

READY
PLAYER
TWO
ERNEST
CLINE

NOVÁ HRA SA ZAČÍNA



ERNEST
CLINE

READY
PLAYER
TWO

Preložil Michal Jedinák

IKAR

Ernest Cline
READY PLAYER TWO

Text copyright © 2020 by Dark All Day, Inc.

All rights reserved.

Translation © 2023 by Michal Jedinák

Jacket Design © Christopher Brand

Author Photograph © Dan Winters

Slovak edition © 2023 by IKAR, a.s.

ISBN 978-80-551-8792-1

*Venujem Maureen O'Keefovej Clinovej
a jej menovkyni
Maureen O'Keefovej Aptowiczovej.*

Cutscéna

Po víťazstve v Hallidayovej súťaži som zostal offline celých deväť dní – môj osobný rekord.

Keď som sa napokon znova nalogoval do OASIS-u, sedel som vo svojej novej rohovej kancelárii na najvyššom poschodí mrakodrapu GSS v centre Columbusu v Ohio a pripravoval sa na úlohu jedného z nových vlastníkov spoločnosti. Zvyšní traja boli stále roztrúsení po zemeguli: Shoto letel späť do Japonska, kde prevezme vedenie hokkaidskej pobočky GSS. Aech si užívala predĺžené prázdniny v Senegale, ktorý celý život túžila navštíviť, lebo odtiaľ pochádzali jej predkovia. A Samantha sa vrátila do Vancouveru zbaliť si svoj majetok a rozlúčiť sa so starou mamou Evelyn. Do Columbusu mala priletieť o štyri dni, čo mi pripadalo ako celá večnosť. Do nášho opätovného stretnutia som sa musel nejako zamestnať, preto som sa rozhodol nalogovať do OASIS-u a vyskúšať zopár ďalších nových schopností, ktoré som získal spolu s avатарom superpoužívateľa.

Vyliezol som na novučičku špičkovú imerznú súpravu Haba-shaw OIR-9400, nasadil si masku a hmatové rukavice a spustil prihlasovaciu sekvenciu. Môj avatar sa zhmotnil na mieste, kde som sa naposledy nalogoval: pred hradom Anorak na planéte Chthonia. Ako som predpokladal, medzičasom sa tam zhromaždili tisícky iných avatarov a trpezlivo vyčkávali na môj návrat. Niektorí tam podľa titulkov v správach stanovali celý týždeň, odkedy som ich oživil po našej epickej bitke so šestkármi.

Ako prvé som v úlohe nového spolumajiteľa GSS, iba niekoľko hodín po skončení boja, udelil adminom právo obnoviť všetky položky, kredity a levely, ktoré hrdinskí používatelia stratili spolu s avatarmi. Zdalo sa mi, že je to najmenej, ako sa im môžeme odvdáčať za pomoc, a Samantha, Aech aj Shoto súhlasili. Bolo to naše prvé hlasovanie na čele spoločnosti.

Len čo ma avatari v mojej blízkosti zbadali, rozbehli sa ku mne a dav ma zvieral zo všetkých strán. Aby som sa vyhol ušliapaniu, teleportoval som sa do hradu do Anorakovej pracovne, miestnosti v najvyššej veži, do ktorej vďaka Anorakovmu rúchu nemohol okrem mňa vstúpiť nikto iný. Obsidiánovočierna prikrývka dávala môjmu avatarovi neobmedzenú moc, ktorou kedysi vládol Hallidayov avatar.

Rozhliadol som sa po zapratanej pracovni. Pred viac ako týždňom ma na tomto mieste Anorak vyhlásil za víťaza Hallidayovej súťaže a navždy tak zmenil môj život.

Zrak mi padol na maľbu čierneho draka na stene. Pod obrazom stál zdobený krištáľový podstavec a na ňom kalich vysádzaný drakohokamami. V kalichu ležal predmet, ktorý som roky hľadal: Hallidayovo zlaté vajce.

Išiel som sa ním pokochať, no vtom som si všimol niečo čudné – na inak dokonale hladkom povrchu vajca bol vyrytý nápis. Keď som vajce pred deviatimi dňami videl naposledy, určite tam nebol.

Do pracovne nemal prístup nijaký iný avatar, s vajcom teda nemohol nikto manipulovať. Nápis sa naň teda dostal iba jedným spôsobom: Halliday ho naprogramoval, aby sa objavil na škrupine neskôr. Mohlo sa to stať hneď potom, čo mi Anorak daroval svoje rúcho, iba som si ho v rozrušení nevšimol.

Naklonil som sa k nápisu a čítal: *GSS-13. poschodie-Trezor #42-8675309.*

Do hlavy sa mi nahrnula krv, okamžite som sa odlogoval z OASIS-u a vymotal z imerznej súpravy. Vzápätí som vyštartoval zo svojej novej pracovne, šprintoval na koniec chodby a naskočil na prvý výťah, ktorý sa otvoril. Hfštka zamestnancov GSS

v kabíne sa mi vyhýbala pohľadom. Vedel som si domyslieť, čo im beží v hlave: *Pozrime sa na nového šéfa, je rovnaký čudák ako ten pred ním.*

Zdvorilo som ich pozdravil kývnutím hlavy a stlačil trinástku. Podľa interaktívnej mapy budovy na mojom smartfóne sa tam nachádzal archív GSS. Umiestnil ho tam, pravdaže, Halliday. V jeho obľúbenom seriáli *Max Headroom* mal na trinástom poschodí tajné výskumné laboratórium Kanál 23. *Trináste poschodie* je aj názov starého sci-fi filmu o virtuálnej realite, ktorý vyšiel v roku 1999 hneď po legendárnom *Matrixe* a *eXistenZ*.

Len čo som vystúpil z výťahu, ozbrojení strážcovia na bezpečnostnom stanovišti vyskočili do pozoru. Jeden mi oskenoval sietnicu, aby formálne potvrdil moju totožnosť, a potom ma cez pancierové dvere viedol do bludiska vysvietených chodieb. Napokon sme vstúpili do veľkej miestnosti, ktorej steny lemovali desiatky očíslovaných dvierok. Vyzerali ako extra veľké bezpečnostné schránky v banke.

Poďakoval som sa strážcovi a prepustil ho, očami som prechádzal po dvierkach. Tamto je: číslo štyridsaťdva. Ďalší z Hallidayových žartíkov. Podľa jeho obľúbeného románu *Stopárov sprievodca galaxiou* je číslo štyridsaťdva „definitívna odpoveď na základnú otázku života, vesmíru a všetkého“.

Chvíľu som tam iba stál a pripomínal si, že mám dýchať. Potom som na číselnej klávesnici vedľa trezora vyťukal sedemmiestnu kombináciu z nápisu na vajci: 8-6-7-5-3-0-9, ktorú by si každý poriadny lobovec bez ťažkostí zapamätal. *Jenny, mám tvoje číslo. Musíš byť moja...*

Zámka sa s cvaknutím odomkla, dvierka sa otvorili, odhalili vnútro trezora v tvare kocky – a veľké zlaté vajce. Bolo na nerozoznanie od toho virtuálneho v Anorakovej pracovni, ibaže na povrchu nemalo nijaký nápis.

Spotené ruky som si utrel do nohavíc – nechcel som, aby sa mi vyšmyklo – a zdvihol som vajce. Položil som ho na oceľový stôl uprostred miestnosti. Spodok vajca bol zaťažený, preto sa po krátkom nakláňaní zastavilo v dokonale vzpriamenej polohe ako bo-

xovací panák. (*Udieraj, koľko chceš, aj tak si neľahne.*) Keď som si vajce obzrel zblíža, tesne pod vrcholom som si všimol malý oválny skener na odtlačok palca, ktorý kopíroval krivku škrupiny. Len čo som naň priložil palec, vajce sa rozpolilo a vrch sa otvoril.

Vnútri ležalo na modrom zamate čosi ako prilba.

Vybral som ju a obracal v rukách. Prístroj mal uprostred článkovaný oblúk, ktorý siahal od čela až k zátylku a pripájal sa naň rad kovových prúžkov v tvare písmena C. Každý prúžok tvorili polohovateľné segmenty s kĺbmi a každý segment mal naspodku rad kruhových snímačov. Vďaka tomu sa dali senzory prispôbiť ľubovoľnému tvaru a veľkosti hlavy. Z dolnej časti prilby vychádzal dlhý optický kábel so štandardnou koncovkou na konzoly pre OASIS.

Srdce mi narážalo o hrudný kôš, ale teraz takmer zastalo. Muselo to byť rozhranie pre OASIS, aké som ešte nikdy nevidel a technicky oveľa vymakanejšie.

Z vajca vyšlo krátko pípnutie, obzrel som sa naň. Pred očami sa mi mihol červený záblesk, keď maličký skener sietnice druhý raz potvrdil moju totožnosť. V otvorenom veku vajca sa rozžiaril malý monitor, niekoľko sekúnd na ňom svietilo logo GSS a potom ho vystriedala vráskavá tvár Jamesa Donovana Hallidaya. Podľa veku a vychudnutých črt natočil video krátko pred smrťou. No napriek svojmu vzhľadu na nahratie správy nepoužil svojho avatara ako pri *Anorakovej výzve*. Z nejakého dôvodu sa tentoraz rozhodol ukázať osobne, v krutom a neľútostnom svetle reality.

„Prístroj, ktorý držíš v rukách, je OASIS Neural Interface, neurálne rozhranie OASIS-u, skrátene ONI.“ Vyslovil to ó-en-í. „Je to prvé plne funkčné neinvazívne rozhranie medzi mozgom a počítačom. Cez signály vysielané priamo do mozgovej kôry umožňuje používateľovi OASIS-u vidieť, počuť, cítiť pachy a chute a dotýkať sa virtuálneho prostredia svojho avatara. Senzorické pole na prilbe zároveň sleduje a interpretuje mozgovú aktivitu používateľa, vďaka čomu môže avatara v OASIS-e ovládať rovnako ako svoje fyzické telo – myšlienkami.“

„To je bomba,“ zašepkal som.

Halliday pokračoval, akoby ma počul: „A to je iba začiatok. ONI dokáže zaznamenávať aj používateľove zážitky v skutočnom svete. Všetky sensorické vnemy, ktoré mozog prijíma, sa digitalizujú a v podobe súborov .oni (bodka-ó-en-í) ukladajú do externého zálohovacieho zariadenia na prilbe. Po nahratí do OASIS-u sa zážitky dajú opätovne prehrať a človek, ktorý ich zaznamenal, alebo ktorýkoľvek iný používateľ ONI, ktorému poskytne súbor, ich môže znovu prežiť.“

Halliday sa slabo usmial.

„Inými slovami, ONI umožňuje precítiť životné okamihy iných ľudí. Pozerať sa na svet ich očami, počuť ho ich ušami, cítiť ho ich nosom, ústami aj kožou.“ Halliday nevzrušene prikývol. „ONI je najmocnejší komunikačný nástroj, aký ľudstvo vynašlo. A nijaký iný už podľa mňa nepotrebujeme vymýšľať.“ Zaľukal si na prostriedok čela. „Odteraz sa môžeme pripojiť rovno na svoju starú makovicu.“

Počul som jeho slová, ale nevedel som ich spracovať. Myslí to Halliday vážne? Alebo pri nahrávaní odkazu trpel halucináciami, lebo v poslednom štádiu choroby stratil kontakt s realitou? Technika, ktorú opisoval, ešte stále patrila do science fiction. Áno, milióny zdravotne postihnutých ľudí každý deň používajú rozhranie medzi mozgom a počítačom, aby videli, počuli alebo pohybovali ochrnutými končatinami. Lenže tieto medicínske zázraky sa dajú dosiahnuť iba vyvrtaním diery do lebky a pripojením implantátov a elektród rovno na mozog.

Prilba s neinvazívnym rozhraním, ktorá dokáže zaznamenávať, prehrávať a simulovať kompletne sensorické zážitky človeka, sa objavila v niekoľkých Hallidayových obľúbených sci-fi románoch, seriáloch a filmoch. William Gibson predstavil v *Neuromantovi* fiktívny simulačno-stimulačný prístroj SimStim. Podobná technika na zaznamenávanie zážitkov sa objavila aj v Hallidayových obľúbených filmoch *Projekt Brainstorm* a *Zvláštne dni*.

Ak ONI dokáže všetko, čo Halliday tvrdil, potom opäť raz dokázal nemožné. Iba silou vlastnej vôle a mozgu znova premenil

vedeckú fantastiku na vedecký fakt bez veľkých ohľadov na dlhodobé následky.

Zarazil ma aj názov, ktorým Halliday pomenoval svoj vynález. Videl som dosť anime, aby som vedel, že *oni* je aj japonské slovo pre obrovského rohatého démona z pekla.

„Softvér a technickú dokumentáciu k ONI som ti už poslal na e-mail súkromného účtu v OASIS-e,“ pokračoval Halliday. „Je tam aj úplná schéma súpravy a súbory do 3D tlačiarne potrebné na zhotovenie ďalších.“

Starec sa odmlčal a chvíľu sa iba díval do kamery, kým opäť prehovoril.

„Len čo si ONI vyskúšaš na vlastnej koži, myslím, že rovnako ako ja pochopíš, akú má tento vynález veľkú moc drasticky zmeniť podstatu ľudskej existencie. Podľa mňa dokáže ľudstvu pomôcť. Na druhej strane by mohol všetko ešte väčšmi zhoršiť. Všetko záleží na správnom načasovaní. Preto túto úlohu odovzdávam tebe, môj dedič. Musíš sa rozhodnúť, kedy – ak vôbec – bude svet na túto techniku pripravený.“

Krehké telo mu roztriasol záchvat kašľa. Chrapľavo sa nadýchol a naposledy prehovoril.

„Zober si toľko času, koľko potrebuješ. Nikým sa nedaj unáhliť. Len čo bude Pandorina skrinka otvorená, nič na svete ju nezavrie. Rozhoduj sa múdro.“

Chabo zakýval do kamery na rozlúčku. Nahrávka sa skončila a na monitore sa krátko pred vypnutím rozsvietil nápis VIDEOSÚBOR JE VYMAZANÝ.

Dlho som mlčky sedel pred vajcom. Má to byť nejaký posmrtný kanadský žartík? Lebo opak by nemal logiku. Ak ONI naozaj dokáže, čo Halliday povedal, potom ide skutočne o najmocnejší komunikačný nástroj v dejinách ľudstva. Prečo by ho tajil? Prečo by si ho nedal patentovať a nevypustil ho do sveta?

Pozrel som na súpravu v rukách. V trezore bola zamknutá posledných osem rokov a trpezlivo čakala, kým ju nenájdem. A teraz mi zostávalo urobiť iba jedno.

Vrátil som prilbu do vajca, zvrtol som sa a vyniesol ho z archí-

vu. K výľahu som chcel kráčať pomaly a dôstojne, ale moje sebaovládanie po niekoľkých sekundách vyprchalo a rozbehol som sa tak rýchlo, ako ma nohy vládali niesť.

Zamestnancom, ktorých som stretol cestou nahor, sa naskytol pohľad na nového šéfa, ako s vyvalenými očami šprintuje po posvätných chodbách Gregarious Simulation Systems a v rukách zvierajú veľké zlaté vajce.



V kancelárii som za sebou zamkol dvere, spustil žalúzie a sadol si k počítaču na stole, aby som si prečítal technickú dokumentáciu k ONI, ktorú mi poslal Halliday.

Bol som vďačný, že tam so mnou nie je Samantha. Nechcel som jej dať príležitosť odhovoriť ma od testovania súpravy. Báľ som sa, že by sa o to pokúsila a uspela by. (Iba nedávno som zistil, že keď ste do niekoho šialene zamilovaní, presvedčí vás prakticky o čomkoľvek.)

Neexistuje, aby som sa vzdal takej historicky významnej príležitosti. Bolo by to ako odmietnuť ponuku stať sa prvým človekom na Mesiaci. Okrem toho mi nerobilo starosti, že ONI môže byť nebezpečné. Keby pri používaní súpravy hrozilo akékoľvek riziko, Halliday by ma varoval. Veď som práve vyhral súťaž a stal sa jeho jediným dedičom. Nechcel by, aby sa mi niečo stalo.

Presne to som si hovoril, keď som prilbu zapojil k svojej konzole pre OASIS a jemne si ju položil na hlavu. Teleskopické pruhy sa automaticky stiahli a kruhové snímače sa prispôbili jedinečnému tvaru mojej lebky. Kovové kĺby sa napli a celý prístroj podobný pavúkovi mi pevne objal hlavu, aby sa senzory nepohli, kým bude ONI komunikovať s mojim mozgom. Podľa technickej dokumentácie by pokus násilím odstrániť súpravu počas prevádzky mohol vážne poškodiť mozog používateľa a uvrhnúť ho do trvalej kómy. Titánom spevnené bezpečnostné pruhy tomu mali zabrániť. Tento drobný detail ma skôr upokojoval, ako znervózňoval. Aj jazda automobilom je riskantná, ak si nezapnete pás.

V dokumentácii bola aj poznámka, že nečakaný výpadok elektriny do prilby by takisto mohol viesť k poškodeniu mozgu,

preto má zabudovanú vlastnú záložnú batériu, ktorá vydrží dosť dlho na dokončenie núdzovej sekvencie odhlásenia a bezpečné prebudenie používateľa z umelo vyvolaného stavu podobného spánku.

Nemal som sa čoho obávať. Vôbec ničoho. Iba veľkého kovového pavúka prilepeného na hlavu, ktorý sa chystal interagovať s mojím mozgom.

Lahol som si na pohovku potiahnutú modrým zamatom v kúte kancelárie a podľa inštrukcií som sa uistil, že telo mám v pohodlnej spánkovej polohe. Potom som sa zhlboka nadýchol a zapol ONI.

Na hlave som pocítil slabé mravčenie. Z technickej dokumentácie som vedel, že súprava mi skenuje mozog a mapuje jeho jedinečnú geografiu. Sken uloží na môj účet, v budúcnosti ho použije na overenie mojej totožnosti namiesto skenu sietnice. Počítačový ženský hlas ma vyzval na vyslovenie hesla. Pomaly som ho vyslabikoval, dával som si dobrý pozor na výslovnosť: *Každý chce vládnuť svetu.*

Po overení hesla sa z prednej časti prilby vysunul maličký displej na zobrazovanie rozšírenej reality a nastavil sa mi rovno pred ľavé oko ako monokel. Vo vzduchu pred mnou sa objavilo niekoľko riadkov textu:

Varovanie! Neurálne rozhranie OASIS-u sa z bezpečnostných dôvodov dá nepretržite používať najviac dvanásť hodín. Po dosiahnutí limitu vás prístroj automaticky odloguje z účtu a ONI môžete opäť používať až po uplynutí dvanástich hodín určených na odpočinok. Aj počas tohto povinného oddychu môžete naďalej používať štandardný imerzný hardvér pre OASIS. Zasahovanie do zabudovaných bezpečnostných mechanizmov súpravy ONI alebo ich znefunkčnenie s cieľom prekročenia stanoveného denného limitu môže viesť k syndrómu synaptického preťaženia a k trvalému poškodeniu nervového tkaniva. Spoločnosť Gregarious Simulation Systems nezodpovedá za zranenia spôsobené nesprávnym používaním neurálneho rozhrania OASIS-u.

Bezpečnostné varovanie som videl v technickej dokumentácii k súprave, ale prekvapilo ma, že Halliday ho vložil aj do prihlasovacej sekvencie. Vyzeralo to, akoby všetky potrebné prípravy na uvedenie ONI na verejnosť vyriešil už pred ôsmimi rokmi. Sám ho však neuviedol. Namiesto toho si tajomstvo existencie ONI zobral do hrobu. A ja som ho teraz zdedil.

Upozornenie som si prečítal niekoľkokrát, kým som naberal odvahu. Časť o trvalom poškodení mozgu ma znepokojovala, ale úloha pokusného kráľika mi nebola cudzia. Z dokumentácie som vedel, že GSS na ONI pred viac ako desiatimi rokmi urobila sériu nezávislých skúšok bezpečnosti súpravy pre ľudí a všetky ukázali, že jej používanie je úplne bezpečné, pokiaľ človek dodrží dvanásť-hodinový denný limit. A o to sa starali zabudované bezpečnostné prvky vo firmvéri prilby. Opäť som si pripomenul, že nemám najmenší dôvod na obavy.

Zdvihol som prst a ťukol na tlačidlo SÚHLASÍM pod bezpečnostným varovaním. Systém ma nalogoval do OASIS-u a pred očami sa mi rozsvietil nový text:

Identita potvrdená.

Vitajte v OASIS-e, Parsifal!

Prihlásenie ukončené: 11:07:18 ŠČO – 25. 1. 2046

Dátum a čas vybledli a vystriedala ich krátka správa – iba tri slová –, posledné, čo uvidím predtým, ako opustím reálny svet a vstúpim do virtuálneho.

Neboli to však tri slová, na ktoré som bol zvyknutý. Rovnako ako každého budúceho používateľa ONI ma privítal nový text, ktorý vytvoril Halliday, aby privítal tých návštevníkov, ktorí si vybrali jeho nový technický vynález:

READY PLAYER TWO



Pred očami sa mi na chvíľu zotmelo, súprava dávala mozgu pokyny, ako uložiť telo do neškodného spánkového stavu, aby vedomá myseľ zostala aktívna v niečom, čo bolo v podstate počítačom ovládané bdelé snívanie. Potom sa okolo mňa pomaly zhmotnil svet OASIS-u a opäť som stál v Anorakovej pracovni, kde som sa naposledy odlogoval.

Všetko vyzeralo ako predtým, iba môj pocit bol iný. V OASIS-e som bol tentoraz naozaj, fyzicky. Nezdalo sa mi, že používam avatara – ja som tým avатарom bol. Na tvári som nemal masku a neotravovalo ma zvieranie ani trpnutie typické pre používanie hmatového obleku s rukavicami. Necítil som dokonca ani prilbu ONI nasadenú na reálnej hlave. Keď som k nej zdvihol ruku, aby som sa poškrabal, prístroj som nenahmatal.

Otvoreným oknom vnikol do pracovne slabý vánok a ja som ho cítil na koži, na tvári aj vo vlasoch.

Cítil som kamennú dlážku pod nohami, na ktorých som mal natiahnuté čižmy svojho avatara.

Uvedomil som si, že okolie vnímam aj nosom. Vdychoval som stuchnutý pach prastarých kníh kúzel, ktoré lemovali steny, zmiešaný s dymom horiacich sviec.

Vystrel som ruku k pracovnému stolu. Prechádzal som po ňom prstami a cítil drážky tvorené vláknami dreva. Na stole som si všimol veľkú misu ovocia, ktorá tam predtým nestála. Zobral som si jablko. Na dlani som pocítil jeho váhu a tvrdý, hladký povrch. Stla-

čil som ho bruškami všetkých piatich prstov a cítil, ako do dužiny pod kožou jablka hľbia plytké krátery.

Ohúrila ma dokonalá replikácia všetkých vzájomne prepojených senzorických vstupov. Tieto jemné, nuansované vnemy by sa nikdy nedali napodobniť alebo simulovať hmatovými rukavicami.

Zdvihol som jablko k perám svojho avatara, teraz boli ako moje vlastné, a zahryzol sa doň zdanlivo vlastnými zubami. Chutilo ako skutočné. Zrelšie a chutnejšie jablko som v živote nejedol.

Avatari používateľov mohli v OASIS-e vždy jesť a piť. Lenže jedenie potravy na zvýšenie energie alebo pitie liečivých nápojov bola iba nezmyselná pantomíma hmatovými rukavicami. Nikdy ste nemali pocit, že by sa vám niečo dotklo pier, a rozhodne ste nič necítili na jazyku.

Ja som tú možnosť teraz vďaka ONI mal. Všetko som cítil.

Vyskúšal som aj ďalšie ovocie z misy. Pomaranč, banán, hrozno aj papája chutili rovnako fantasticky, a len čo som z každého odhryzol, cítil som, ako mi kúsky ovocia putujú dolu pažerákom do žalúdka. Cítil som dokonca aj to, ako sa mi plní žalúdok.

„Božemôj!“ zvolal som do prázdnej miestnosti. „Toto je neskuťočná bomba!“ Slová však zneli skomolene, lebo som hovoril s plnými ústami papáje. Šťava mi stekala po brade. Utrel som ju do rukáva. Potom som plný nadšenia začal behať po pracovni a dotýkal sa rôznych povrchov a predmetov, aby som si ich ohmatal. Aký som mal pocit? Akoby boli skutočné. Presne tak to na mňa pôsobilo. Všetko bolo dokonale skutočné.

Keď prvotná eufória ustúpila, napadlo mi, či ONI simuluje aj bolesť. Ak by mala byť rovnako skutočná ako chuť ovocia, bude to bolieť. Veľmi.

Na skúšku som si zľahka zahryzol do jazyka. Cítil som tlak jednotlivých zubov na jeho povrch aj hrbolčeky chuťových pohárikov, keď som ním prešiel po rezákoch. Bolesť sa však neobjavila bez ohľadu na to, ako silno som zatínal zuby. Ako som predpokladal, Halliday do rozhrania zabudoval ochranu proti bolesti.

Vytiahol som blaster a strelil si do pravého chodidla. Stratil som niekoľko bodov za zranenie a pocítil slabý náznak bolesti, ale bolo to skôr uštipnutie ako zásah guľkou.

S euforickým smiechom som vrátil blaster do puzdra. Troma skokmi som dobehol k oknu a vyskočil. Vzniesol som sa ako Superman. Svišťal som k oblakom a moje rúcho sa trepotalo vo vetre ako plášť superhrdinu. Zdalo sa mi, že naozaj letím.

Zároveň ma premohol pocit, že nič nie je nemožné. Toto bolo toho jasným dôkazom.

Je to tu – posledný nevyhnutný krok vo vývoji videohier a virtuálnej reality. Simulácia je na nerozoznanie od reálneho života.

Vedel som, že Samantha sa to nebude páčiť. Bol som však priveľmi nadšený, aby som sa tým tráпил. Chcel som niečo viac a ONI mi to mohlo poskytnúť. Oveľa viac.

Vletel som späť do Anorakovej pracovne a pokračoval v experimentovaní so schopnosťami ONI. Na displeji svojho avatara som objavil nové menu s označením *ONI*. Keď som ho zvolil, pred očami sa mi otvoril zoznam súborov, ktoré som už mal stiahnuté na účte. Všetky mali príponu *.oni* a dráždivo jednoduché názvy ako ZÁVODENIE, SURFOVANIE, SKYDIVING alebo KUNG-FU.

Vybral som SURFOVANIE a vzápätí som stál na surfovej doske a zručne ju viedol po zaoblenej stene obrovskej vlny pri pobreží tropického ostrova. Ale keď som sa podvedome pokúsil upraviť rovnováhu, zistil som, že telo neovládám. Bol to pasívny zážitok a ja iba pasažier. Zároveň to bolo trochu iné ako v Anorakovej pracovni: kým tam išlo všetko hladko a dokonale, na surfe som mal intenzívnejší, nervóznejší pocit a tiež pocit akéhosi narušenia.

Pozrel som na svoje telo a pochopil, že už nie som Parsifal, ale niekto iný. Menší a chudší, s tmavšou kožou a do očí mi padali pramene dlhých čiernych vlasov. V bikinách. A s prsami. Bol som žena! Skúsená surfistka. Nie avatar. Jazdu na surfe nahrála skutočná osoba. Prežíval som kúsok cudzieho života.

Pohyby som neovládal, ale videl, počul a vnímal som všetko – každý pocit ženy, ktorej patrila nahrávka. Dokonca som cítil aj pril-

bu ONI na svojej – jej – hlave a videl prenosné úložné zariadenie vo vodotesnom obale na pravom ramene, s ktorým bola spojená.

Vysvetľovalo to aj rozdiel v pocitoch. Neprežíval som simulovanú realitu, ktorú pre mňa vytvorili servery OASIS-u, cítil som skutočný svet okolo tela surfistky, ktorý mi sekundu za sekundou sprostredkovávali synapsie v jej mozgu. Neupravený neurálny vstup priamo z cudzej hlavy.

Keď ma vlna o niekoľko sekúnd zaliala, záznam sa skončil a opäť som sa ocitol v tele svojho avatara v Anorakovej pracovni.

Spúšťal som ďalšie súbory. Riadil som pretekárske auto, skákal z lietadla, bojoval štýlom kung-fu, potápal sa v mori a jazdil na koni. Celé som to stihol za polhodinu.

Postupne som prehral všetky súbory .oni na zozname, skákal som z miesta na miesto, z tela do tela a z jedného zážitku do druhého.

Zastavil som sa, keď som prišiel k sérii súborov s názvami ako SEX-M-Ž.oni, SEX-Ž-Ž.oni alebo SEX-Nebinárny.oni. Na nič z toho som nebol pripravený. Stále som bol úprimne, hlboko a bláznivo zamilovaný do Samantha. A ešte teraz sa mi krútila hlava zo straty panictva pred niekoľkými dňami. Nechcel som jej byť neverný. Hovoril som si, že podvádzanie je podvádzanie, či naživo, alebo v Matrixe.

Odhlásil som sa z OASIS-u a znova prevzal kontrolu nad svojím telom. Trvalo to niekoľko minút. Potom som si z hlavy zložil súpravu ONI a otvoril oči. Rozhliadol som sa po kancelárii. Pozrel na hodiny. Uplynulo niečo vyše hodiny, čo sedelo.

Zovrel som opierky kresla. Dotkol sa tváre. Realita nebola o nič menej skutočná ako to, čo som práve prežil v OASIS-e. Moje zmysly medzi nimi nevideli rozdiel.

Halliday mal pravdu. ONI zmení svet.



Ako sa to, do čerta, Hallidayovi podarilo? Ako dokázal tajne vynásť taký komplikovaný prístroj? Veď na hardvér sa ani nešpecializoval.