

0000

Усі мої однолітки пам'ятають, де вони були та що робили, коли вперше почули про змагання. Я сидів у своєму сховку та переглядав мультфільми, коли відео перервала екстрена новина: минулої ночі помер Джеймс Галлідей.

Певна річ, я знав хто такий Галлідей. Всі знали. Він був дизайнером відеоігор, відповідальним за створення ОАЗи, величезної багатокористувацької онлайн-гри. Поступово вона переросла в глобальну мережу віртуальної реальності, якою більшість людства тепер користується щодня. Безпрецедентний успіх ОАЗи перетворив Галлідея на одного з найбагатших людей світу.

Спершу я не міг зрозуміти, чому ЗМІ здійняли такий галас навколо смерті мільярдера. Зрештою, жителі Землі мають інші проблеми. Енергетична криза. Катастрофічні зміни клімату. Всесвітній голод, бідність та хвороби. Півдюжини війн. Ви знаєте: «коти живуть із псами... масова істерія!» Зазвичай, новини не переривають ваш інтерактивний ситком чи мильну оперу, якщо не сталось чогось справді важливого. Як от появи нового смертельного вірусу чи зникнення чергового великого міста під грибоподібною хмарою. Чогось грандіозного. Попри шалену популярність Галлідея, його смерті повинні були приділити коротке повідомлення у вечірньому випуску, щоб широкі маси могли задрісно похитати головами, коли ведучий озвучить, яка непристойно велика сума грошей перейде спадкоємцям багатія.

Але у тому-то й справа. Джеймс Галлідей не мав спадкоємців.

Помер самітником у віці шістдесяти семи років, не маючи живих родичів, та, на думку багатьох, не маючи жодного друга. Останні п'ятнадцять років життя він провів у самоізоляції, впродовж якої — якщо вірити чуткам — цілковито втратив розум.

Отже, справді приголомшливі новини того січневого ранку, новини, які змусили всіх від Торонто до Токію поперхнутися сніданком, стосувались останньої волі та заповіту Галлідея, та долі його

величезного статку.

Галлідей підготував коротке відеозвернення та залишив вказівки оприлюднити його в світових медіа одразу по його смерті. Він також подбав, щоб кожнісінький користувач ОАЗи отримав копію цього відео електронною поштою того ж ранку. Я досі пам'ятаю, як почув знайомий звук сповіщення вхідного листа, всього за кілька секунд після того, як уперше побачив той випуск новин.

Його відеозвернення насправді було ретельно продуманою короткометражною під назвою «Запрошення Анорака». Галлідей, відомий ексцентрик, був цілковито одержимий вісімдесятими, десятиліттям, протягом якого він був підлітком. «Запрошення Анорака» було переповнене прихованими відсилками на поп-культуру вісімдесятих, майже всі з яких я не зрозумів під час першого перегляду.

Відеоролик тривав трохи більше п'яти хвилин, але за наступні дні та тижні його досліджуватимуть найскрупульозніше в історії, за кількістю присвяченого йому покадрового аналізу він перевершить навіть фільм Зарпрудера. Усе моє покоління знатиме напам'ять кожен секунду повідомлення Галлідея.

* * *

«Запрошення Анорака» розпочинається звуками труб з початку старої пісні «Dead Man's Party».

Перші кілька секунд пісня звучить при темному екрані, поки до труб не долучається гітара, і саме тоді з'являється Галлідей. Але він не той шістдесятисемірічний літній чоловік, змучений часом та хворобою. Він виглядає точнісінько як на обкладинці журналу «Тайм» у 2014 році — високий, худий, здоровий сорокалітній чоловік, з неслухняним волоссям та фірмовими роговими окулярами. І одягнений він у те саме, що й на обкладинці «Тайм»: зношені джинси та вінтажна футболка з принтом «Космічних загарбників».

Галлідей на шкільних танцях, що проводяться у великому спортзалі. Його оточують підлітки, чий одяг, зачіски та манера танцю вказують на період кінця вісімдесятих¹. Галлідей теж танцює — чого ніхто не бачив, аби він робив у реальному житті. Маніакально вищирившись, він закручується у швидких рухах, розмахуючи руками та головою у такт пісні, бездоганно повторюючи кілька знакових рухів вісімдесятих. Але Галлідей не має партнера. Він, як співається у пісні, танцює сам із

собою.

У нижньому лівому кутку екрана ненадовго з'являється кілька рядків тексту, перелічуючи назву гурту й пісні, студію звукозапису та рік випуску, так, ніби це старий кліп в ефірі MTV: Oingo Boingo, «Dead Man's Party», MCA Records, 1985.

Коли починаються слова, Галлідей, все ще пританцьовуючи, починає ворухити губами в такт: «Є прикид, та нікуди податись, гуляю з мертвим за плечем. Не тікай, це лише я...»

Він різко перестає танцювати і рвучким рухом правою рукою глушить музику. Тієї ж миті усі танцівники та спортзал позаду нього зникають, а сцена навколо раптово міняється.

Тепер Галлідей стоїть у похоронному залі, поблизу відкритої труни². Другий, набагато старший Галлідей, лежить усередині, його тіло змарніле та виснажене раком. Блискучі четвертаки прикривають кожну з повік³.

Молодший Галлідей дивиться на труп старшого себе з удаваним сумом, а тоді повертається до присутніх на похороні⁴. Галлідей клацає пальцями і в його правиці з'являється сувій. Він з розмахом розгортає його, той котиться по підлозі та губиться між рядами. Він ламає четверту стіну, звертаючись до глядача, та починає читати:

— Я, Джеймс Донован Галлідей, перебуваючи при здоровому розумі та ясній пам'яті, цим заявляю та оголошую цей документ своєю останньою волею та заповітом, тим самим скасовуючи всі та будь-які мої попередні заповіді...

Він продовжує читати, дедалі швидше, проганяючи ще кілька пунктів юридичною мовою, поки його мова стає настільки швидкою, що важко розібрати слова. Тоді він різко зупиняється.

— Забудьте. Навіть із такою швидкістю, мені й місяця не вистачить все прочитати. Сумно, але я не маю стільки часу.

Він кидає згорток і той зникає у хмарі золотого пилу:

— Дозвольте повідомити основні моменти.

Похоронна зала зникає, і сцена знову змінюється. Тепер Галлідей стоїть перед величезними дверима банкового сховища.

— Уся моя нерухомість, у тому числі контрольний пакет акцій у моїй компанії «Gregarious Simulation Systems», буде поміщена в ескроу доти, доки не буде виконана єдина умова, викладена в моєму заповіті. Перша

особа, яка виконає цю умову, успадкує всі мої статки, які наразі налічують понад двісті сорок мільярдів доларів.

Двері сховища відчиняються і Галлідей заходить досередини. Сховище величезне, в ньому видно склад золотих злитків, завбільшки з великий будинок.

— Ось які гроші ви можете отримати, — широко всміхається Галлідей. — Якого біса. Ви ж не можете це взяти з собою, правда?

Галлідей спирається на купу золотих злитків, камера наближає його обличчя:

— Впевнений, що вам тепер цікаво, що ж слід зробити, аби отримати всі ці грошенята? Притримайте коней, дітки. Зараз розкажу...

Він витримує драматичну паузу, а вираз його обличчя нагадує дитину, що от-от розповість великий секрет.

Галлідей знову клацає пальцями і сховище зникає. Аж раптом Галлідей стискається і перетворюється на маленького хлопчика в коричневих вельветових штанах та вицвілій футболці з принтом «Маппет-шоу»⁵. Молодий Галлідей стоїть посеред безладу в вітальні з килимами паленого оранжевого кольору, стінами з дерев'яними панелями, та кітчевим декором кінця сімдесятих. Поруч стоїть 21-дюймовий телевізор «Зеніт» із підключеною ігровою приставкою «Atari 2600».

— Це була моя перша ігрова консоль, — каже Галлідей, але тепер дитячим голосом. — Приставку «Атарі дві тисячі шістсот» я отримав на Різдво у тисяча дев'ятот сімдесят дев'ятому.

Він падає перед «Atari», піднімає джойстик і починає грати.

— Моєю улюбленою грою була ця, — каже він, киваючи на екран телевізора, де маленький квадрат подорожує через серію простих лабіринтів.

— Вона називалась «Adventure». Як і багато інших ранніх відеоігор, «Adventure» була розроблена та написана лише однією людиною. Але тоді «Атарі» не віддавала належного роботі своїх програмістів, тож ім'я творця гри не фігурувало ніде на упаковці.

На екрані телевізора ми бачимо, як за допомогою меча Галлідей вбиває червоного дракона, хоча через низькороздільну графіку гри скоріше виглядає, наче квадратик за допомогою стрілки заколює деформовану качку.

— Тож хлопець, який створив «Adventure», чоловік на ім'я Воррен Робінетт, вирішив сховати своє ім'я всередині самої гри. Він сховав ключ в одному з лабіринтів. Знайшовши цей ключ, маленьку сіру крапку-піксель, ви могли потрапити в таємну кімнату, де Робінетт сховав своє ім'я.

На екрані телевізора Галлідей спрямовує свого квадратного героя у секретну кімнату гри, де посеред екрана з'являються слова «СТВОРЕНО ВОРРЕНОМ РОБІНЕТТОМ».

— Це, — говорить Галлідей, вказуючи на екран зі щирим благоговінням, — найперше «великоднє яйце» у відеогрі. Робінетт потай від усіх сховав його в кодї гри, а «Атарї», не знаючи про таємну кімнату, виготовила та розіслала «Adventure» по всьому світу. Вони й не підозрювали про існування «великоднього яйця», поки кілька місяців потому діти по всьому світу не почали його знаходити. Я був одним із тих дітей, і виявлення «великоднього яйця» Робінетта стало найкрутішим ігровим досвідом у моєму житті.

Молодий Галлідей кидає джойстик та підводиться. Враз вітальня зникає, а сцена знову змінюється. Тепер Галлідей стоїть у темній печері, де невидимі ліхтарі відкидають світло на вологі стіни. Галлідей також укотре змінюється, перетворившись на свого знаменитого аватара з ОАЗи, Анорака — високого чарівника в мантиї з дещо красивішою версією обличчя дорослого Галлідея (і без окулярів). Анорак вбраний у свою фірмову чорну мантию, а на рукавах вишита емблема його аватара (велика каліграфічна літера «А»).

— Перед смертю, — мовить Анорак значно глибшим голосом, — я створив власне «великоднє яйце» і сховав його десь усередині моєї найпопулярнішої гри — ОАЗи. Перший, хто його знайде, успадкує все моє багатство.

Ще одна драматична пауза.

— «Великоднє яйце» дуже добре заховане. Я не залишив його десь під каменем. Можна сказати, що його замкнено у сейфі, який захований у таємній кімнаті, розташованій у центрі лабіринту, що розміщений — він витягнув руку, щоб постукати по правій скроні, — десь тут.

— Але не хвилюйтесь. Я залишив кілька підказок, щоб було з чого почати. Ось перша.

Анорак робить величавий жест правою рукою і перед ним, повільно

обертаючись у повітрі, з'являються три ключі. Здається, ніби вони виготовлені з міді, нефриту і прозорого кришталю. Поки ключі обертаються, Анорак читає уривок вірша, кожен рядок якого з'являється внизу екрана палаючими літерами:

Троє воріт таємних відчинять три сховані ключі,
Там мандрівник знайде випробування гідні,
І той, хто має вміння й спритність їх пройти,
дійде до Кінця, щоб нагороду там знайти.

Коли він закінчує, нефритовий та кришталевий ключі зникають, залишається лише мідний, що висить тепер на ланцюжку в Анорака на шиї.

Анорак розвертається та крокує углиб печери, камера прямує за ним. За кілька секунд він підходить до пари масивних дерев'яних дверей, встановлених у скелястій стіні печери. Двері обрамлені сталлю, а на їхній поверхні вирізані щити та дракони.

— Я не міг протестувати конкретно цю гру, тому дуже хвилююсь, що надто добре сховав «великоднє яйце». Що його буде дуже важко знайти. Не певен. Коли й так, то запізно щось змінювати. Тому побачимо.

Анорак відчиняє подвійні двері, за ними видно величезну кімнату, заповнену купою блискучих золотих монет і келихами, інкрустованими коштовностями⁶. Тоді він ступає у відкритий прохід та повертається обличчям до глядача, простягнутими руками тримаючи гігантські подвійні двері відчиненими⁷.

— Тож, без подальших зволікань оголошую полювання на «великоднє яйце» Галлідея відкритим!

Тоді він зникає у спалаху світла, а глядач залишається споглядати крізь відчинені двері блискучі гори скарбів.

А тоді екран чорніє.

* * *

У кінці відео Галлідей залишив посилання на особистий сайт, який кардинально змінився на ранок після його смерті. Вже більше десяти років єдине, що було на його сайті, — це коротка зациклена анімація, на якій Анорак сидить у середньовічній бібліотеці, схилившись над робочим столом, змішує зілля, заглибившись у запорошені книги заклинань, а на стіні позаду нього — велика картина зі зображенням

чорного дракона.

Але тепер, коли анімація зникла, на її місці з'явилась турнірна таблиця на зразок тих, що колись використовувались у старих автоматах з відеоіграми. Таблиця мала десять пронумерованих позицій, кожна з яких показувала ініціали ДжДГ — Джеймс Донован Галлідей — з рахунком у шість нулів. Ця таблиця скоро стала відомою як «Табло».

Трохи нижче Табла був значок у вигляді маленької книжки в шкіряній палітурці, який був посиланням для завантаження безкоштовної копії «Альманаха Анорака», збірки з сотень недатованих записів Галлідея. «Альманах» мав понад тисячу сторінок, але в ньому містилось небагато деталей про особисте життя Галлідея чи його щоденні справи. Більшість записів були потоком його свідомості, спостереженнями про різні класичні відеоігри, науково-фантастичні чи фентезійні романи, фільми, комікси, та поп-культуру вісімдесятих, всуміш із гумористичною критикою, яка викривала все: від організованої релігії до дієтичної содової.

Змагання, яке пізніше охрестили Полюванням, швидко проклало шлях у світову культуру. Ніби виграш у лотерею, знайти «великоднє яйце» Галлідея стало популярною фантазією як серед дорослих, так і серед дітей. Будь-хто міг грати в цю гру, і спочатку здавалось, що нема правильного чи неправильного способу. Єдине, на що «Альманах Анорака», здається, вказував, було те, що обізнаність з різними одержимостями Галлідея є необхідною для пошуку «великоднього яйця». А це призвело до глобального захоплення культурою вісімдесятих. Через п'ятдесят років після закінчення цієї епохи, фільми, музика, ігри та стиль вісімдесятих знову були в моді. Вже у 2041 знову набули популярності зачіски сторч та «варені» джинси, а кавери сучасних груп на хітові пісні вісімдесятих домінували в усіх хіт-парадах. Люди вже похилого віку, які власне були підлітками у вісімдесятих, пережили повернення культури своєї молодості та допитливе вивчення цієї культури внуками.

Народилась нова субкультура, що складалась з мільйонів людей, котрі кожную вільну хвилину життя присвячували пошуку «великоднього яйця» Галлідея. Спочатку ці люди були відомі як «мисливці за «великоднім яйцем», але назву швидко замінили до

коротшого «мисливці».

Упродовж першого року Полювання бути мисливцем було надзвичайно модним, і майже кожен користувач ОАЗи стверджував, що він мисливець.

Після першої річниці смерті Галлідея запал мисливців почав згасати. Минув рік, а ніхто так нічого й не знайшов. Жодного з ключів чи воріт. Частково проблема полягала у величезному розмірі ОАЗи. Вона містила тисячі змодельованих світів, де могли бути заховані ключі, а ретельне обстеження хоча б одного з них могло зайняти роки.

Незважаючи на всіх «професійних» мисливців, які вихвалялись на своїх блогах про наближення з кожним днем до прориву, правда поступово ставала очевидною: ніхто насправді не знав, що саме вони шукали або з чого почати пошуки.

Минув ще рік.

І ще один.

Досі нічого.

Широка публіка втратила всякий інтерес до змагання. Люди почали припускати, що все це було лише дивним розіграшем, спланованим багатим безумцем. Інші вважали, що навіть якщо «яйце» дійсно існує, то ніхто його ніколи не знайде. Тим часом, ОАЗа продовжувала розвиватись та набирати популярності, захищена від спроб поглинання та юридичних проблем залізними умовами заповіту Галлідея та армією скажених адвокатів, яким він доручив управління майном.

«Великоднє яйце» Галлідея поступово перейшло у статус міської легенди, а група мисливців, яка постійно зменшувалась у кількості, стала об'єктом для насмішок. Щороку, у річницю смерті Галлідея, ведучі новин жартома повідомляли про відсутність прогресу. І щороку все більше мисливців здавались, вирішуючи, що Галлідей справді сховав «яйце» так, що його неможливо знайти.

Пройшов ще рік.

І ще один.

А тоді, увечері 11 лютого 2045 року, на вершині Табло на огляд усьому світу з'явилося ім'я аватара. Після п'яти довгих років Мідний Ключ нарешті знайшов вісімнадцятирічний юнак, який живе в трейлерному парку на околиці Оклахома-Сіті.

Цим юнаком був я.

Десятки книг, мультфільмів, фільмів та міні-серіалів намагались розповісти історію того, що було потім, але вони все перекрутили. Тому я хочу все прояснити. Раз і назавжди.

Рівень перший

Бути людиною відстійно майже весь час. Відеоігри єдине, що робить життя стерпним.

*— «Альманах Анорака»,
Розділ 91, Рядки 1-2*

Я підхопився від пострілу в одному із сусідніх стеків. Кілька хвилин по тому чувся приглушений крик і плач, а опісля — тиша.

Постріли не були рідкістю у стеках, але вони все ще мене хвилювали. Я знав, що навряд чи вже зможу заснути, тому вирішив убити час до світанку відпрацьовуючи кілька класичних ігор з аркадних автоматів. «Galaga», «Defender», «Asteroids». Ці ігри були застарілими цифровими динозаврами, які стали музейними експонатами задовго до мого народження. Але я був мисливцем, тож не думав про них як про химерний низькороздільний антикваріат. Для мене вони були священними артефактами. Стовпами пантеону. Коли я грав у класику, то робив це з певного роду повагою.

Я загорнувся у старий спальний мішок у кутку крихітної пральні трейлера, затиснутий у щілину між стіною та сушаркою. Я не був бажаним гостем у кімнаті моєї тітки через коридор, і це було взаємним. Мені все одно більше подобалось у пральні. Тут було тепло, я мав удосталь приватності, а бездротовий зв'язок був не таким уже й поганим. І, на додаток, кімната пахла рідким миючим засобом та кондиціонером для прання. Інша частина трейлера тхнула котячою сечею та ганебною бідністю.

Більшість часу я спав у своєму сховку. Але останні кілька ночей температура опускалась нижче нуля, і хоч я ненавидів залишатись у тітки, це все ж краще, ніж замерзнути до смерті.

Загалом у трейлері моєї тітки жило п'ятнадцять людей. Вона спала в найменшій із трьох спалень. Депперти жили в спальні, прилеглій до неї, а Міллери зайняли найбільшу спальню в кінці коридору. Їх було шестеро і вони платили найбільшу частину оренди. Наш трейлер був ще не настільки переповнений, як деякі інші в стеку. Він був подвійної ширини. Вдосталь місця для всіх.

Я витяг та ввімкнув ноутбук. Це був громіздкий та важкий звір, якому вже майже десять років. Я знайшов його в смітнику позаду закинутого торгового центру через дорогу. Мені вдалось повернути

його до життя, замінивши системну пам'ять і перезавантаживши операційну систему з кам'яного віку. За сучасними стандартами процесор був повільніший за лінивця, але мені підходив. Ноутбук слугував портативною науковою бібліотекою, ігровим автоматом та домашнім кінотеатром. Його жорсткий диск був заповнений старими книгами, фільмами, випусками телевізійних шоу, піснями і майже кожною відеогрою, створеною у двадцятому столітті.

Я запустив емулятор і вибрав «Robotron:2084», одну з моїх найулюбленіших ігор. Мені завжди подобались її божевільний темп та брутальна простота. «Robotron» був справою інстинктів та рефлексів. Старі ігри завжди допомагали мені очистити розум та заспокоїтись. Якщо я почувався пригніченим чи сумним через своє життя, все, що треба було зробити, це натиснути на кнопку «Перший гравець». Всі тривоги негайно зникали, а розум зосереджувався на невпинній пікселізованій атаці на екрані переді мною. Там, усередині двовимірного всесвіту гри, життя було просте: *Є лише ти проти машини. Рухайся лівою рукою, стріляй правою, і спробуй залишатись живим так довго, як зможеш.*

Я провів кілька годин, пробиваючись крізь хвилю мізків, сфероїдів, кварків та халків, аби «врятувати останню людську сім'ю»! Але врешті-решт пальці почало судомити і я став втрачати ритм. Коли таке стається на високих рівнях, ситуація погіршується швидко. Я витратив всі додаткові життя за лічені хвилини і на екрані з'явилися два мої найменш улюблені слова: «КІНЕЦЬ ГРИ».

Я вимкнув емулятор і почав переглядати відеофайли. За останні п'ять років я завантажив кожен фільм, телешоу чи мультфільм, згаданий у «Альманасі Анорака». Звичайно, я досі не переглянув їх усі. Це, ймовірно, зайняло би десятиліття.

Я вибрав епізод «Родинних зв'язків», ситкому вісімдесятих про сім'ю середнього класу, що живе в Огайо. Я завантажив це шоу, бо воно було одним з улюблених Галлідея, і мені здавалось, що в одному з епізодів може бути захована якась підказка, пов'язана з Полюванням. Я відразу захопився цим шоу, і вже передивився всі 180 епізодів по кілька разів. Здається, вони ніколи мені не набриднуть.

Сидячи на самоті в темряві, дивлячись шоу на своєму ноутбуці, я завжди уявляв, ніби це я живу в цьому теплому, добре освітленому

будинку, а ці усміхнені, розуміючі люди — *моя сім'я*. Ніби у світі не було нічого настільки поганого, що не могло вирішитись до кінця одного півгодинного епізоду (або двох епізодів, якщо це було щось дуже серйозне).

Моє домашнє життя ніколи навіть віддалено не нагадувало зображене в «Родинних зв'язках», тому, напевно, воно мені так і подобалось. Я був єдиною дитиною двох підлітків, обоє утікачі, які зустрілись у стеках, де я виріс. Я не пам'ятаю батька. Грабуючи продуктовий магазин під час відключення електроенергії, він був застрелений. Мені тоді було всього лиш кілька місяців. Єдине, що я дійсно про нього знав, це те, що він любив комікси. У його коробках я знайшов кілька старих флешок з повними випусками «Неймовірної Людини-Павука», «Людей-Ікс» та «Зеленого Ліхтаря». Одного разу мама розказала, що батько дав мені алітероване ім'я, Вейд Воттс, бо воно звучало ніби секретне ім'я супергероя. Як Пітер Паркер або Кларк Кент. Це змусило мене думати, що він мав бути крутим хлопцем, незважаючи на те як помер.

Моя мати, Лоретта, виростила мене самотужки. Раніше ми жили в маленькому трейлері в іншій частині стеків. Вона працювала в ОАЗі в дві зміни: як теле-продавець, та як ескорт в інтернет-борделі. На ніч вона змушувала мене вставляти затички, щоб я не чув, як вона розпусно розмовляє, видурюючи гроші з когось в іншому часовому поясі. Але затички не дуже допомагали, тож натомість я дивився старі фільми з максимальною гучністю.

Я познайомився з ОАЗою у ранньому віці, тому що мати використовувала її як віртуальну няню. Як тільки я виріс достатньо, щоб носити візор та пару тактильних рукавичок, мама допомогла мені створити в ОАЗі свого першого аватара. Тоді посадила мене в кутку і повернулась до роботи, а я залишився досліджувати абсолютно новий світ, який дуже сильно відрізнявся від того, який я знав досі.

З того часу я виховувався певною мірою на інтерактивних освітніх програмах ОАЗи, до яких кожна дитина мала безкоштовний доступ. Великий шмат свого дитинства я провів тиняючись по змодельованій у віртуальній реальності вулиці Сезам, співаючи пісні з дружніми Маппетсами та граючи в інтерактивні ігри, які навчили мене ходити, говорити, додавати, віднімати, читати, писати та ділитись цим з

іншими. Освоївши ці навички, я досить швидко відкрив, що ОАЗа також була найбільшою у світі громадською бібліотекою, де навіть така злиденна дитина як я мала доступ до кожної книги коли-небудь написаної, кожної пісні коли-небудь записаної, та кожного фільму, телешоу, відеогри та твору мистецтва коли-небудь створеного. Зібрані знання, мистецтва та дивовижі всієї людської цивілізації були там і чекали на мене. Але отримання доступу до цієї інформації виявилось палкою на два кінці. Тому що саме тоді я дізнався правду.

* * *

Не знаю, можливо, ваш досвід відрізнявся від мого. Для мене рости людською істотою на Землі в двадцять першому столітті було, м'яко кажучи, ніби удар у щелепу.

Найгірше в тому, щоб бути дитиною, те, що ніхто не казав правду про моє становище. Насправді, вони робили точно навпаки. І я, звичайно, їм вірив, тому що був лише дитиною і нічого не знав. Тобто, заради Бога, мій мозок навіть не виріс до нормального розміру, то як мені було знати, що дорослі мене обдурюють?

Тож я проковтував всі середньовічні нісенітниці, якими мене годували. Минув деякий час. Я трохи виріс, і поступово почав розуміти, що, відколи я вийшов з утроби матері, майже *всі* брехали мені майже про *все*.

Це було тривожним відкриттям.

Через це в дорослому віці в мене були проблеми з довірою.

Я став усвідомлювати огидну правду, як тільки-но почав досліджувати безкоштовні бібліотеки ОАЗи. Факти були прямо там і чекали на мене, захovanі в старих книгах, написані людьми, які не боялись бути відвертими. Художники, вчені, філософи та поети, багато з яких вже давно померли. Читаючи залишені ними слова, я почав нарешті отримувати контроль над ситуацією. Моєю ситуацією. *Нашою* ситуацією. Те, що більшість людей називає «людським становищем».

Це не були хороші новини.

Хотів би я, щоб хтось розказав мені усю правду відразу, як тільки я був достатньо дорослим, щоб її зрозуміти. Якби ж хтось просто сказав:

— Слухай, Вейд, ти є тим, що називають «людиною». Це досить розумний вид тварин. Як і всі інші тварини на цій планеті, ми походимо від одноклітинного організму, який жив мільйони років

тому. Це відбувається в ході еволюції, згодом ти дізнаєшся про неї більше. Але, повір мені, саме так ми насправді тут з'явилися. Докази цьому є повсюди, поховані в каміннях. Та історія, що ти чув? Про те, як ми були створенні надзвичайно могутнім хлопцем на ім'я Бог, який живе на небі? Повна дурня. Все, що стосується Бога, насправді є стародавньою казкою, яку люди переповідають одне одному тисячі років. Ми все вигадали. Як Санта-Клауса чи Великоднього Кролика.

— О, до речі... Санта-Клауса чи Великоднього кролика не існує. Також брехня. Вибач, малий. Змирись.

— Тобі, мабуть, цікаво, що трапилось до твоєї появи. Страшено багато речей, насправді. Відколи ми еволюціонували в людей, все стало значно цікавішим. Ми дізнались, як вирощувати їжу та одомашнювати тварин, тож нам не доводилось витрачати весь час на полювання. Наші племена збільшувались, і ми поширились по всій планеті як нестримний вірус. Тоді, після кількох воєн між собою через землю, ресурси та вигаданих богів, ми зрештою організували наші племена в «глобальну цивілізацію». Але, якщо чесно, вона не була такою вже організованою чи цивілізованою, і ми продовжували воювати одне з одним. Але ми також опанували науку, що допомогло нам розвинути технології. Як для зграї лисих мавп нам насправді вдалось винайти кілька досить неймовірних речей. Комп'ютери. Медикаменти. Лазери. Мікрохвильові печі. Штучні серця. Атомні бомби. Ми навіть послали кількох хлопців на Місяць і повернули їх назад. Ми також створили глобальну мережу зв'язку, яка дозволяє нам розмовляти одне з одним по всьому світу весь час. Доволі вражаюче, чи не так?

— Але тут починаються погані новини. Наша глобальна цивілізація мала велику ціну. Нам потрібна була ціла купа енергії, щоб її побудувати, і ми отримали цю енергію спалюючи викопне паливо, яке утворюється з мертвих рослин та тварин, похованих глибоко в землі. Більшу частину цього палива ми використали ще до твоєї появи, тож його вже майже не залишилося. А це означає, що ми вже не маємо достатньо енергії, аби наша цивілізація функціонувала як раніше. Тому нам довелось скорочувати споживання. Видатний час. Ми називаємо його Глобальною енергетичною кризою, і вона триває вже досить довго.

— Крім цього, виявилось, що спалювання всіх тих викопних

енергоносіїв мало певні неприємні побічні наслідки, як от підвищення температури планети і погіршення стану навколишнього середовища. Тож тепер полярні льодовики тануть, рівень моря піднімається, а з погодою повний безлад. Рослини і тварини вимирають у рекордних кількостях, а чимало людей голодують і не мають даху над головою. А ми досі воюємо одне з одним, здебільшого за ті кілька ресурсів, що залишилися.

— В основному, хлопче, все це означає, що життя набагато складніше, ніж колись, у Старі добрі часи, ще до твого народження. Колись все було класно, а тепер все жахливо. Чесно кажучи, майбутнє не виглядає дуже безхмарним. Ти народився у паршивий момент історії. І виглядає, що надалі ставатиме тільки гірше. Людська цивілізація у «занепаді». Деякі люди навіть кажуть, що вона «розпадається».

— Тебе, напевно, цікавить, що ж станеться з тобою. Тут усе просто. З тобою станеться те саме, що і з кожною людиною, що коли-небудь жила. Ти помреш. Ми всі вмираємо. Так це влаштовано.

— Що стається, коли помираєш? Ну, ми не певні. Але докази наводять на думку, що не відбувається *нічого*. Ти просто мертвий, мозок перестає працювати, і ти вже не можеш ставити набридливі запитання. Ті історії, що ти чув? Про подорож у прекрасне місце, яке називають «небесами», де немає болю та смерті, ти живеш вічно в стані постійного щастя? Також повна брехня. Як і все, що стосується Бога. Жодних доказів небес немає і ніколи не було. Ми це також вигадали. Прийняття бажаного за дійсне. Тож решту свого життя тобі доведеться жити знаючи, що одного дня ти помреш і зникнеш назавжди.

— Вибач.

* * *

Гаразд, з іншого боку, можливо чесність — не найкращий варіант. Можливо, це не дуже гарна ідея розповідати новоприбулим людям, що вони народились у світі хаосу, болю та бідності якраз вчасно, щоб спостерігати, як все розвалиться. Я довідувався про все поступово протягом декількох років, але все одно почувався, наче стрибнув з моста.

На щастя, я мав доступ до ОАЗи, який був наче аварійним люком у кращу реальність. ОАЗа не дала мені збожеволіти. Вона була моїм дитячим садочком і підготовчою школою, магічним місцем, де все було

можливим.

З ОАЗою пов'язані всі мої найщасливіші дитячі спогади. Коли мамі не треба було працювати, ми одночасно входили в систему і грали в ігри або відправлялись разом в інтерактивні казкові пригоди. Кожного вечора вона примушувала мене виходити з системи, бо я ніколи не хотів повертатись до реального світу. Бо реальний світ був відстійним.

Я ніколи не звинувачував маму за те, як все було. Вона була жертвою долі та жорстоких обставин, як і всі інші. Її поколінню прийшлося найтяжче. Вона народилась у достатку, а довелось спостерігати, як усе повільно зникає. Я пам'ятаю, що більш за все мені було її жаль. Вона постійно була в депресії, і, здається, лише наркотики приносили їй радість. Звичайно, саме вони зрештою її і вбили. Коли мені було одинадцять, вона ширнулась дозою з якимись домішками і померла на нашому старому розкладному дивані-ліжку, слухаючи музику на старому MP3-плеєрі, який я відремонтував і подарував їй попереднього Різдва.

Саме тоді мені довелось переїхати до Еліс, сестри моєї матері. Тітка Еліс взяла мене до себе не через доброту чи сімейну відповідальність. Вона зробила це, аби щомісяця отримувати від уряду додаткові продуктові ваучери. Майже завжди мені доводилося шукати їжу самотужки. Як правило, це не було проблемою, бо в мене талант знаходити та ремонтувати старі комп'ютери і поламані консолі ОАЗи, які я продавав ломбардам або міняв на продуктові ваучери. Я заробляв достатньо, щоб не голодувати, чим не могли похвалитись мої сусіди.

Рік після смерті матері я провів у жалю до себе та відчаї. Я намагався дивитись на світлу сторону, нагадував собі, що навіть сиротою мені живеться краще, ніж дітям в Африці, чи Азії, чи Північній Америці. У мене завжди був дах над головою і більш ніж достатньо їжі. І в мене була ОАЗа. Моє життя було не таким вже поганим. Принаймні так я собі говорив у марній спробі заповнити велику самотність, яку відчував.

А тоді почалось Полювання на «великоднє яйце» Галлідія. Думаю, це мене і врятувало. Раптом я знайшов щось варте зусиль. Мрію, за якою варто гнатись. За останні п'ять років Полювання стало моєю метою та ціллю. Квестом, який треба виконати. Причиною вставати з ліжка вранці. Чимось вартим очікування.

Щойно я розпочав пошуки «великоднього яйця», майбутнє вже не здавалось таким похмурим.

* * *

Я був на половині четвертого епізоду міні-марафону «Родинних зв'язків», коли двері пральні рипнули і зайшла тітка Еліс (виснажена недоїданням гарпія в халаті), стискаючи кошик з брудним одягом. Її погляд був ясніший, ніж зазвичай, що було поганим знаком. З тіткою було легше мати справу, коли вона була під кайфом.

Вона глянула на мене зі звичним презирством і почала завантажувати одяг у пральну машину. Тоді її обличчя перемінилось і вона виглянула з-за сушарки, щоб краще мене бачити. Помітивши ноутбук, її очі розширились. Я швидко його закрив і почав запихати в рюкзак, але знав, що було вже занадто пізно. — Дай його мені, Вейде, — наказала вона, тягнучись до ноутбука. — Я можу закласти його, щоб сплатити оренду.

— Ні! — закричав я, вивертаючись від неї. — Ви що, тітко Еліс. Він потрібен мені для школи.

— Що тобі *потрібно*, так це виявити *вдячність!* — гаркнула вона. — Всі інші тут сплачують оренду. Я втомилась від твого паразитування!

— Ви забираєте всі мої продуктові ваучери. Це сповна покриває мою оренду.

— Нічого в біса не покриває!

Вона знову спробувала вихопити ноутбук у мене з рук, але я відмовлявся його відпускати. Вона обернулась та потупотіла до своєї кімнати. Я знав, що буде далі, тому швидко ввів команду, яка заблокувала клавіатуру та стерла жорсткий диск.

Тітка Еліс повернулась через кілька секунд зі своїм все ще напівсонним хлопцем Ріком. Рік був постійно без сорочки, бо любив хизуватися вражаючою колекцією тюремних татуювань. Не кажучи ні слова, він підійшов і загрозово підняв на мене кулак. Я здригнувся та передав ноутбук. Вони з тіткою Еліс вийшли, обговорюючи, скільки ж можна отримати за комп'ютер у ломбарді.

Втрата ноутбука не мала великого значення. У мене було ще два запасних у сховку, але не такі швидкі, і мені доведеться перезавантажувати всі медіа-файли з резервних дисків. Суцільний геморой. Але я сам у цьому винен. Я знав, на який ризик йду,

приносячи сюди щось цінне.

У вікно пральні почало проникати темно-синє світло світанку. Мені здалось хорошою ідеєю піти сьогодні до школи трохи раніше.

Я одягнувся так швидко і тихо, наскільки це можливо, натягнувши зношені вельветові штани, мішкуватий светр і завелике пальто, з яких складався весь мій зимовий гардероб. Тоді взяв рюкзак і виліз на пральну машину. Вдягнувши рукавички, відкрив вкрите інеєм вікно. Я виглянув над нерівним морем дахів трейлерів і арктичне ранкове повітря заціпало щоки.

Трейлер тітки був верхнім у «стеку» з двадцяти двох пересувних домівок, що було на рівень чи два вище за більшість стеків довкола нашого. Трейлери на нижньому рівні розміщувалися на землі або на своїх оригінальних бетонних фундаментах, а блоки, складені над ними, були підвішені на укріплених модульних риштуваннях, безсистемних металевих решітках, які будувались частинами протягом багатьох років.

Ми жили в стеках Портленд-авеню, розтягнутому вулику знебарвлених олов'яних взуттєвих коробок, що ржавіють на берегах I-40, якраз на захід від зруйнованої серцевини хмарочоса Оклахома-Сіті. Це було скупчення з понад п'яти сотень окремих стеків, пов'язаних між собою саморобною мережею перероблених труб, стрижнів, опорних балок та містків. Навколо дедалі ширшого зовнішнього периметру стеків розташовувались шпилі десятків стародавніх будівельних кранів (які складали ці ж таки стеки).

Верхній поверх або «дах» стеків наче клапті покривав масив старих сонячних батарей, які забезпечували додаткову енергію нижнім рівням. Збоку кожного стеку звивалась вгору та вниз в'язка шлангів та гофрованих труб, постачаючи до кожного трейлера воду та відносячи нечистоти (розкіш, недоступна у деяких стеках міста). До нижнього рівня (відомого як «дно») діставалось дуже мало сонячного світла. Темні, вузькі смужки землі між стеками були забиті кістяками закинутих автомобілів та вантажівок, їхні паливні баки спорожніли, а шляхи для виїзду давно перекриті.

Один з наших сусідів, містер Міллер, якось пояснив мені, що трейлер-парки, як наш, спочатку складались з кількох десятків мобільних будинків, розташованих на землі акуратними рядами. Але

після падіння нафти та початку енергетичної кризи, біженці з сусідніх приміських та сільських районів заповнили великі міста, спричинивши масовий дефіцит житла. Нерухомість в межах пішої прогулянки від великого міста стала надто цінною, аби витратити її на пласкі мобільні будинки. Тоді в когось визріла блискуча ідея, як виразився містер Міллер, «складати всіх до біса», щоб максимізувати використання землі. Ідея здобула широку популярність, і трейлер-парки по всій країні швидко перетворились у стеки як наш — дивний гібрид нетрів, скватерних поселень і табору біженців. Тепер вони розкинулися на околицях більшості великих міст, усі переповнені переселеними селянами, як мої батьки, які — відчайдушні до роботи, їжі, електрики та надійного доступу до ОАЗи — покинули свої вимираючі містечка та використали останні запаси бензину (чи в'ючних тварин), щоб перетягти свої сім'ї, автофургони та мобільні будинки до найближчого мегаполісу.

Кожен стек у нашому парку складався щонайменше з п'ятнадцяти мобільних будинків (з домішками автофургонів, транспортувальних контейнерів, трейлерів «Ейрстрім», або мікробусів «Фольксваген» для різноманітності). За останні роки багато стеків вирости до двадцяти та більше одиниць. Багатьох людей це змушувало нервуватися. Обвали стеків не були рідкістю, а якщо опори риштувань вигинались під невдалим кутом, ефект доміно міг збити ще чотири чи п'ять сусідніх стеків.

Наш трейлер був біля північного краю стеків, який піднімався до розваленого шляхопроводу. Зі своєї вигідної позиції у вікні пральні я міг бачити тонкий потік електричних транспортних засобів, що повзли потрісканим асфальтом, перевозячи вантажі та працівників до міста. Поки я дивився на похмурий обрій, над горизонтом визирнув яскравий промінь сонця. Споглядаючи схід, я подумки виконав ритуал: щоразу, коли я бачив сонце, нагадував собі, що дивлюся на *зірку*. Одну з понад ста мільярдів зірок у галактиці. Галактиці, яка є лише однією з мільярдів інших галактик у видимому всесвіті. Це допомагало мені дивитись на речі об'єктивно. Я почав так робити після перегляду наукової програми початку вісімдесятих під назвою «Космос».

Якомога тихіше я вислизнув з вікна, і, вчепившись у віконну раму,

зісковзнув вниз холодною поверхнею металевому облицювання трейлера. Сталева платформа, на якій стояв трейлер, була лише трохи ширшою і довшою ніж він сам, залишаючи по всьому периметру відступ завширшки близько півтора фути. Я обережно опустився, доки ноги не опинились на цьому виступі, а тоді потягнувся і зачинив за собою вікно. Схопив прив'язану на рівні талії мотузку, що слугувала за поручень, і став просуватись виступом до кута платформи. Там можна було спуститись на каркас риштування, схожий на драбину. Я майже завжди обирав цей маршрут, коли залишав трейлер тітки чи повертався. До сторони стеку були пригвинчені розхитані металеві сходи, але вони тряслися і стукали об риштування, тож я не міг користуватись ними, не виказуючи себе. Погані справи. У стеках по можливості краще бути непомітним та нечутним. Поблизу часто бували небезпечні та відчайдушні люди, які могли вас пограбувати, згвалтувати, а тоді продати ваші органи на чорному ринку.

Спуск плетінням металевих балок завжди нагадував мені старі платформери типу «Donkey Kong» чи «BurgerTime». Я вхопився за цю думку кілька років тому, коли написав свою першу гру під «Atari 2600» (обряд посвячення у мисливці, як конструювання першого світлового меча для джедаїв). Вийшла пародія на «Pitfall» під назвою «The Stacks», де потрібно було переміщатись крізь вертикальний лабіринт трейлерів, збирати викинуті комп'ютери, шукати бонуси у вигляді продуктових ваучерів та уникати наркоманів і педофілів на шляху до школи. У грі це було значно веселіше, ніж насправді.

Спускаючись униз, я зупинився біля трейлера «Ейрстрім», що знаходився на три рівні нижче нашого, де жила моя подруга місіс Гілмор. Вона була милою літньою жіночкою за сімдесят, і, здається, завжди прокидалась безглуздо рано. Я заглянув у вікно і побачив, як вона човгає по кухні, готуючи сніданок. Через кілька секунд вона мене помітила і її очі загорілися.

— Вейде! — сказала вона, відчиняючи вікно. — Доброго ранку, мій любий хлопчику.

— Доброго ранку, місіс Гі. Сподіваюсь, що не налякав вас.

— Зовсім ні, — сказала вона, щільніше затягнувши халат від протягу з вікна. — Там же можна замерзнути! Чому б тобі не зайти і не поснідати? У мене є трохи соєвого бекону. І ці порошкові яйця не такі

вже й погані, якщо добре посолити.

— Дякую, але я сьогодні не можу, місіс Гі. Мені потрібно до школи.

— Гарзд. Тоді наступного разу.

Вона послала мені повітряний поцілунок і почала зачиняти вікно.

— Постарайся не зламати собі шию, коли лазитимеш там, гарзд, Людино-павук?

— Постараюсь. Побачимось пізніше, місіс Гі.

Я помахав їй на прощання і продовжив спуск.

Місіс Гілмор була надзвичайно привітна. Вона дозволяла окупувати її диван коли мені було треба, хоч там і було важко спати через усіх її котів. Місіс Гі була супер-релігійною і більшість свого часу проводила в ОАЗі, сиділа у пастві однієї з тих великих онлайн мега-церков, співала псалми, слухала проповіді та відвідувала віртуальні екскурсії до Святої Землі. Я ремонтував її древню консоль щоразу, коли та барахлила, а у відповідь вона відповідала на мої нескінченні питання про те, як їй жилося у вісімдесятих. Вона знала найкрутіші дрібниці про вісімдесяті, про які не дізнаєшся з книжок чи фільмів. Вона також завжди молилася за мене. З усіх сил намагалася врятувати мою душу. Мені так і не стало духу сказати їй, що я вважаю організовану релігію повною дурнею. Це була приємна вигадка, що давала їй надію і тримала на плаву — тим самим для мене було Полювання. Цитуючи «Альманах»: «Людам, які живуть у скляних домах, варто заткнути пельку».

Діставшись нижнього рівня, я зістрибнув з риштування, щоб скоротити кілька останніх футів до землі. Гумові чоботи хлюпнули в талий сніг та замерзлий бруд. Внизу було все ще досить темно, тож я дістав ліхтарик і попрямував на схід, прокладаючи собі шлях крізь темний лабіринт, роблячи все можливе, щоб залишатись непоміченим, при цьому намагаючись не спіткнутись об продуктовий візок, двигун, або ще якийсь брухт, яким були засмічені вузькі проходи між стеками. Я рідко бачив когось на вулиці в такий ранній час. Приміські човникові автобуси ходили всього кілька разів на день, тож ті жителі, яким пощастило мати роботу, вже чекали на зупинці біля шосе. Більшість із них працювали денними робітниками на гігантських аграрних фабриках, які оточували місто.

Пройшовши близько півмилі, я досяг гігантського насипу зі старих

автомобілів і вантажівок, безладно навалених у купу вздовж східного периметра стеків. Кілька десятиліть тому крани очистили парк від стількох покинутих транспортних засобів, наскільки це було можливо, аби звільнити місце для ще більшої кількості стеків, і вони скинули їх у величезні купи, як ця, по всьому периметру поселення. Багато з них були майже такі ж високі, як і самі стеки.

Я підійшов до краю купи, і, швидко озирнувшись навколо, аби переконатись, що за мною не стежать, звернув убік і протиснувся у щілину між двома розчавленими автомобілями. Звідти, пригинаючись, видираючись та просуваючись боком, я все далі й далі заглиблювався у гору понівеченого металу, поки не досяг маленького відкритого простору позаду похованого вантажного фургона. Видимою була тільки задня третина фургона. Решта ж була прихована іншими транспортними засобами, покладаними на ньому та довкола. Поперек даху фургона під різними кутами лежали два перевернутих пікапи, але більшу частину їхньої ваги підтримували покладані з обох сторін автомобілі, створюючи свого роду захисну арку, яка не давала горі навалених транспортних засобів розчавити фургон.

Я витягнув з-за коміра ланцюжок з єдиним ключем. Завдяки удачі, цей ключ висів у замку запалювання, коли я вперше знайшов фургон. Багато з цих транспортних засобів були в робочому стані, коли їх покинули. Їхні власники просто більше не могли дозволити собі витратити гроші на пальне, тож вони припаркували їх і пішли геть.

Я поклав ліхтарик у кишеню та відчинив задні праві двері фургона. Вони відкрились приблизно на півтора фути, даючи мені достатньо місця, аби протиснутись. Зачинив за собою двері і знову їх замкнув. Задні двері фургона не мали вікон, тож на секунду я опинився у повній темряві, доки не намацав старий подовжувач, який приклеїв до стелі. Ввімкнув його, і світло старої настільної лампи залило крихітний простір.

Пом'ятий зелений дах компактного автомобіля затуляв отвір на місці лобового скла, але пошкодження передньої частини фургона не поширювались далі кабіни водія. Решта інтер'єру залишилась недоторканою. Хтось видалив усі сидіння (ймовірно, щоб використати замість меблів), залишивши невелику «кімнату» розміром з чотири фути завширшки, чотири фути заввишки й дев'ять футів завдовжки.

Це і був мій сховок.

Я знайшов його чотири роки тому, в пошуках викинутих комп'ютерних запчастин. Вперше відчинивши двері і заглянувши у темний інтер'єр фургона, я одразу зрозумів, що знайшов щось безцінне: приватність. Про це місце більше ніхто не знав, я міг не хвилюватись, що тітка чи якийсь її новий хлопець-невдаха надокучатимуть чи поб'ють мене. Я міг тримати тут свої речі і не хвилюватись, що хтось їх украде. І найголовніше — в цьому місці я міг спокійно підключатись до ОАЗи.

Фургон був моїм прихистком. Моєю печерою Бетмена. Моєю Фортецею самотності. Саме тут я відвідував школу, робив домашнє завдання, читав книжки, дивився фільми і грав у відеоігри. І також тут я проводив свій постійний пошук «великоднього яйця» Галлідея.

Прагнучи зробити фургон максимально звуконепроникним, я покрит стіни, підлогу і стелю пінопластовими лотками з-під яєць і шматками килимів. Кілька картонних коробок від ноутбуків та комп'ютерних частин лежали в кутку, неподалік від стелажа зі старими автомобільними акумуляторами і модифікованим велотренажером, з яких я склепав зарядний пристрій. З меблів було лише розкладне садове крісло.

Я кинув рюкзак, скинув пальто і застрибнув на велотренажер. Зарядка батарей зазвичай була єдиною фізичною вправою, яку я виконував протягом дня. Я крутив педалі, доки лічильник не показав, що батареї мають повний заряд, а тоді всівся у крісло і ввімкнув невеликий електричний нагрівач, що стояв поруч. Зняв рукавички і став потирати руки перед нитками розжарювання, які почали світитись яскраво-помаранчевим. Не можна надовго залишати нагрівач ввімкненим, бо він виснажить батареї.

Я відкрив металеву коробку з захистом проти щурів, де тримав запас їжі, і дістав трохи води і пачку сухого молока. Змішав їх у мисці, а тоді всипав щедрю порцію пластівців «Фрут рокс». Поївши, дістав старий пластмасовий ланч-бокс «Зоряний шлях», який тримав під панеллю приладів фургона. Усередині була видана школою консоль ОАЗи, тактильні рукавички і візор. Це були, безумовно, найцінніші мої речі. Занадто цінні, щоб носити з собою.

Я одягнув еластичні тактильні рукавички і зігнув пальці, щоб

переконатись, що жоден з суглобів не заїдає. Тоді схопив консоль ОАЗи, плоский чорний прямокутник розміром з книжку в м'якій обкладинці. Вона мала вбудовану антену бездротової мережі, але сигнал всередині фургона був ніяким, адже той був похований під величезним насипом щільного металу. Тому я спорудив зовнішню антену і встановив її на капот автомобіля на вершині купи брухту. Кабель антени звивався вгору крізь отвір, який я зробив у стелі фургона. Я включив його в порт збоку консолі, тоді одягнув візор. Він щільно прилягав навколо очей як пара окулярів для плавання, блокуючи все зовнішнє світло. З візора на рівні скронь видовжилися маленькі навушники і автоматично ввіткнулись у вуха. Візор також містив два вбудовані стерео мікрофони, щоб уловлювати все, що я кажу.

Я увімкнув консоль і запустив послідовність входу в систему. Побачив короткий спалах червоного, коли візор відсканував мою сітківку. Прочистив горло і, чітко артикулюючи, сказав свою фразу-пароль для входу: «Вас завербувала Зоряна Ліга для захисту Кордону від Зура та армади Ко-Дана».

Моя фраза-пароль, як і сам голос, була перевірена, після чого я нарешті ввійшов. По центру мого віртуального дисплея з'явився наступний текст:

Особу успішно підтверджено.

Вітаємо в ОАЗі, Парзіваль!

Вхід завершено: 07:53:21 OST-2.10.2045

Текст поступово зник і його замінило коротке повідомлення, яке складалось всього з трьох слів. Це повідомлення у послідовність входу вбудував сам Джеймс Галлідей, коли вперше запрограмував ОАЗу, як данину прямим предкам симуляції, аркадним відеоіграм його юності. Ці три слова завжди були останнім, що бачив користувач ОАЗи, перш ніж покинути реальний світ та ввійти у віртуальний:

ПЕРШОМУ ГРАВЦЕВІ ПРИГОТУВАТИСЯ

Мій аватар матеріалізувався перед шафкою на другому поверсі школи — точно те місце, де я стояв, коли вийшов з системи напередодні.

Я оглянув коридор. Моє віртуальне оточення виглядало майже (але не зовсім) реально. Усе всередині ОАЗи було красиво візуалізовано в трьох вимірах. Якщо не фокусуватись і не зупинятись, щоб уважно вивчити оточення, було легко забути, що кожна річ, яку ви бачите, створена комп'ютером. І це з моєю поганенькою консоллю ОАЗи, виданою у школі. Я чув, що, занурившись у симуляцію за допомогою нового сучасного обладнання, було майже неможливо відрізнити ОАЗу від реальності.

Я доторкнувся до шафки, дверці відчинились з м'яким металевим клацанням. Усередині вона була бідно прикрашена. Плакат принцеси Леї з бластером. Групове фото членів «Монті Пайтона» у костюмах зі «Святого Граалю». Джеймс Галлідей на обкладинці «Тайм». Я простягнув руку і торкнувся купки підручників на верхній полиці шафки, вони зникли, а тоді з'явилися в інвентарі аватара.

Крім підручників аватар мав всього лиш кілька мізерних пожитків: ліхтарик, короткий залізний меч, маленький бронзовий щит і обладунки з пресованої шкіри. Всі речі не магічні та низької якості, але були найкращим, що я міг собі дозволити. Речі в ОАЗі мали таку ж цінність, як і в реальному світі (а деколи й більшу), і за них не можна було заплатити продуктовими ваучерами. Валюта ОАЗи — монета королівства, і в ці темні часи вона була однією з найстабільніших у світі: цінувалась вище ніж долар, фунт, євро чи ена.

У дверях шафки було встановлене невелике дзеркало, і, закриваючи їх, я мигцем побачив віртуального себе. Обличчя та тіло свого аватара я створив більш-менш схожими на власні. Аватар мав трохи менший ніс і був вищим. І худішим. І більш м'язистим. І у нього не було підліткових прищів. Але крім цих дрібних деталей, ми виглядали більш-менш ідентично. Суворий шкільний дрес-код зобов'язував

учнів мати аватарів людей, та того ж віку і статі, що й учень. Ніяких гігантських двоголових гермафродитних демонів — єдинорогів. У будь-якому разі, не на території школи.

Аватара в ОАЗі можна було назвати як завгодно, за умови, що ім'я було унікальним. Тобто ви не могли обрати ім'я, яке вже хтось використовує. Ім'я вашого аватара було також вашою електронною адресою та нік-неймом в чаті, так що краще, щоб воно було крутим і легко запам'ятовувалось. Відомі випадки, коли знаменитості платили величезні суми грошей, аби купити бажане ім'я аватара в кіберсквотерів, які його вже зайняли.

Коли я вперше зареєструвався в ОАЗі, то назвав свого аватара Вейд_Великий. Після цього я продовжував його перейменовувати кожні кілька місяців, як правило, на щось настільки ж безглузде. Але ось уже п'ять років назва мого аватара не змінювалась. У день, коли почалось Полювання, день, коли я вирішив стати мисливцем, я змінив ім'я на Парзіваль, на честь лицаря, який у легенді про короля Артура знайшов Святий Грааль. Більш поширені написання цього імені — Персіваль або Персиваль, та їх вже використали інші користувачі. Але мені однаково більше подобалось Парзіваль. Так гарніше звучало.

Люди рідко використовували в мережі свої справжні імена. Анонімність була однією з головних переваг ОАЗі. Усередині симуляції ніхто не знав, хто ви насправді, якщо ви цього не хотіли. Значна частина популярності та культури ОАЗі була побудована навколо цього факту. Ваше справжнє ім'я, відбитки пальців та зразки сітківки зберігались у профілі, але «Gregarious Simulation Systems» зберігала цю інформацію зашифрованою і конфіденційною. Навіть співробітники «GSS» не могли подивитися справжню особу аватара. Ще коли Галлідей керував компанією, «GSS» постановою Верховного суду домоглася права зберігати особу кожного користувача ОАЗі в таємниці.

Коли я приєднався до шкілької системи ОАЗі, мені необхідно було вказати своє справжнє ім'я, ім'я аватара, поштову адресу та номер соціального страхування. Ця інформація зберігалася у моєму учнівському профілі, але доступ до нього мав тільки директор. Жоден з моїх вчителів чи однокласників не знав, хто я насправді, і навпаки.

У школі учням не дозволялось використовувати імена аватарів. Це

повинно було вберегти вчителів від необхідності говорити такі сміховинні речі, як «Брудний_сутенер, будь уважним!» або «ВеликийБолт69, встань, будь ласка, і зачитай твір із книжки». Натомість студенти повинні були використовувати свої справжні імена з номером, щоб відрізнятись від інших учнів з таким же ім'ям. Коли я реєструвався, у моїй школі вже було два інших учня з іменем Вейд, тож я отримав ID учня під ім'ям Вейд3. Коли я був на території школи, це ім'я висіло над головою мого аватара.

Продзвенів шкільний дзвінок і в кутку дисплея з'явилося попередження про початок першого уроку через сорок хвилин. Я повів аватара вниз по коридору, контролюючи його рухи та дії легкими жестами рук. Для пересування можна було також використовувати голосові команди, якщо руки були зайняті чимось іншим.

Я почвалав у напрямку кабінету всесвітньої історії, посміхаючись та махаючи до знайомих облич на шляху. Я сумуватиму за цим місцем, коли за декілька місяців закінчу школу. Я не чекав закінчення школи з нетерпінням. У мене не було грошей, щоб піти в коледж, навіть в ОАЗі, а мої оцінки були не достатньо хороші для стипендії. Моїм єдиним планом після закінчення школи було стати мисливцем на повний робочий день. У мене не дуже то й був вибір. Перемога у змаганні була моїм єдиним шансом вибратись зі стеків. Хіба що я хотів зв'язати себе п'ятирічним контрактом з якоюсь корпорацією, але це було для мене так само привабливим, як і качатися по битому склі у святковому костюмі.

Поки я йшов коридором, перед своїми шафками почали матеріалізовуватись інші учні, примарні видіння, які одразу робились чіткими. Коридор заповнив галас підлітків. Незадовго я почув образи кинуті в мій бік.

— Ей, чи це ж не Вейд-три?

Почувши крикливий голос, я обернувся і побачив Тода13, неприємного аватара, якого я впізнав з уроків Алгебри-2. Він стояв з кількома своїми друзями.

— Гарний прикид, слимаче, — сказав він. — Де ти такий відкопав?

Мій аватар був одягнений у чорну футболку і сині джинси, один зі стандартних безкоштовних образів, які можна обрати при створенні облікового запису. Як і його друзі-кроманьйонці, Тод13 носив дорогі

дизайнерські речі, ймовірно, куплені на якійсь іншій планеті.

— Твоя мама купила для мене, — відповів я, не зупиняючись. — Наступного разу, коли заскочиш додому погодуватися грудьми і взяти кишенькові, передай їй від мене дякую.

По-дитячому, я знаю. Але, віртуальна чи ні, це все ще була середня школа — чим безглуздіша образа, тим ефективніше.

Моя відповідь викликала сміх у кількох його друзів та учнів, що стояли поруч. Тоді насупився і його обличчя почервоніло — ознака того, що він не потрудився вимкнути режим емоцій в реальному часі, при якому аватар віддзеркалював ваш вираз обличчя і мову тіла. Він готувався відповісти, але я його заглушив, тож не міг чути, що він говорить. Я лише посміхнувся і продовжив свій шлях.

Можливість відключення звуку однолітків була однією з моїх улюблених речей у відвідуванні школи в мережі, і я користувався нею майже щодня. Найкращим було те, що вони *бачили*, що ви їх глушили, але нічого не могли з цим удіяти. На території школи ніколи не було бійок. Симуляція просто не дозволяла цього. Уся планета Людус була зоною без PvP, тобто не було дозволено жодних бійок гравців проти гравців. Єдиною реальною зброєю у цій школі були слова, тому я навчився майстерно ними володіти.

* * *

В реальному світі я ходив до школи аж до шостого класу, і цей досвід не можна назвати приємним. Я був страшенно сором'язливим, незграбним, зі заниженою самооцінкою та майже без соціальних навичок — побічний ефект того, що більшу частину дитинства я провів в ОАЗі. В мережі я без проблем спілкувався з людьми чи заводив друзів. Але в реальному світі взаємодія з іншими, особливо дітьми мого віку, приносила тільки нервові зриви. Я ніколи не знав, що робити чи що казати, а коли набирался сміливості таки заговорити, здавалося, завжди бовкав щось не те.

Частиною проблеми була моя зовнішність. Я страждав від надлишкової ваги і так було скільки себе пам'ятаю. Цьому посприяла моя скупа субсидована урядом дієта, яка складалась з їжі, багатої на цукор і крохмаль. Але в мене також була залежність від ОАЗи, так що єдина вправа, яку я зазвичай виконував, була втеча від хуліганів — до та після школи. Що ще гірше, мій обмежений гардероб повністю

складався з погано припасованого одягу з благодійних чи комісійних магазинів — соціальний еквівалент намальованій на чолі мішені.

Проте, я старався з усіх сил. Рік за роком, мої очі сканували їдальні як Т-1000, шукаючи групу, яка могла би мене прийняти. Але навіть інші ізгої не хотіли мати нічого спільного зі мною. Я був надто дивним навіть для диваків. А дівчата? Розмова з ними навіть не обговорювалась. Для мене вони були схожі на такі собі екзотичні чужорідні види, однаково красиві та страшні. Щоразу, коли я опинявся біля них, мене неодмінно кидало в холодний піт і я втрачав здатність говорити повними реченнями.

Для мене школа була вправою на виживання. Щоденні глузування, жорстоке поводження та ізоляція. Коли я перейшов до шостого класу, то почав задумуватися, чи зможу залишатись при здоровому глузді до закінчення школи, а це ще шість довгих років.

Тоді, в один прекрасний день, наш директор оголосив, що будь-який учень з прохідним середнім балом може подати заявку на переведення в нову шкільну систему ОАЗи. Реальна шкільна система, якою керував уряд, вже кілька десятиліть не мала достатнього фінансування і була переповненою. А тепер умови в багатьох школах стали настільки жахливими, що кожна дитина хоча би з половиною мозку заохочувалась залишитися вдома і відвідувати школу онлайн. Я мало не зламав собі шию, біжучи до школи подавати заявку. Її прийняли й наступного семестру я перейшов до середньої школи ОАЗи №1873.

До того часу мій аватар ніколи не покидав Інсіпію, планету в центрі Сектора-1, де з'являлись нові аватари в момент створення. На Інсіпію не було чим особливо зайнятись, окрім спілкування з іншими нубами або відвідин одного з гігантських віртуальних торгових центрів, які покривали планету. Щоб піти в цікавіше місце, потрібно було заплатити за телепортацію, а це коштувало грошей, яких у мене не було. Тож мій аватар застряг на Інсіпію. Доки моя нова школа не надіслала ваучер на телепортацію, який покривав вартість транспортування аватара на планету Людус, де розташовувалися усі школи ОАЗи.

На Людусі були сотні шкільних кампусів, рівномірно розміщених по всій поверхні планети. Усі школи були однакові, тому що той самий код споруди копіювали і вставляли в інші місця щоразу, коли була