.

Kiedy skończyłem zmianę, zerwałem z głowy słuchawki i wizjer, po czym jak najszybciej wróciłem do jednostki mieszkalnej. Każdego dnia tylko o tej porze gdziekolwiek się spieszyłem. Kiedy dotarłem do ciasnej plastikowej trumny, wpętlłem do środka i padłem na materac twarzą w dół, tak samo jak poprzedniego wieczoru. I jeszcze poprzedniego. Leżałem tak kilka minut, patrząc kątem oka na zegar na konsoli rozrywkowej. Kiedy pokazał 19:07, obróciłem się i usiadłem.

- Światło - powiedziałem cicho. To było moje ulubione słowo ostatniego tygodnia. Skojarzyło mi się trwale z wolnością.

Światła wbudowane w ściany mojej jednostki mieszkalnej wyłączyły się, pograżając kapsułę w ciemności. Jeśli ktoś oglądałby mnie teraz na monitoringu, zobaczyłby krótki błysk, kiedy kamery przełączały się na tryb noktowizyjny. Potem znów będę widoczny na podglądzie. Ale na razie kamery w kapsule i w kolczyku nie spełniały swojej funkcji. Po raz pierwszy tego dnia nie byłem obserwowany.

Czas wziąć się do dzieła.

Stuknąłem w ekran dotykowy konsoli rozrywkowej. Zaświecił się, dając mi do wyboru te same możliwości co pierwszego wieczoru: garstka filmów i symulacji szkoleniowych, w tym pełen zestaw serialu o Tommym.

Gdyby ktoś sprawdził logi mojej konsoli rozrywkowej, zobaczyłby, że co wieczór oglądałem Tommy'ego, póki nie zasnąłem. A kiedy obejrzałem wszystkie szesnaście odcinków, zaczynałem od początku. Logi wykazałyby też, że zasypiałem mniej więcej o tej samej porze co noc (ale nie dokładnie o tej samej godzinie) i że spałem jak zabity aż do rana, kiedy to budził mnie alarm.

Oczywiście tak naprawdę nie oglądałem tego durnego korporacyjnego gniota. I nie spałem. W rzeczywistości przez ostatni tydzień spałem po dwie godziny dziennie. I zmęczenie zaczynało dawać mi się we znaki.

Ale kiedy gasły światła w kapsule, dostawałem zastrzyk energii i budziłem się natychmiast. Zmęczenie zniknęło, kiedy zaczynałem na pamięć nawigować po menu konsoli rozrywkowej. Palcami prawej ręki szybko stukałem w ekran dotykowy.

Kilka miesięcy wcześniej nabyłem zestaw haseł do intranetu IOI na L33T HAX0RZ WAREZHAUS, tym samym czarnym rynku aukcyjnym, gdzie kupiłem informacje, jak stworzyć nową tożsamość. Obserwowałem wszystkie czarnorynkowe serwisy aukcyjne, bo nigdy nie wiadomo, co może się na nich trafić. Tylne wejścia na serwery OASIS. Sposoby na bankomaty. Seks-nagrania z gwiazdami. Czego tylko dusza zapragnie. Przeglądałem aukcje na L33T HAX0RZ WAREZHAUS, kiedy moją uwagę przykuła jedna z nich: „Hasła dostępu do intranetu IOI, tylne furtki, luki w systemie”. Sprzedawca twierdził, że dysponuje zastrzeżoną informacją na temat architektury intranetu IOI oraz całym zestawem kodów dostępu dla administratorów i informacjami o lukach w systemie, które dają użytkownikowi carte blanche wewnątrz firmowej sieci.

Gdyby nie to, że aukcja pojawiła się w tak poważnym serwisie, pomyślałbym, że to jakiś humbug. Anonimowy sprzedawca twierdził, że jest programistą, który

pracował na zlecenie dla IOI, i jednym z czołowych architektów ich intranetu. Pewnie był wtyką programistą, który celowo zakodował tylne furtki i dziury w systemie, by potem móc je sprzedawać na czarnym rynku. Dzięki temu dwa razy dostawał pieniądze za tę samą pracę. Na dodatek mógł zagłuszyć ewentualną winę z powodu pracy dla demonicznej ponadnarodowej korporacji, jaką była IOI.

Oczywistym problemem, o którym sprzedawca nie raczył wspomnieć w opisie aukcji, było to, że kody nie przydawały się do niczego o ile nie miało się dostępu do firmowego intranetu. Intranet IOI był samodzielną siecią o mocnych zabezpieczeniach, bez żadnych bezpośrednich łączy z OASIS. Jedynym sposobem, by się do niego dostać, było zaciągnięcie się tam do legalnej pracy (ale to bardzo trudne i czasochłonne). Można też było dołączyć do

coraz liczniejszej armii pracowników przymusowych.

Mimo wszystko postanowiłem wylicytować kody dostępu do IOI, a nuż się kiedyś przydadzą. Ponieważ nie było sposobu na potwierdzenie autentyczności kodów, cena nie wzrosła zbyt i za kilka tysięcy kredytów zostałem ich właścicielem. Kody znalazły się w mojej skrzynce e-mailowej kilka minut po zakończeniu aukcji. Kiedy odszyfrowywałem dane, dokładnie je przejrzałem. Wszystko wyglądało wiarygodnie, więc odłożyłem plik na czarną godzinę i zapomniałem o nim. Przypomniałem sobie pół roku później, kiedy zobaczyłem barykadę Szóstek wokół zamku Anoraka. Pierwsze, co mi przyszło do głowy, to właśnie myśl o kodach dostępu IOI. Trybiki w głowie zaczęły się kręcić i mój absurdalny plan zaczął nabierać kształtów.

Przerobię finansową historię mojego fałszywego obywatela Bryce'a Lyncha i pozwolę się zatrzymać służbom IOI do pracy przymusowej. Kiedy już wniknę do budynku i dostanę się za firmowy firewall, wykorzystam hasła do intranetu, żeby włamać się do strzeżonej bazy Szóstek, a potem wymyślę sposób, jak wyłączyć tarczę, którą zablokowali zamek Anoraka.

Chyba nikt nie spodziewał się takiego podstępu, bo było to czyste szaleństwo.

Hasła IOI przetestowałem dopiero drugiej nocy w kapsule. Oczywiście denerwowałem się, bo gdyby okazało się, że kupiłem fałszywki i żadne z nich by nie działało, musiałbym do końca życia pracować jako niewolnik.

Z kamerą w kolczyku skierowaną prosto przed siebie, z dala od ekranu, uruchomiłem menu ustawień konsoli, w którym mogłem zmieniać parametry obrazu i dźwięku: głośność, równowagę, jasność, nasycenie. Przetastowałem wszystkie opcje na maksimum, po czym trzy razy kliknąłem w guzik ZASTOSUJ na dole ekranu. Następnie zmniejszyłem głośność i jasność do minimum i znów kliknąłem ZASTOSUJ. Pośrodku ekranu pojawiło się małe okienko do wpisania numeru pracownika technicznego i hasła. Szybko wpisałem numer i długie hasło z liter i cyfr, które zapamiętałem. Kątem oka sprawdziłem, czy nie ma żadnych błędów, po czym kliknąłem OK. System zamarł na krótką chwilę, która wydawała mi się wiecznością. Wreszcie, ku wielkiej uldze, zobaczyłem następujący komunikat:

PANEL SERWISU TECHNICZNEGO UDOSTĘPNIONY

Miałem teraz dostęp do konta serwisu technicznego, za pomocą którego technicy testowali i usuwali błędy w różnych komponentach konsoli. Byłem zalogowany jako technik, ale miałem nadal bardzo ograniczony dostęp do intranetu. To mi jednak wystarczyło. Za pomocą furtki zostawionej przez jednego z programistów mogłem teraz stworzyć fałszywe konto administratora. Kiedy już to

zrobiłem, miałem dostęp prawie wszędzie.

Najpierw musiałem zapewnić sobie nieco prywatności.

Szybko przeszedłem przez kilka menu niższego poziomu, aż dotarłem do panelu kontrolnego Systemu Monitorowania Pracowników Przymusowych. Kiedy wpisałem swój numer kadrowy, na ekranie zobaczyłem swoje akta oraz zdjęcie, które zrobili mi w czasie przyjmowania mnie do pracy. W aktach miałem wpisany aktualny stan konta, klasę wynagrodzenia, typ krwi, aktualne oceny pracownicze - wszystko, co koncern wiedział na mój temat. W prawym górnym rogu widać było dwa okienka z podglądem wideo - jedno z obrazem z kamery w uchu, drugie z kamery w kapsule. Kamera w kapsule pokazywała tył mojej głowy. Usiadłem tak, by blokować widok na środek ekranu konsoli.

Wybrałem oba okienka z podglądem i wszedłem do ustawień. Za pomocą jednej z furtek, które kupiłem, szybko zmieniłem ustawienia tak, że kamery w kolczyku i kapsule pokazywały nagranie z mojej pierwszej nocy tutaj, a nie obraz na żywo. Jeśli teraz ktoś sprawdziłby mój monitoring, zobaczyłby, że śpię w kapsule, a nie siedzę przez całą noc, zawzięcie buszując po firmowym intranecie. Następnie zaprogramowałem kamery tak, żeby przełączały się na to nagranie, ilekroć wyłączę światło w kapsule. Trwający ułamek sekundy błysk podczas przełączania się na noktowizję zamaskuje przeskok w obrazie.

Spodziewałem się, że ktoś wykryje, co robię i wyrzuci mnie z systemu, ale nic takiego się nie stało. Hasła nadal działały. Przez ostatnie sześć nocy oblegałem intranet IOI, kopałem w nim coraz głębiej. Czułem się jak skazaniec w starych filmach więziennych. Co noc wracałem do celi, żeby łyżeczką kopać tunel pod murami.

Ostatniej nocy, nim zmoгло mnie zmęczenie, udało mi się w końcu przejść przez labirynt intranetowych firewalli aż do głównej bazy danych Działu Owologii. Prawdziwy skarb. Góra tajnych plików Szóstek. A dziś w nocy mogłem w końcu sobie w nich pobuszować.

Wiedziałem, że będę musiał zabrać część danych podczas ucieczki, więc na początku tygodnia z fałszywego konta administratora wysłałem fałszywe zamówienie na sprzęt. Kazałem doręczyć pamięć flash o pojemności dziesięciu zetabajtów nieistniejącemu pracownikowi (Sam Lowery) do pustego boksu o kilka rzędów od mojego. Kierując kamerę w kolczyku w zupełnie inną stronę, zajrzałem do boks, chwyciłem małą pamięć, włożyłem do kieszeni i przemyśliłem do kapsuły. Tej nocy, kiedy wyłączyłem światła i odłączyłem monitoring, odblokowałem panel techniczny konsoli i włożyłem pamięć flash do gniazda, za pomocą którego aktualizowano oprogramowanie sprzętowe. Teraz mogłem ściągać dane z intranetu bezpośrednio na ten napęd.

Włożyłem wizjer i rękawice od konsoli, po czym wyciągnąłem się na materacu. Na wizjerze zobaczyłem trójwymiarowy obraz bazy danych Szóstek z dziesiątkami zachodzących na siebie okien. Za pomocą rękawic zacząłem manipulować okienkami, poruszając się w ten sposób po bazie danych. Największą część najwyraźniej poświęcono informacjom na temat Hallidaya. Ilość danych, jakie zebrali na jego temat, była oszałamiająca. Przy tym mój notes Graala wyglądał jak kilka luźnych notatek. Mieli rzeczy, jakich nie widziałem. O których istnieniu nie miałem nawet pojęcia. Świadectwa szkolne Hallidaya, domowe filmy z dzieciństwa, e-maile, które pisał do fanów. Nie miałem czasu czytać wszystkiego, ale najbardziej

interesujące materiały skopiowałem na dysk flash, by (może) kiedyś zapoznać się z nimi bliżej.

Skupiłem się na szukaniu danych związanych z zamkiem Anoraka i siłami, jakie Szóstki rozmieściły w środku i wokół niego. Skopiowałem wszelkie dane na temat ich broni, pojazdów, kanonierek i liczby żołnierzy. Przechwyciłem też wszystkie informacje na temat Kuli Osuvox, czyli artefaktu, za pomocą którego wytwarzano tarczę wokół zamku. Dowiedziałem się, gdzie dokładnie ją trzymają i ilu czarodziejów z grona Szóstek nią zarządza.

W końcu trafiłem na prawdziwy skarb - teczkę z setkami godzin nagrań z OASIS, na których udokumentowano to, jak Szóstki odkrywają Trzecią Bramę i bezskutecznie próbują ją otworzyć. Trzecia Brama mieściła się w zamku Anoraka. Tylko awatary wyposażone w Kryształowy Klucz mogły przekroczyć próg zamku. Ku mojemu obrzydzeniu dowiedziałem się, że to awatar Sorrenta postawił stopę w zamku Anoraka jako pierwszy od śmierci Hallidaya.

Za wrotami budynku mieściło się potężne foyer, którego ściany, podłoga i sufit wykonane były ze złota. Na północnej ścianie komnaty znajdowały się ogromne kryształowe drzwi. Pośrodku miały małą dziurkę na klucz.

Kiedy je ujrzałem, od razu wiedziałem, że to Trzecia Brama.

Przewinąłem na szybkim podglądzie kilka niedawnych nagrań. Z tego, co zdążyłem się zorientować, Szóstki nie wpadły na to, jak otworzyć bramę. Samo włożenie Kryształowego Klucza do dziurki nie wystarczyło. Cała ich ekipa próbowała od kilku dni znaleźć sposób, ale nie poczynili żadnych postępów.

Kiedy dane i filmy związane z Trzecią Bramą kopiowały się na dysk flash, ja kopałem dalej w bazie Szóstek. W końcu dotarłem do zastrzeżonego obszaru o nazwie KOMNATA GWIAZD. To była jedyna część bazy, do której nie miałem dostępu. Poprzez konto administratora utworzyłem nowe konto próbne, po czym nadałem mu prawa superużytkownika i pełne przywileje administratorskie. Udało się i mogłem wejść do KOMNATY GWIAZD. Informacje w zastrzeżonym dziale podzielone były na dwa katalogi: Stan Misji i Ocena Zagrożeń. Otworzyłem najpierw teczkę Ocena Zagrożeń, a kiedy zobaczyłem jej zawartość, krew odpłynęła mi z twarzy. W środku znajdowało się pięć katalogów o nazwach PARZIVAL, ART3MIS, AECH, SHOTO i DAITO. Teczka Daito przekreślona była wielkim czerwonym X.

Otworzyłem najpierw teczkę Parzivala. Zobaczyłem szczegółowe akta ze wszystkimi informacjami, które Szóstki zebrały w ciągu kilku ostatnich lat na mój temat. Akt urodzenia. Szkolne dokonania. Na dole był też odnośnik do nagrania całej mojej sesji chatlinka z Sorrentem kończącej się wybuchem bomby w przyczepie ciotki. Kiedy zacząłem się ukrywać, stracili mnie z oczu. W ciągu ostatniego roku zebrali tysiące zrzutów ekranu i nagrań z moim awatarem oraz masę danych na temat mojej twierdzy na Falco, ale nie wiedzieli, gdzie mnie szukać w prawdziwym świecie. Moje obecne miejsce pobytu opisano jako nieznane.

Zamknąłem okno, wziąłem głęboki oddech i otworzyłem teczkę Art3mis.

Na samej górze zobaczyłem szkolne zdjęcie młodej dziewczyny o wyraźnie smutnym uśmiechu. Ku memu zdziwieniu wyglądała niemal identycznie z jej awatarem. Te same ciemne włosy, te same brązowe oczy i ta sama piękna twarz, którą tak dobrze znałem, z jedną drobną różnicą. Większą część lewej połowy twarzy pokrywało czerwono-fioletowe znamię. Później dowiedziałem się, że tego rodzaju zmiany naczyniowe określa się czasem jako plamy portweinu. Na zdjęciu dziewczyna starała się zakryć je kosmykiem ciemnych włosów nad lewym okiem.

Art3mis kazała mi uwierzyć, że w rzeczywistości wygląda obrzydliwie, ale teraz widziałem, że to nieprawda. Dla mnie owo znamię wcale nie zmniejszało jej urody. Ba, twarz ze zdjęcia wydawała mi się nawet jeszcze piękniejsza niż twarz jej awatara, bo wiedziałem, że jest prawdziwa.

Z danych pod zdjęciem dowiedziałem się, że naprawdę nazywa się Samantha Evelyn Cook, że jest dwudziestoletnią Kanadyjką, ma metr siedemdziesiąt wzrostu i waży siedemdziesiąt sześć kilogramów. W teczce znalazłem też jej adres domowy - 2206 Greenleaf Lane, Vancouver, Kolumbia Brytyjska - oraz mnóstwo innych informacji, w tym grupę krwi, szkolne oceny aż od przedszkola.

Na dole teczki znalazłem nieoznakowany odnośnik do filmu. Kiedy go wybrałem, na wyświetlaczu zobaczyłem obraz na żywo z małego domku na przedmieściach. Po kilku sekundach zorientowałem się, że patrzę na dom, w którym mieszka Art3mis.

Kopiąc głębiej w jej teczce, dowiedziałem się, że mają ją pod obserwacją od pięciu miesięcy. Zamontowali też u niej podsłuch, bo znalazłem setki godzin nagrań audio zrobionych w czasie, gdy była zalogowana do OASIS. Ponadto zrobili pełne transkrypcje tekstowe każdego słowa, które wypowiedziała, przechodząc przez pierwsze dwie bramy.

Potem otworzyłem teczkę Shoto. Znali jego prawdziwe nazwisko, Akihide Karatsu, i jego adres zamieszkania - blok mieszkalny w Osace. W teczce znajdowało się też szkolne zdjęcie chudego, spokojnego chłopca o ogolonej głowie. Podobnie jak Daito w niczym nie przypominał swojego awatara.

Najmniej wiedzieli chyba o Aechu. W jego teczce znalazłem bardzo mało informacji i żadnego zdjęcia. Tylko zrzut ekranu z jego awatarem. Wpisali, że naprawdę nazywa się Arthur Dent, ale to przecież nazwisko głównego bohatera Autostopem przez galaktykę Douglasa Adamsa, więc domyśliłem się, że to pseudonim. W polu adres wpisano mobilny, a pod spodem znajdował się odnośnik opisany jako ostatnie punkt dostępu. Kryła się pod nim lista bezprzewodowych węzłów internetowych, za pośrednictwem których Aech dostawał się ostatnio do OASIS. Porozrzucane były po całej mapie: Boston, Waszyngton, Nowy Jork, Filadelfia. A ostatnio Pittsburgh.

Zacząłem rozumieć, jak Szóstki zlokalizowały Art3mis i Shoto. Do IOI należały setki regionalnych firm telekomunikacyjnych, więc koncern był zdecydowanie największym dostawcą Internetu na świecie. Trudno było dostać się do systemu, nie korzystając z sieci, która by do nich należała. Wyglądało mi na to, że IOI nielegalnie podsłuchuje większość ruchu internetowego, by zlokalizować i zidentyfikować garstkę jajogłowych, których uważali za groźnych. Mnie nie zlokalizowali tylko dlatego, że w przypiływie paranoi na wszelki wypadek wydzierżawiłem bezpośrednio optyczne łącze z OASIS.

Zamknąłem teczkę Aecha i otworzyłem katalog z napisem DAITO. Z góry bałem się, co mogę tam znaleźć. Tak jak inni, on też miał prawdziwe nazwisko - Toshiro Yoshiaki - i adres zamieszkania. Na dole teczki podlinkowano dwa artykuły o jego „samobójstwie” oraz nieopisany plik wideo z datą z dnia, kiedy zginął. Kliknąłem. Obraz nagrywano ręczną kamerą. Widać było na nim trzech zwałistych facetów w czarnych kominiarkach czekających w ciszy w korytarzu (jeden z nich trzymał kamerę). Najwyraźniej dostali przez radio jakiś rozkaz, po czym kartą magnetyczną otworzyli drzwi do maleńkiego jednopokojowego mieszkania. Mieszkania Daito. Patrzyłem z przerażeniem, jak wpadają, wrywają go z fotela i zrzucają z balkonu.

Dranie sfilmowali nawet jego upadek. Pewnie na polecenie Sorrenta.

Ogarnęły mnie mdłości. Kiedy mi w końcu przeszło, skopiowałem zawartość wszystkich pięciu teczek na dysk flash, po czym otworzyłem katalog Stan Misji. Tu chyba

znajdowało się całe archiwum z raportami Działu Owologii pisanymi na użytek wierchuszki Szóstek. Raporty ułożono według dat, z najnowszym na wierzchu. Otworzyłem go i zobaczyłem, że to notatka wysłana przez Nolana Sorrenta do zarządu IOI. W notatce Sorrento proponuje wysłać agentów, by porwali Art3mis i Shoto, a potem zmusili ich do pomocy, tak by IOI mogło otworzyć Trzecią Bramę. Kiedy Szóstki zdobędą jajo i wygrają konkurs, Art3mis i Shoto będzie można wyeliminować.

Siedziałem oszołomiony. Potem przeczytałem notatkę raz jeszcze. Czułem wściekłość połączoną z paniką.

Według daty Sorrento wysłał tę notatkę tuż po dwudziestej, niespełna pięć godzin temu. Jego przełożeni pewnie jeszcze jej nie czytali. A kiedy przeczytają, i tak pewnie będą chcieli spotkać się z Sorrentem i omówić z nim proponowane działania. Agentów po Art3mis i Shoto wyślą więc najwcześniej jutro.

Miałem jeszcze czas, żeby ich ostrzec. Ale będę musiał drastycznie zmienić plan ucieczki.

Przed aresztowaniem ustawiłem opóźniony przelew na konto kredytowe w IOI, który wystarczy, by spłacić cały mój dług i zmusi koncern do zwolnienia mnie z obowiązku pracy. Ale ten przelew miał nastąpić dopiero za pięć dni. Do tego czasu Szóstki zamkną pewnie Art3mis i Shoto gdzieś w pokojach bez okien.

Nie mogłem poświęcić reszty tygodnia na buszowanie w bazie danych Szóstek, tak jak planowałem. Musiałem zabrać jak najwięcej danych i natychmiast uciekać.

Dałem sobie czas do świtu.

Przez kilka godzin pracowałem gorączkowo. Większość czasu zajęło mi kopiowanie jak największej liczby danych z bazy IOI na ukradziony dysk flash. Potem złożyłem zamówienie dostawy dla menedżera Działu Owologii. Poprzez ten intranetowy formularz dowódcy Szóstek kupowali broń i sprzęt w OASIS. Wybrałem bardzo konkretny przedmiot i ustaliłem czas dostawy na samo południe za dwa dni.

Kiedy skończyłem, było wpół do siódmej rano. Następny dyżur w dziale wsparcia technicznego zaczynał się już za pół godziny i pracownicy z sąsiednich kapsuł zaraz zaczną się budzić. Nie miałem już czasu.

Wyciągnąłem moje akta pracownicze, sprawdziłem stan zadłużenia, po czym wyzerowałem dług, którego w ogóle przecież nie zaciągnąłem. Następnie wybrałem katalog z panelem kontrolnym Metki Obserwacyjno-Komunikacyjnej Pracownika Przymusowego, z którego można było sterować moim kolczykiem i opaską na kostce. Na koniec zrobiłem coś, za czym tęskniłem od tygodnia - odblokowałem oba urządzenia.

Poczułem dżgnięcie bólu, kiedy rozwarły się zaciski kolczyka i uwolniły płatek lewego ucha. Urządzenie odbiło się od mojego barku i wylądowało mi na kolanach. W tej samej chwili bransoletka na prawej kostce szczęknęła i spadła mi z nogi, odsłaniając pasek otartej zaczerwienionej skóry.

Przekroczyłem Rubikon. Nie tylko technicy od bezpieczeństwa mieli dostęp do podglądu z mojego kolczyka. Agencja Ochrony Pracowników Przymusowych monitorowała za jego pomocą i nagrywała moje codzienne czynności, by sprawdzać, czy przestrzegane są moje prawa człowieka. Skoro usunąłem urządzenie, nie będzie żadnego cyfrowego zapisu tego, co się będzie ze mną działo od tej pory. Jeśli ochrona IOI złapie mnie, nim wyjdę z budynku ze skradzionym dyskiem flash pełnym tajnych danych obciążających firmę, będę martwy. Szóstki będą mogły mnie torturować i zabić. I nikt się o tym nigdy nie dowie.

Wykonałem kilka ostatnich czynności związanych z planem ucieczki i po raz ostatni wylogowałem się z intranetu IOI. Ściągnąłem wizjer i rękawice, po czym otworzyłem klapkę serwisową przy konsoli. Pod modulem rozrywkowym, między ścianą jednej kapsuły a drugiej, była niewielka luka. Wyciągnąłem ukryte tam cienkie i elegancko złożone zawiniątko. Znajdował się w nim próżniowo zapakowany uniform technika serwisowego IOI wraz z czapką i legitymacją. (Podobnie jak dysk flash zamówiłem to wszystko przez formularz w intranecie i odebrałem z jednego z pustych boksów na moim piętrze). Zdjąłem kombinezon pracownika przymusowego i otarłem nim krew z ucha i szyi. Potem wyjąłem dwa plastry spod materaca i zakleiliśmy nimi ranę na uchu.

Kiedy włożyłem nowy uniform technika, ostrożnie wyjąłem dysk flash z gniazda i schowałem do kieszeni. W końcu podniosłem słuchawkę i powiedziałem:

- Muszę wyjść do łazienki.

Drzwi kapsuły otworzyły się u moich stóp. Na korytarzu było ciemno i pusto. Wepchnąłem słuchawkę i kombinezon pracowniczy pod materac, a obrączkę z kostki do kieszeni nowego uniformu. Musiałem się pilnować, żeby oddychać. W końcu wypętlęłem ze środka i zszedłem po drabince.

Po drodze minąłem kilku innych pracowników, ale jak zwykle żaden z nich nie patrzył mi w oczy. Poczułem ogromną ulgę, bo martwiłem się, że ktoś mnie rozpozna i zauważy, że bezprawnie chodzę w mundurze serwisanta. Zatrzymałem

się przed drzwiami ekspresowej windy i wstrzymałem oddech, kiedy system skanował moją legitymację służbową. Trwało to chyba wieczność, ale w końcu drzwi windy się rozsunęły.

- Dzień dobry, panie Tuttle - odezwał się głos w windzie, kiedy wszedłem do środka. Na które piętro?

- Parter - zachrypiałem, a winda zaczęła zjeżdżać.

Harry Tuttle to nazwisko wydrukowane na mojej legitymacji służbowej. Dałem fikcyjnemu panu Tuttle'owi pełen dostęp do całego budynku, po czym przeprogramowałem bransoletkę tak, by wgrać na nią nową tożsamość. W ten sposób działała tak, jak bransoletki ochronne, które nosili serwisanci. Kiedy drzwi windy skanowały mnie, czy mam odpowiednie uprawnienia, bransoletka w kieszeni potwierdzała moją wiarygodność, dzięki temu nie zostałem potraktowany kilkoma tysiącami woltów i sparaliżowany do czasu, aż nadbiegłaby ochrona.

Jechałem windą w milczeniu, starając się nie patrzeć w kamerę nad drzwiami. Uświadomiłem sobie nagle, że po wszystkim to nagranie będzie skrupulatnie analizowane. Sam Sorrento będzie je pewnie przeglądał, podobnie jak jego zwierzchnicy. Spojrzałem więc prosto w obiektyw kamery, uśmiechnąłem się i podrapałem w nos środkowym palcem.

Winda dotarła na parter. Spodziewałem się, że będzie tam czekać cała armia ochroniarzy z bronią wycelowaną prosto we mnie. Ale kłębił się tam tylko tłum krawaciarzy IOI średniego szczebla, którzy czekali na windę. Patrzyłem na nich przez sekundę niewidzącym wzrokiem, ale w końcu wyszedłem do holu. Czuję się, jakbym przekraczał granicę państwa.

Nieprzerwany strumień naszprycowanych kofeiną biurowych urzędasów przemykał przez hol z wind i do wind. To byli regularni pracownicy, nie przymusowi. Mogli po zakończeniu pracy wyjść do domu. Mogli nawet rzucić pracę, jeśli chcieli. Zastanawiałem się, czy którykolwiek z nich przejmuje się tym, że zaledwie kilka pięter od nich mieszkają i tyrają tysiące niewolników.

Przy recepcji dostrzegłem dwóch ochroniarzy. Ominąłem ich szerokim łukiem, przeciskając się przez gęsty tłum. Szedłem przez potężny hol do długiego rzędu automatycznych szklanych bramek, które prowadziły na zewnątrz, do wolności. Pilnowałem się, żeby nie rzucić się biegiem w tłum idących do pracy. Panowie, jestem tylko skromnym serwisantem, który idzie do domu po długiej nocy spędzonej na resetowaniu routerów. Nikim więcej. Na pewno nie jestem pracownikiem przymusowym podejmującym zuchwałą próbę ucieczki z dziesięcioma zetabajtami wykradzonych danych w kieszeni. Co to, to nie.

W połowie drogi do bramek usłyszałem dziwny dźwięk i spojrzałem na swoje stopy. Nadal miałem na nich jednorazowe plastikowe klapki dla pracowników przymusowych. Z każdym krokiem wydawały przenikliwe skrzypnięcie na wypastowanej marmurowej podłodze. Z całą pewnością wyróżniały się wśród normalnego biznesowego obuwia wokół. Z każdym krokiem zdawały się krzyczeć: Hej, zobaczcie! Tutaj! Facet w plastikowych klapkach!

Ale szedłem przed siebie. Byłem już prawie przy bramkach, kiedy ktoś położył mi rękę na ramieniu. Zamarłem.

- Proszę pana - usłyszałem czyjś głos. Głos kobiety.

Omam nie rzuciłem się przez bramki, ale powstrzymało mnie coś w jej głosie. Odwróciłem się i zobaczyłem wysoką czterdziestokilkulatkę o zatroskanej twarzy. Granatowa garsonka. Aktówka.

- Proszę pana, ucho panu krwawi. - Wskazała i się skrzywiła. - I to bardzo.

Sięgnąłem do ucha i dotknąłem płatka. Na dłoni miałem czerwoną plamę. Plastry musiały spaść.

Przez chwilę stałem jak sparaliżowany, nie wiedząc, co robić. Chciałem jej to wyjaśnić, ale nie wiedziałem jak. Kiwnąłem więc tylko i mruknąłem: „dziękuję”, a potem odwróciłem się i najspokojniej jak potrafiłem, wyszedłem na zewnątrz.

Mroźny poranny wiatr wiał tak mocno, że omal nie zwałił mnie z nóg. Kiedy odzyskałem równowagę, zbiegłem po schodach, przystając tylko na chwilę, żeby wyrzucić bransoletkę do kosza na śmieci. Usłyszałem, jak z brzękiem ląduje na samym dnie.

Poszedłem na północ, najszybciej jak mnie nogi poniosły. Wyglądałem nieco podejrzanie, bo jako jedyny nie miałem na sobie żadnej kurtki czy płaszcza. Stopy szybko mi zdrętwiały, bo szedłem w plastikowych klapkach bez skarpetek.

Cały trząsałem się z zimna, kiedy w końcu dotarłem do ciepłego wnętrza The Mailbox agencji ze skrzynkami pocztowymi do wynajęcia o cztery przecznice od biurowca IOI. Tydzień przed aresztowaniem wynająłem tu przez Internet skrzynkę i przesłałem tam najnowszej generacji przenośną konsolę OASIS. The Mailbox działała całkowicie automatycznie, więc nie musiałem się obawiać kontaktu z żadnym pracownikiem. Kiedy wszedłem, okazało się, że nie ma też tam ani jednego klienta. Odnalazłem swoją skrzynkę, wstukałem kod i wyjąłem konsolę. Usiadłem na podłodze i na miejscu otworzyłem paczkę. Rozcierałem zmarznięte ręce, póki nie wróciło mi czucie w palcach, po czym założyłem rękawice i wizjer, by zalogować się do OASIS. Siedziba Gregarious Simulation Systems mieściła się nieco ponad kilometr dalej, więc skorzystałem z ich darmowego punktu bezprzewodowego dostępu do Internetu, a nie z miejskich hotspotów należących do IOI.

Kiedy się logowałem, serce waliło mi jak młotem. Nie było mnie w sieci przez osiem dni. Pobiłem własny rekord. Kiedy mój awatar powoli zmaterializował się na tarasie obserwacyjnym twierdzy, spojrzałem na wirtualne ciało, podziwiając je jak ulubiony garnitur, którego nie nosiłem od dłuższego czasu. Na wyświetlaczu natychmiast pojawiło się okienko z informacją, że mam kilka wiadomości od Aecha i Shoto. Ku memu zdziwieniu pojawiła się nawet wiadomość od Art3mis. Cała trójka pytała, gdzie jestem i co się do cholery ze mną dzieje.

Najpierw odpisałem do Art3mis. Powiedziałem jej, że Szóstki wiedzą, kim jest i gdzie mieszka, i że jest pod stałą obserwacją. Ostrzegłem ją też przed planami porwania z domu. Wyciągnąłem z dysku flash kopię jej dossier i załączyłem do wiadomości jako dowód. Następnie uprzejmie zasugerowałem, że powinna natychmiast wyjechać z domu i uciekać gdzie pieprz rośnie.

Nie pakuj nawet walizki. Nie żegnaj się z nikim. Uciekaj od razu i ukryj się w jakimś bezpiecznym miejscu. Upewnij się, że nikt cię nie śledzi. A potem znajdź bezpieczny dostęp do Internetu, nie przez IOI, i połącz się z siecią. Spotkamy się w piwnicy Aecha, jak tylko będę mógł. Nie martw się, mam też dobre wieści.

Na końcu wiadomości dodałem jeszcze jedno zdanie:

PS Uważam, że w realu wyglądasz jeszcze piękniej.

Podobne e-maile wysłałem do Shoto i Aecha, wraz z kopiami ich dossier z bazy

danych Szóstek. Następnie wszedłem do Rejestru Obywateli Stanów Zjednoczonych i spróbowałem się zalogować. Ku wielkiej uldze hasła, które kupiłem, wciąż działały i mogłem dostać się do fałszywego profilu Bryce'a Lyncha, który stworzyłem. Zawierał moje zdjęcie. Zrobiono mi je podczas przyjmowania do pracy. Teraz widniało na nim ostrzeżenie: POSZUKIWANY ZBIEG. IOI już zgłosiło ucieczkę pracownika przymusowego.

Szybko wykasowałem tożsamość Bryce'a Lyncha, a kopię odcisków palców i wzorów siatkówki przekopiowałem z powrotem do mojego pierwotnego profilu. Kiedy kilka minut później wylogowałem się z rejestru, Bryce Lynch przestał istnieć. Znowu byłem Wadem Wattsem.

Przed The Mailbox złapałem automatyczną taksówkę. Wybrałem taką, która należała do miejscowej firmy, a nie do SupraCab, spółki-córki IOI.

Wsiadłem, wstrzymałem oddech i przycisnąłem kciuk do skanera tożsamości. Ekran mignął na zielono. System rozpoznał mnie jako Wade'a Wattsa, a nie zbiega z IOI Bryce'a Lyncha.

- Dzień dobry, panie Watts - odezwał się komputer pokładowy. - Dokąd jedziemy?

Podaliśmy adres sklepu odzieżowego na High Street, w pobliżu kampusu uniwersytetu stanowego. Sklep nazywał się Thr3ads i specjalizował się w miejskiej technomodzie ulicznej. Wbiegłem do środka, kupiłem dżinsy i sweter. Jedno i drugie miało metkę „ubrania dualne”, co oznaczało, że można było dzięki nim korzystać z OASIS. Nie miały interfejsu dotykowego, ale były kompatybilne z przenośną konsolą i przekazywały jej położenie mojego tułowia, rąk i nóg. W ten sposób łatwiej było mi kontrolować awatara niż za pomocą samych rękawic. Kupiłem też kilka kompletów skarpetek, bieliznę, kurtkę ze sztucznej skóry, buty i czarną wełnianą czapkę na moją zmarzniętą łysinę.

Po kilku minutach wyszedłem ze sklepu ubrany w nowe rzeczy. Znowu owiał mnie mroźny wiatr, więc zapiąłem nową kurtkę i naciągnąłem wełnianą czapkę. Znacznie lepiej. Wyrzuciłem uniform serwisanta i plastikowe klapki do śmietnika, po czym ruszyłem High Street, oglądając wystawy. Pochylałem głowę, unikając kontaktu wzrokowego z rzeką mijających mnie ponurych studentów.

Kilka przecznic dalej wpadłem do sklepu sieci Vend-All. W środku stały rzędy automatów sprzedających wszystko, co tylko można było sobie wyobrazić. Jeden z nich o nazwie Obronomat zawierał sprzęt do samoobrony: lekką broń, chemiczne środki odstraszające i szeroki wybór broni ręcznej. Stuknąłem w ekran i przewinąłem katalog. Po chwili wahania kupiłem kamizelkę bez rękawów i pistolet Glock 47C oraz trzy magazynki amunicji. Do tego mały zbiornik z gazem łzawiącym. Za wszystko zapłaciłem, przykładając dłoń do skanera. Zweryfikowano moją tożsamość i sprawdzono, czy nie byłem karany.

NAZWISKO: WADE WATTS WAŻNE NAKAZY: BRAK
WIARYGODNOŚĆ KREDYTOWA: DOSKONAŁA
OGRANICZENIA ZAKUPÓW: BRAK
TRANSAKCJA ZATWIERDZONA!
DZIĘKUJEMY ZA ZAKUPY!

Usłyszałem głucho metaliczne łupnięcie i zakupione towary zsunęły się do metalowej tacy przy moich kolanach. Schowałem gaz do kieszeni, a kamizelkę

założyłem pod nową koszulę. Następnie wyjąłem glocka z przezroczystego blistra. Po raz pierwszy w życiu miałem w ręku prawdziwą broń. Mimo wszystko nie była mi ona obca, bo strzelałem już z tysięcy wirtualnych pistoletów w OASIS. Przycisnąłem mały guzik na lufie i pistolet wydał dźwięk. Ścisnąłem go mocno na kilka sekund najpierw prawą, potem lewą ręką. Pistolet wydał drugi dźwięk, którym poinformował mnie, że skończył skanować moje odciski dłoni. Teraz tylko ja mogłem z niego strzelać. Pistolet miał wbudowany licznik czasu. Nie mogłem go użyć przez najbliższe dwanaście godzin (to czas na ochłonięcie), ale i tak czułem się lepiej niż z pustymi rękoma.

Wszedłem do kafejki OASIS kilka przecznic dalej. To był jeden z lokali sieci The Plug. Brudny podświetlony szyld przedstawiał zantropomorfizowany światłowód i obiecywał: „Dostęp do OASIS szybki jak błyskawica! Tanie wypożyczanie sprzętu! Prywatne łóżko! Otwarte dwadzieścia cztery godziny na dobę przez okrągły rok!” W sieci widziałem wiele banerów reklamowych The Plug. Słyszeli z wysokich cen i przestarzałego sprzętu, ale łącza mieli szybkie, pewne i bez opóźnień. Dla mnie największą zaletą było to, że jako jedna z nielicznych sieci kafejek OASIS nie należeli do IOI ani żadnej z jego spółek-córek.

Czujnik ruchu piknął, kiedy wszedłem do środka. Po prawej znajdowała się mała poczekalnia, obecnie pusta. Na podłodze leżała poplamiona i zniszczona wykładzina, a w całym lokalu śmierdziało jakimś mocnym detergentem. Recepcjonista o niewidzącym wzrokiem spojrzał na mnie zza kuloodpornej ścianki z pleksiglasu.

Miał dwadzieścia kilka lat, irokeza i dziesiątki kolczyków w twarzy. Na oczy nasunął dwuogniskowy wizjer, dzięki któremu widział półprzezroczysty obraz z OASIS i mógł też obserwować, co się dzieje w prawdziwym świecie. Kiedy się odezwał, ujrzałem, że ma zęby spiłowane na ostre kielki.

- Witamy w The Plug - powiedział monotonna. - Kilka stanowisk jest wolnych, więc nie trzeba czekać. Ceny pakietów masz tutaj. - Wskazał na ekran wbudowany w ladę tuż przede mną. Po tych słowach oczy mu się zaszklily, bo skupił wzrok na świecie w wizjerze.

Sprawdziłem ofertę. Wolnych było dziesięć stanowisk do symulacji. Różniły się jakością i cenami. Ekonomiczne, standardowe i deluxe. Obejrzałem szczegóły każdej oferty. Można było je wynająć według stawki minutowej albo ryczałtem za godzinę. W cenę wynajmu wliczony był wizjer i rękawice dotykowe, ale za kombinezon dotykowy trzeba było dopłacić. W umowie wynajmu widać było mnóstwo drobnego druku o dodatkowych opłatach za zniszczenie sprzętu i mnóstwo prawniczego bełkotu, z którego wynikało, że The Plug nie odpowiadało za nic, co zrobił klient. Zwłaszcza jeśli było to coś nielegalnego.

- Chciałbym wynająć zestaw deluxe na dwanaście godzin - oznajmiłem.

Recepcjonista podniósł wizjer.

- Ale trzeba zapłacić z góry, wiesz o tym?

Kiwnąłem głową.

- Chcę też wynająć szybkie łącze. Muszę przesłać sporo danych na swoje konto.

- Wysłanie danych kosztuje dodatkowo. Ile tego będzie?

- Dziesięć zetabajtów.

- O cholera - szepnął. - Co wysyłasz? Bibliotekę Kongresu?

Zignorowałem to pytanie.

- Chcę też pakiet dodatkowy Mondo - dodałem.

- Jasna sprawa - odparł recepcjonista niepewnie. - Łączny rachunek wyniesie jedenaście kawałków. Przystaw kciuk do czytnika i wszystko przygotujemy.

Nieco się zdziwił, kiedy transakcja została zaakceptowana. W końcu jednak wzruszył ramionami i podał mi kartę wejściową, wizjer i jakieś rękawice.

- Stanowisko czternaście. Ostatnie drzwi po prawej. Łazienka jest na końcu sali. Jeśli nabrudzisz w kabinie, zatrzymamy depozyt. Wiesz, wymiociny, mocz, nasienie i tak dalej. To ja będę musiał sprzątać, więc wyświadczyć mi przysługę i trochę się powstrzymaj, dobrze?

- Masz to jak w banku.

- Miłej zabawy.

- Dzięki.

Stanowisko czternaste okazało się dźwiękoszczelną kabiną trzy na trzy metry z nie najnowszym już sprzętem dotykowym pośrodku. Zamknąłem za sobą drzwi i wspiąłem się na fotel. Winyłowe siedzisko było już zużyte i popękane. Wsunąłem pamięć z danymi do gniazda w konsoli OASIS i uśmiechnąłem się, kiedy wszystko było już na miejscu.

- Max? - powiedziałem na głos po zalogowaniu. Na to hasło uruchomiła się kopia zapasowa Maxa, którą przechowywałem na koncie OASIS.

Na wszystkich monitorach w centrum dowodzenia pojawiła się uśmiechnięta twarz Maxa.

- Cze-cze-cześć, compadre! - wyjąkał. - Ja-ja-jak leci?

- Coraz lepiej, stary. A teraz zapnij pasy. Mamy mnóstwo roboty.

Otworzyłem program do zarządzania kontem OASIS i rozpocząłem ściąganie plików z pamięci flash. Płaciłem GSS co miesiąc abonament za konto bez limitu danych i właśnie miałem sprawdzić, czy rzeczywiście nie ma żadnych ograniczeń. Nawet po superszybkim

światłowodzie łączny czas przesyłu dziesięciu zetabajtów danych oszacowano na ponad trzy godziny. Zmieniłem kolejność wrzucania plików, by szybciej mieć te najpilniejsze. Kiedy tylko dane weszły na moje konto w OASIS, miałem do nich od razu dostęp i mogłem je przesłać innym użytkownikom.

Najpierw wysłałem wiadomość do największych serwisów informacyjnych ze szczegółowym opisem, jak IOI próbowało mnie zabić, jak zabili Daito i że planują zabić Art3mis i Shoto. Załączyłem jeden z materiałów wideo wyciągniętych z bazy danych Szóstek - nagranie egzekucji Daito nakręcone ręczną kamerą. Załączyłem też kopię notatki, którą Sorrento wysłał zarządowi IOI, z sugestią że powinni porwać Art3mis i Shoto. W końcu dołączyłem też nagranie mojej sesji chatlinka z Sorrentem, ale wypikałem część, w której podawałem prawdziwe imię, i zamazałem swoje szkolne zdjęcie. Nie byłem jeszcze gotów, by ujawnić światu prawdziwą tożsamość. Zamierzałem później opublikować oryginalne nagranie, ale dopiero kiedy plan wypali. Wtedy nie będzie to już miało znaczenia.

Przez prawie kwadrans pisałem ostatni e-mail, który zaadresowałem do dosłownie każdego użytkownika OASIS. W końcu byłem zadowolony z jego brzmienia i zapisałem go jako szkic wiadomości. Następnie zalogowałem się w Piwnicy Aecha.

Shoto.

dobić!

Kiedy mój awatar pojawił się w chatroomie, czekali tam już na mnie Aech,
Art3mis i

0032

- Z! - krzyknął Rech na widok mojego awatara.
- Cholera jasna, stary! Gdzieś ty się podziewał? Od tygodnia próbuję się do ciebie

- Ja też - dodał Shoto. - Gdzie byłeś? I jak zdobyłeś te pliki z bazy Szóstek?
- Długa historia - odparłem. - Wszystko po kolei. - Zwróciłem się do Shoto i Art3mis. - Uciekliście z domów?

Oboje przytaknęli.

- I każde z was zalogowało się z bezpiecznego miejsca?
- Tak - potwierdził Shoto. - Jestem teraz w Manga Café.
- A ja na lotnisku w Vancouver - poinformowała mnie Art3mis. - Po raz pierwszy od blisko roku usłyszałem jej głos. - Siedzę właśnie w jakiejś zawszonej publicznej kabinie. Uciekłam z domu w tym co miałam na sobie, więc mam nadzieję, że te dane Szóstek, które nam wysłałeś, są prawdziwe.

- Są - potwierdziłem. - Uwierz mi.

- Skąd masz pewność? - zapytał Shoto.

- Bo to ja włamałem się do bazy Szóstek i ściągnąłem te dane własnoręcznie. Patrzyli na mnie w milczeniu. Aech uniósł brew.

- Jak ci się to udało, Z?

- Przyjąłem fałszywą tożsamość i podałem się za pracownika przymusowego, żeby wniknąć do siedziby głównej IOI. Spędziłem tam ostatnie osiem dni. Właśnie uciekłem.

- Jasna cholera - szepnął Shoto. - Poważnie?

Przytaknąłem.

- Facet, masz jaja z prawdziwego adamantium - powiedział i gwizdnął cicho. Szacun.

- Dzięki. Chyba.

- Załóżmy, że nie wciskasz nam totalnego kitu - odezwała się Art3mis. - Jak taki lichy pracownik przymusowy zdobył dostęp do tajnych akt Szóstek i do notatek dla zarządu?

Odwróciłem się do niej.

- Pracownicy przymusowi mają ograniczony dostęp do firmowego intranetu, poprzez system rozrywkowy w kapsułach mieszkalnych. Ale znajdują się za firewallem. Za pomocą kilku tylnych wejść i luk systemowych zostawionych przez autorów systemu udało mi się przebić przez sieć i włamać bezpośrednio do tajnej bazy Szóstek.

Shoto patrzył na mnie zdumiony.

- Zrobiłeś to? Sam, bez niczyjej pomocy?

- Zgadza się, proszę pana.

- To cud, że cię nie złapali i nie zabili - nie dawała za wygraną Art3mis. - Po diabła podejmowałeś takie durne ryzyko?

- A jak myślisz? Żeby spróbować znaleźć sposób na pozbycie się tarczy i dotrzeć do Trzeciej Bramy. - Wzruszyłem ramionami. - To był jedyny plan, jaki przyszedł mi do głowy.

- Z - odezwał się Aech z uśmiechem. - Jesteś stukniętym sukinsynem. - Podszedł do mnie i przybiliśmy piątkę. - I za to cię kocham, stary!

Art3mis się skrzywiła.

- I oczywiście, kiedy zobaczyłeś, że mają tajne akta każdego z nas, nie mogłeś się oprzeć, żeby do nich nie zajrzeć, co?

- Musiałem to zrobić - wyjaśniłem. - Żeby się dowiedzieć, ile o każdym z nas wiesz!

Zrobiłabyś to samo na moim miejscu.

Wyciągnęła palec w moją stronę.

- Wcale nie. Szanuję prywatność innych ludzi!

- Art3mis, wyluzuj! - wtrącił się Aech. - Przecież on ci pewnie ocalił życie, dobrze wiesz.

Przemyślała to.

- W porządku - odezwała się w końcu. - Zapomnijmy o tym.

Ale widać było, że wciąż jest wkurzona.

Nie wiedziałem, co powiedzieć, więc snułem dalej opowieść.

- Wysłałem każdemu z was kopię wszystkich danych Szóstek, które udało mi się przesznuć. Całe dziesięć zetabajtów. Powinniście je już mieć. - Odczekałem chwilę, aż każde sprawdzi swoją skrzynkę. - Ich baza danych na temat Hallidaya jest po prostu niewiarygodna. Mają całe jego życie. Zgromadzili wywiady ze wszystkimi, których Halliday poznał. Przeczytanie tego wszystkiego potrwa parę miesięcy.

Patrzyłem, jak przeglądają dane.

- O rany - jęknął Shoto. - To niewiarygodne. - Spojrzał na mnie. - Jak do diaska udało ci się uciec z IOI z tym towarem?

- Dzięki sprytowi węża.

- Aech ma rację. - Art3mis pokręciła głową. - Jesteś szalony. - Zawahała się przez chwilę i dodała: - Dzięki za ostrzeżenie, Z. Mam u ciebie dług.

Otworzyłem usta, żeby odpowiedzieć: „nie ma za co”, ale w końcu nic nie powiedziałem.

- Tak - dodał Shoto. - Ja też. Dzięki.

- Dajcie spokój, ludzie - wykrztusiłem w końcu.

- I co dalej? - zapytał Aech. - Powiedz, jakie masz złe wiadomości. Jak blisko przejścia Trzeciej Bramy są Szóstki?

- Wyobraźcie sobie - uśmiechnąłem się - że nawet jeszcze nie wymyślili, jak ją otworzyć.

Art3mis i Shoto patrzyli na mnie z niedowierzaniem. Aech zaśmiał się głośno, a w końcu zaczął kiwać głową i wyciągnął ręce w górę, jakby tańczył do jakiejś niesłyszalnej pieśni dziękczynnej.

- O tak! O tak! - śpiewał.

- Żartujesz sobie, prawda? - upewniał się Shoto.

Pokręciłem głową.

- Mówisz poważnie? - zdziwiła się Art3mis. - Jak to możliwe? Sorrento ma Kryształowy Klucz i wie, gdzie jest brama. Musi tylko otworzyć to cholerstwo i wejść do środka, prawda?

- Tak było w przypadku pierwszych dwóch bram - odpowiedziałem. - Ale Trzecia Brama jest inna. - W powietrzu obok otworzyłem duże okno wideo. - Popatrzcie sami. To z archiwum wideo Szóstek. Nagranie pierwszej próby otwarcia bramy.

Wcisnąłem guzik odtwarzania. Plik wideo zaczął się od ujęcia awatara Sorrenta stojącego przed wrotami zamku Anoraka. Brama zamku, niedostępna przez tyle lat,

uchyliła się przed Sorrentem niczym automatyczne drzwi w supermarkecie.

- Wejście do zamku otwiera się tylko dla tych awatarów, które mają Kryształowy Klucz - wyjaśniłem. - Jeśli awatar nie ma klucza, nie może przejść progu i wejść do środka nawet przy otwartej bramie.

Wszyscy patrzyliśmy, jak Sorrento przechodzi przez bramę do wielkiego wykładanego złotem foyer. Awatar Sorrenta przeszedł po wypolerowanej podłodze i stanął przed wielkimi kryształowymi drzwiami w północnej ścianie. Pośrodku drzwi widać było dziurkę na klucz, a tuż nad nią trzy słowa wyryte w błyszczącej wypolerowanej powierzchni: Miłosierdzie. Nadzieja. Wiara.

Sorrento zrobił krok naprzód i wyciągnął Kryształowy Klucz. Włożył go do dziurki i obrócił. Nic się nie stało.

Mężczyzna spojrzał na trzy słowa na bramie.

- Miłosierdzie, nadzieja, wiara - odczytał je na głos. I znów nic się nie stało.

Wyjął klucz, znów wyrecytował trzy słowa, ponownie włożył klucz i obrócił. Nadal nic.

Przyglądałem się Aechowi, Art3mis i Shoto, kiedy oglądali film. Podniecenie i ciekawość ustąpiły miejsca skupieniu - już próbowali rozwiązać zagadkę. Zatrzymałem nagranie.

- Ilekroć Sorrento loguje się do OASIS, każdy jego ruch obserwuje zespół doradców i badaczy - wyjaśniłem. - Na niektórych nagraniach słychać ich, jak podrzucają mu sugestie i porady przez łącze radiowe. Na razie nie na wiele się zdali. Patrzcie...

Sorrento podjął kolejną próbę otwarcia bramy. Zrobił wszystko tak jak wcześniej, tyle że tym razem włożywszy Kryształowy Klucz, obrócił go w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

- Próbują każdej nawet największej durnoty, jaką można sobie wyobrazić wyjaśniłem. - Sorrento recytuje słowa z bramy po łacinie. Po elficku. I po klingońsku. W końcu zaczynają czytać Pierwszy List do Koryntian, wers 13:13. Zawiera on słowa: „miłosierdzie, nadzieja i wiara”. Jak się okazuje, „miłosierdzie, nadzieja i wiara” to także imiona trzech katolickich świętych męczenników. Od kilku dni Szóstki próbują temu nadać jakieś znaczenie.

- Kretyni - rzucił Aech. - Przecież Halliday był ateistą.

- Są coraz bardziej zdesperowani - tłumaczyłem. - Sorrento próbował już wszystkiego poza klękaniem, tańcem i wsadzeniem własnego palca w dziurkę.

- Pewnie zaraz to zrobi - zaśmiał się Shoto.

- Miłosierdzie, nadzieja, wiara - odezwała się Art3mis, recytując powoli te słowa. Odwróciła się do mnie. - Skąd ja to znam?

- No właśnie - przytaknął Aech. - Ja też gdzieś to słyszałem.

- Chwilę to trwało, nim sobie przypomniałem - zapewniłem ich.

Patrzyli na mnie z wyczekiwaniem.

- Wypowiedzcie je w odwrotnej kolejności - podpowiedziałem. - Albo jeszcze lepiej, zaśpiewajcie je w odwrotnej kolejności.

Art3mis zmrużyła oczy.

- Wiara, nadzieja, miłosierdzie - powtórzyła to kilka razy i w końcu sobie przypomniała. Zaczęła śpiewać:

- Wiara i Nadzieja, i Miłosierdzie...

Aech podpowiedział kolejny wers:

- Serce i głowa, i ciało...

- To trójka... to magiczna liczba! - dokończył triumfalnie Shoto.
- Schoolhouse Rock! - wykrzyknęli jednym głosem.
- Widzicie? - cieszyłem się. - Wiedziałem, że się domyślicie. Cwane z was bestie.

- Trójka to magiczna cyfra. Muzyka i słowa Bob Dorough - wyrecytowała Art3mis, jakby sięgnęła do encyklopedii w mózgu. - Piosenka z 1973 roku.

Uśmiechnąłem się do niej.

- Mam pewną teorię. Myślę, że w ten sposób Halliday chce nam powiedzieć, ile kluczy potrzebnych jest do otwarcia Trzeciej Bramy...

Art3mis zachichotała i zaśpiewała:

- Potrzeba ich trzech.

- Ni więcej, ni mniej - ciągnął Shoto.

- I wszystko już wiesz - dodał Aech.

- Trójka - zanuciłem - to magiczna cyfra. - Wyjąłem swój Kryształowy Klucz i podniosłem go. Pozostali zrobili to samo. - Mamy cztery kopie klucza. Jeśli co najmniej troje z nas dotrze do bramy, będziemy w stanie ją otworzyć.

- I co wtedy? - zapytał Aech. - Wejdziemy wszyscy jednocześnie?

- A jeśli tylko jedno z nas może przejść przez otwartą bramę? - dociekała Art3mis.

- Wątpię, by Halliday tak to wymyślił - zauważyłem.

- A kto wie, co ten kopnięty drań sobie myślał? - burknęła Art3mis. - Bawi się z nami na każdym kroku i teraz znów to robi. Bo inaczej po co by mu były trzy Kryształowe Klucze do otwarcia ostatniej bramy?

- Może dlatego, że chce nas zmusić do współpracy? - zasugerowałem.

- A może po prostu chciał, żeby konkurs zakończył się wielkim dramatycznym finałem - rzucił Aech. - Pomyślcie sami. Jeśli trzy awatary przejdą przez Trzecią Bramę jednocześnie, to zacznie się wyścig o to, kto pierwszy ją przejdzie i dotrze do jaja.

- Halliday był szajbniętym sadystą - mruknęła Art3mis.

- Tak - przyłączył się Aech, kiwając głową. - Dobrze to ujęłaś.

- Spójrzcie na to inaczej - wtrącił się Shoto. - Gdyby Halliday nie zaprogramował Trzeciej Bramy, żeby wymagała trzech kluczy... Szóstki już by mogły znaleźć jajo.

- Ale Szóstki mają przecież dziesiątki awatarów z Kryształowymi Kluczami zauważył Aech. - Mogliby już otworzyć bramę, gdyby tylko byli dość sprytni, by wymyślić jak.

- Dyletanci - skwitowała Art3mis. - To ich wina, że nie znają na pamięć słów ze Schoolhouse Rock. Jak te palanty dotarły w ogóle tak daleko?

- Oszukując - powiedziałem. - Nie pamiętasz?

- No tak. Ciągle o tym zapominam. - Uśmiechnęła się do mnie, a ja poczułem, jak miękła mi nogi.

- To że Szóstki jeszcze nie otworzyły bramy, nie znaczy wcale, że w końcu nie wpadną na ten pomysł - zauważył Shoto.

Przytaknąłem.

- Shoto ma rację. Prędzej czy później skojarzą to ze Schoolhouse Rock. Musimy się pospieszyć.

- No to na co czekamy? - zapytał podekscytowany Shoto. - Wiemy, gdzie jest brama i jak ją otworzyć! Zróbmy to! I niech wygra najlepszy!

- O czymś zapominasz, Shoto-san - zauważył Aech. - Parzival jeszcze nie

powiedział nam, jak mamy przedostać się przez tę tarczę, pokonać armię Szóstek i dostać się do zamku. Odwrócił się do mnie. - Bo przecież masz na to jakiś plan, co Z?

- Oczywiście - zapewniłem go. - Właśnie do tego zmierzałem... - Wykonałem szeroki gest prawą ręką i w powietrzu przede mną pojawił się trójwymiarowy hologram zamku Anoraka. Otaczała go przezroczysta błękitna sfera wytwarzana przez Kulę Osuvox, zarówno w powietrzu, jak i pod ziemią. Wskazałem ją palcem. - Ta tarcza wyłączy się sama, w południe w poniedziałek, za jakieś trzydzieści sześć godzin. A wtedy wejdziemy do zamku frontową bramą.

- Tarcza się wyłączy? Sama? - powtórzyła Art3mis. - Klany naparzą w nią ładunkami jądrowymi od dwóch tygodni i nawet jej nie zarysowali. Jak sprawisz, żeby sama się wyłączyła?

- Już o to zadbałem - zapewniłem ją. - Musicie mi zaufać.

- Ufam ci, Z - zapewnił mnie Aech. - Ale nawet jeśli tarcza rzeczywiście się wyłączy, to żeby dojść do zamku i tak będziemy musieli stoczyć walkę z największą armią w OASIS. Wskazał na hologram, na którym było widać ustawienie wojsk Szóstek wokół zamku, wewnątrz sfery. - Co z tymi kretynami? Ich czołgami? Kanonierkami?

- Oczywiście przyda nam się drobna pomoc - zgodziłem się.

- Całe mnóstwo pomocy - doprecyzowała Art3mis.

- A kogo konkretnie przekonamy, żeby ruszył przeciwko Szóstkom? - zapytał Aech.

- Wszystkich - odparłem. - Wszystkich jajogłowych z sieci, co do jednego. Otworzyłem kolejne okno, gdzie wyświetliłem e-maila napisanego tuż przed zalogowaniem się do Piwnicy. - Wyślę tę wiadomość dziś wieczorem każdemu użytkownikowi OASIS.

Bracia jajogłowi,

nastał mroczny dzień. Po latach kłamstw, wyzysku i niegodziwości, Szóstki, metodą przekupstwa i oszustwa, w końcu znalazły drogę do Trzeciej Bramy.

Jak wiecie, IOI zabarykadowało zamek Anoraka, nie pozwalając, by ktokolwiek inny mógł dotrzeć do jaja. Dowiedzieliśmy się też, że nielegalnymi metodami odkrywają tożsamości jajogłowych, których uważają za zagrożenie. Wszystko to z zamiarem porwania ich i zamordowania.

Jeśli jajogłowi z całego świata nie powstrzymają wspólnie Szóstek, to IOI odnajdzie jajo i wygra konkurs. A wtedy OASIS trafi pod imperialistyczne rządy IOI.

Nadszedł czas, Nasz atak na armię Szóstek zacznie się jutro w południe.

CSO, Przyłączcie się!

Wasi Aech, Art3mis, Parzival i Shoto

- Niegodziwość? - zdumiała się Art3mis, kiedy skończyła czytać. - Pisałeś to ze słownikiem synonimów?

- Starłem się, żeby zabrzmiało to wiesz, podniośle - wyjaśniłem. - Oficjalnie.

- Mnie się podoba, Z - przyznał Aech. - Naprawdę krew się burzy.

- Dzięki, Aech.

- I to wszystko? To twój cały plan? - dopytywała się Art3mis. - Zaspamować całe OASIS prośbą o pomoc?

- Mniej więcej tak. Taki jest plan.

- I naprawdę myślisz, że wszyscy się zjawią, żeby pomóc nam walczyć z Szóstkami ciągnęła. - Tak dla sportu?

- Tak - zgodziłem się. - Tak myślę.

Aech kiwnął głową.

- Z ma rację. Nikt nie chce, żeby Szóstki wygrały konkurs. I zdecydowanie nikt nie chce, żeby IOI przejęło kontrolę nad OASIS. Ludzie rzucają się na każdą szansę, żeby pomóc dokopać Szóstkom. No i który jajogłowy odmówi sobie szansy walki w takiej potężnej, historycznej wręcz bitwie?

- Ale czy klany nie pomyślą, że próbujemy nimi manipulować? - zapytał Shoto. - Że sami próbujemy dotrzeć do bramy?

- Oczywiście - odparłem. - Ale duża część już się poddała. Wszyscy wiedzą, że koniec poszukiwań jest już blisko. Nie sądzisz, że większość ludzi wolałaby raczej, żebyśmy to my wygrali, a nie Sorrento i jego Szóstki?

Art3mis zastanawiała się przez chwilę.

- Masz rację. Ten e-mail może zadziałać.

- Z. - Aech klepnął mnie w plecy. - Jesteś złym, szajbniętym geniuszem! Kiedy ten email pójdzie w świat, media oszaleją! To się rozniesie jak pożar w buszu. Jutro o tej porze każdy awatar z OASIS będzie leciał na Chthonię.

- Na to właśnie liczę. - Uśmiechnąłem się.

- Przyjdą, przyjdą, na pewno - powiedziała Art3mis. - Ale ilu z nich będzie walczyć, kiedy zobaczą, na co się porywamy? Większość pewnie przyleci z krzeselkami ogrodowymi i popcornem, żeby pogapić się, jak nam będą dokopywać.

- Może i tak się zdarzyć - przyznałem. - Ale klany na pewno nam pomogą. Nie mają nic do stracenia. I nie musimy pokonywać całej armii Szóstek. Wystarczy tylko, że utworzymy

sobie drogę przez środek, wejdziemy do zamku i staniemy przed bramą.

- Troje z nas musi tam dotrzeć - przypomniał Aech. - Jeśli do środka wejdzie tylko jedno albo dwójka, mamy przerąbane.

- Zgadza się - przytaknąłem. - Dlatego powinniśmy bardzo uważać, żeby nie dać się zabić.

Art3mis i Aech zaśmiali się nerwowo. Shoto tylko kręcił głową.

- Nawet jeśli otworzymy bramę i tak musimy jeszcze zmierzyć się z jej zawartością zauważył. - Na pewno będzie trudniej ją przejść niż pierwsze dwie.

- O bramę będziemy się martwić później - uciąłem. - Kiedy do niej dotrzemy.

- Super - odparł Shoto. - To do roboty.

- Popieram - wtrącił się Aech.

- I co, naprawdę chcecie się na to porwać? - zapytała Art3mis.

- A masz lepszy pomysł, siostrze? - Aech spojrzał na nią.

Wzruszyła ramionami.

- Nie. Właściwie nie.

- No to w porządku - skwitował Aech. - Postanowione.

Zamknąłem e-mail.

- Wysyłam każdemu z was kopię tej wiadomości - powiedziałem. - Zaczniście ją rozsyłać wieczorem do wszystkich z waszych książek adresowych. Umieszczajcie na swoich blogach. Nadawajcie w kanałach OKO. Mamy trzydzieści sześć godzin, żeby wieść rozeszła się po świecie. Tyle powinno wystarczyć, żeby wszyscy się ruszyli i przenieśli awatary na Chthonię.

- Jak tylko Szóstki to zwąchają, zaczną się szykować na ten atak - zauważyła

Art3mis. - Puszczą im wszelkie hamulce.

- A może równie dobrze to wyśmieją - przerwał jej. - Są przekonani, że tarcza jest nie do pokonania.

- Bo jest - stwierdziła Art3mis. - Więc mam nadzieję, że wiesz, co mówisz, obiecując jej wyłączenie.

- Nie martw się.

- A czym niby miałabym się martwić? - warknęła Art3mis. - Może zapomniałeś, ale jestem bezdomna i uciekam przed jakimiś oprawcami! Zalogowałam się z publicznego terminala na lotnisku i płacę za każdą minutę połączenia. Nie mogę tak walczyć, nie mówiąc o przechodzeniu Trzeciej Bramy. A nie mam dokąd pójść.

Shoto skinął głową.

- Ja też nie za bardzo mam się gdzie podziąć. Jestem w wynajętej kabinie w publicznej kafejce mangi w Osace. Nie mam tam prywatności. I chyba nie powinienem zbyt długo tam siedzieć. Kto wie czy Szóstki nie mają jakichś agentów, którzy mnie szukają.

Art3mis spojrzała na mnie.

- Jakież propozycje?

- Nie chcę wam psuć zabawy, kochani, ale sam jestem bezdomny i zalogowałem się z publicznego terminala - przypomniałem. - Ukrywam się przed Szóstkami od ponad roku, pamiętacie?

- Mam wóz kempingowy - odezwał się Aech. - Zapraszam wszystkich na pokład. Ale chyba nie obokoczę w trzydzieści sześć godzin Columbus, Vancouver i Japonii.

- Wydaje mi się, że będę mógł wam pomóc, kochani - odezwał się jakiś głęboki głos.

Wszyscy aż podskoczyliśmy i obróciliśmy się, w samą porę, by zobaczyć, jak tuż za naszymi plecami pojawia się siwowłosy awatar. To był Wielki i Potężny Og. Awatar Ogdena Morrowa. Nie zmaterializował się powoli, jak inne awatary logujące się do chatroomu. Po prostu się pojawił, jakby stał tu od dłuższego czasu i postanowił właśnie się objawić.

- Byliście kiedyś w Oregonie? - zapytał. - Jest tam pięknie o tej porze roku.

Oszołomieni gapiliśmy się na Ogdena Morrowa, nie mogąc wykrztusić słowa.

- Jak pan się tu dostał? - zapytał w końcu Aech, kiedy zdołał już zebrać szczękę z podłogi. - To prywatny chatroom.

- Tak, wiem. - Morrow kiwnął głową nieco zakłopotany. - Muszę się przyznać, że podsłuchiwałem waszą czwórkę już od dłuższego czasu. I mam nadzieję, że przyjmiecie moje najszczerze przeprosiny za naruszenie prywatności. Przysięgam, zrobiłem to z jak najszlachetniejszych pobudek.

- Z całym szacunkiem, panie Morrow - odezwała się Art3mis. - Nie odpowiedział pan na nasze pytanie. Jak dostał się pan do tego chatroomu bez zaproszenia? I dlaczego żadne z nas nie wiedziało, że pan tu jest?

- Wybaczcie - powtórzył. - Rozumiem, że może was to niepokoić. Ale nie obawiajcie się. Mój awatar ma wiele przywilejów, jakich nie ma nikt inny. Łącznie z wchodzeniem bez zaproszenia do prywatnych chatroomów. - Morrow, mówiąc to, podszedł do jednej z półek stworzonych przez Aecha i zaczął przeglądać stare moduły do gier fabularnych. - Zanim wystartowała OASIS, Jim i ja nadaliśmy naszym awatarom przywileje superużytkowników z dostępem do całej symulacji. Nasze awatary są nieśmiertelne i niepokonane, a na dodatek mogą wszędzie wchodzić i robić w zasadzie wszystko. Anoraka już nie ma, więc jedynie mój awatar ma te przywileje. - Odwrócił się do naszej czwórki. - Nikt inny nie jest w stanie was podsłuchiwać. Nawet Szóstki. Protokoły szyfrujące chatroomów w OASIS są nie do złamania, zapewniam was - zachichotał cicho. - A moja obecność tutaj tylko to potwierdza.

- To on wywrócił tę stertę komiksów - powiedziałem do Aecha. - Po naszym pierwszym spotkaniu tutaj. Pamiętasz? Mówiłem ci, że to nie błąd oprogramowania...

Og skinął głową i zakłopotany wzruszył ramionami.

- Tak, to ja. Czasami niezdara ze mnie.

Zapadła chwila ciszy. W końcu zdobyłem się na odwagę, żeby zwrócić się bezpośrednio do Morrowa.

- Panie Morrow... - zacząłem.

- Proszę - przerwał mi, podnosząc dłoń. - Mówcie do mnie Og.

- Jasne - zaśmiałem się nerwowo. Mimo okoliczności i tak byłem pod ogromnym wrażeniem. Nie mogłem uwierzyć, że zwracam się do samego Ogdena Morrowa. - Og. Czy byłbyś łaskaw nam wyjaśnić, dlaczego nas podsłuchujesz?

- Bo chcę wam pomóc - odpowiedział. - I z tego, co przed chwilą usłyszałem, chyba przydałaby się wam moja pomoc. - Spoglądaliśmy na siebie nerwowo. Og wyczuł nasz sceptycyzm. - Proszę, nie zrozumcie mnie źle - ciągnął. - Nie zamierzam wam w żaden sposób podpowiadać ani dostarczać informacji, które mogłyby pomóc w dotarciu do jaja. To by zepsuło całą zabawę, prawda? - Wrócił do nas i odezwał się już poważnym głosem: - Tuż przed śmiercią Jima obiecałem mu, że kiedy go zabraknie, zrobię wszystko, żeby bronić ducha i uczciwości tego konkursu. Dlatego tu jestem.

- Ale proszę pa... Og - odezwałem się. - W swojej autobiografii napisałeś, że nie rozmawialiście z Jamesem Hallidayem przez ostatnie dziesięć lat jego życia.

Morrow uśmiechnął się rozbawiony.

- Daj spokój, chłopcze - sapnął. - Nie możesz wierzyć we wszystko, co czytasz

parsknął śmiechem. - Właściwie to stwierdzenie było w większości prawdziwe. Nie rozmawiałem z Jimem przez ostatnie dziesięć lat jego życia. Spotkaliśmy się kilka tygodni przed jego śmiercią - przerwał, jakby sięgał gdzieś pamięcią. - Nie wiedziałem nawet, że jest chory. Zadzwoił do mnie z nienacka i spotkaliśmy się w prywatnym chatroomie, podobnym do tego. Opowiedział mi o swojej chorobie, o konkursie i o tym, co planuje. Martwił się, że w bramach mogą się pojawić jakieś błędy. Albo że po jego śmierci wystąpią jakieś komplikacje, przez które konkurs nie przebiegnie tak, jak sobie go wymyślił.

- Na przykład Szóstki? - zapytał Shoto.

- Otóż to - odpowiedział Og. - Na przykład Szóstki. Jim poprosił mnie więc, żebym miał oko na konkurs i zainterweniował, jeśli to będzie konieczne. - Podrapał się w brodę. Mówiąc szczerze, wcale nie chciałem tej odpowiedzialności. Ale było to ostatnie życzenie umierającego przyjaciela, więc się zgodziłem. I od sześciu lat obserwuję sobie wszystko z boku. Chociaż Szóstki są zdeterminowane, żeby zmniejszyć wasze szanse, wam jakoś udało się przetrwać. Ale po tym, co usłyszałem przed chwilą, doszedłem do wniosku, że czas, żebym wkroczył do akcji. Gra Jima powinna toczyć się uczciwie.

Art3mis, Shoto, Aech i ja wymieniliśmy zdumione spojrzenia, upewniając się, że nie śnimy.

- Chcę zaproponować waszej czwórce bezpieczne schronienie w moim domu w Oregonie - oznajmił Og. - Stamtąd będziecie mogli zrealizować swój plan i bezpiecznie dokończyć wyprawę, nie martwiąc się, że agenci Szóstek was wyśledzą i wedrą się do mieszkania. Zapewnię każdemu z was najnowocześniejszy sprzęt, światłowod do OASIS i co tylko jeszcze będziecie potrzebować.

Znów zatkało nas na dłużej.

- Dziękujemy panu - wydusiłem w końcu z siebie, z trudem powstrzymując się, żeby nie paść na kolana i nie bić pokłonów.

- Tylko tyle mogę zrobić.

- To niewiarygodnie uprzejma propozycja, panie Morrow - odezwał się Shoto. - Ale ja mieszkam w Japonii.

- Wiem, Shoto - odparł Og. - Już wyczarterowałem prywatny odrzutowiec dla ciebie. Czeka na lotnisku w Osace. Jeśli powiesz mi, gdzie teraz jesteś, to załatwię limuzynę, która zawiezie cię prosto na pas startowy.

Shoto na chwilę zaniemówił, po czym pokłonił się nisko.

- Arigato, Morrow-san.

- Nie ma za co, chłopcze. - Odwrócił się do Art3mis. - Młoda damo, jak rozumiem, siedzisz teraz na lotnisku w Vancouver? Dla ciebie też zorganizowałem już podróż. Kierowca czeka na ciebie w strefie odbioru bagażu. Na tabliczce ma napisane „Benatar”. Zabierze cię do samolotu, który wyczarterowałem dla ciebie.

Przez chwilę myślałem, że Art3mis też się pokłoni. Ale ona podbiegła do Oga i objęła go ramionami w niedźwiedzim uścisku.

- Dziękuję, Og - powiedziała. - Dziękuję, dziękuję, dziękuję!

- Cała przyjemność po mojej stronie, skarbie - roześmiał się zakłopotany. Kiedy w końcu go puściła, odwrócił się do Aecha i do mnie.

- Aech, z tego co wiem, dysponujesz pojazdem i jesteś właśnie w okolicach Pittsburgha? - Aech przytaknął. - Byłbyś tak uprzejmy, żeby zajechać do Columbus i zgarnąć naszego przyjaciela Parzivala? Na lotnisku w Columbus będzie czekał na was odrzutowiec. Oczywiście jeśli nie macie nic przeciwko temu, żeby polecieć

jednym samolotem, chłopcy.

- Ależ skąd, jesteśmy zachwyceni! - zawołał Aech, zerkając na mnie. - Dzięki, Og.

- Właśnie, dziękuję - wtrąciłem się. - Życie nam ratujesz.

- Mam nadzieję. - Uśmiechnął się do mnie smutno, a potem spojrzał na wszystkich. Kochani, bezpiecznej podróży. Do zobaczenia wkrótce. - I zniknął, tak nagle, jak się pojawił.

- Ale czad. - Patrzyłem z niedowierzaniem na Aecha. - Art3mis i Shoto, wskakujcie w limuzyny. A ja będę musiał potelepać się z tobą na lotnisko, młotku? Pewnie jakimś kamperem-gruchotem?

- Wcale nie gruchotem. - Aech udawał obrażonego. - Ale, jak nie chcesz, to łap sobie taksówkę, palancie.

- Będzie ciekawie. - Zerknąłem ukradkiem na Art3mis. - Cała nasza czwórka w końcu spotka się osobiście.

- To dla mnie zaszczyt - zapewnił Shoto. - Bardzo się cieszę.

- Aha - rzuciła Art3mis, wbijając we mnie wzrok. - Już nie mogę się doczekać.

Kiedy Shoto i Art3mis się wylogowali, powiedziałem Aechowi, gdzie jestem.

- Lokal sieci The Plug. Daj cynk, kiedy pojedziesz. Spotkamy się na zewnątrz.

- Jasne - odparł. - Słuchaj, muszę cię ostrzec. Wyglądam zupełnie inaczej niż mój awatar.

- No i? A kto wygląda jak własny awatar? Ja na przykład wcale nie jestem taki wysoki. Ani umięśniony. I mam trochę większy nos...

- Tylko ostrzegam. Jak się spotkamy, możesz być... trochę wstrząśnięty.

- No dobra. To może od razu powiedz mi, jak wyglądasz?

- Muszę pędzić. - Nagle zaczął się spieszyć. - Do zobaczenia za kilka godzin, OK?

- OK. Szerokiej drogi, amigo.

Mimo tego, co mówiłem Aechowi, denerwowałem się na myśl o spotkaniu z nim w realu bardziej, niż chciałem przyznać. Ale to i tak nic w porównaniu do niepokoju, jaki narastał we mnie na myśl o spotkaniu z Art3mis w Oregonie. Próbowałem sobie wyobrazić tę chwilę i przepelniało mnie to mieszkanką podniecenia i koszmarnego przerażenia. Jaka będzie na żywo? Czy zdjęcie, które widziałem w jej aktach, było sfalszowane? Czy nadal mam u niej jakieś szanse?

Nadludzkiem wysiłkiem uwolniłem od niej myśli i skupiłem się na zbliżającej się bitwie.

Po wylogowaniu się z Piwnicy Aecha wysłałem e-mail pod tytułem „Do broni!” każdemu użytkownikowi OASIS. Wiedziałem, że większość tych wiadomości wyląduje w spamie, więc umieściłem apel także na wszystkich forach dla jajogłowych. Potem nagrałem krótki klip wideo, na którym mój awatar odczytał apel na głos, i zacząłem puszczać go w kółko na moim kanale OKO.

Wiść rozeszła się szybko. W ciągu godziny nasz plan ataku na zamek Anoraka zdominował wszystkie kanały informacyjne. Pojawiły się nagłówki w rodzaju: JAJOGŁOWI WYPOWIADAJĄ SZÓSTKOM TOTALNĄ WOJNĘ czy ELITA JAJOGŁOWYCH OSKARŻA IOI O PORWANIE I MORDERSTWO albo CZY POSZUKIWANIA JAJA HALLIDAYA DOBIEGAJĄ KOŃCA?

Na niektórych kanałach pojawiło się już nagranie wideo z morderstwa Daito, które im wysłałem, oraz tekst notatki od Sorrenta. W obu przypadkach powoływano

się na anonimowe źródła. Na razie IOI niczego nie komentowało. Ale Sorrento na pewno już wiedział, że jakimś cudem włamałem się do tajnej bazy Szóstek. Szkoda, że nie widziałem jego twarzy, kiedy dowiedział się, jak to zrobiłem, że przez cały tydzień siedziałem mu pod nosem, kilka pięter pod jego gabinetem.

Przez kolejne kilka godzin wyposażałem swojego awatara i przygotowywałem się psychicznie na to, co miało nadejść. W końcu nie byłem w stanie usiedzieć z otwartymi oczami, więc postanowiłem się zdrzemnąć w oczekiwaniu na Aecha. Zablokowałem funkcję automatycznego wylogowania i zasnąłem na fotelu dotykowym. Nakryłem się nową kurtką jak kocem, a w rękę ścisnąłem pistolet, który kupiłem kilka godzin wcześniej.

Jakiś czas później obudził mnie nagle dzwonek telefonu Aecha. Dawał mi znak, że czeka pod kafejką. Wstałem z fotela, zebrałem swoje rzeczy i zwróciłem wypożyczony sprzęt w recepcji. Kiedy wyszedłem na ulicę, zobaczyłem, że jest już noc. Mroźne powietrze otrzeźwiło mnie jak kubek lodowatej wody.

Niewielki kamper Aecha stał na ulicy o kilka metrów od wejścia. SunRider koloru kawy z mlekiem miał około sześciu metrów długości i co najmniej dwadzieścia lat. Dach pojazdu i większość ścian pokrywały baterie słoneczne, a także śmiałe plamy rdzy. Okna miał

przyciemnione, więc nie widać było wnętrza.

Wziąłem głęboki oddech i przeszedłem przez pokryty breją chodnik. Czułem dziwną mieszankę przerażenia i podniecenia. Podeszedłem do kampera i środkowe drzwi po prawej stronie rozsunęły się, a na chodnik wyjechały krótkie schodki. Wsiadłem do środka, a drzwi zasunęły się za mną. Stałem w maleńkiej kuchence. Ciemność rozjaśniały tylko małe światełka wbudowane w podłogę pokrytą wykładziną. Po lewej, z tyłu pojazdu zobaczyłem niewielką część sypialną wciśniętą nad wielkie akumulatory kampera. Odwróciłem się, przeszedłem powoli przez ciemną kuchnię i odsunąłem koraliki zasłaniające wejście do kabiny.

Na fotelu kierowcy siedziała mocno zbudowana czarnoskóra dziewczyna. Ścisnęła kierownicę i patrzyła prosto przed siebie. Była mniej więcej w moim wieku, miała krótkie, kręcone włosy i czekoladową skórę, która w łagodnym świetle wskaźników na tablicy rozdzielczej wydawała się mienić różnymi kolorami. Nieznajoma ubrana była w starą koszulkę z trasy koncertowej 2112 grupy Rush. Cyfry wyginały się na jej obfitym biuście. Do tego wypłowiałe czarne dżinsy i nabijane ćwiekami wojskowe buty. Miałem wrażenie, że drży, choć w kabinie było miło i ciepło.

Stałem przez chwilę, przyglądając się jej w milczeniu, czekając, aż zareaguje na moją obecność. W końcu odwróciła się i uśmiechnęła do mnie. Od razu rozpoznałem ten uśmiech tysiące razy widziałem ten uśmiech kota z Cheshire na twarzy awatara Aecha podczas niezliczonych nocy, które spędziliśmy w OASIS, opowiadając sobie kiepskie dowcipy i oglądając kiepskie filmy. Rozpoznałem nie tylko uśmiech. Także oprawę oczu i rysy twarzy. Nie miałem wątpliwości. Ta młoda kobieta przede mną to mój najlepszy przyjaciel, Aech.

Ogarnęła mnie fala emocji. Wstrząs ustąpił i pojawiło się poczucie zdrady. Jak mogł... mogła mnie oszukiwać przez te wszystkie lata? Poczzerwieniałem ze wstydu, kiedy przypomniałem sobie wszystkie intymne szczegóły z okresu dojrzewania, którymi dzieliłem się z Aechem. Ufałem mu bezgranicznie. Sądziłem, że go znam.

Nic nie mówiłem, a ona wbiła wzrok w buty i nie patrzyła na mnie. Usiadłem

ciężko w fotelu pasażera. Nie odrywałem od niej wzroku i nadal nie wiedziałem, co mam powiedzieć. Ona spoglądała na mnie ukradkiem, ale nerwowo uciekała wzrokiem. Cały czas się trzęsła.

Gniew i poczucie zdrady szybko ze mnie wyparowały.

Po prostu nie mogłem się powstrzymać. Zacząłem się śmiać. Nie było w tym żadnej złośliwości i widziałem, że to rozumiała, bo odprężyła się nieco i odetchnęła z ulgą. A w końcu sama też zaczęła się śmiać. Chyba trochę przez łzy, pomyślałem.

- Cześć, Aech - powiedziałem, kiedy w końcu się uspokoiłem. - Jak leci?

- Fantastycznie, Z - odparła. - Życie jak w Madrycie. - Głos też rozpoznałem. Tyle że nie był tak niski jak w OASIS. Przez cały czas maskowała go specjalnymi filtrami.

- No i proszę - powiedziałem. - Spotkaliśmy się.

- Ano - zgodziła się Aech. - Spotkaliśmy się.

Zapadła krępująca cisza. Wahałem się przez chwilę, nie byłem pewien, co robić. A potem postanowiłem zdać się na instynkt. Podeszedłem do niej i objąłem ją rękoma.

- Dobrze cię widzieć, stary druhu - rzekłem. - Dzięki za podwózkę.

Ona też mnie uścisnęła.

- Też się cieszę, że cię widzę - powiedziała. I czułem, że mówi szczerze.

Puściłem ją i się odsunąłem.

- Chryste, Aech - zaśmiałem się. - Wiedziałem, że coś ukrywasz, ale w życiu bym nie przypuszczał...

- Że co? - przerwała mi trochę defensywnie. - Nie przypuszczałeś, że co?

- Że słynny Aech, uznany jajogłowy i najgroźniejszy oraz najbardziej bezwzględny uczestnik walk w całym OASIS, to w rzeczywistości...

- Gruba czarna laska?

- Chciałem powiedzieć: młoda Afroamerykanka.

Spochmurniała.

- Nie mówiłam ci o tym z pewnego konkretnego powodu.

- I na pewno był to ważny powód. - Pokiwałem głową. - Ale to nie ma znaczenia.

- Naprawdę?

- Oczywiście, że nie. Aech, jesteś moją najlepszą kumpelą. Jedyłą kumpelą, szczerze mówiąc.

- Ale i tak chcę to wytłumaczyć.

- W porządku. Ale może już w samolocie? - zaproponowałem. - Czeka nas długa podróż. A będę się czuł o wiele bezpieczniej, kiedy wyjedziemy z tego cholernego miasta.

- Już pędzimy, amigo. - Wrzuciła bieg.

Aech zgodnie z instrukcjami Oga podjechała do prywatnego hangaru w pobliżu lotniska w Columbus, gdzie czekał na nas mały luksusowy odrzutowiec. Og załatwił Aech parking dla kampera w pobliskim hangarze. Ale widziałem, że się denerwuje, rozstając się z pojazdem, który od lat był jej domem.

Oboje patrzyliśmy z podziwem na odrzutowiec. Oczywiście widziałem już samoloty na niebie, ale nigdy nie byłem tak blisko. Na podróże lotnicze mogli sobie pozwolić tylko bogaci ludzie. To, że Og mógł sobie pozwolić na wyczarowanie trzech odrzutowców ot tak, było najlepszym dowodem, jak bajecznie musi być bogaty.

Samolot działał zupełnie automatycznie, więc na pokładzie nie było nikogo. Siedzieliśmy sami. Autopilot spokojnym głosem powitał nas na pokładzie i poprosił o zapięcie pasów przed odlotem. Po kilku minutach byliśmy w powietrzu.

Oboje po raz pierwszy lecieliśmy samolotem, więc przez pierwszą godzinę wyglądaliśmy przez okna, przejęci widokami. Lecieliśmy na wysokości trzech kilometrów na zachód, do Oregonu. Kiedy już przywykliśmy do nowej sytuacji, wyczułem, że Aech jest gotowa do rozmowy.

- No dobra - powiedziałem. - Opowiadaj.

Błysnęła zębami jak kot z Cheshire i wzięła głęboki oddech.

- To wszystko przez moją matkę - zaczęła. A potem w skrócie opowiedziała mi swój życiorys. Naprawdę nazywała się Helen Harris i była tylko kilka miesięcy starsza ode mnie. Ojciec zginął w Afganistanie, kiedy była dzieckiem. Matka Marie pracowała z domu, w internetowym centrum przetwarzania danych. Według Marie OASIS była najlepszą rzeczą, jaką wymyślono dla kobiet i ludzi o kolorowej skórze. Od samego początku Marie przeprowadzała wszystkie sieciowe transakcje pod postacią męskiego awatara o białej skórze. Wtedy zupełnie inaczej ją traktowano i miała o wiele większe szanse.

Kiedy Aech zalogowała się po raz pierwszy do OASIS, postąpiła zgodnie z radą matki i stworzyła białego awatara płci męskiej. Matka wołała na nią od dziecka „H”, więc postanowiła wykorzystać to jako pseudonim swojej sieciowej osobowości. Kilka lat później, kiedy zaczęła chodzić do szkoły w sieci, matka wpisała w podaniu fałszywe dane na temat jej płci i rasy. Aech musiała dołączyć zdjęcie do szkolnych akt, więc przesłała fotorealistyczny obraz twarzy swojego awatara, którą ukształtowała na wzór własnych rysów.

Aech powiedziała mi, że nie widziała się z matką i nie rozmawiała z nią, od kiedy uciekła z domu w osiemnaste urodziny. Tego dnia wyznała w końcu matce prawdę na temat swojej orientacji seksualnej. Matka nie chciała uwierzyć, że córka jest lesbijką. Ale wtedy Helen przyznała się, że od prawie roku chodzi z dziewczyną, którą poznała w sieci.

Aech opowiadała mi to wszystko i widziałem, że bacznie mi się przygląda. Właściwie nie byłem nawet bardzo zaskoczony. Przez ostatnie kilka lat wiele razy dyskutowaliśmy przecież o wspólnym podziwieniu dla kobiet. Właściwie ulżyło mi, że Aech mnie nie oszukiwała. Przynajmniej w tej kwestii.

- Jak matka zareagowała na wieść, że masz dziewczynę? - zapytałem.

- Okazało się, że miała głębokie uprzedzenia - wyjaśniła Aech. - Wyrzuciła mnie z domu i powiedziała, że nie chce mnie więcej widzieć. Przez jakiś czas byłam bezdomna. Mieszkałam w jakichś norach. Ale w końcu dorobiłam się na walkach w OASIS i stać mnie było na kupno własnego kampera. Od tego czasu w nim mieszkam. Zwykle zatrzymuję się tylko po to, żeby podładować akumulatory.

Rozmawialiśmy dalej, poznając się nawzajem, ale uświadomiłem sobie, że znamy się już jak łyse konie. Spotykaliśmy się od lat. Nadawaliśmy na tych samych falach. Rozumiałem ją, ufałem jej i kochałem jak najlepszego kumpla. Nic się nie zmieniło i nie mogło się zmienić, zwłaszcza z tak nieistotnych powodów jak płeć, kolor skóry czy orientacja seksualna.

Reszta lotu upłynęła nam nie wiadomo kiedy. Aech i ja szybko wpadliśmy w dawny rytm i znów poczuliśmy się jak w Piwnicy, kiedy dogryzaliśmy sobie przy grze w Quake'a czy Joust. Wszelkie obawy o trwałość naszej przyjaźni w realu zniknęły, kiedy wylądowaliśmy na prywatnym lądowisku Oga w Oregonie.

Wylecieliśmy na zachód, kilka godzin przed świtem, więc kiedy lądowaliśmy, nadal było jeszcze ciemno. Aech i ja zamarliśmy, kiedy wysiedliśmy z samolotu. Patrzyliśmy oszołomieni na otaczający nas krajobraz. Nawet w mdłej księżycowej poświacie widok zapierał dech w piersiach. Ciemne, górujące nad wszystkim zarysy gór Wallowa otaczały nas ze wszystkich stron. Przez całą dolinę za naszymi plecami ciągnęły się rzędy niebieskich świateł wyznaczających prywatne lądowisko Oga. Przed nami na skraju pasa widać było strome kamienne schodki, które prowadziły do wielkiej skąpanej w świetle księżyca rezydencji wzniesionej na płaskowyżu u stóp gór. W oddali za domem Morrowa widać było kilka huczących wodospadów.

- Zupełnie jak w Rivendell - zauważyła Aech. Wyjęła mi to z ust.

- Dokładnie jak Rivendell we Władcy pierścieni - przytaknąłem, patrząc oszołomiony. - Żona Oga była wielbicieleką Tolkiena, pamiętasz? Zbudował to dla niej.

Za plecami usłyszeliśmy elektryczny szum, to schodki odrzutowca wjechały do góry i zamknęły się drzwi wejściowe. Silniki znów się włączyły i samolot obrócił się, gotów do startu. Staliśmy i patrzyliśmy, jak wzbija się z powrotem w czyste rozgwieżdżone niebo. Potem się odwróciliśmy i zaczęliśmy wspinać się po schodach prowadzących do domu. Kiedy dotarliśmy wreszcie na górę, Og już na nas czekał.

- Witajcie, przyjaciele! - powitał nas głośno i wyciągnął obie dłonie. Miał na sobie kraciasty szlafrok i kapcie z króliczkami. - Witajcie w moim domu!

- Dziękujemy panu - odezwała się Aech. - Dziękujemy za zaproszenie.

- To zapewne Aech - odparł, biorąc ją za rękę. Jeśli zdumiał się jej wyglądem, to nie dał tego po sobie poznać. - Rozpoznałem cię po głosie. - Mrugnął do niej i objął ją w mocnym uścisku. Potem odwrócił się do mnie i też mnie uściskał. - A ty musisz być Wade... to znaczy Parzival! Witajcie! Witajcie! To naprawdę zaszczyt was poznać!

- To my czujemy się zaszczytzeni - zapewniłem. - Naprawdę nie wiemy, jak ci dziękować za pomoc.

- Już się nadziękowaliście, przestańcie w końcu! - Odwrócił się i poprowadził nas przez ogromny zielony trawnik w stronę potężnego domu. - Nawet nie wiecie, jak to miło mieć tu gości. Wstyd przyznać, ale siedzę tu sam, od kiedy zmarła Kira. - Zamilkł na chwilę, po czym się roześmiał. - Sam, nie licząc oczywiście kucharzy, pokojówek i ogrodników. Ale wszyscy oni tu mieszkają, więc trudno ich uznać za gości.

Ani ja, ani Aech nie wiedzieliśmy, co odpowiedzieć, więc uśmiechaliśmy się tylko i przytakiwaliśmy. W końcu zdobyłem się na odwagę i zapytałem:

- Czy pozostali też już są? Shoto i Art3mis?

Sposób, w jaki wymówiłem imię Art3mis, musiał chyba rozbawić Morrowa, bo głośno i długo chichotał. Po kilku sekundach dotarło do mnie, że Aech też się ze mnie śmieje.

- No co? - zapytałem. - Co w tym takiego śmiesznego?

- Tak. - Og uśmiechnął się. - Art3mis przyjechała pierwsza, kilka godzin temu. Samolot Shoto dotarł jakieś trzydzieści minut przed wami.

- Spotkamy się z nimi teraz? - zapytałem, naprawdę kiepsko ukrywając własny niepokój.

Og pokręcił głową.

- Art3mis uznała, że wasze spotkanie teraz niepotrzebnie by was tylko rozproszyło. Chciała odczekać, aż zakończy się „wielkie wydarzenie”. A Shoto przyznał jej rację. Przyglądał mi się przez chwilę. - Wiesz, to chyba nawet lepiej. Macie przed sobą naprawdę wielki dzień.

Czułem dziwną mieszankę ulgi i rozczarowania.

- Gdzie teraz są? - zapytała Aech.

Og wzniósł triumfalnie pięść.

- Już się zalogowali i przygotowują się do waszego ataku na Szóstki! - Głos niósł się echem po okolicy i odbił od wysokich kamiennych murów rezydencji. - Za mną! Godzina próby już blisko!

Entuzjazm Oga sprowadził mnie do rzeczywistości i poczułem, jak z nerwów ściska mnie w żołądku. Poszliśmy za naszym dobroczyńcą w szlafroku przez rozległe podwórko skąpane w księżycowej poświacie. Zbliżając się do domu, minęliśmy niewielki zamknięty ogródek pełen kwiatów. Mieścił się w dziwnym miejscu i nie bardzo wiedziałem, czemu służy, póki nie zobaczyłem pośrodku sporego nagrobka. Domyśliłem się, że to musi być grób Kiry Morrow. Ale mimo jasnego księżycy i tak nie dało się odczytać napisu na tablicy.

Og wprowadził nas imponującym głównym wejściem. W środku było ciemno, ale zamiast włączyć światło, Morrow wziął ze ściany najprawdziwszą pochodnię i za jej pomocą oświetlał nam drogę. Nawet w jej przyćmionym świetle zdumiał mnie rozmach domu. Ściany obwieszane były gigantycznymi gobelinami i licznymi obrazami fantasy. W korytarzach stały rzeźby potworów i broje na wieszakach.

Idąc za Ogiem, zdobyłem się na odwagę, by się odezwać:

- Wiem, że to może nie pora - zacząłem. - Ale jestem wielkim fanem tego, co robisz. Wychowałem się na grach edukacyjnych z Halcydonią Interactive. To dzięki nim nauczyłem się czytać, pisać, liczyć, rozwiązywać zagadki... - paplałem nadal o swoich ulubionych tytułach wydanych przez Halcydonię i ekscytowałem się obecnością Oga w naprawdę żenujący sposób.

Aech musiała uznać chyba, że się podlizuję, bo parskała śmiechem w trakcie całego mojego monologu pełnego jąkania. Og jednak nic sobie z tego nie robił.

- Szalenie miło to słyszeć - powiedział najwyraźniej szczerze zadowolony. - Żona i ja byliśmy bardzo dumni z tych gier. Cieszę się, że mile je wspominasz.

Wyszliśmy za róg i oboje z Aech zamarliśmy przy wejściu do potężnej sali z rzędami starych automatów do gier. Od razu je rozpoznaliśmy: to musi być ta kolekcja klasyków należąca kiedyś do Jamesa Hallidaya - a którą zapisał w testamencie Morrowowi. Og obejrzał się i zobaczył, że sterczymy przed salą z automatami. Wrócił szybko, żeby nas pociągnąć dalej.

- Obiecuję, że was oprowadzę, kiedy będzie już po wszystkim - przyrzekł nieco zdyszany. Poruszał się szybko jak na swój wiek i tuszę. Poprowadził nas spiralnymi schodami do windy, która zwiózła nas kilka pięter w dół, do piwnicy Oga. Wystrój tu był bardziej nowoczesny. Poszliśmy za Ogiem przez labirynt korytarzy wyłożonych wykładziną, aż do siedmiu okrągłych ponumerowanych drzwi.

- No i jesteśmy na miejscu! - powiedział Morrow, machając pochodnią. - To moje kabiny do OASIS. Wszystkie z najnowszym sprzętem Habashaw. OIR-9400.

- Poważnie, 9400? - Aech gwizdnęła cicho. - Ale czad.

- A gdzie są pozostali? - zapytałem, rozglądając się nerwowo.

- Art3mis i Shoto już siedzą w kabinach dwa i trzy - wyjaśnił. - Kabina numer jeden

jest moja. Możecie wybrać sobie którąś z pozostałych.

Patrzyłem na drzwi, zastanawiając się, za którymi siedzi Art3mis.

Og machnął ręką w stronę końca korytarza.

- W przebieralniach znajdziecie kombinezony dotykowe we wszystkich rozmiarach. A teraz przebierać się i do dzieła!

Uśmiechnął się szeroko, kiedy kilka minut później Aech i ja wyszliśmy z przebieralni w nowiutkich kombinezonach i rękawicach.

- Doskonale! - zachwycił się. - A teraz do kabin i logować się. Czas ucieka!

Aech odwróciła się do mnie. Widziałem, że chce coś powiedzieć, ale zabrakło jej słów. Po kilku sekundach wyciągnęła dłoń w rękawicy. Uścisnąłem ją.

- Powodzenia, Aech - powiedziałem.

- Powodzenia, Z - odwzajemniła się. Odwróciła się do Oga i powiedziała: - Raz jeszcze dzięki, Og. - Nim zdążył odpowiedzieć, stanęła na palcach i pocałowała go w policzek. A potem zniknęła za drzwiami kabiny, które zasunęły się z sykiem za nią.

Og uśmiechnął się w jej stronę, a potem odwrócił do mnie.

- Cały świat trzyma kciuki za waszą czwórkę. Postarajcie się nie zawieść.

- Damy z siebie wszystko.

- Wiem. - Wyciągnął rękę i uścisnąłem ją.

Zrobiłem krok w stronę swojej kabiny, ale się odwróciłem.

- Og, mogę ci zadać pytanie?

Uniósł brew.

- Jeśli chcesz mnie zapytać, co jest w Trzeciej Bramie, to nie mam pojęcia. - Wzruszył ramionami. - A nawet gdybym wiedział, to i tak bym ci nie zdradził. Przecież wiesz...

Pokręciłem głową.

- Nie, nie o to chodzi. Chciałem zapytać, dlaczego przestaliście się przyjaźnić z Hallidayem. Przeczytałem o was chyba wszystko i nie dowiedziałem się. O co poszło?

Morrow przyglądał mi się przez chwilę. Zadawano mu to pytanie w wywiadach wielokrotnie i zawsze je zbywał. Nie wiem, dlaczego mnie postanowił odpowiedzieć. Może przez te wszystkie lata czekał, by móc komuś o tym opowiedzieć.

- To przez Kirę. Moją żonę - przerwał na chwilę, odchrząknął i mówił dalej: - Tak jak ja, kochał się w niej od liceum. Oczywiście nie miał odwagi, żeby jej to wyznać. Więc nie dowiedziała się nigdy, co do niej czuł. Ja zresztą też nie. Nie mówił mi o tym aż do naszej ostatniej rozmowy, tuż przed jego śmiercią. A i wtedy trudno było mu ze mną rozmawiać. Jim nigdy nie radził sobie w kontaktach z ludźmi ani z wyrażaniem emocji.

Kiwnąłem w milczeniu głową i czekałem na dalszy ciąg.

- Nawet po naszych zaręczynach z Kirą Jim chyba ciągle fantazjował, że kiedyś mi ją odbije. Ale kiedy wzięliśmy ślub, porzucił ten pomysł. Wyznał, że przestał się do mnie odzywać z powodu ogromnej zazdrości, jaka go ogarnęła. Kira była jedyną kobietą, którą kochał. - Głos uwiązał Morrowowi w gardle. - Rozumiem go. Kira była bardzo szczególną osobą. Nie sposób było się w niej nie zakochać. - Uśmiechnął się do mnie. - Dobrze wiesz, co to znaczy spotkać kogoś takiego, prawda?

- Wiem - przytaknąłem. Uświadomiłem sobie, że nie mam nic więcej do powiedzenia na ten temat, więc tylko dodałem: - Dziękuję, panie Morrow. Dziękuję, że mi pan o tym opowiedział.

- Naprawdę nie ma za co - odrzekł. Podeszedł do swojej kabiny i drzwi się rozsunęły. Życzę ci szczęścia, Parzivalu. Będzie ci potrzebne.

- A ty, co będziesz robił w czasie walki? - zapytałem.

- Jak to? Usiądę wygodnie i będę oglądał - zawołał. - Zapowiada się najpotężniejsza bitwa w historii gier komputerowych. - Uśmiechnął się do mnie po raz ostatni i wszedł do kabiny, zostawiając mnie samego w półmroku korytarza.

Przez kilka minut zastanawiałem się nad tym, co powiedział mi Morrow. W końcu podeszedłem do swojej kabiny i wszedłem do środka.

Pomieszczenie miało kształt niewielkiej kuli. Na hydraulicznych ramionach z zawiasami przymocowanych do sufitu wisiał fotel dotykowy. Nie było niekończącej się bieżni, bo cała kabina stanowiła jedną wielką bieżnię. Po zalogowaniu można było chodzić i biegać w dowolnym kierunku, a kula obracała się pod stopami, tak że nie sposób było nigdy dojść do ściany. Człowiek wyglądał tu jak chomik w wielkim kółku.

Usiadłem na fotelu i poczułem, jak dostosowuje się do mojego ciała. Z fotela wysunęło się automatyczne ramię i nałożyło mi nowiutki wizjer Oculance. On również dostosował się do mojej twarzy. Wizjer zeskanował mi siatkówki i system poprosił o hasło. Wziętem głęboki oddech i zalogowałem się.

Byłem gotowy.

Mój awatar był objuczony jak wielbłąd i uzbrojony po zęby. Niosłem tyle magicznych

przedmiotów i broni, ile dało się zmieścić w schowku.

Wszystko znajdowało się na swoim miejscu. Plan zaczął działać. Czas było ruszyć w drogę.

Wszedłem do hangaru w twierdzy i wcisnąłem guzik na ścianie, by otworzyć wrota wejściowe. Rozsunęły się powoli, odsłaniając tunel startowy prowadzący na powierzchnię Falco. Poszedłem na koniec pasa, mijając X-Winga i „Vonneguta”. Nie zamierzałem lecieć żadnym z nich. To świetne statki, doskonale uzbrojone i opancerzone, ale żaden z nich nie ochroniłby mnie przed armagedonem, który miał się wkrótce rozpętać na Chthonii. Na szczęście miałem teraz nowy środek transportu.

Wyjąłem ze schowka trzydziestocentymetrowego robota - Leopardona - i ustawiłem go delikatnie na pasie startowym. Tuż przed aresztowaniem przez IOI przyjrzałem się uważniej zabawkowej wersji Leopardona i zapoznałem się z jego możliwościami. Tak jak przypuszczałem, robot był w istocie artefaktem. Szybko wpadłem na to, jakim słowem się go aktywuje. Tak jak w oryginalnym serialu Supaida-Man wytwórni Toei, robota wzywało się po prostu, krzyżąc jego imię. Zrobiłem to teraz, wcześniej odsuwając się dobry kawałek od niego.

- Leopardonie!

Usłyszałem przeszywający zgrzyt, który przypominał zgniatanie metalu. Sekundę później mój maleńki robot urósł do prawie stu metrów. Czubek jego głowy wystawał teraz przez otwarte wrota startowe w suficie hangaru.

Popatrzyłem na potężnego robota, podziwiając drobiazgowość, z jaką Halliday go zakodował. Odwzorował każdy kształt mecha z japońskiej kreskówki, łącznie z potężnym błyszczącym mieczem i tarczą z motywem pajęczyny. W ogromnej lewej stopie robota znajdowały się małe drzwi wejściowe. Otworzyły się, kiedy podszedłem. W środku zobaczyłem małą windę. Zawiozła mnie przez nogę i tułów aż do kokpitu mieszczącego się w opancerzonej piersi robota. Usiadłem w fotelu kapitana i w przezroczystej szafce na ścianie zobaczyłem srebrną kontrolną bransoletkę. Wyjąłem ją i zatrzasnąłem na nadgarstku swego awatara. Bransoletka miała pozwolić mi sterować Leopardonem za pomocą głosu nawet wtedy, kiedy będę poza nim.

Na konsolcie sterującej przed sobą zobaczyłem kilka rzędów przycisków, wszystkie opisane po japońsku. Przycisnąłem jeden z nich i z rykiem przebudziły się silniki. Wcisnąłem przepustnicę i odpaliłem dwie rakiety napędowe w stopach robota. Leopardon wzniósł się i wyleciał z twierdzy w rozgwieżdżone niebo wokół Falco.

Zauważyłem, że Halliday dodał do panelu sterującego w kokpicie stary ośmiościeżkowy magnetofon kasetowy. Po prawej znalazłem też stojak z ośmiościeżkowymi kasetami. Wziąłem jedną z nich i włożyłem do magnetofonu. Z wewnętrznych i zewnętrznych głośników zaczęło dudnić Dirty Deeds AC/DC. Tak głośno, że aż fotel wibrował.

Kiedy robot wyleciał z hangaru, krzyknąłem do bransoletki kontrolnej: „Zmiana w Marveller!” (Polecenia głosowe działały najwyraźniej tylko wtedy, gdy wydawało się

je krzykiem). Nogi, ramiona i głowa robota cofnęły się i poprzesuwały, tak że Leopardon zmienił się w statek kosmiczny o nazwie Marveller. Po zakończonej transformacji opuściłem orbitę Falco i wziąłem kurs na najbliższe gwiazdne wrota.

Wyłoniłem się z gwiazdnych wrót w sektorze 11 i radar rozbrzysnął mi jak bożonarodzeniowa choinka. Przez rozgwieżdżoną czerń wokół mnie sunęły tysiące statków kosmicznych wszelkiej maści, od jednomiejscowych mikrusów po wielkie frachtowce wielkości księżyca. Nigdy jeszcze nie widziałem tylu statków kosmicznych w jednym miejscu. Z wrót wylewała się nieprzerwanie ich cała rzeka. Inne gromadziły się na niebie. Wszystkie statki w końcu zbiegały się w jedną kolumnę, tworząc długą poszarpaną karawanę pojazdów ciągnącą się w stronę Chthonii, maleńkiej brązowo-niebieskiej kropki w oddali. Miałem wrażenie, że wszyscy bez wyjątku użytkownicy OASIS suną w stronę zamku Anoraka. Poczulem chwilowy przypływ radości, choć wiedziałem, że i tak może się sprawdzić ostrzeżenie Art3mis - niewykluczone, że większość awatarów przyjechała tu tylko po to, żeby obejrzeć spektakl i nie miała zamiaru ryzykować życia w walce z Szóstkami.

Art3mis. Po tym wszystkim siedziała teraz w kabinie parę metrów ode mnie. A kiedy to wszystko się skończy, spotkamy się wreszcie osobiście. Ta myśl powinna mnie przerażać, ale poczułem, jak ogarnia mnie niebywały spokój - niezależnie od tego, co się zdarzy na Chthonii, warto było ryzykować.

Zmieniłem Marvellera z powrotem w robota, po czym włączyłem się w długą kawalkadę statków. Mój pojazd wyróżniał się z tłumu, bo był to jedyny robot-gigant. Szybko utworzyła się wokół mnie chmura mniejszych statków pilotowanych przez zaciekawione awatary, które podlatywały bliżej, żeby przyjrzeć się Leopardonowi. Musiałem wyciszyć radio, tylu ludzi próbowało mnie pozdrowić, zapytać, kim jestem i skąd wziąłem taką odjazdową brykę.

W miarę zbliżania się do Chthonii, gęstość i liczba statków wokół rosta chyba wykładniczo. Kiedy w końcu wszedłem w atmosferę planety i zacząłem schodzić na powierzchnię, czułem się, jakbym leciał przez rój metalowych owadów. W pobliżu zamku Anoraka nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Ściśnięta pulsująca masa statków i awatarów wypełniała szczelnie ziemię i powietrze. Wyglądało to jak jakiś nieziemski Woodstock. Awatary stojące ramię w ramię widać było jak okiem sięgnąć w każdym kierunku. Tysiące innych wisało i latało w powietrzu, unikając zderzenia ze stale napływającymi statkami. Pośrodku tego całego szaleństwa stał zamek Anoraka - klejnot z onyksu połyskujący pod przezroczystą kulistą tarczą Szóstek. Co kilka sekund jakiś pechowy awatar albo statek wpakowywał się niechcący na tarczę i wyparowywał niczym mucha uderzona packą.

Podleciawszy bliżej, dostrzegłem pusty skrawek gruntu naprzeciw wejścia do zamku, tuż za tarczą. Pośrodku tego skrawka stały obok siebie trzy gigantyczne postaci. Tłum wokół nich stale falował, bo awatary cofały się, żeby zachować bezpieczny dystans od Aecha, Art3mis i Shoto, którzy siedzieli w swoich własnych lśniących robotach-gigantach.

Po raz pierwszy mogłem zobaczyć, jakie roboty wybrali przy wyjściu z Drugiej Bramy. Dopiero po chwili dostrzegłem wielkiego żeńskiego robota, za którego sterami siedziała Art3mis. Był czarny i chromowany. Na głowie miał skomplikowany kask w kształcie bumerangu, a na klatce piersiowej symetryczne czerwone napierśniki. Dzięki nim wyglądał jak damska wersja Tranzora Z. I wtedy uświadomiłem sobie, że to faktycznie żeńska wersja Tranzora Z, mało znana postać

z tego serialu anime zwana Minerva X.

Aech wybrał mecha RX-78 Gundam z oryginalnej serii anime Mobile Suit Gundam, którą lubił od dawna. (Choć wiedziałem już, że w prawdziwym życiu Aech to kobieta, jej awatar był płci męskiej, więc postanowiłem nadal myśleć o nim właśnie w tym rodzaju).

Shoto górował nad nimi o kilka głów. Siedział w kokpicie Raindeena, potężnego czerwono-niebieskiego robota z serialu anime Brave Raideen z połowy lat 70. Masywny mech ścisnął swój słynny złoty łuk w jednym ręku, a w drugim wielką tarczę z kolcem.

Tłum ryknął, kiedy przeleciałem nisko nad tarczą i przystanąłem ponad resztą robotów. Obróciłem się tak, żeby Leopardon stał do góry głową, wyłączyłem silniki i opadłem na ziemię. Robot przyklęknął, lądując, a od uderzenia zadrżała ziemia. Kiedy się wyprostowałem, morze gapiów zaczęło skandować moje imię. Par-zi-val! Par-zi-val!

Kiedy skandowanie przeszło w niezrozumiały harmider, odwróciłem się do moich towarzyszy.

- Niezłe wejście, efekciarzu - powiedziała Art3mis na prywatnym kanale radiowym. Specjalnie się spóźniłeś?

- Przysięgam, to nie moja wina - starałem się zachować luz. - Od gwiazdnych wrót ciągnie się ogromna kolejka.

Aech kiwnął głową swojego potężnego mecha.

- Wszystkie terminale transportowe na planecie od wczoraj wieczorem wypluwają cały czas awatary. - Wskazał łapą Gundama teren wokół nas. - Aż trudno w to uwierzyć. W

życiu nie widziałem w jednym miejscu tylu statków ani awatarów.

- Ja też nie - przyznała Art3mis. - Jestem zaskoczona, że serwery GSS radzą sobie z takim obciążeniem. Tyle się dzieje w jednym sektorze i nie widać żadnych opóźnień.

Długo patrzyłem na morze awatarów wokół nas, po czym przyjrzałem się zamkowi. Tysiące latających awatarów i statków cały czas krążyły wokół tarczy, od czasu do czasu strzelając kulami, laserami, raketami i innymi pociskami. Wszystko to nie było w stanie zaszkodzić osłonie. Wewnątrz niej uzbrojone po zęby Szóstki w niemym szyku szczelnie otaczały zamek. Pomędzy nimi stały rzędy uzbrojonych poduszkowców i działek. W każdej innej sytuacji armia Szóstek siałaby postrach. Może nawet byłaby nie do powstrzymania. Ale w obliczu niezliczonego tłumu, który ich otaczał, Szóstki wyglądały żałośnie słabo i bezbronne.

- A więc, Parzivalu - odezwał się Shoto, odwracając wielką głowę robota w moją stronę. - Czas na widowisko, przyjacielu. Jeśli ta tarcza nie zniknie, jak obiecałeś, będziemy mieli spory problem.

Prawą ręką swojego robota poklepałem się po lewym nadgarstku, jakbym pokazywał zegarek.

- Cierpliwości. Do południa jeszcze sześć minut.

Koniec zdania zagłuszył kolejny ryk tłumu. Tuż przed nami, wewnątrz tarczy, otworzyły się potężne wrota zamku Anoraka i wyszedł przez nie samotny awatar Szóstek.

Sorrento.

Uśmiechnął się, kiedy powitały go głośnie buczenie i gwizdy. Machnął ręką na żołnierzy Szóstek ustawionych tuż przed bramą. Ci rozproszyli się natychmiast,

zostawiając sporo wolnego miejsca. Sorrento stanął naprzeciw nas, zaledwie o kilka metrów, ale po drugiej stronie tarczy. Z zamku wyszło kolejnych dziesięć awatarów. Ustawili się za plecami Sorrenta.

- Mam złe przeczucie - mruknęła Art3mis do mikrofonu.

- Tak - szepnął Aech. - Ja też.

Sorrento ocenił sytuację i uśmiechnął się do nas. Odezwał się przez potężne głośniki zamontowane na działkach i uzbrojonych poduszkiowcach Szóstek. Dzięki temu słyszeli go wszyscy w okolicy. A że na miejscu były kamery i reporterzy wszystkich dużych serwisów informacyjnych, jego słowa na pewno transmitowano na cały świat.

- Witamy w zamku Anoraka - powiedział Sorrento. - Spodziewaliśmy się was. Szerokim gestem wskazał otaczający go wściekły tłum. - Muszę powiedzieć, że jesteśmy trochę zaskoczeni, że przyszło was aż tylu. Nawet najwięksi ignoranci spośród was chyba

muszą już wiedzieć, że przez naszą tarczę nic się nie przecisnie.

Tę deklarację powitał ogłuszający ryk wykrzykiwanych pogroźek, obelg i najbardziej wyszukanych przekleństw. Oczekałem chwilę i uniosłem ręce mojego robota, uciszając ich. Kiedy zapadło coś na kształt ciszy, wszedłem na publiczny kanał komunikacyjny, osiągając ten sam efekt, jak przy włączeniu gigantycznego systemu nagłaśniającego. Ściszyłem głos w mikrofonie, żeby się nie sprzęgał, po czym zacząłem:

- Mylisz się, Sorrento. Szykujemy się do ataku. W samo południe. Wszyscy jak tu stoimy.

Zebrani jajogłowi wybuchnęli okrzykami radości. Sorrento nie czekał, aż ucichną:

- Możecie spróbować. - Nie przestawał się uśmiechać. Następnie wyjął ze schowka jakiś przedmiot i położył na ziemi przed sobą. Zrobiłem zbliżenie i poczułem, jak zaciskają mi się mięśnie szczęki. To był miniaturowy robot. Dwunożny dinozaur z opancerzoną skórą i dwoma wielkimi działkami na barkach. Rozpoznałem go natychmiast z kilku japońskich filmów o potworach z przełomu stuleci.

To była Machagodzilla.

- Kiryu! - krzyknął Sorrento wzmocnionym przez głośniki głosem. Na dźwięk tego polecenia mały artefakt natychmiast zaczął się powiększać, aż osiągnął wysokość zamku Anoraka i przerósł dwukrotnie roboty-giganty, które pilotowaliśmy ja, Aech, Shoto i Art3mis. Opancerzony łeb mechanicznego jaszczura prawie dotykał góry kulistej tarczy.

Tłum zamarł w ciszy, którą zaczął przerywać szum szeptów jajogłowych. Wszyscy rozpoznali tego wielkiego metalowego potwora. I wiedzieli, że jest niemal niezniszczalny.

Sorrento wszedł do mecha drzwiczkami w masywnej pięcie. Kilka sekund później oczy bestii rozjarzyły się jaskrawożółtym światłem. Mechagodzilla odrzuciła głowę do tyłu, otworzyła uzębioną paszczę i wydała z siebie przeszywający metaliczny ryk.

Jak na komendę, dziesięć awatarów Szóstek za Sorrentem wyjęło swoje robotyzabawki i też je aktywowało. Pięciu z nich miało ogromne mechaniczne lwy z serialu Voltron. Pozostała piątka wybrała gigantyczne mechy z Robotecha i Neon Genesis Evangelionu.

- O cholera - usłyszałem jednoczesny szept Art3mis i Aecha.

- No chodźcie! - zawołał odważnie Sorrento. Wyzwanie niosło się echem po pełnej awatarów okolicy.

Wielu jajogłowych z pierwszych rzędów odruchowo cofnęło się o krok. Kilku innych odwróciło się i zwiewało gdzie pieprz rośnie. Ale Aech, Shoto, Art3mis i ja nie cofnęliśmy się.

Sprawdziłem godzinę. Jeszcze niecała minuta. Wcisnąłem guzik na panelu sterującym

Leopardona i mój robot wyciągnął lśniący miecz.

Nie widziałem tego na własne oczy, ale ze sporą dozą pewności mogę powiedzieć, co było potem.

Szóstki wzniosły wielki uzbrojony bunkier za zamkiem Anoraka. Wypełnili go skrzyniami z amunicją i sprzętem bojowym, który teleportowali tu, zanim aktywowali tarczę. Pod wschodnią ścianą bunkra stał także długi rząd trzydziestu Droidów Dostawczych. Przez brak wyobraźni projektanta wszystkie wyglądały jak robot Johnny Pięć z filmu Krótkie spięcie z 1986 roku. Szóstki wykorzystywały droidy jako chłopców na posyłki, którzy sprząтали i przynosili sprzęt oraz amunicję dla żołnierzy na zewnątrz.

Dokładnie minutę przed południem jeden z Droidów Dostawczych o numerze DD-03 uruchomił się i odłączył od ładowarki. Następnie potoczył się na gąsienicach po podłodze bunkra do zbrojowni po przeciwnej stronie. Przed wejściem do zbrojowni stały dwa roboty strażnicze. DD-03 przekazał im zamówienie na sprzęt, które miał zrealizować - zamówienie, które złożyłem osobiście z intranetu Szóstek dwa dni wcześniej. Strażnicy sprawdzili zamówienie i odsunęli się, wpuszczając DD-03 do zbrojowni. Droid jechał wzdłuż długich stojaków z najróżniejszym uzbrojeniem: magicznymi mieczami, tarczami, zasilanymi zbrojami, strzelbami plazmowymi, pistoletami elektrycznymi i niezliczonymi innymi narzędziami do zabijania. W końcu się zatrzymał. Na stojaku przed nim mieściło się pięć dużych urządzeń w kształcie ośmioboku, każde wielkości mniej więcej piłki futbolowej. Wszystkie urządzenia miały na jednym z boków mały panel kontrolny z numerem seryjnym. DD-03 odnalazł numer seryjny odpowiadający numerowi z mojego zamówienia. Następnie, zgodnie z instrukcjami, jakie mu zaprogramowałem, wprowadził za pomocą szponiastego palca wskazującego serię poleceń na panelu sterującym urządzenia. Kiedy skończył, mała lampka nad klawiaturą zmieniła kolor z zielonego na czerwony. W końcu DD-03 podniósł ośmiobok. Kiedy wyjeżdżał ze zbrojowni, z komputerowego rejestru Szóstek usunięto jedną Bombę Indukującą Antymaterię.

DD-03 wytoczył się z bunkra i zaczął się wspinać po serii ramp i schodów, którymi Szóstki otoczyły zewnętrzne mury zamku. W ten sposób zapewnili sobie dostęp do wyższych jego pięter. Po drodze Droid kilka razy przejeżdżał przez posterunki ochrony. Za każdym razem roboty-strażnicy sprawdzali jego przepustkę i dowiadywali się, że robot może sobie jeździć, gdzie mu się żywnie podoba. Kiedy DD-03 dotarł na najwyższy poziom zamku Anoraka, wjechał na wielką platformę obserwacyjną, która się tam mieściła.

Tu DD-03 mógł już wzbudzić zdziwienie kilku wyższych rangą Szóstek strzegących

platformy. Tego się już nie dowiemy. Ale nawet jeśli strażnicy domyślili się, co

ma się za chwilę stać i otworzyli ogień do małego Droida, nie byli w stanie już go zatrzymać.

DD-03 jechał dalej dokładnie na środek dachu, gdzie siedział czarodziej Szóstek wysokiego poziomu, trzymając Kulę Osuvox - artefakt, który wytwarzał okrągłą tarczę wokół zamku.

Następnie DD-03 wykonał ostatnią instrukcję, jaką zaprogramowałem mu dwa dni wcześniej. Podniósł nad głowę Bombę Indukującą Antymaterię i zdetonował ją.

Eksplozja zniszczyła całkowicie Droida Dostawczego oraz wszystkie awatary na platformie, łącznie z czarodziejem Szóstek, który obsługiwał Kulę Osuvox. Kiedy czarodziej zginął, artefakt się wyłączył i upadł na pustą już platformę.

Detonacji towarzyszył ostry rozbłysk, który na chwilę mnie oślepił. Po chwili znów mogłem skupić wzrok na zamku. Tarcza zniknęła. Teraz nic nie dzieliło potężnych armii Szóstek i jajogłowych - jedynie pusta ziemia i powietrze.

Przez jakieś pięć sekund nic się nie działo. Można było odnieść wrażenie, że czas stanął w miejscu, zapadła cisza, wszyscy znieruchomieli. I nagle rozpętało się prawdziwe piekło.

Siedząc samotnie w kokpicie mecha, wydałem niemy okrzyk radości. Niewiarygodne, mój plan się powiódł. Ale nie miałem czasu na świętowanie, bo stałem właśnie w samym środku największej bitwy w historii OASIS.

Nie wiem, czego się teraz spodziewałem. Miałem nadzieję, że może co dziesiąty jajogłowy dołączy się do naszego ataku na Szóstki. Ale w ciągu kilku sekund stało się jasne, że ramię w ramię razem z nami walczy dosłownie każdy. Z morza awatarów wokół podniósł się gromki okrzyk bojowy i wszyscy rzucili się naprzód, naciskając na armię Szóstek ze wszystkich stron. Ten całkowity brak wahania mnie zdumiał, bo widać było, że wielu pędzi na pewną śmierć.

Patrzyłem w zdumieniu jak wokół mnie, na ziemi i w powietrzu, ścierają się dwie potężne siły. Obserwowałem chaotyczną, zapierającą dech w piersiach scenę, jakby zderzyło się kilka pszczelich uli z gniazdami os, które potem upadły na wielkie mrowisko.

Art3mis, Aech, Shoto i ja staliśmy pośrodku tej sceny. Początkowo ani drgnąłem,

bojąc się, by nie zgnieść ławicy jajogłowych rojących się wokół stóp mojego robota. Ale Sorrento nie czekał, aż wszyscy zejdą mu z drogi. Mechanicznymi stopami z tytanu wdeptał w ziemię kilkadziesiąt awatarów (w tym kilku swoich żołnierzy) i ruszył w naszą stronę, zostawiając za sobą ślady wielkości małych kraterów.

- Oho - usłyszałem mruknięcie Shoto, którego mech przybrał postawę obronną. Nadchodzi.

Roboty Szóstek ostrzeliwano ze wszystkich stron. Na Sorrenta leciało więcej ognia niż w kogokolwiek innego, bo jego gigant był największym celem na polu bitwy i żaden jajogłowy z dalekosiężną bronią nie mógł sobie odmówić strzału w jego stronę. Grad rakiet, kul ognia, magicznych pocisków i promieni laserowych szybko zniszczył lub unieszkodliwił mechy wroga (które nie miały nawet szansy stworzyć wspólnie Voltronu). Ale robot Sorrenta z jakichś powodów nie został uszkodzony. Każdy pocisk, który w niego uderzał, odbijał się rykoszetem od jego opancerzonego ciała, nie czyniąc mu żadnej szkody. Dziesiątki pojazdów latających świstały i brzęczały wokół niego, zasypując go rakietami, ale ich ataki też nie przyniosły żadnego skutku.

- Zaczęło się! - krzyknął Aech do radia. - Zaczęło się jak w Czerwonym świetle! - Po tych słowach skierował cały ogień swego Gundama na Sorrenta. W tej samej chwili Shoto zaczął strzelać z łuku Raideena, a mech Art3mis bluznął jakimś czerwonym promieniem energetycznym, który najwyraźniej wydobył się z wielkich metalowych piersi Minervy X. Nie chcąc zostać w tyle, odpaliłem Powracający Łuk Leopardona, złoty bumerang z czoła mojego mecha.

Wszystkie cztery strzały trafiły w cel, ale tylko promień Art3mis wyrządził Sorrentowi jakąkolwiek krzywdę. Wyrwał kawał metalowego barku jaszczura i

unieruchomił zamontowane tam działko. Ale Sorrento nawet nie zwolnił. Kiedy zbliżał się do nas, oczy Mechagodźilli zaczęły się jarzyć na jasnoniebiesko. Następnie Sorrento otworzył pysk jaszczura i wystrzeliła z niego zygzakowata niebieska błyskawica. Promień uderzył w ziemię tuż przed nami i zaczął ciąć głęboki dymiący rów. Sunął powoli naprzód, unicestwiając po drodze każdego awatara i statek. Cała nasza czwórka zdołała zejść mu z drogi, uciekając do góry, chociaż niewiele brakowało, żebym dostał. Błyskawica wyłączyła się po sekundzie, ale Sorrento szedł przed siebie. Zobaczyłem, że oczy jego mecha nie są już niebieskie. Najwyraźniej miotacz piorunów musiał się naładować ponownie.

- Zdaje się, że dotarliśmy do ostatniego poziomu - zażartował Aech przez radio. Cała nasza czwórka rozproszyła się i krążyła nad Sorrentem jako ruchome cele.

- Chrzanić to, panie i panowie - odezwałem się. - Moim zdaniem nie damy rady zniszczyć tego cholerstwa.

- Bystra obserwacja, Z - zakpiła Art3mis. - Masz jakieś błyskotliwe pomysły? Namyślałem się przez chwilę.

- A może go zajmę, a wasza trójka odleci i wejdzie do zamku?

- To jest myśl - odparł Shoto. Ale zamiast ruszyć do zamku, zakręcił i poleciał prosto na Sorrenta. Pokonał dzielącą ich odległość w kilka sekund.

- Idźcie! - krzyknął do radia. - Ten drań jest mój!

Aech odleciał przez prawą flankę, Art3mis odbiła w lewo, a ja wystrzeliłem do góry i przeleciałem nad głową rozwścieczonego wroga. W dole zobaczyłem, jak Shoto staje naprzeciw Sorrenta, ale różnica wielkości ich mechów budziła niepokój. Robot Shoto wyglądał przy potężnym metalowym smoku Sorrenta jak zabawka. Niemniej Shoto wyłączył rakiety i opadł na ziemię przed Mechagodźillą.

- Szybko - usłyszałem głos Aecha. - Wrota zamku są otwarte na oścież!

Ze swojego punktu obserwacyjnego na niebie widziałem, że siły Szóstek oblegające zamek zostały stratowane przez nieskończony tłum wrogich awatarów. Szyki Szóstek się załamały, a setki jajogłowych mijały ich, biegnąc do otwartych wrót zamku. U celu okazywało się jednak, że nie są w stanie ich przekroczyć, bo nie mają kopii Kryształowego Klucza.

Aech przeleciał tuż przede mną. Kiedy był trzydzieści metrów nad ziemią, otworzył właz kokpitu Gundama i wyskoczył, w tej samej chwili wyszeptał polecenie sterujące artefaktem. Kiedy robot-gigant zmniejszył się do pierwotnego rozmiaru, Aech chwycił go w powietrzu i włożył do schowka. Awatar mojego przyjaciela za pomocą jakiejś magii obniżył się, śmignął nad stłoczonymi u wrót zamku jajogłowymi i wpadł przez otwarte podwójne drzwi. Sekundę później Art3mis wykonała podobny manewr, chwytając swojego mecha w powietrzu i wlatując do zamku.

Skierowałem Leopardona ostro w dół i przygotowałem się do pójścia w ich ślady.

- Shoto! - krzyknąłem do radia. - Jesteśmy w środku! Chodź już!

- Idźcie - odparł Shoto. - Będę tuż za wami. - Ale zaniepokoiło mnie coś w jego głosie, więc zawróciłem mojego mecha. Shoto unosił się nad Sorrentem, w pobliżu jego prawej flanki. Sorrento powoli obrócił jaszczura i zaczął ciężko biec w stronę zamku. Teraz widziałem, że największą słabością jego mecha jest szybkość. Powolne ruchy i ataki Mechagodźilli sprawiały, że wcale nie była niepokonana.

- Shoto! - zawołałem. - Na co czekasz? Chodźmy!

- Idźcie beze mnie - odrzekł Shoto. - Mam rachunki do wyrównania z tym sukinsynem.

Nim zdążyłem odpowiedzieć, chłopak rzucił się na Sorrenta, wymachując wielkimi mieczami. Ostrza wbiły się w prawy bok robota Sorrenta, iskrząc obficie. Ku mojemu zdziwieniu trochę go uszkodziły. Kiedy rozwiął się dym, zobaczyłem, że prawe ramię Mechagodźilli wisi luźno. Zostało prawie odcięte w łokciu.

- Będziesz się chyba musiał podcierać lewą ręką, Sorrento! - triumfował Shoto. Odpalił rakiety Raideena i ruszył w moją stronę, do zamku. Ale Sorrento obrócił głowę swojego mecha i wycelował w Shoto dwoma jarzącymi się niebiesko oczami.

- Shoto! - ostrzegłem. - Uważaj! - Ale mój głos został zagłuszony przez trzask miotacza błyskawic strzelającego z otwartego pyska smoka. Piorun trafił mecha Shoto w sam środek pleców. Robot eksplodował i zmienił się w pomarańczową kulę ognia.

Usłyszałem krótki trzask w radio. Wywołałem Shoto ponownie, ale nie odpowiedział. Nagle na wyświetlaczu pojawiła się informacja, że imię Shoto właśnie zniknęło z Tablicy.

Zginął.

Ta wiadomość na chwilę mnie oszołomiła, a to mogło się źle skończyć, bo miotacz błyskawic Sorrenta wciąż działał i zbliżał się do mnie po szerokim łuku, tnąc ziemię, a potem ukośnie ścianę zamku. W końcu się ocknąłem, ale za późno, i Sorrento trafił mojego mecha w dół tułowia, na ułamek sekundy wyłączył się jego miotacz.

Spojrzałem w dół i stwierdziłem, że dolna połowa mojego robota została właśnie odcięta. Wszystkie światelka ostrzegawcze w kokpicie migaly, a mój mech zaczął spadać z nieba w postaci dwóch dymiących i płonących połówek.

Starczyło mi jednak przytomności umysłu, żeby sięgnąć do dźwigni katapulty nad fotelem. Kokpit oderwał się od spadającego mecha ułamek sekundy przed uderzeniem w schody zamku, zabijając kilkadziesiąt stłoczonych tam awatarów.

Odpaliłem odrzutowe buty mojego awatara, nim spadłem na ziemię, a potem szybko zmieniłem ustawienia sprzętu w kabinie, bo teraz kontrolowałem awatara, a nie robotagiganta. Zdołałem wylądować przed zamkiem, tuż za płonącym wrakiem Leopardona. Sekundę później padł na mnie cień. Odwróciwszy się, zobaczyłem, jak mech Sorrenta przesłania niebo. Podniósł potężną lewą stopę, szykując się, żeby mnie zgnieść.

Zrobiłem trzy kroki, odbiłem się i skoczyłem, odpalając w powietrzu odrzutowe buty. Napęd rakietowy odsunął mnie na bezpieczną odległość, tymczasem Mechagodźilla uderzyła o ziemię wielką stopą, tworząc krater w miejscu, gdzie stałem jeszcze przed chwilą. Metalowa bestia wydała z siebie kolejny ogłuszający skrzek, a po nim poniósł się echem dudniący śmiech. Śmiech Sorrenta.

Wyłączyłem napęd butów i zwinąłem awatara w kulę. Uderzyłem o ziemię i potoczyłem się kawałek, po czym zerwałem się na równe nogi. Zmrużyłem oczy i popatrzyłem na metalowy łeb jaszczura. Jego oczy jeszcze się nie rozjarzyły. Mogłem odpalić znów rakiety w butach i dotrzeć do zamku, nim Sorrento zdoła we mnie strzelić. Nie mógłby wejść za mną do środka. Musiałby najpierw zmniejszyć swego przerośniętego mecha.

Słyszałem, jak Art3mis i Aech krzyczą do mnie przez radio. Byli już w środku i czekali na mnie przed bramą.

Wystarczyło tylko wlecieć do zamku i dołączyć do nich. Cała nasza trójka zdążyłaby otworzyć bramę i wejść do niej, nim dopadłby nas Sorrento. Byłem tego pewien.

Ale nie ruszyłem się. Zamiast tego wyjąłem Kapsułę Beta i położyłem mały metalowy cylinder na dłoni mojego awatara.

Sorrento próbował mnie zabić. Zdążył już zamordować moją ciotkę oraz kilkoro sąsiadów, w tym uroczą staruszkę panią Gilmore, która nie skrzywdziła nawet muchy. Kazał też zabić Daito. I choć nigdy się nie spotkaliśmy, Daito był moim przyjacielem.

A teraz Sorrento zabił właśnie awatara Shoto, pozbawił go szansy na wejście do Trzeciej Bramy. Sorrento nie zasługuje na swoją władzę ani stanowisko. W tej właśnie chwili uznałem, że zasługuje na publiczne upokorzenie i porażkę. Na wielkiego kopniaka i to na oczach całego świata.

Uniosłem Kapsułę Beta nad głowę i szepnąłem: „Ultraman”, by aktywować artefakt.

Pojawił się oślepiający błysk i niebo poczerwieniało, kiedy mój awatar przeszedł zmianę - urósł i przekształcił się w gigantycznego obcego w ludzkiej postaci. Miał czerwonosrebrną skórę, błyszczące jajowate oczy, dziwne płetwy na głowie i jarzące się światło pośrodku klatki piersiowej. Przez następne trzy minuty miałem być Ultramanem.

Mechagodzilla przestała wrzeszczeć i tupać. Patrzyła na ziemię, tam gdzie sekundę wcześniej stał mój awatar. Teraz powoli podnosiła głowę, mierząc wielkość nowego przeciwnika. W końcu nasze błyszczące oczy się spotkały. Teraz stałem twarzą w twarz z mechem Sorrenta. Byliśmy niemal tej samej wysokości i wagi.

Mech Sorrenta zrobił kilka niezgrabnych kroków wstecz.

Przykucnąłem nieco i przyjąłem postawę atakującą. Zauważyłem, że w kącie wyświetlacza pojawił się licznik odmierzający trzy minuty.

2:59; 2:58; 2:57.

Pod licznikiem zobaczyłem menu z różnymi rodzajami energetycznej broni Ultramana. Szybko wybrałem Specium Ray i uniosłem przed sobą ręce, jedną poziomo, drugą pionowo, by utworzyły krzyż. Z moich przedramion wystrzelił pulsujący promień białej energii, który uderzył Mechagodzillę w pierś i pchnął w tył. Wytracony z równowagi Sorrento pogubił się i potknął o własne wielkie stopy. Jego mech padł na ziemię.

Z gardeł tysięcy awatarów, które obserwowały nas z chaotycznego pola walki, podniósł się okrzyk radości.

Wzbiłem się w powietrze i przeleciałem pół kilometra w górę. Następnie opadłem stopami w dół, celując piętami prosto w zakrzywiony kręgosłup Mechagodzilli. Kiedy dotknąłem celu, usłyszałem, że w metalowej bestii coś pęka. Pysk jaszczura zaczął dymić, a oczy szybko przestały się jarzyć niebieskim światłem.

Wykonałem salto do tyłu i wylądowałem w przysiadzie za powalonym mechem. Mechagodzilla machała jak szalona jedyną sprawną łapą, a ogon i nogi drgały bezradnie. Sorrento męczył się chyba przy pulpicie sterowniczym i próbował podnieść bestię na nogi.

Wybrałem z listy broni Yatsuaki Kohrin - Ultra-Plasterki. W prawej ręce pojawiła mi się lśniąca okrągła piła niebieskiej energii, wirująca jak szalona. Rzuciłem nią w Sorrenta puszczając ją ruchem nadgarstka niczym frisbee. Świsnęła przez powietrze i uderzyła Mechagodzillę w brzuch. Energetyczne ostrze przecięło metal, jakby to był serek tofu i rozplatało mecha na dwie połówki. Tuż przed wybuchem maszyny, głowa oddzieliła się od tułowia i odleciała z napędem odrzutowym.

Sorrento się katapultował. Ale ponieważ mech leżał, głowa poleciała po trajektorii równoległej do ziemi. Sorrento szybko to skorygował i rakiety wystające z głowy zaczęły pchać ją w górę. Nim zdołał odlecieć, znów skrzyżowałem ręce i strzeliłem kolejnym Specium Ray, trafiając w uciekającą głowę niczym w gliniany rzutek. Kokpit rozpadł się w niezwykle satysfakcjonującym wybuchu.

Tłum oszalał.

Zerknąłem na Tablicę i potwierdziłem, że zniknął z niej numer kadrowy Sorrenta Jego awatar zginął. Nie mogłem jednak się tym cieszyć, bo wiedziałem, że pewnie w tym momencie wyrzuci z fotela któregoś ze swoich podwładnych, żeby przejąć kontrolę nad nowym awatarem.

Kiedy wyłączyłem Kapsułę Beta, licznik na wyświetlaczu pokazywał, że mam jeszcze piętnaście sekund. Mój awatar natychmiast skurczył się do normalnego rozmiaru i powrócił do normalnego wyglądu. Obróciłem się, włączyłem odrzutowe buty i wleciałem do zamku.

Kiedy dotarłem na drugi koniec potężnego foyer, zobaczyłem, że Aech i Art3mis czekają na mnie przed kryształowymi drzwiami.

Na kamiennej podłodze wokół leżały dymiące, zakrwawione ciała ponad dziesięciu dopiero co powalonych awatarów Szóstek, szybko znikających z symulacji. Najwyraźniej tuż przed chwilą miała tu miejsce krótka i zdecydowana potyczka, która mnie ominęła.

- To nie fair - powiedziałem, wyłączając buty i lądując na podłodze obok Aecha. Mogliście zostawić mi przynajmniej jednego.

Art3mis nie odpowiedziała. Pokazała mi tylko środkowy palec.

- Gratulacje za dokopanie Sorrentowi. - Aech podał mi rękę. - Załatwiłeś go koncertowo, słowo daję. Ale i tak jesteś skończonym idiotą, wiesz?

- Tak. - Wzruszyłem ramionami. - Wiem.

- Jesteś takim samolubnym dupkiem! - krzyknęła Art3mis. - A gdybyś i ty zginął?

- Ale nie zginąłem, prawda? - Minałem ją, żeby przyjrzeć się kryształowym drzwiom. - Wyluzujmy i otwórzmy to draństwo.

Przyjrzałem się dziurce pośrodku drzwi, potem słowom wyrytym tuż nad nią na wyszlifowanej powierzchni. Miłosierdzie-. Nadzieja. Wiara.

Wyjąłem swój Kryształowy Klucz i podniosłem. Aech i Art3mis poszli w moje ślady i też podnieśli swoje klucze.

Nic się nie stało.

Spojrzelśmy na siebie zakłopotani. Nagle przyszło mi coś do głowy i odchrząknąłem.

- Trójka to magiczna liczba - wyrecytowałem pierwszy wers piosenki ze Schoolhouse Rock. Kiedy wymówiłem te słowa, kryształowe drzwi się rozjarzyły, a po obu stronach pierwszej dziurki pojawiły się dwie kolejne.

- Udało się! - szepnął Aech. - Jasna cholera. No nie wierzę. Naprawdę tu jesteśmy. Stoimy przed Trzecią Bramą.

Art3mis przytaknęła.

- Wreszcie.

Włożyłem klucz do środkowej dziurki. Aech włożył swój do dziurki po lewej, a Art3mis - do tej po prawej.

- Zgodnie z ruchem wskazówek zegara? - zapytała Art3mis. - Na trzy?

Aech i ja kiwnęliśmy głowami. Art3mis odliczyła do trzech i przekręciliśmy jednocześnie nasze klucze. Na chwilę rozblęsnęło niebieskie światło. Nasze klucze i

kryształowe drzwi zniknęły. I Trzecia Brama stała przed nami otworem. Kryształowy portal prowadził nas w wirujący rój gwiazd.

- O rany - usłyszałem szept Art3mis. - No to w drogę.

Kiedy nasza trójka zrobiła krok naprzód, przygotowując się do wejścia do bramy, usłyszałem ogłuszający huk. Miałem wrażenie, jakby cały wszechświat pękł na pół.

I wtedy wszyscy umarliśmy.

Kiedy ginie awatar, ekran nie ciemnieje od razu. Najpierw automatycznie zmienia się perspektywa na trzecioosobową, by użytkownik przez chwilę mógł podziwiać z zaświatów powtórkę swojego żywota.

Ułamek sekundy po tym, jak usłyszeliśmy wielki grzmot, zmieniła mi się perspektywa i patrzyłem, jak nasze trzy awatary zamierają przed otwartą bramą. Następnie świat wypełniło palące białe światło, któremu towarzyszyła ogłuszająca ściana dźwięku. Tak zawsze sobie wyobrażałem śmierć w wybuchu jądrowym.

Zobaczyłem szkielety naszych awatarów zawieszane w zarysach naszych nieruchomych ciał. A potem funkcje życiowe mojego awatara spadły do zera.

Fala uderzeniowa pojawiła się sekundę później, niszcząc wszystko na swojej drodze nasze awatary, podłogi, ściany, sam zamek i tysiące awatarów zebranych wokół niego. Wszystko zmieniło się w drobniutki rozproszony pył, który na moment zawisł w powietrzu, a potem powoli zaczął opadać na ziemię.

Cała powierzchnia planety została wyczyszczona do gołej ziemi. Teren wokół zamku Anoraka, ułamek sekundy wcześniej pełen walczących awatarów, teraz przypominał opustoszałe jałowe pustkowia. Wszyscy i wszystko zniknęło. Została tylko Trzecia Brama, kryształowe wejście unoszące się w powietrzu nad kraterem, gdzie jeszcze przed chwilą stał budynek.

Mój początkowy wstrząs zmienił się w przerażenie, bo dotarło do mnie, co się właśnie stało.

Szóstki odpaliły Katakлизator.

To było jedyne wyjaśnienie. Tylko taki potężny artefakt mógł do tego doprowadzić. Nie tylko zabił wszystkie awatary w sektorze, ale zniszczył nawet zamek Anoraka, fortecę do tej pory niezniszczalną.

Patrzyłem na otwartą bramę unoszącą się w pustym powietrzu i czekałem na nieuchronną, końcową wiadomość pośrodku wyświetlacza. Na słowa, które na pewno widział teraz każdy awatar obecny w tym sektorze: KONIEC GRY.

Ale napis, który pojawił się na moim wyświetlaczu, głosił zupełnie co innego: GRATULACJE! MASZ DODATKOWE ŻYCIE!

Patrzyłem w zdumieniu, jak mój awatar pojawia się ponownie, materializując się w otwartą bramę. Ale brama wisiała teraz w powietrzu, dobre kilkadziesiąt metrów nad powierzchnią planety, nad kraterem powstałym po zniszczeniu zamku. Kiedy w końcu się zmaterializowałem, spojrzałem w dół i uświadomiłem sobie, że podłoga, na której wcześniej stałem, zniknęła.

Miałem wrażenie, że przez chwilę wiszę w powietrzu, niczym Kojot z kreskówki Struś Pędziwiatr. A potem runąłem prosto w dół. Desperacko próbowałem chwycić się otwartej bramy, ale była daleko poza moim zasięgiem.

Grzmotnąłem mocno o ziemię i straciłem od tego uderzenia jedną trzecią punktów za stan zdrowia. Potem powoli wstałem i rozejrzałem się. Stałem w potężnym kraterze w kształcie sześcianu. Wcześniej mieściły się tu fundamenty i lochy zamku Anoraka. Teraz było całkowicie pusto i dziwnie cicho. Po zniszczonej budowli nie zostało nic, nie było też gruzu. Zniknęły również wraki tysięcy statków i pojazdów latających, które wcześniej roily się na niebie. W ogóle nie było śladu, że toczyła się tu wielka bitwa. Katakлизator obrócił wszystko w pył.

Obejrzałem swojego awatara i zobaczyłem, że ma na sobie czarną koszulkę i niebieskie džinsy, czyli domyślny strój niemal każdego nowo tworzonego awatara.

Sprawdziłem statystyki i schowek. Mój awatar miał ten sam poziom i umiejętności co poprzednio, ale schowek całkiem opustoszał, poza jednym przedmiotem - ćwierćdolarówką, którą otrzymałem po bezbłędnym przejściu PacMana na Archaide. Kiedy włożyłem monetę do schowka, nie mogłem już jej stamtąd wyciągnąć. Nie mogłem więc sprawdzić, czy wiązały się z nią jakieś czary. Nie miałem pojęcia, do czego mi się przyda ani jaką ma moc. Podczas burzliwych wydarzeń ostatnich kilku miesięcy zapomniałem w ogóle, że ją mam.

Ale teraz wiedziałem, czym była ta ćwierćdolarówka - artefaktem jednorazowego użytku, który dał mojemu awatarowi dodatkowe życie. Do tej pory nie miałem pojęcia, że coś takiego jest możliwe. W historii OASIS nie odnotowano przypadku, by awatar dostał kiedyś dodatkowe życie.

Wybrałem monetę ze schowka i spróbowałem ją jeszcze raz wyjąć. Tym razem udało mi się i trzymałem ją w dłoni. Kiedy jednorazowa moc artefaktu została zużyta, nie miał on już żadnych magicznych właściwości. To była zwykła ćwierćdolarówka.

Spojrzałem w górę na kryształową bramę unoszącą się dwadzieścia metrów nade mną. Wciąż tam czekała, szeroko otwarta. Ale nie miałem pojęcia, jak się tam dostać i wejść. Nie miałem odrzutowych butów, statku ani żadnych magicznych przedmiotów. Niczego, co pomogłoby mi latać czy lewitować. A w zasięgu wzroku nie widziałem nawet cienia drabinki.

Stałem o rzut beretem od Trzeciej Bramy, ale nie mogłem do niej sięgnąć.

- Hej, Z? - usłyszałem jakiś głos. - Słyszysz mnie?

To Aech, ale nie mówił już męsko brzmiącym głosem. Słyszałem ją doskonale, jakby zwracała się do mnie przez radio. Ale to nie miało sensu, bo przecież mój awatar nie miał już radia. A awatar Aech nie żył.

- Gdzie jesteś? - rzuciłem w powietrze.

- Nie żyję, jak wszyscy inni - odparła Aech. - Wszyscy poza tobą.

- To jak cię słyszę?

- Og podłączył nas wszystkich do twojego strumienia audio i wideo - wyjaśniła.

Dzięki temu widzimy i słyszymy to co ty.

- Aha. - Kiwnąłem głową.

- Nie masz nic przeciwko, Parzivalu? - usłyszałem pytanie Oga. - Jeśli tak, to powiedz.

Zastanawiałem się przez chwilę.

- Nie, nie przeszkadza mi to - odpowiedziałem. - Shoto i Art3mis też słuchają?

- Tak - odezwał się Shoto. - Jestem.

- Tak, wszyscy tu jesteśmy - dodała Art3mis głosem buzującym z wściekłości.

Wszyscy martwi jak kołki. Pytanie brzmi, dlaczego ty nie umarłeś, Parzivalu?

- Właśnie, Z - rzuciła Aech. - Trochę nas to zaciekało. Co się stało?

Wyjąłem ćwierćdolarówkę i podniosłem do oczu.

- Kilka miesięcy temu na Archaide dostałem tę monetę za bezbłędne przejście PacMana. To był artefakt, ale nie znałem jego mocy. Aż do teraz. Okazuje się, że dał mi dodatkowe życie.

Na chwilę zapadła cisza, a w końcu Aech zaczęła się śmiać.

- Ty cholerny farciarzu! - rzuciła. - W serwisach informacyjnych trąbią, że zginął każdy awatar w sektorze. Ponad połowa populacji OASIS.

- Odpalili Katakлизator? - zapytałem.

- Na to wygląda. - Art3mis zazgrzytała zębami. - Szóstki musiały go kupić, kiedy

kilka lat temu wystawiono go na aukcję. I trzymały go w ukryciu aż do teraz, czekając na najlepszą chwilę, żeby go zdetonować.

- Ale zabiły też własnych żołnierzy - zauważył Shoto. - Po co by to mieli robić?

- Myślę, że większość i tak już nie żyła - stwierdziła Art3mis.

- Szóstki nie miały wyboru - powiedziałem. - To był jedyny sposób, żeby nas powstrzymać. Kiedy to zdetonowały, otworzyliśmy już Trzecią Bramę i mieliśmy do niej wejść... - Przerwałem, coś sobie uświadomiwszy. - Ale skąd mogły wiedzieć, że ją

otworzyliśmy? Chyba że...

- Obserwowały nas - dokończyła Aech. - Szóstki pewnie porozmieszczały wokół bramy kamery monitoringu.

- Więc widziały, jak ją otwieramy - rzekła Art3mis. - To znaczy, że one też teraz wiedzą, jak ją otworzyć.

- A co to ma za znaczenie? - wtrącił Shoto. - Awatar Sorrenta nie żyje. Podobnie jak wszystkie inne Szóstki.

- Błąd - poprawiła go Art3mis. - Spójrz na Tablicę. Pod Parzivalem nadal wisi jakieś dwadzieścia Szóstek. A ich wyniki dowodzą, że mają kopię Kryształowego Klucza.

- Cholera! - zawołali równocześnie Aech i Shoto.

- Szóstki wiedziały, że być może będą zmuszone odpalić Katakлизator - zauważyłem. Musiały więc się przygotować i wywieźć część awatarów poza sektor 10. Czekali pewnie w jakiejś kanonierce tuż za granicą sektora, gdzie było już bezpiecznie.

- Masz rację - stwierdziła Aech. - To oznacza, że w twoją stronę jedzie kolejnych dwadzieścia Szóstek, Z. Musisz zbierać dupę w troki i wejść do bramy. To pewnie twoja jedyna szansa, żeby przez nią przejść. - Słyszałem, jak wzdycha z rezygnacją.

- Dla nas to już koniec, więc wszyscy trzymamy teraz kciuki za ciebie, amigo. Powodzenia.

- Dzięki, Aech.

- Gokouun o inorimasu - szepnął Shoto. - Daj z siebie wszystko.

- Tak zrobię - odparłem. A potem czekałem na błogosławieństwo Art3mis.

- Powodzenia, Parzivalu - wyrzuciła z siebie po dłuższej przerwie. - Wiesz, Aech ma rację. Nie będziesz miał drugiej szansy. Żaden jajogłowy. - Głos zaczął jej się łamać, jakby przetykała łyżę. W końcu wzięła głęboki oddech i powiedziała: - Nie spieprz tego.

- Nie spieprzę - zapewniłem. - Luzik, prawda?

Spojrzałem w górę na otwartą bramę wiszącą nade mną, tak bardzo poza moim zasięgiem. Opuściłem wzrok i zacząłem się rozglądać po okolicy, desperacko próbując wymyślić, jak się dostać na górę. Coś przykuło mój wzrok, zaledwie kilka migających pikseli w oddali, przy drugim końcu krateru. Pobiegłem w tamtą stronę.

- Hm, nie chcę się zachowywać jak Wujek Dobra Rada - odezwała się Aech. - Ale co ty u diabła wyprawiasz?

- Katakлизator zniszczył wszystkie przedmioty mojego awatara - wyjaśniłem. - Nie mam więc jak podfrunąć do bramy.

- Chyba jaja sobie robisz - westchnęła Aech. - Ja pierniczę, coraz lepiej!

Zbliżałem się do leżącego w oddali przedmiotu i stopniowo widać go było coraz wyraźniej. To Kapsuła Beta unosząca się kilka centymetrów nad ziemią, wirująca zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Katakлизator zniszczył wszystko, co

dało się zniszczyć w sektorze, ale artefakty są niezniszczalne. Tak jak brama.

- To Kapsuła Beta! - krzyknął Shoto. - Musiał ją tu rzucić podmuch wybuchu. Użyj jej, żeby zmienić się w Ultramana i podfruć do bramy!

Przytaknąłem, podniosłem kapsułę nad głową i wcisnąłem guzik z boku, żeby ją uaktywnić. Ale nic się nie stało.

- Cholera! - mruknąłem, bo zrozumiałem przyczynę. - To nie zadziała. Tego artefaktu można użyć tylko raz dziennie. - Schowałem kapsułę i zacząłem omiatać teren wzrokiem. Wokół muszą być rozrzucone inne artefakty - wydyszałem. Zacząłem biec wzdłuż ściany fundamentów zamku, nie odrywając wzroku od ziemi. - Panie i panowie, mieliście przy sobie jakieś artefakty? Coś, co pozwoliłoby mi latać? Albo lewitować? Albo teleportować się?

- Nie - zaprzeczył Shoto. - Nie miałem żadnych artefaktów.

- Mój Miecz z Ba'Heer był artefaktem - powiedziała Aech. - Ale nie pomoże ci dotrzeć do bramy.

- Za to moje Chucksy tak - odezwała się Art3mis.

- Twoje Chucksy? - powtórzyłem.

- Moje buty. Czarne, od Chucka Taylora, model All-Stars. Temu, kto je nosi, dają dar szybkości i latania.

- Świetnie! Doskonale - ucieszyłem się. - Teraz tylko muszę je znaleźć. - Nadal biegałem, nie odrywając wzroku od ziemi. Minutę później znalazłem miecz Aech i dodałem go do schowka, ale minęło kolejne pięć minut poszukiwań, nim trafiłem na magiczne trampki Art3mis. Leżały na południowym krańcu krateru. Włożyłem je i przystosowały się idealnie do stóp mojego awatara. - Oddam ci je, Arty - powiedziałem, kiedy skończyłem je sznurować. Obiecuję.

- Ja myślę - odparła. - Bardzo je polubiłam.

Zrobiłem trzy kroki biegiem, skoczyłem w górę i już leciałem. Wzbiłem się w górę, zatoczyłem kółko i w końcu zawróciłem do bramy, celując prosto w środek. Ale w ostatniej chwili skręciłem w prawo, a potem wróciłem łukiem. Zawisłem na chwilę przed otwartą bramą. Kryształowe wejście wisiało w powietrzu tuż przede mną, zaledwie o kilka metrów. Przypominało mi wiszące w powietrzu drzwi na napisach początkowych pierwszej serii Strefy mroku.

- Na co czekasz?! - krzyknęła Aech. - Szóstki zaraz mogą się pojawić!

- Wiem - odparłem. - Ale zanim wejdem, muszę wam coś powiedzieć.

- No więc? - ponagliła mnie Art3mis. - Mówże wreszcie! Czas ucieka, sieroto!

- No dobrze już, dobrze! - odezwałem się. - Chcę wam tylko powiedzieć, że wiem, jak się musicie teraz czuć. To nieuczciwe, że tak się to wszystko zakończyło. Wszyscy powinniśmy przejść przez tę bramę. Zanim więc wejdem, chcę żebyście o czymś wiedzieli. Jeśli zdobędę jajo, zamierzam podzielić pieniądze z nagrody równo pomiędzy naszą czwórkę.

Zapadła głucha cisza.

- Halo? - odezwałem się po kilku sekundach. - Słyszycie mnie, ludzie?

- Odwaliło ci? - zapytała Aech. - Po co miałbyś to robić, Z?

- Bo to jedyne honorowe wyjście - wyjaśniłem. - Bo sam nigdy bym tak daleko nie dotarł. Cała nasza czwórka zasługuje na to, żeby dowiedzieć się, co jest w bramie i jak się zakończy ta gra. Bo potrzebuję waszej pomocy.

- Możesz powtórzyć końcówkę? - zapytała Art3mis.

- Potrzebuję waszej pomocy - powtórzyłem. - Macie rację. To moja jedyna szansa na przejście Trzeciej Bramy. Nie będę mógł zrobić tego ponownie, nikt nie

będzie mógł. Szóstki wkrótce tu się zjawia i od razu wejdą do środka. Muszę więc ją przejść przed nimi, za pierwszym razem. Moje szanse wzrosną drastycznie, jeśli wasza trójka będzie mnie wspierać. Więc... co wy na to?

- Wchodzę w to, Z - powiedziała Aech. - Zresztą i tak miałam ci podpowiadać, młotku.

- Ja też się piszę - odezwał się Shoto. - Nie mam nic do stracenia.

- Żeby nie było niedomówień - usłyszałem Art3mis. - Pomagamy ci przejść przez bramę, a ty w zamian za to godzisz się podzielić z nami pieniędzmi z nagrody?

- Błąd - zaprzeczyłem. - Jeśli wygram, podzielę się z wami nagrodą niezależnie od tego, czy mi teraz pomożecie, czy nie. Ale powinno wam chyba zależeć na tym, żeby mi pomóc.

- Podejrzewam, że nie mamy czasu, żeby to jakoś spisać? - zapytała Art3mis.

Zastanawiałem się przez chwilę, po czym wszedłem do menu sterowania moim kanałem OKO. Uruchomiłem nadawanie na żywo, by każdy kto oglądał mój kanał (a z ostatnich danych wynikało, że mam już ponad dwieście milionów widzów), mógł usłyszeć, co mam do powiedzenia.

- Witajcie - zacząłem. - Mówi Wade Watts, znany także jako Parzival. Za chwilę wejdę do Trzeciej Bramy. Ale zanim to zrobię, chcę, żeby cały świat wiedział, że jeśli zdobędę jajo Hallidaya, to obiecuję podzielić się wygraną po równo z Art3mis, Aechem i Shoto. Przysięgam na wszystko, jak bonie dydy. Na honor jajogłowego. Niech mnie gęś

kopnie. I tak dalej. Jeśli nie dotrzymam słowa, to na zawsze powinienem zostać okrzyknięty wstrętnym śmieciem obciążającym druta Szóstkom.

Ustawiłem nagranie tak, by przez dziesięć minut odtwarzało się w pętli.

Chwilę później usłyszałem głos Art3mis:

- W porządku. Tyle mi wystarczy. Wchodzę w to.

- Doskonale - ucieszyłem się. - No to do dzieła.

Poleciałem naprzód, przez bramę, i mój awatar zniknął w wirze gwiazd.

Stałem w wielkiej ciemnej i pustej przestrzeni. Nie widziałem ścian ani sufitu, ale najwyraźniej była jakaś podłoga, bo na czymś stałem. Odczekałem kilka sekund, nie bardzo wiedząc, co robić. Wtem w nicości rozległ się echem donośny elektroniczny głos. Brzmiał, jakby wygenerował go prymitywny syntezytor mowy, taki jak w grach Q-Bert czy Gorf. „Pobij rekord albo zgiń!” - oznajmił głos. Gdzieś z góry zaświecił snop światła. Przede mną, na dole tego wielkiego świetlistego filara, stał stary automat do gier. Od razu rozpoznałem charakterystyczną kanciastą szafkę. Burza. Atari, 1980 rok.

Zamknąłem oczy i spuściłem głowę.

- Cholera - mruknąłem. - Panie i panowie, w tym akurat nie jestem najlepszy.

- Daj spokój - szepnęła Art3mis. - Przecież musiałeś wiedzieć, że Burza musi się pojawić w Trzeciej Bramie. To było oczywiste!

- Doprawdy? - zdziwiłem się. - A to czemu?

- Z powodu cytatu na ostatniej stronie Almanachu - wyjaśniła. - „Ale utrudnić muszę łatwą sprawę: Tanie zwycięstwo tanią robi zdobycz”.

- Znam ten cytat - powiedziałem poirytowany. - To z Szekspira. Ale myślałem, że Halliday chciał po prostu dać nam do zrozumienia, jak trudne będą poszukiwania jaja.

- To też - przyznała mi rację Art3mis. - Ale to była też podpowiedź. To cytat z ostatniej sztuki Szekspira pod tytułem Burza.

- Jasna cholera - syknąłem. - Jak mogłem to przegapić?

- Ja też nie wpadłam na to skojarzenie - wyznała Aech. - Brawo, Art3mis.

- Gra Burza pojawiła się też na krótko w teledysku do piosenki Subdivisions grupy Rush - dodała. - Halliday za nimi przepadał. Tego nie dało się przegapić.

- Oż ty w życiu - zdumiał się Shoto. - Niezła jest.

- No dobrze już, dobrze! - zawołałem. - Dałem ciała. Ale nie musicie się nade mną znęcać!

- Jak rozumiem, nie masz zbyt wielkiego doświadczenia w tej grze, Z? - zapytała Aech.

- Trochę pogrywałem, wieki temu - odparłem. - Ale za mało. Zobaczcie na rekord. Wskazałem na monitor. Najwyższy wynik wynosił 728 329 punktów. Obok rekordu wpisano inicjały JDH: James Donovan Halliday. I tak jak się obawiałem, licznik kredytów na dole ekranu pokazywał jedynkę.

- Mamusiu - westchnęła Aech. - Tylko jeden kredyt. Zupełnie jak w Black Tigerze.

Przypomniałem sobie bezużyteczną już ćwierćdolarówkę, która dała mi dodatkowe życie. Wyjąłem ją ze schowka, ale kiedy wrzuciłem ją do dziurki, przeleciała prosto do tacki na zwrot monet. Sięgnąłem po nią i zobaczyłem przy wrzucie naklejkę: TYLKO ŻETONY.

- No to ten pomysł mamy z głowy - jęknąłem. - I nigdzie nie widzę automatu z żetonami.

- Wygląda na to, że masz tylko jedną grę - stwierdziła Aech. - Wszystko albo nic.

- Słuchajcie, nie grałem w Burzę od lat. - W końcu wydusiłem z siebie. - Mam przerąbane. Nie ma mowy, żebym pokonał rekord Hallidaya za pierwszym podejściem.

- Nie musisz - odezwała się Art3mis. - Zobacz na datę wydania. Zerknąłem na dół ekranu. ©MCMLXXX ATARI.

- O, 1980? - zdziwiła się Aech. - I co mu z tego?

- No właśnie - zgodziłem się - Co mi to daje?

- To oznacza, że to pierwsza wersja Burzy - wyjaśniła Art3mis. - Wersja, którą wydano z błędem w kodzie. Kiedy Burza trafiła do pierwszych salonów gry, dzieciaki odkryły, że kiedy ginie się z pewnym wynikiem, maszyna daje graczowi trochę darmowych kredytów.

- O - zdziwiłem się nieco zawstydzony. - O tym nie wiedziałem.

- Wiedziałbyś - skrzywiła się Art3mis - gdybyś przeanalizował tę grę tak dobrze jak ja.

- A niech cię, dziewczyno - stwierdziła Aech i gwizdnęła cicho. - Prawdziwa z ciebie encyklopedia.

- Dzięki. - Art3mis się uśmiechnęła. - Czasami dobrze być geekiem z nerwicą natręctw. I bez normalnego życia. - Wszyscy parsknęli śmiechem. Poza mną, bo byłem za bardzo zdenerwowany.

- No dobrze, Arty - odezwałem się. - Co mam zrobić, żeby zdobyć te darmowe gry?

- Już sprawdzam w swoim notatniku - odpowiedziała. Słyszałem szelest papieru. Wyglądało, jakby przerzucała strony w prawdziwym notesie.

- Akurat masz przy sobie papierową wersję notatnika? - zapytałem.

- Zawsze spisywałam notatki ręcznie, w kołonotatnikach - wyjaśniła. - I dobrze się stało, bo moje konto w OASIS i wszystko, co na nim było, zostało właśnie wykasowane. Nadal przerzucała strony. - Mam! Najpierw musisz uzyskać co najmniej 180 000 punktów. A potem musisz zakończyć grę z wynikiem, w którym ostatnie dwie cyfry to 06, 11 albo 12. Wtedy dostajesz czterdzieści darmowych kredytów.

- Jesteś tego pewna?

- Absolutnie tak.

- No dobrze - westchnąłem. - To do dzieła.

Zacząłem swój rytuał jak przed każdą grą. Przeciągałem się, rozprostowywałem palce, obracałem głowę w lewo i prawo.

- Chryste, weźże się wreszcie do gry - popędzała mnie Aech. - Bo zejdziemy na zawał serca!

- Cicho! - uspokoił ją Shoto. - Zejdźcie z niego, co?

Zapadła cisza, a ja mogłem się skupić.

- Czas na wielki blamaż - mruknąłem. I wcisnąłem migający guzik „Player one”. Burza używała starej grafiki wektorowej, więc obrazy w grze powstawały z jaskrawych linii rysowanych na ciemnym jak noc ekranie. Gracz widział z góry trójwymiarowy tunel, a Strzelca, który krążył po obrzeżu owego tunelu, kontrolował za pomocą obrotowego manipulatora. Celem gry było zestrzelenie wrogów wypływających z tunelu w stronę gracza, unikając przy tym ich strzałów i innych przeszkód. Z poziomu na poziomie tunele przybierały coraz bardziej złożone kształty geometryczne i drastycznie rosła liczba wrogów i przeszkód, z którymi trzeba było się zmierzyć.

Halliday przestawił automat na tryb turniejowy, więc nie mogłem zacząć gry wyżej niż na poziomie dziewiątym. Dopiero po kwadransie zdołałem przekroczyć

180 000 punktów, a po drodze straciłem dwa życia. Szło mi gorzej, niż sądziłem. Kiedy na liczniku miałem 189

412 punktów, celowo nadałem swojego Strzelca na pikę, zużywając ostatnie życie. Automat poprosił o wprowadzenie inicjałów. Nerwowo wstukałem: W-O-W. Kiedy skończyłem, licznik kredytów w grze skoczył z zera do czterdziestu. W uszach zabrzmiał mi ryk radości moich przyjaciół. Omal nie dostałem przez to zawału.

- Art3mis, jesteś genialna - pochwaliłem ją, kiedy hałas ucichł.

- Wiem.

Wcisnąłem ponownie guzik „Player one” i zacząłem drugą grę, tym razem skupiając się na tym, by pobić rekord Hallidaya. Nadal czułem niepokój, ale już znacznie mniejszy. Jeśli nie uda mi się pobić rekordu teraz, to mam jeszcze trzydzieści dziewięć prób.

W przerwie między kolejnymi falami usłyszałem głos Art3mis:

- Wpisałeś inicjały W-O-W. Co znaczy to O?

- Opieszały - odparłem.

Roześmiała się.

- Pytam poważnie.

- Owen.

- Owen - powtórzyła. - Wade Owen Watts. Ładnie. - Zamilkła, bo zaczęła się następna fala. Kilka minut później zakończyłem drugą grę z wynikiem 219 584 punkty. Nie tragicznie, ale do celu było jeszcze bardzo daleko.

- Nie tak źle - skwitowała Aech.

- Tak, ale dobrze też nie - zauważył Shoto. I nagle chyba sobie przypomniał, że go słyszę. - To znaczy... Znacznie lepiej, Parzivalu. Świetnie ci idzie.

- Dzięki za zaufanie, Shoto.

- Słuchajcie, to jest niezłe - odezwała się Art3mis i zaczęła czytać wpis ze swego notesu: - Twórca Burzy Dave Theurer wpadł na pomysł gry po koszmarze, jaki mu się przyśnił: z dziury w ziemi wypełzały potwory i go goniły. - Roześmiała się swoim dźwięcznym śmiechem, którego nie słyszałem od dawna. - Niezły czad, co Z? - zapytała.

- Niezły, niezły - odparłem. Już sam jej głos mnie uspokajał. Myślę, że o tym wiedziała i dlatego ciągle do mnie mówiła. Poczuję przyływ nowej energii. Znów wcisnąłem guzik „Player one” i zacząłem trzecią grę.

Wszyscy patrzyli, jak gram w całkowitej ciszy. Prawie godzinę później straciłem ostatnie życie. Końcowy wynik wyniósł 437 977.

Kiedy skończyłem grę, odezwała się Aech:

- Złe wieści, amigo.

- Co jest?

- Miałeś rację. Kiedy wybuchł Katakлизator, Szóstki trzymały w odwodzie grupę awatarów tuż za granicą sektora. Zaraz po detonacji wleciały ponownie do sektora i ruszyły prosto na Chthonię. No i... - Głos jej uwiązł.

- No i co?

- No i jakieś pięć minut temu właśnie przeszli przez bramę - odpowiedziała Art3mis. Brama zamknęła się po tym, jak wszedłeś, ale kiedy Szóstki przyleciały, otworzyły ją trzema kluczami.

- Chcecie powiedzieć, że Szóstki już tu są?

- Osiemnaście - dodała Aech. - Kiedy przeszły przez bramę, każda weszła do własnej oddzielnej symulacji. Oddzielnej bramy. Osiemnaście Szóstek gra już w

Burzę, tak jak ty. Próbują pobić rekord Hallidaya. I wszystkie skorzystały z furtki dającej czterdzieści darmowych kredytów. Większości idzie kiepsko, ale jedna z nich ma prawdziwą smykałkę. Podejrzewamy, że tym awatarem kieruje chyba Sorrento. Właśnie zaczął drugą grę...

- Chwileczkę - przerwałem. - Skąd to wszystko wiecie?

- Bo ich widzimy - wyjaśnił Shoto. - Każdy człowiek zalogowany do OASIS może ich oglądać. Oni też cię widzą.

- O czym wy do cholery mówicie?

- Kiedy ktoś wchodzi do Trzeciej Bramy, na górze Tablicy pojawia się transmisja na żywo z tego, co robi jego awatar - opowiedziała Art3mis. - Widać Halliday chciał, żeby przejście ostatniej bramy było widowiskowym sportem.

- Zaraz - przerwałem jej. - To znaczy, że cały świat od godziny ogląda, jak gram w Burzę?

- Zgadza się - przytaknęła Art3mis. - I widzi, jak stoisz i nam pyskujesz. Więc uważaj, co mówisz.

- Dlaczego mi o tym nie powiedzieliście?! - krzyknąłem.

- Nie chcieliśmy cię denerwować - powiedziała Aech. - Ani rozpraszać.

- No, super! Doskonale! Bardzo wam dziękuję! - złościłem się.

- Wyluzuj, Parzivalu - odezwała się Art3mis. - Skup się na grze. Teraz to już wyścig. Za plecami masz osiemnaście awatarów Szóstek. Musisz się przyłożyć do następnej gry. Rozumiesz?

- Tak - przytaknąłem powoli, wypuszczając powietrze. - Rozumiem. - Wziąłem kolejny głęboki oddech i znów wcisnąłem guzik „Player one”.

Jak zwykle rywalizując, mocno się sprężyłem. Tym razem udało mi się wejść w rytm. Spinner, zapper, super-zapper, przejdź na nowy poziom, unikaj pik. Poruszałem manipulatorami, nawet o tym nie myśląc. Zapomniałem, jaka jest stawka i o milionach ludzi, którzy mnie obserwowali. Zatraciłem się w grze.

Grałem nieco ponad godzinę i przeszedłem właśnie osiemdziesiąty pierwszy poziom, kiedy w uszach rozbrzmiał mi kolejny dziki ryk entuzjazmu.

- Udało ci się, stary! - dobiegł mnie okrzyk Shoto.

Zerknąłem na górę ekranu. Licznik pokazywał 802 488.

Grałem dalej, instynktownie chcąc osiągnąć najwyższy możliwy wynik. Ale kiedy usłyszałem, jak Art3mis głośno chrząka, zrozumiałem, że nie muszę się już tak starać. Gorzej, traciłem cenne sekundy i resztkę przewagi nad Szóstkami. Szybko straciłem dwa życia, jakie mi pozostały i na ekranie mignął napis: KONIEC GRY. Znów wpisałem swoje inicjały, tym razem pojawiły się na szczycie listy, tuż nad rekordem Hallidaya. Monitor pociemniał i pośrodku ekranu pojawiła się wiadomość:

GRATULACJE, PARZIVALU!
PRZYGOTUJ SIĘ NA ETAP 2!

Automat z grą zniknął, a wraz z nim mój awatar.

Galopowałem przez spowite mgłą zbocze góry. Prawdopodobnie jechałem na koniu, bo podskakiwałem w górę i w dół, i słyszałem stukot podków. Przede mną z mgły zaczął się wyłaniać znajomo wyglądający zamek.

Ale kiedy spojrzałem na swego awatara, zobaczyłem, że wcale nie jadę konno. Szedłem po ziemi. Mój awatar odziany był w kolczugę i zbroję, szedłem z rękoma wyciągniętymi przed sobą, jakbym trzymał wodze. Ale niczego nie trzymałem. Dłonie miałem całkiem puste.

Zatrzymałem się. Ucichł także stukot podków, ale dopiero kilka sekund później. Odwróciłem się i zobaczyłem źródło tego dźwięku. To nie koń. To człowiek stukający dwiema połówkami orzecha kokosowego.

Zrozumiałem, gdzie jestem. W pierwszej scenie z Monty Pythona i Świętego Graala. Kolejny ulubiony film Hallidaya i chyba najukochańszy film wszystkich geeków.

Najwyraźniej znalazłem się w kolejnym synchrofilmie, tak jak w symulacji Gier wojennych w Pierwszej Bramie.

Grałem Króla Artura. Miałem na sobie ten sam kostium, co Graham Chapman w filmie. A człowiek z orzechem kokosowym to mój wierny giermek Patsy, grany przez Terry'ego Gilliana.

Patsy skłonił się i prawie położył na ziemi, kiedy się odwróciłem, ale nie odezwał się ani słowem.

- To Święty Graal Pythonów! - usłyszałem podniecony szept Shoto.

- No co ty, Shoto - powiedziałem, zapominając się na chwilę. - Przecież wiem.

Na wyświetlaczu zobaczyłem napis: NIEWŁAŚCIWY DIALOG! W rogu wyświetlacza zobaczyłem wynik: minus sto punktów.

- Niezły ruch, mistrzuniu - rzuciła Art3mis.

- Daj nam znać, jeśli będziesz potrzebował pomocy, Z - odezwała się Aech. Pomachaj ręką czy coś. Podpowiemy ci dialog.

Kiwnąłem głową i uniosłem do góry kciuk. Ale nie przypuszczałem, bym potrzebował pomocy. W ciągu ostatnich sześciu lat widziałem Świętego Graala dokładnie sto pięćdziesiąt siedem razy. Znałem każde słowo na pamięć.

Spojrzałem znowu na zamek przed sobą, wiedząc dokładnie, co mnie tam czeka. Zacząłem znów „galopować”, trzymając niewidoczne wodze i udałem, że jadę naprzód. Patsy ponownie zaczął uderzać o siebie połówkami kokosa, podążając za mną. Kiedy dotarliśmy do wejścia do zamku, ściągnąłem wodze i powstrzymałem wierzchowca.

- Stać! - krzyknąłem.

Mój wynik zwiększył się o sto punktów, a więc znów miałem na liczniku zero.

Jak na komendę, na górze pojawili się dwaj wojowie i wychylili zza muru zamku.

- Kto jedzie?! - wrzasnął do nas jeden z nich.

- To ja, Artur, syn Uthera Pendragona, z zamku Camelot - wyrecytowałem. - Król Brytów! Pogromca Sasów! I władca całej Anglii!

Wynik skoczył o kolejne pięćset punktów i dostałem informację, że otrzymałem premię za akcent i intonację. Czułem, że się odprężam i zaczynam dobrze bawić.

- A ten drugi? - zapytał woj.

- To mój wierny sługa Patsy - ciągnąłem. - Przejechaliśmy kraj wzdłuż i wszerz, szukając rycerzy, którzy by do mnie dołączyli. Chcę rozmawiać z twoim panem i władcą!

Kolejne pięćset punktów. Słyszałem, jak moi przyjaciele chichoczą i biją mi brawo.

- Jechaliście konno? - zapytał drugi rycerz.

- Tak! - odparłem. Sto punktów.

- Używacie orzechów kokosowych!

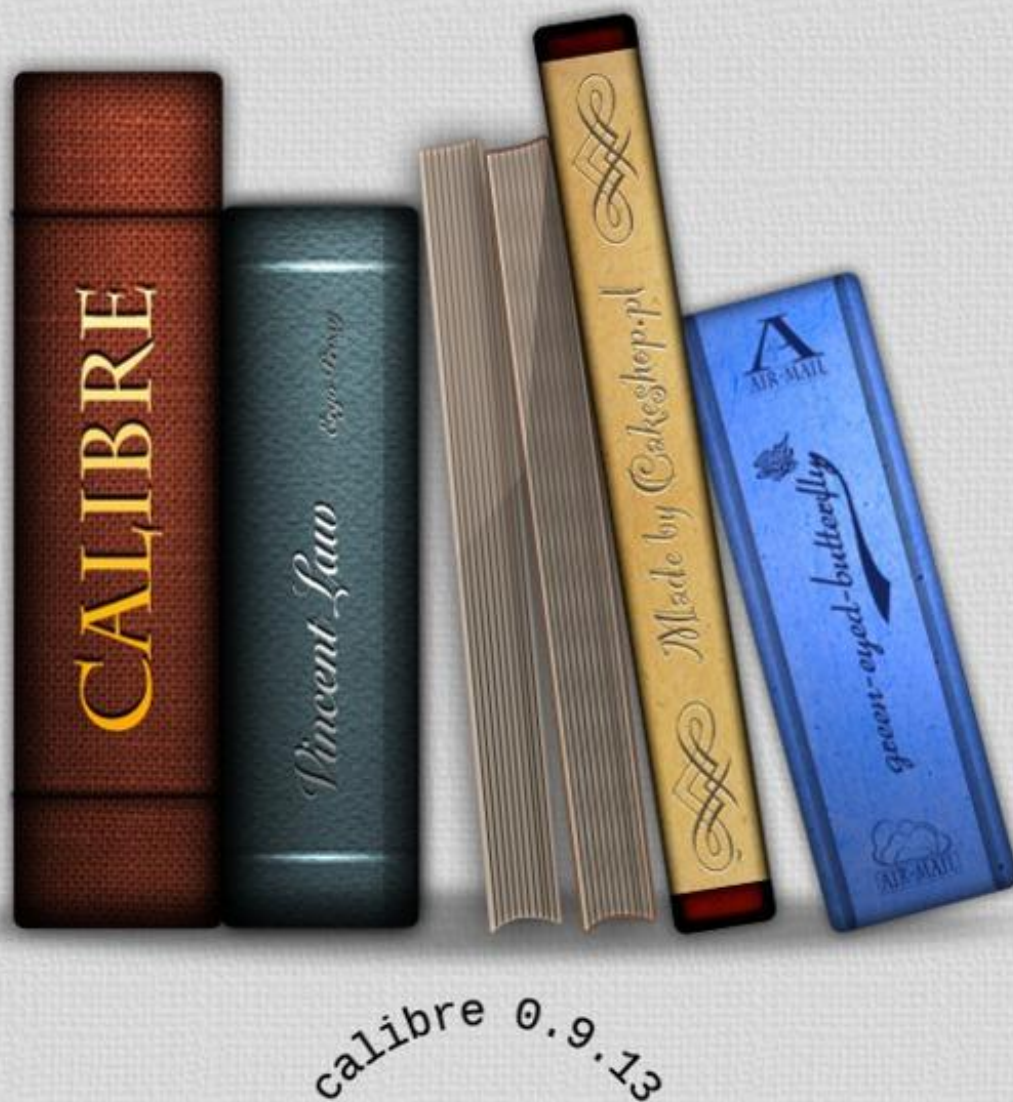
- Co? - zapytałem. Sto punktów.

- Walicie jedną skorupą w drugą!

- To co? Wędrujemy, odkąd śniegi pokryły ziemię, przez Mercję... - Pięćset

Conversion of WMF images is not supported

Use Microsoft Word or OpenOffice to save this RTF file as HTML and convert that in calibre.



punktów.

- Skąd macie orzechy kokosowe?

I tak dalej. Bohater, którego grałem, zmieniał się ze sceny na scenę. Wcielałem się w tego, który miał najwięcej dialogów. Niewiarygodne, ale pomyliłem się tylko w sześciu czy siedmiu tekstach. Ilekroć utknąłem, musiałem tylko wzruszyć ramionami albo wyciągnąć dłonie przed siebie - to był sygnał, że potrzebuję pomocy - i Aech, Art3mis oraz Shoto triumfalnie podpowiadali mi właściwy tekst. Poza tym milczeli, nie licząc chichotów czy parsknięć śmiechem od czasu do czasu. W sumie najtrudniej było nie śmiać się samemu, zwłaszcza kiedy Art3mis idealnie zaczęła parodiować dialogi Carol Cleveland z Zamku Anthrax. Kilka razy nie wytrzymałem i dostałem punkty karne. Poza tym szło jak po maśle.

Odgrywanie tego filmu to była bułka z masłem, to była zabawa na całego.

Mniej więcej w połowie filmu, tuż po konfrontacji z Rycerzami Ni, otworzyłem okienko tekstowe na wyświetlaczu i wstukałem: CO U SZÓSTEK?

- Piętnaście nadal gra w Burzę - usłyszałem głos Aech. - Ale trzy już pobily rekord Hallidaya i weszły do symulacji Graala. - Chwila milczenia. - Ich szef, to chyba Sorrento, jest zaledwie dziewięć minut za tobą.

- I na razie nie popełnił ani jednego błędu w dialogach - dodał Shoto.

Omial nie zakląłem na głos, ale się powstrzymałem i wpisałem: CHOLERA!

- Otóż to - skwitowała Art3mis.

Wziąłem głęboki oddech i skupiłem się na kolejnej scenie (Opowieści Sir Lancelota). Aech nadal informowała mnie o sytuacji Szóstek, ilekroć o nich pytałem.

Kiedy dotarłem do finałowej sceny filmu (ataku na zamek Francuzów), znów odczułem niepokój, zastanawiałem się, co dalej. Pierwsza Brama wymagała, żebym odegrał film (Gry wojenne), w Drugiej Bramie musiałem przejść grę komputerową (Black Tiger). Na razie Trzecia Brama zawierała i jedno, i drugie. Wiedziałem, że musi być jakiś trzeci etap, ale nie miałem pojęcia jaki.

Odpowiedź dostałem kilka minut później. Kiedy tylko ukończyłem finałową scenę Świętego Graala, mój wyświetlacz poczerniał i przez kilka minut słyszałem durną muzykę organową, którą kończy się film. Muzyka ucichła i na wyświetlaczu pojawił się następujący napis:

GRATULACJE!
DOTARŁEŚ DO KOŃCA!
PLAYER ONE, UWAGA

A potem tekst zniknął i znalazłem się w wielkim pokoju wyłożonym dębową boazerią, wielkim jak magazyn. Pomieszczenie miało wysoko sklepiony sufit i wypolerowaną drewnianą podłogę. Nie było żadnych okien, a jedyne wyjście prowadziło przez wielkie dwuskrzydłowe drzwi osadzone w jednej z czterech gołych ścian. Na samym środku wielkiego pokoju stał stary, wysokiej klasy sprzęt do OASIS. Wokół sprzętu widać było ponad setkę szklanych stołów ustawionych w wielki owal. Na każdym stole znajdował się inny klasyczny komputer domowy albo konsola do gier, a przy nim półka z pełnym zbiorem urządzeń peryferyjnych, kontrolerów, oprogramowania i gier. Wszystko to ułożono idealnie, jak w muzeum. Rozglądałem się po tym okręgu, patrzyłem na kolejne systemy i stwierdziłem, że komputery ustawiono mniej więcej według roku powstania. PDP-1. Altair 8800.

IMSAI

8080. Apple I, a zaraz obok Apple II. Atari 2600. Commodore PET. Intellivision. Kilka różnych modeli TRS-80. Atari 400 i 800. ColecoVision. TI-99/4. Sinclair ZX80. Commodore 64. Różne konsole Nintendo i Sega. Cała linia maców i pecetów, Playstation i XBOX-ów. Na końcu okręgu znajdowała się konsola OASIS podłączona do sprzętu stojącego pośrodku pokoju.

Uświadomiłem sobie, że stoję w replice gabinetu Jamesa Hallidaya, pokoju w jego rezydencji, gdzie spędził większość czasu w ciągu ostatnich piętnastu lat życia. To w tym miejscu kodował swoją ostatnią i największą grę. Tę, w którą teraz grałem.

Nigdy nie widziałem zdjęć tego pokoju, ale rozkład i zawartość opisywali szczegółowo tragarze, których wynajęto do opróżnienia gabinetu po śmierci Hallidaya.

Spojrzałem na swojego awatara i zobaczyłem, że nie jestem już rycerzem z Monty Pythona. Znów jestem Parzivalem.

Najpierw spróbowałem rzeczy oczywistej i szarpnąłem za drzwi wyjściowe. Ani drgnęły.

Odwróciłem się i rozejrzałem uważnie po pokoju, mierząc wzrokiem długą linię

zabytków z historii komputerów i gier wideo.

Wtedy właśnie dotarło do mnie, że owalny kształt, w którym je ustawiono, to przecież obrys jaja.

W myślach zacytowałem słowa pierwszej zagadki Hallidaya, tej z Zaproszenia Anoraka:

Trzy ukryte klucze i trzy tajemne bramy
Tam próbom wielkim człek będzie poddany
Kto się nie ugnie i podoła wyzwaniom
Dotrze do Końca i będzie wygranym

Dotarłem do Końca. To wszystko. Jajo wielkanocne Hallidaya musi być ukryte
gdzieś w tym pokoju.

- Panie i panowie, widzicie to? - szepnąłem.

Cisza.

- Halo? Aech? Art3mis? Shoto? Jesteście tam?

Nadał nikt nie odpowiadał. Albo Og odciął im kanał komunikacyjny ze mną, albo Halliday zablokował kontakt z zewnątrz na tym ostatnim etapie bramy. Byłem przekonany, że to sprawka Hallidaya.

Stałem w milczeniu przez minutę, nie bardzo wiedząc, co robić. Posłuchałem w końcu instynktu i podszedłem do Atari 2600. Podłączono go do telewizora kolorowego Zenith z

1977 roku. Włączyłem telewizor, ale nic się nie stało. Włączyłem Atari. Nadał nic. Nie było zasilania, choć i telewizor, i Atari włączone były do gniazdek elektrycznych w podłodze. Spróbowałem włączyć Apple II na stoliku obok. Też nie działało. Po kilku minutach eksperymentowania odkryłem, że jedynym komputerem, który dał się włączyć, był najstarszy - IMSAI 8080 - ten sam model, który miał Matthew Broderick w Grach wojennych.

Kiedy go odpaliłem, ekran był prawie całkiem pusty, nie licząc jednego słowa:

LOGIN:

Wpisałem ANORAK i wcisnąłem Enter.

TOŻSAMOŚĆ NIEROZPOZNANA - POŁĄCZENIE PRZERWANE

Komputer wyłączył się i musiałem włączyć go ponownie, żeby pojawił się komunikat LOGIN.

Spróbowałem HALLIDAY. Też nic.

W Grach wojennych tajne hasło, które dawało dostęp do superkomputera WOPR, brzmiało JOSHUA. Profesor Falken, twórca WOPR, użył imienia swojego syna. Osoby, którą kochał najbardziej na świecie.

Wpisałem OG. Nie zadziałało. OGDEN - również nie.

Wstukałem KIRA i wcisnąłem Enter.

TOŻSAMOŚĆ NIEROZPOZNANA - POŁĄCZENIE PRZERWANE

Spróbowałem wpisać imiona rodziców. Spróbowałem ZAPHOD - imię jego ulubionej rybki. Potem TIBERIUS - tak nazywała się fretka, którą kiedyś miał.

Żadna z tych nazw nie działała.

Spojrzałem na zegarek. Stałem w tym pokoju już ponad dziesięć minut. To znaczyło, że Sorrento mnie dogonił. Teraz prawdopodobnie rozgląda się w swojej własnej kopii tego pomieszczenia, a ekipa specjalistów Hallidaya bez wątplenia podszeptuje mu podpowiedzi. Prawdopodobnie mieli jakąś listę możliwych nazw i Sorrento wpisywał je po kolei, najszybciej jak potrafił.

Czas mnie gonił.

Zacisnąłem zęby z frustracji. Nie miałem pojęcia, czego jeszcze spróbować.

Wtedy przypomniałem sobie fragment biografii Ogdena Morrowa: „Płeć przeciwna wywoływała u Jima ogromne zdenerwowanie, a Kira była jedyną dziewczyną, z którą kiedykolwiek rozmawiał odprężony. Ale spokojnie rozmawiał z nią tylko jako bohater naszych wspólnych gier, Anorak, i zwracał się do niej wówczas tylko per Leucosia, bo tak nazywała się jej bohaterka z D&D”.

Jeszcze raz zresetowałem komputer. Kiedy pojawiła się prośba o zalogowanie, wpisałem LEUCOSIA. A potem wcisnąłem Enter.

Wszystkie komputery w pokoju się włączały. Dźwięk szumu napędów dyskieta,

piknięcia autotestów i inne szmery wydawane przy starcie odbijały się echem od wysokiego sufitu.

Wróciłem biegiem do Atari 2600 i zacząłem przeszukiwać ogromny stojak pełen cartridge'y z grami ułożonymi alfabetycznie. W końcu znalazłem ten, którego szukałem: ADVENTURE. Wsunąłem go do Atari i włączyłem konsolę. Następnie wcisnąłem „Reset”, żeby rozpocząć grę.

Dotarcie do Tajnej Komnaty zajęło mi tylko kilka minut.

Chwyciłem miecz i zabiłem nim wszystkie trzy smoki. Potem odnalazłem czarny klucz, otworzyłem bramę Czarnego Zamku i zapuściłem się w labirynt. Szara Kropka była ukryta tam, gdzie być powinna. Wziąłem ją i przeniosłem przez całe maleńkie ośmiobitowe królestwo, a potem za jej pomocą pokonałem magiczną barierę i wszedłem do Tajnej Komnaty. Ale w przeciwieństwie do oryginalnej gry na Atari w tej Tajnej Komnacie nie znalazłem nazwiska Warrena Robinetta, programisty, który napisał Adventure. Zamiast tego pośrodku ekranu widniał wielki biały owal z rozpikselowanymi brzegami. Jajo.

To jajo.

Przez chwilę patrzyłem w niemym zdumieniu na ekran telewizora. Potem przechyliłem dżojstik Atari w prawo, przesuwając małego kwadratowego awatara przez migający ekran. Monofoniczny głośnik telewizora wydał krótkie elektroniczne piknięcie, zobaczyłem krótki błysk i zobaczyłem, że mój awatar nie trzyma już w ręku dżojstika. W dłoniach miałem teraz wielkie srebrne jajo. W jego zakrzywionej powierzchni zobaczyłem zniekształcone odbicie awatara.

Kiedy w końcu oderwałem od niego wzrok, spojrzałem przed siebie i zobaczyłem, że dwuskrzydłowe drzwi na przeciwnej ścianie zastąpiła brama wyjściowa - Kryształowy Portal prowadzący z powrotem do foyer zamku Anoraka. Zamek został całkowicie odbudowany, choć serwer OASIS miał się zresetować dopiero za kilka godzin.

Rozejrzałem się raz jeszcze po gabinecie Hallidaya, a potem ściskając jajo w dłoniach, poszedłem na drugi koniec pokoju i wyszedłem przez bramę.

Kiedy byłem po drugiej stronie, odwróciłem się w samą porę, by zobaczyć, jak Kryształowa Brama zmienia się w wielkie drewniane drzwi osadzone w ścianie.

Otworzyłem je. Po drugiej stronie znalazłem spiralne schody, które prowadziły na szczyt najwyższej wieży zamku Anoraka. Tam znalazłem bibliotekę Anoraka. Pod ścianami rozstawione były wysokie półki pełne starych zwojów i zakurzonych ksiąg magicznych.

Podszedłem do okna i podziwiałem zapierający dech w piersiach widok na okolicę. Nie była już opustoszała. Skutki działania Katakлизatora zostały odwrócone i cała Chthonia najwyraźniej powróciła wraz z zamkiem.

Rozejrzałem się po bibliotece. Tuż pod znajomym malowidłem z czarnym smokiem stał zdobiony kryształowy pulpit, na którym spoczywała złota czara zdobiona drobnymi klejnotami. Jej średnica odpowiadała średnicy srebrnego jaja, które trzymałem w dłoniach.

Umieściłem jajo w czarze, pasowało idealnie.

Z oddali dobiegły mnie fanfary na trąbkach, a jajo zaczęło się jarzyć.

- Wygrałeś - usłyszałem czyjś głos. Odwróciłem się i zobaczyłem obok siebie Anoraka. Jego szaty w kolorze czarnego obsydianu zdawały się wysysać światło słoneczne z biblioteki. - Gratulacje - powiedział i wyciągnął dłoń o długich palcach.

Zawahałem się, zastanawiając się, czy to nie kolejna sztuczka. Albo jakiś

ostateczny test...

- Gra dobiegła końca - powiedział Anorak, jakby czytał w moich myślach. - Czas, żebyś odebrał nagrodę.

Spojrzałem na wyciągniętą dłoń. Po chwili wahania uściśnąłem ją.

Między nami zaczęły wybuchać błękitne błyskawice, a ich pajęczynki otoczyły nas obu, jakby jego awatar przekazywał mi energię. Kiedy błyskawice ucichły, zobaczyłem, że Anorak nie ma już na sobie czarnych szat czarodzieja. W ogóle nie wyglądał już jak Anorak. Był niższy, szczuplejszy i trochę mniej przystojny. Teraz wyglądał jak James Halliday. Błady. Chudy. W średnim wieku. Miał na sobie znoszone džinsy i wypłowiałą koszulkę ze Space Invaders.

Popatrzyłem na własnego awatara i zobaczyłem, że teraz ja mam na sobie szaty Anoraka. Zauważyłem, że zmieniły się też ikony i liczniki na krawędziach mojego wyświetlacza. Miałem maksymalne liczby punktów, a lista czarów, mocy i magicznych przedmiotów, jakimi mogłem dysponować, ciągnęła się praktycznie bez końca.

Liczniki poziomów i stanu zdrowia mojego awatara pokazywały symbole nieskończoności.

Na liczniku kredytów miałem liczbę dwunastocyfrową. Byłem multimiliarderem.

- Powierzam OASIS twojej opiece, Parzivalu - zakomunikował Halliday. - Twój awatar jest nieśmiertelny i wszechmocny. Możesz mieć wszystko, co chcesz, wystarczy pomyśleć życzenie. Nieźle, co? - Pochylił się do mnie i ściszył głos. - Wyświadczy mi przysługę. Postaraj się wykorzystywać te moce tylko w dobrym celu. Dobrze?

- Dobrze - odparłem ledwie słyszalnym szeptem.

Halliday uśmiechnął się i wskazał ręką wokół.

- Teraz to twój zamek. Zakodowałem to pomieszczenie tak, że może do niego wchodzić tylko twój awatar. Wszystko po to, żebyś tylko ty miał dostęp do tego... - Podszedł do jednej z półek pod ścianą i pociągnął grzbiet jednej z książek. Usłyszałem kliknięcie i półka odsunęła się, odsłaniając kwadratową metalową płytkę osadzoną w ścianie. Pośrodku płytki widać było komicznie wielki czerwony przycisk z jednym słowem: WYŁĄCZ.

- Nazywam to Wielkim Czerwonym Guzikiem - wyjaśnił Halliday. - Wystarczy go wcisnąć, a wyłączysz całą OASIS i uruchomisz automat, który wykasuje wszystkie dane na serwerach GSS, łącznie z kodem źródłowym OASIS. Wyłączy OASIS na zawsze. Uśmiechnął się. - Nie wciskaj go więc, póki nie będziesz całkowicie pewien, że tak właśnie należy zrobić, dobrze? - Patrzył na mnie jakoś szczególnie. - Wierzę, że dokonasz właściwej oceny.

Halliday przesunął półkę na swoje miejsce, ukrywając przycisk. A potem zaskoczył mnie, kładąc mi rękę na barkach.

- Posłuchaj - odezwał się poufnym tonem. - Nim odejdę, muszę ci powiedzieć o czymś jeszcze. O czymś, na co długo sam nie wpadłem, aż było już za późno. - Poprowadził mnie do okna i wskazał krajobraz rozciągający się za nim. - Stworzyłem OASIS, bo źle się czułem w realnym świecie. Nie wiedziałem, jak rozmawiać z ludźmi. Przez całe życie się bałem. Aż do chwili, kiedy dowiedziałem się, że to już koniec. Wtedy właśnie zrozumiałem, że choć rzeczywistość bywa przerażająca i bolesna, to jest to także jedyne miejsce, gdzie można znaleźć prawdziwe szczęście. Bo rzeczywistość jest prawdziwa. Rozumiesz?

- Tak - odparłem. - Chyba rozumiem.

- To dobrze. - Puścił do mnie oko. - Nie popełnij tego samego błędu co ja. Nie ukrywaj się tutaj przez całe życie.

Uśmiechnął się i odsunął o kilka kroków.

- No dobrze. To chyba już wszystko. Czas na mnie.

I Halliday zaczął znikać. Pomachał mi na pożegnanie, kiedy jego awatar powoli odchodził w nicość.

- Powodzenia, Parzivalu - pożegnał się. - I dzięki. Dzięki, że zagrałeś w moją grę.

Po tych słowach zniknął całkowicie.

- Hej, jesteście tam?! - zawołałem w powietrze po kilku minutach.

- Tak! - odezwała się Aech podekscytowana. - Słyszysz nas?

- Tak. Teraz słyszę. Co się stało?

- Kiedy wszedłeś do gabinetu Hallidaya, system odciął nam kanał głosowy, więc nie mogliśmy z tobą rozmawiać.

- Na szczęście i tak nie potrzebowałeś pomocy - powiedział Shoto. - Świetna robota stary.

- Gratulacje, Wade - usłyszałem głos Art3mis. I czułem, że mówi to szczerze.

- Dzięki - powiedziałem. - Ale nie poradziłbym sobie bez was, dziewczyny i chłopaki.

- Słusznie - przyznała Art3mis. - Nie zapomnij wspomnieć o tym w mediach. Ogłowski twierdzi, że jedzie tu już kilkuset reporterów.

Obejrzałem się na półkę, za którą krył się Wielki Czerwony Guzik.

- Czy słyszeliście wszystko, co powiedział mi Halliday, nim zniknął? - zapytałem.

- Nie - odpowiedziała Art3mis. - Tylko do słów: „Postaraj się wykorzystywać te moce tylko w dobrym celu”. Potem transmisja na żywo się zerwała. Co było dalej?

- Niewiele - rzuciłem. - Później wam opowiem.

- Facet - wtrąciła się Aech. - Musisz zajrzeć na Tablicę.

Otworzyłem okno i wyświetliłem Tablicę. Lista rekordów zniknęła. Teraz na stronie Hallidaya widniał tylko mój awatar odziany w szaty Anoraka i trzymający srebrne jajo. A pod spodem napis: PARZIVAL WYGRYWA!

- Co się stało z Szóstkami? - zainteresowałem się. - Tymi, które były w bramie?

- Nie jesteśmy pewni - powiedziała Aech. - Ich transmisje zaniknęły, kiedy nastąpiła zmiana na Tablicy.

- Może ich awatary zostały zabite - podpowiedział Shoto. - A może...

- Może po prostu zostali wyrzuceni z bramy - zasugerowałem.

Wyciągnąłem mapę Chthonii i zobaczyłem, że mogę teraz teleportować się w dowolny punkt w OASIS, wystarczyło wybrać odpowiednie miejsce z atlasu. Zrobiłem zbliżenie na zamek Anoraka i wskazałem miejsce tuż przed wejściem. W mgnieniu oka mój awatar się tam znalazł.

Miałem rację. Kiedy przeszedłem Trzecią Bramę, osiemnaście awatarów Szóstek będących w środku zostało wyrzuconych z bramy przed wejście do pałacu. Stali tam ze zmieszonymi minami, kiedy pojawiłem się przed nimi w swoich nowych niezwykłych szatach.

Wszyscy patrzyli na mnie przez kilka sekund w milczeniu, a potem wyjęli pistolety i miecze, szykując się do ataku. Wszyscy wyglądali identycznie, więc nie wiedziałem, którym z nich steruje Sorrento. Ale w tej chwili nie miało to znaczenia.

Za pomocą nowego interfejsu Superużytkownika wykonałem szeroki gest

dłonią, wybierając wszystkie awatary Szóstek widoczne na moim wyświetlaczu. Ich sylwetki zaczęły jarzyć się na czerwono. Następnie wcisnąłem ikonę z czaszką i skrzyżowanymi piszczelami, która pojawiła się w pasku narzędziowym mojego awatara. Wszystkie osiemnaście awatarów Szóstek padło trupem na miejscu. Ich ciała powoli zniknęły, a każde zostawiło po sobie małą kupkę broni i łupów.

- O jasna cholera! - usłyszałem przez radio głos Shoto. - Jak to zrobiłeś?

- Słyszałeś Hallidaya - wtrąciła się Aech. - Jego awatar jest nieśmiertelny i wszechmocny.

- Tak - przyznałem. - I wcale nie żartowałem.

- Halliday powiedział też, że możesz sobie zażyczyć, czego tylko chcesz przypomniawszy Aech. - Czego najpierw sobie zażyczysz?

Namyślałem się nad tym przez chwilę, po czym kliknąłem nową ikonę, na skraju wyświetlacza i powiedziałem:

- Chciałbym, żeby Aech, Art3mis i Shoto zmartwychwstali.

Pojawiło się okno dialogowe z prośbą o potwierdzenie pisowni każdego z awatarów. Kiedy potwierdziłem, system zapytał, czy oprócz wskrzeszenia chcę też przywrócić im utracone przedmioty. Kliknąłem ikonę TAK. Pośrodku wyświetlacza pojawił się napis: WSKRZESZANIE ZAKOŃCZONE. AWATARY PRZYWRÓCONE.

- Panie i panowie? - odezwał się. - Spróbujcie się zalogować na swoje konta.

- Już pędzimy! - krzyknęła Aech.

Kilka sekund później Shoto zalogował się i jego awatar zmaterializował się tuż niedaleko mnie, dokładnie tam, gdzie kilka godzin wcześniej został zabity. Podbiegł do mnie uśmiechnięty od ucha do ucha.

- Arigato, Parzival-san - podziękował, kłaniając się nisko.

Odwzajemniłem pokłon i wziąłem go w ramiona.

- Witaj z powrotem - powiedziałem. Chwilę później z wejścia do zamku wyłonił się Aech i podbiegł do nas.

- Nówka sztuka nieśmigana - odezwał się, patrząc z uśmiechem na swego wskrzeszonego awatara. - Dzięki, Z.

- De nada. - Spojrzałem na otwarte wejście do zamku. - A gdzie Art3mis? Powinna się pojawić obok ciebie...

- Nie zalogowała się - wyjaśnił Aech. - Powiedziała, że chce wyjść na dwór, zaczerpnąć świeżego powietrza.

- Widziałeś ją? Co... - Szukałem właściwych słów. - Jak wygląda?

Obaj uśmiechnęli się tylko, a Aech położył mi rękę na ramieniu.

- Powiedziała, że będzie czekać na ciebie na dworze. Kiedy będziesz już gotów do spotkania.

Kiwnąłem głową. Już miałem kliknąć ikonę wylogowania, kiedy Aech podniosła... podniósł rękę.

- Chwileczkę! Zanim się wylogujesz, musisz coś zobaczyć. - Otworzył przede mną okno. - Nadają to teraz wszystkie kanały informacyjne. Federalni zabrali właśnie Sorrenta na przesłuchanie. Wpadli do siedziby IOI i wyrwali go dosłownie z fotela dotykowego!

Uruchomił się plik wideo. Nagranie z ręki pokazywało ekipę agentów federalnych, którzy prowadzili Sorrenta przez hol siedziby koncernu IOI. Miał wciąż na sobie kombinezon dotykowy, a krok w krok szedł za nim jakiś siwowłosa mężczyzna w garniturze, zapewne prawnik. Sorrento wyglądał na wyjątkowo poirytowanego, jakby to była tylko drobna uciążliwość. Podpis na dole okna brzmiał:

„Wysoki menadżer IOI Sorrento oskarżony o morderstwo”.

- Kanały informacyjne na okrągło puszczały nagranie z twojej sesji chatlinka z Sorrentem. - Aech zatrzymał klip. - Zwłaszcza ten fragment, w którym grozi ci śmiercią, a potem wysadza przyczepę twojej ciotki.

Aech wcisnął klawisz odtwarzania i nagranie ruszyło dalej. Agenci federalni dalej

pchali Sorrenta przez hol, w którym aż roiło się od dziennikarzy przepychających się i wykrzykujących pytania. Kamerzysta, który nagrywał materiał, przepchnął się do przodu i wbił niemal kamerę w twarz Sorrenta.

- Czy osobiście wydał pan polecenie zabicia Wade'a Wattsa? - zapytał dziennikarz. Jak pan się czuje, wiedząc, że przegrał pan konkurs?

Sorrento uśmiechnął się, ale nie odpowiedział. Jego prawnik wyszedł przed kamerę i zwrócił się do dziennikarzy:

- Zarzuty wysunięte przeciw mojemu klientowi są absurdalne - mówił. - Nagranie, które krąży po mediach, to ewidentnie fałszywka. Nie mamy na razie innych komentarzy.

Sorrento kiwnął głową. Uśmiechał się, kiedy federalni wyprowadzali go z budynku.

- Draniowi pewnie się upiecze - powiedziałem. - IOI stać na najlepszych prawników na świecie.

- Owszem - przyznał Aech. A potem błysnął uśmiechem kota z Cheshire. - Ale teraz nas też na nich stać.

Kiedy wyszedłem z kabiny, czekał na mnie Og.

- Świetna robota, Wade! - powiedział i objął mnie w potężnym niedźwiedzim uścisku. - Świetna robota!

- Dzięki, Og. - Wciąż byłem oszołomiony i ledwo stałem na nogach.

- Kiedy byłeś zalogowany, przyjechało kilku ważnych menedżerów z GSS poinformował mnie Og. - A także wszyscy prawnicy Jima. Czekają na górze. Jak się pewnie domyślasz, bardzo chcą z tobą porozmawiać.

- Muszę do nich iść już teraz?

- Ależ oczywiście, że nie! - roześmiał się. - Pamiętaj, że wszyscy pracują dla ciebie. Możesz draniom kazać czekać, ile ci się żywnie podoba! - Pochylił się do mnie. - Mój prawnik też tam jest. To dobry człowiek. Prawdziwy pitbull. Przypilnuje, żeby żaden z nich z tobą nie pogrywał, dobrze?

- Dzięki, Og - powiedziałem. - Mam u ciebie dług wdzięczności.

- Nonsens - odparł. - To ja powinienem ci dziękować. Nie bawiłem się tak dobrze od kilkudziesięciu lat! Świetnie się spisałeś, chłopcze.

Rozejrzałem się niepewnie. Aech i Shoto siedzieli jeszcze w kabinach, odbywając zwołaną naprędce konferencję prasową. Ale kabina Art3mis była pusta. Odwróciłem się do Oga.

- Nie wiesz może, dokąd poszła Art3mis?

Og uśmiechnął się i wskazał kierunek.

- Tymi schodami w górę i pierwszymi drzwiami, które zobaczysz na zewnątrz wyjaśnił. - Powiedziała, że poczeka na ciebie w środku mojego ogrodowego labiryntu. Uśmiechnął się. - To łatwy labirynt. Nie powinieneś jej długo szukać.

Wyszedłem na dwór i zmrużyłem oczy od jasnego światła. Powietrze było ciepłe, a słońce wisiało już wysoko. Na niebie ani jednej chmurki.

Piękny dzień.

Labirynt z żywopłotu zajmował dobre kilka tysięcy metrów ogrodu za rezydencją. Wejście przypominało fasadę zamku. Do labiryntu wchodziło się przez otwarte wrota. Gęste ściany żywopłotu tworzącego labirynt miały trzy metry wysokości, więc nie sposób było zza nich wyrzeć, nawet jeśli stanęło się na jednej z ławek poustawianych tu i ówdzie.

Wszedłem do labiryntu i krążyłem przez kilka minut, zakłopotany. W końcu zauważyłem, że jego rozkład jest dokładnie taki sam jak w labiryncie w Adventure.

Teraz potrzebowałem już tylko kilku minut, żeby trafić na wielką otwartą przestrzeń pośrodku labiryntu. Stały tam duża fontanna i drobiazgowo odtworzona kamienna rzeźba trzech smoków o kaczym kształcie występujących w Adventure. Każdy z nich zamiast ogniem pluł strumieniem wody.

I wtedy ją zobaczyłem.

Siedziała na kamiennej ławce wpatrzona w fontannę. Odwrócona plecami do mnie z pochyloną głową. Długie czarne włosy opadały jej na prawy bark. Widziałem, że splotła ręce na kolanach.

Bałem się do niej zbliżyć. W końcu zdobyłem się na odwagę, żeby się odezwać.

- Cześć - powitałem ją.

Słyszając mój głos, podniosła głowę, ale nie odwróciła się.

- Cześć. - To był jej głos. Głos Art3mis. Głos, którego słuchałem godzinami. I to dodało mi odwagi, żeby podejść bliżej.

Obszedłem fontannę i zatrzymałem się tuż przed nią. Kiedy usłyszała moje kroki, odwróciła głowę i wzrok, by na mnie nie patrzeć.

Ale ja się w nią wpatrywałem.

Wyglądała tak jak na zdjęciu, które widziałem. Miała te same krągłe kształty. Tę samą

bladą, piegowaną twarz. Te same kryształowoniebieskie oczy i kruczoczarne włosy. I czerwone znamię. Ale nie próbowała go ukryć pod włosami, jak na zdjęciu. Odsunęła włosy na plecy, żebym mógł je zobaczyć.

Czekałem w milczeniu. Ale nadal nie patrzyła na mnie.

- Wyglądasz tak, jak zawsze sobie ciebie wyobrażałem - powiedziałem. - Pięknie.

- Naprawdę? - odezwała się cicho. Powoli odwróciła się do mnie, podnosząc na mnie wzrok. Zaczęła od stóp, a potem przysła Kolej na mój tułów i wreszcie na twarz. Kiedy w końcu spojrzeliśmy sobie w oczy, uśmiechnęła się do mnie nerwowo.

- Wiesz co? Wyglądasz tak, jak zawsze sobie wyobrażałam - odparła. - Brzydki jak noc listopadowa.

Oboje wybuchnęliśmy śmiechem i całe napięcie wyparowało.

Patrzyliśmy sobie w oczy bardzo długo. Uświadomiłem sobie, że robimy to po raz pierwszy w życiu.

- Nie przedstawiliśmy się sobie - odezwała się. - Jestem Samantha.

- Cześć, Samantho. Mam na imię Wade.

- Miło poznać cię w końcu osobiście, Wade.

Klepnęła na ławkę obok siebie. Usiadłem.

Po długim milczeniu odezwała się:

- I co teraz będzie?

Uśmiechnąłem się.

- Wykorzystamy całą tę forszę, którą wygraliśmy, żeby nakarmić wszystkich na Ziemi. Naprawimy świat, prawda? - Uśmiechnęła się.

- Nie chcesz zbudować wielkiego statku międzygwiazdowego, wyładować go gramami komputerowymi, śmieciowym żarciem, wygodnymi kanapami i wynieść się stąd w cholerę?

- Na to się też piszę - zachichotałem. - Jeśli w ten sposób będę mógł spędzić z tobą resztę życia.

Uśmiechnęła się nieśmiało.

- Zobaczymy. - Patrzyła z niedowierzaniem. - Przecież dopiero co się poznaliśmy.

- A ja już cię kocham.

Dolna warga zaczęła jej drżeć.

- Jesteś tego pewien?

- Tak. Bo to prawda.

Uśmiechnęła się do mnie przez łzy.

- Przepraszam, że tak z tobą zerwałam - powiedziała. - Że zniknęłam z twojego życia. Ja...

- W porządku - przerwałem jej. - Teraz rozumiem, dlaczego to zrobiłaś.

Widać było, że jej ulżyło.

- Naprawdę?

Kiwnąłem głową.

- Postąpiłaś słusznie.

- Tak myślisz?

- Przecież wygraliśmy, prawda?

Uśmiechnęła się do mnie, a ja do niej.

- Posłuchaj - zacząłem. - Nie musimy się z niczym spieszyć. Kiedy mnie poznasz, przekonasz się, że jestem naprawdę miłym gościem. Przysięgam.

Roześmiała się i otarła łzy, ale milczała.

- Czy wspominałem już, że jestem też obrzydliwie bogaty? - dorzuciłem. - Oczywiście ty też, więc na to cię chyba nie poderwę.

- Nie musisz mnie na nic podrywać, Z - odezwała się. - Jesteś moim najlepszym przyjacielem. Ulubioną osobą. - Z pewnym wysiłkiem spojrzała mi w oczy. - Naprawdę za tobą tęskniłam, wiesz?

W sercu poczułem ogień. Dłuższą chwilę zbierałem się na odwagę, po czym wzięłem ją za rękę. Siedzieliśmy tak, trzymając się za ręce, napawając się dziwnym nowym uczuciem prawdziwego dotyku drugiej osoby.

Po pewnym czasie pochyliła się i pocałowała mnie. Poczujęm się tak, jak obiecywano w rozlicznych piosenkach i wierszach. Poczujęm się cudownie. Jakby strzelił we mnie piorun.

Przyszło mi wtedy do głowy, że po raz pierwszy, odkąd pamiętam, nie mam w ogóle ochoty logować się z powrotem do OASIS.

Podziękowania

Wiele osób, które lubię, miało okazję przeczytać wczesne szkice tej książki i każda z nich podzieliła się ze mną bezcennymi uwagami i słowami zachęty. Pragnę szczerze podziękować Ericowi Cline'owi, Susan Somers-Willett, Chrisowi Beaverowi, Harry'emu Knowlesowi, Amber Bird, Ingrid Richter, Sarze Sutterfield Winn, Jeffowi Knightowi, Hillary Thomas, Anne Miano, Tonie Knight, Nichole Cook, Cristin O'Keefe Apropicz, Jayowi Smithowi, Mike'owi Henry'emu, Jedowi Strahmowi, Andy'emu Howellowi i Chrisowi Fry'owi.

Mam też dług wdzięczności wobec Yfat Reiss Gendell, najfantastyczniejszej agentki z Known Universe, której udało się zrealizować kilka moich odwiecznych marzeń w zaledwie kilka miesięcy od naszego pierwszego spotkania. Dziękuję również Stephanie Abou, Hannah Brown Gordon, Cecilli Campbell-Westlind i wszystkim niesamowitym ludziom z Foundry Literary and Media.

Głośne podziękowania należą się też Danowi Farah, mojemu przyjacielowi, menedżerowi i współsprawcy hollywoodzkich zbrodni. Wdzięczny jestem także Donowi De Line'owi, Andrew Haasowi i Jesseemu Ehrmanowi z Warner Bros. Za to, że uwierzyli, iż z tej książki może powstać świetny film.

Dziękuję niewiarygodnie utalentowanej i pomocnej ekipie z Crown, m. in. Patty Berg Sarah Breivogel, Jacobowi Bronsteinowi, Davidowi Drake'owi, Jill Flaxman, Jacqui Lebowowi, Rachele Mandik, Mayi Mavjee, Sethowi Morrisowi, Michaelowi Palgonowi, Tinie Pohlman, Annsley Rosner i Molly Stern. No i mojej fantastycznej redaktorce Deannie Hoak, która kiedyś odnalazła Tajną Komnatę w grze Adventure.

Szczególny dług wdzięczności mam wobec Juliana Pavii, mojego błyskotliwego

redaktora, który uwierzył we mnie jako pisarza na długo wcześniej, nim skończyłem tę książkę. Niesamowita inteligencja Juliana, wiedza i niespożyta drobiazgowość pomogły przekształcić Player One w taką książkę, o jakiej zawsze marzyłem. A w trakcie tej pracy Julian pomógł mi zostać lepszym pisarzem.

Wreszcie pragnę podziękować wszystkim pisarzom, filmowcom, aktorom, artystom, muzykom, programistom, projektantom gier i geekom, którym tą opowieścią niniejszym składam hołd. Dzięki nim wszystkim dobrze się bawiłem i wiele nauczyłem. Mam nadzieję, że

tak jak konkurs Hallidaya, także ta książka zainspiruje ludzi, by zapoznać się z ich dziełami.

O A u t o r z e

Ernest Cline, scenarzysta filmu Fanboys, mieszka w Austin w Teksasie, gdzie poświęca znaczną część swojego czasu na zgłębianie nowinek technologicznych. Player One jest jego pierwszą powieścią.

Aby uzyskać więcej informacji, wejdź na stronę: www.ernestcline.com

Table of Contents

www.ernestcline.com

