



2. kapitola

Následujících pět dnů jsem strávil v jednom kole. Pocit, že mi čas ubíhá, jako když mezi prsty protékají zrnka písku, mě motivoval mnohem víc, než by to zvládl nějaký osobnostní kouč. Kdybych to takhle dělal už dřív, kdybych žil, jako by každý den měl být tím posledním, ještě před třicítkou bych jezdil v bentley.

Pro začátek jsem dal do kupy veškerou svou hotovost, což mimo jiné znamenalo dost agresivním způsobem vymocit několik prakticky beznadějně nedobytných pohledávek. Neobyčejná rozhodnost, se kterou jsem při vymáhání postupoval, přitom jednoho z dlužníků natolik zaskočila, že z toho dostal škytavku. Peněz nebylo moc, dohromady asi tak tři litry. Čtyři stovky a jeden drahocenný den padly na další lékařské vyšetření na soukromé klinice. Původní diagnóza se zcela potvrdila, jen s tím rozdílem, že mi doktor naléhavě doporučil, abych si šel neprodleně lehnout k nim na lůžkové oddělení, kde by mi mohli při náležité péči prodloužit život ještě o několik týdnů a možná i měsíců. Ze zdvořilosti jsem slíbil, že o tom budu přemýšlet, a rychle jsem odtamtud vypadl. Hyeny jedny mizerný.

Další pětikilo padlo za vlast v kasinu. Teda ze začátku jsem dokonce i dva tisíce vyhrával, ale šel jsem tam přece pro podstatně větší sumu, takže jsem pokračoval v sázení na barvu a po každé prohře jsem zdvojnásoboval sázku. Teoreticky vzato, pokud bych měl neomezené finanční prostředky, které bych mohl vsadit, a zvedl se včas od stolu, mohl jsem zůstat v plusu. Nicméně mojí peněžence úplně stačilo, když na ruletu

padla sedmkrát červená, a já sázel na černou. Krupiér, který dovedně házel kuličku do kotouče, se na mě při poslední prohrané sázce jízlivě usmál. Dám krk za to, že jsi schopný hodit jakékoli číslo, které si zamažeš, ty hajzle. Kdybys tak věděl, že v sázce nebyly jen peníze, ale můj život. I když by to asi sotva něco změnilo...

Potom jsem asi tři dny prolézal nákupní centra, chodil z obchodu do obchodu a kupoval na splátky telefony, herní konzole a další drobnou spotřební elektroniku. Večer jsem pak všechny ty krámy zavezl na trh a prodal je šmelinářům za třetinu ceny.

Teď jsem zrovna seděl u McDonalda a s bolavýma nohama nataženýma pod stolem trávil děsivě nezdravý hamburger s colou. Nemá už žádnou cenu nějak šetřit organismus, teď už můžu všechno... Že bych si zapálil? Je to teprve rok, co jsem s tím praštil. Je to k vzteku, takových sil mě to stálo! No dobře, tak jaký je plán na zítra? Hned zrána musím zaskočit za právníkem, aby mi napsal nějaký oficiální papír, že rodiče nenesou žádnou odpovědnost za nesplacené spotřebitelské úvěry svých dětí, to pro případ, že by si po mé smrti chtěli na mámu došlápnout vymahači.

Po mé smrti – brrr, to zní hrozně... Od právníka pojedu domů a proberu hadry a osobní věci – něco prodám do sekáče, něco rozdám a zbytek vyhodím. Nechci, aby se cizí lidi, nebo třeba i máma, hrabali v mých spodkách a zaprášených suvenýrech. Stejně tak bych měl přebrat fotky a dokumenty v kompu i na papíře. Co je moc osobní, to se spálí. No a potom zase do obchodů – srazit pojišťovnám jejich čtvrtletní zisky o tisícinu procenta.

iPhone na hladké desce stolu zavibroval a pomalu se sunul k jejímu kraji. Číslo bylo neznámé a já jsem v klidu pozoroval, jak se můj telefon pokouší spáchat sebevraždu. Při osmém zazvonění konečně dolezl na kraj stolu, naposledy sebou škubl a vrhl se vstříc kachlové podlaze. Stačil jsem ho zachytit uprostřed pádu a přitom ještě zamrkat na jednu sympatickou mladou maminku s děckem, které se zaujetím sledovalo celou mou akci.

Přijal jsem hovor: „Ano?“

„Dobrý den, Glebe, tady Olga z Alcoru.“

Mrkl jsem na hodinky, bylo něco po osmé.

„To jste nějak dlouho v práci, Olgo, šéfové vám toho nakládají asi docela dost.“

Dívka se do telefonu ze zdvořilosti krátce zasmála.

„Ani ne, to je v pohodě, dnes jste můj poslední klient.“ Pak její hlas o poznání zvázněl. „Jak to s vámi vypadá, rozhodl jste se nějak?“

„Ne, Olgo,“ automaticky jsem zavrtěl hlavou. „Je to pro mě moc drahé, prostě si to teď nemůžu dovolit. Možná příště... V nějakém příštím životě.“

„Chápu,“ zdálo se mi, že v jejím hlase je slyšet opravdové, nikoli jenom strojené porozumění. „Glebe, nevím, jestli to víte, ale naše firma má přístup k zdravotnickým databázím a prověřujeme v nich údaje o všech našich potenciálních klientech...“

Zašklebil jsem se. Vypadá to, že v současném světě digitálního dohledu pojem lidského soukromí už brzy dočista vymizí.

Příjemný hlas v telefonu pokračoval: „Takže moc dobře vím, jak vám teď asi je. Moje máma před třemi lety taky zemřela na rakovinu.“ Olga se na moment zarazila a tichounce popotáhla nosem. Nevím proč, ale živě jsem si představoval, jak si opatrně, tak aby si nerozmazala make-up, vytírá kapesníčkem slzu z koutku oka. „Právě proto jsem pak šla pracovat do Alcoru. Ale něco vám povím, Glebe,“ její hlas nabral na síle, „zmrazení není jediná možnost! Existuje ještě jiná varianta!“

Nastražil jsem uši: „Jaká varianta?“

„Hrajete hry, Glebe? Myslím takové ty přes síť, co je hraje víc lidí najednou.“

Znovu jsem se zamračil.

„Kdysi jsem hrával. A docela dost...“

„Takže jste profesionální hráč? Vyznáte se v tom dobře?“

„To zase ne!“ Zmačkal jsem papírový ubrousek a hodil ho do nedopité sklenice. „Profíci, to jsou elektroničtí sportovci nebo aspoň lidi, kteří ve hrách vydělávají solidní prachy tím, že získávají vzácné předměty na prodej, cvičí nováčky a tak. Já jsem byl jen takovej obyčejnej pařan, jestli víte, co tím myslím. Hrál jsem dvanáct hodin denně, kašlal jsem kvůli tomu na holku, na kámoše, na školu. Až když se naši vybourali v autě, otec se zabil a z matky se stal invalida, tak jsem se odlepil od monitoru. V návalu emocí jsem zformátoval disky a začal žít nový život. Od té doby ani nečtu, co je v herním světě nového, bojím se, abych do toho znova nespádl.“

Olga znovu popotáhla nosem... Sakra, jsem nějaký přecitlivělý, všechno mě nějak moc dostává, mám nervy napnuté jak struny od kytary...

„Promiňte, Olgo, ale je to pro mě docela citlivé téma a jsem i trochu unavený. Takže, v čem spočívá ta druhá varianta a co to má společného s hraním?“

„Slyšel jste už něco o *vtažení*? Vtažení do virtuální reality? Ne? To je divné, už se o tom mluví i v televizi, i když oficiálně ten problém vlastně neexistuje a ve veřejnoprávních médiích je to tabu. Naši firmě za poslední rok i přes poměrně agresivní marketing ubyl počet klientů víc než o dvě třetiny. To je ovšem interní informace, a kdyby něco, tak jsem vám nic neříkala!“

Nevydržel jsem to a skočil jí do řeči:

„Olgo, nemůžete to přeskočit? Problémy vaší firmy mě zrovna dvakrát nezajímají, radši mi řekněte, co je to to vtažení.“

„Abych řekla pravdu, nejsem na tohle zrovna odborník a neovládám náležitou terminologií, takže bych vám to asi těžko vysvětlila správně. Ale přečtete si o tom něco na internetu, teď je tam toho plno, je to snad nejžhavější téma roku.“

„Dobře, Olgo, díky moc za tip! Já si to vygoogluju. A jestli z toho něco bude, máte u mě šampaňský!“

„Radši kytku!“

„Tak platí, kytku a šampaňský!“ Na tváři se mi mimoděk objevil úsměv.

Ještě jednou jsem poděkoval, narychlo se rozloučil, sedl do své káry a uháněl k domovu. Nová naděje tlačila mou nohu na pedál plynu, takže jsem už za hodinu seděl před obrazovkou a lačně pročítal výsledky vyhledávání.

Internetová komunita doslova šílela. Asi před dvěma lety se blogy, fanouškovská fóra a herní portály začaly plnit zprávami o záhadných a zlověstných událostech: Lidi se zasekávali ve hře a nemohli se z ní žádným způsobem dostat ven. Ani fyzické vypnutí internetu a odpojení kabiny nevedlo k přerušení spojení s herním serverem. Jak se potom ukázalo, připojení už nebylo potřeba, vědomí se úplně přelilo do herního světa a v realu zůstávala jen prázdná fyzická schránka bez kapky rozumu.

Nikdo neví, jestli byli i takoví, kteří se *zasekli*, byli *vtaženi* nebo, jak někdo říká, *digitalizovali* se v nejjednodušších hrách, jako jsou šachy nebo tetris. Pokud ano, tak to je teda lituju. Ostatně není co závidět ani těm,

jejichž vědomí zůstalo viset v různých tankových, leteckých a dalších podobných simulátorech. Ať už je člověk jakkoli fanatickým příznivcem tančíků, každý den se třeba stokrát usmažit v rozžhaveném pancíři zasaženého stroje – to už je pěkné osobní peklíčko!

Mnohem větší štěstí měli ti, kteří se zasekli v plnohodnotných virtuálních světech současných online her. Tisíce, možná miliony čtverečních kilometrů prostoru, ohromně propracované sociální prostředí a svět, který se příliš neliší od toho skutečného. Jak se zdá, někomu to dokonce i docela vyhovovalo. Nemusíte chodit do práce nebo do školy, starat se o chléb vezdejší a každý den se v zrcadle sklíčeně dívat na své ochablé svalstvo v kombinaci s pubescentními bedary nebo stařeckými vráskami. Ve VIRTU jste velcí machři, máte spoustu sil a jste sami sobě pány. Určitým skupinám populace takový život přišel mnohem atraktivnější než jejich dosavadní existence.

Handicapovaní a nevyлéčitelně nemocní lidé se pokoušeli záměrně podstoupit vtažení ve snaze získat zdravé a silné tělo. Co na tom, že bylo jen virtuální... Počítačově obzvláště gramotní důchodci usedali do herních kabin, aby dosáhli nesmrtelnosti – vysněného cíle těch, kteří už počítají na prstech své poslední dny. Pak tu byli i odsouzenci k smrti nebo milenci, kterým nebylo dopřáno být spolu, a místo aby ve společném objetí skočili ze střechy, raději spolu pomocí vtažení utekli do některého z virtuálních světů. Obdivovatelé Tolkiena a jiní blázní do fantasy, kteří toužili stát se elfy a trpaslíky, mágy a rytíři, se v nadšené extázi navždy zabydlovali v herních kabinách. A jak ukazovaly nelítostné statistiky, mezi těmi nešťastnými sedmnácti procenty, na které fenomén vtažení nefungoval, záhy propukla mohutná epidemie sebevražd. Vtažení se pro tyhle lidi stalo životní nutností, vtažení bylo najednou obrovsky žádané.

Vlády byly na poplach. Pomocí zákonů stanovovaly časové limity doby, kterou mohl člověk v kabině strávit v režimu plného ponoření do virtuální reality. Virtuální světy, u kterých byl zaregistrován být jen jediný případ vtažení, se dostávaly pod přísnou státní kontrolu. Stejně tak bylo příslibeno, že se tyto servery nikdy nevypnou.

Naprosto nechápu, jak mi celý tenhle humbuk mohl uniknout. Stále hlouběji a hlouběji jsem se začítal do článků a příspěvků na internetu. Prsty se mi nervózně trásly a v prázdných šálkách od kafe se osiřele povalovaly

nedopalky camelek z krabičky, kterou jsem našel hluboko v útrokách kuchyňské linky.

Ráno mě zastihlo v kuchyni u otevřeného okna a s poslední cigaretou v ruce. Oči mi slzely, z litrů vypité kávy se mi zvedal žaludek, ale má duše jásala. To je ono, to je přesně ono! Žádná proměna v mraženou kýtu za šílené peníze, tohle je opravdová skulina, kterou se dá upláchnout ze slepé uličky, a ukázat tak zubaté prostředníček.

Čekala mě ještě spousta práce. Bude potřeba vyřešit technickou stránku věci: Jakou kabinu vybrat? Jak obejít ochranný hardwarový časovač, omezující dobu a typ pobytu ve VIRTU? Jak moje tělo vydrží týden až dva bez jídla, pití a léků? Noví guruové vtažení na různých fórech věnovaných tomuto užitečnému fenoménu totiž doporučují počítat právě s takovým časovým horizontem. Všechny tyhle otázky vlastně řešila už spousta lidí přede mnou. Bylo jen třeba sehnat co nejvíc informací a pečlivě je zpracovat, abych našel řešení, které by bylo optimální pro moje potřeby. Už jsem dal stahovat desítky manuálů a videí s podrobnými návody. Do oblíbených položek jsem si přidal stránky, které pololegálně obchodují s čipy prolamujícími ochranné systémy herních kabin. Z otevřených oken prohlížeče na mě svítily hrozně vypadající obrázky složitých kapaček a baněk s nitrožilní výživou. Přípravy byly už v plném proudu. Technická stránka nebyla jednoduchá, nicméně byla řešitelná.

Potom bylo nutné vybrat si virtuální svět, nadefinovat si vhodnou postavu a naučit se hrát. I k tomu bylo potřeba pročíst moře stránek a diskusních fór. Ale času bylo tragicky málo. Pokud mám počítat s dvěma týdny na vtažení, pak na přípravu zbývá nanejvýš tak pět, maximálně sedm dní. To je málo, hrozně málo... No nic, není co ztratit! Vsadím všechno na jednoho koně!

* * *

Heslo z Wikipedie:

Online hra pro více hráčů Jiný svět.

Start projektu: květen 203X.

Počet uživatelů: 48 000 000, přírůstek 1 400 000 hráčů za měsíc.

Typy připojení: 2D/3D, VIRT kabina s úplným nebo částečným ponořením.
Rozloha světa: 1 430 000 km², přírůstek 12 000 km² za měsíc. Generování nových teritorií, NPC, mobů a questů: skupina UI pod vedením UI Ray-31.
Administrátor: UI Karmín-9.

Import a export reálných peněz, prodej předmětů a služeb v celkové hodnotě 42 mld. USD ročně.



3. kapitola

Ventilátory sotva slyšitelně zašelestily, masážní válečky sebou zaškubaly a zapnul se systém ohřevu křesla. Kabina se aktivovala z režimu spánku. Před očima mi přeběhly tabulky testů systému a iniciace připojení. Naběhlo obsáhlé menu plochy.

V duchu jsem se pokřížoval a třikrát zaklepal na dřevo, načež jsem spustil herního klienta *Jiného světa*. Následovala několikavteřinová odmlka na připojení, instalaci nejnovějších aktualizací a vygenerování formuláře k založení nového účtu. Poté, co jsem nakrmil formulář daty své kreditní karty a bez přečtení odklikl dlouhatánský úvodní text s popisem a historií virtuálního světa, jsem se konečně dostal do menu vygenerování nové postavy.

– Zvolte rasu.

– **Vznešený elf.**

– *Pozor! Hru se vznešeným elfem lze doporučit pouze zkušeným hráčům! Vznesení elfové jsou oddanými věřícími božstev světla, což je automaticky činí nepřáteli všech přívrženců Padlého. Kromě toho se Město Jasu, hlavní město světlých elfů a jejich startovní lokace, nachází poblíž hranice Zemí Temna. Město samo je sice dobře chráněno před útoky stoupců Bezejmenného, nicméně již v bezprostředně přilehlých lokacích může docházet k výskytu různorodých emanací sil temna. Opravdu chcete zvolit tuto rasu?*

– **Ano, potvrzují.**