

„Rendkívül szellemes... Egy letűnt kor videojátékai előtt tiszteleg.”

George R.R. Martin, a *Trónok harca* szerzője

„Annyira szórakoztató, hogy legszívesebben újra és újra elolvasnám...”

Hosszú ideje a legjobb regény, amit videojátékosként olvastam.”

Hugh Howey, *A siló* szerzője

A szerző eddig megjelent műve az Agave Könyvek gondozásában:

Ready Player One

ERNEST CLINE

ARMADA



agave
könyvek

Ernest Cline: Armada

Copyright © 2015 by Dark All Day, Inc.

Hungarian translation © Orosz Anna, 2015

A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:

Ernest Cline: Armada

Crown Publishing Group, a division of Penguin Random House LLC, New York, 2015

Fordította: **Orosz Anna**

ISBN: 978 61 5552 291 8

Agave Könyvek

Felelős kiadó: A kiadó ügyvezetője

A borítót tervezte: Faniszló Ádám

A kötetet tervezte: Kuzskó Rajmund

Felelős szerkesztő: Velkei Zoltán

Szerkesztő: Bordás Veronika

Korrektor: Czene István

Készült: a Belvárosi Nyomda Zrt. nyomdájában, 2015-ben

Felelős vezető: Derecskey László

Műfaj: science fiction

Eric T. Cline-nak, az amerikai tengerészgyalogság őrnagyának

A legbátrabb ember, akit valaha ismertem
Semper Fi, öcskös!

ELSŐ FÁZIS

A számítógép egyetlen helyénvaló felhasználása az,
ha játszunk rajta.

Eugene Jarvis, a *Defender* alkotója

1

Kibámultam a sulis ablakán. Kalandokról ábrándoztam éppen, amikor kiszúrtam a repülő csészéaljat.

Pislogtam egyet, de még mindig ott volt. A krómkorong cikcakkban ugrált ide-oda az égen. Alig bírtam szemmel tartani, olyan elképesztően gyorsan cikázott, és olyan lehetetlenül éles kanyarokat vett. Ha lett volna a fedélzetén emberi lény, tuti kidobja a taccsot. Egyszer csak elhúzta a csíkot a távoli horizont felé, majd hirtelen lefékezett, és pár másodpercig csak mozdulatlanul lebegett, mintha egy láthatatlan fénycsóvával szkennelné az alatta lévő környéket. Majd épp ilyen váratlanul kilőtt az ég felé, a fizika törvényeit meghazudtoló manővereket produkálva.

Igyekeztem lazán venni a dolgot. Megpróbáltam szkeptikus maradni. Emlékeztettem magam arra, hogy az egzakt tudomány embere vagyok, még ha általában hármassom is volt belőle.

Újra odanéztem. Még mindig nem tudtam volna megmondani, mi az, csak azt, hogy mi nem. Tuti, hogy nem volt meteor. Meg meteorológiai léggömb, mocsárgáz, de még gömbvillám sem. Az azonosítatlan repülő tárgy, amit a saját szememmel láttam, határozottan *nem erről a bolygóról* származott.

Az első gondolatom ez volt: *Mi a jó franc ez??!*

Amit rögtön ez követett: *Na vééégre! El sem hiszem!*

A helyzet az, hogy konkrétan az ovi első napjától kezdve vártam, hogy valami észvesztően fantasztikus, világrengető dolog megtörje a köznevelés börtönében töltött napjaim végtelen monotóniáját. Több száz órát töltöttem kitartoán bámulva a sulit körülvevő, ingerszegény kertvárosi

táját, és közben némán imádkoztam egy zombiapokalipszisért, vagy egy olyan őrült balesetért, amitől hirtelen szuper képességeim lesznek. De még egy csapat időutazó kleptomániás törpétől is a földhöz vertem volna a seggem.

Ha jól tippelem, sötét ábrándjaim legalább egyharmadában váratlanul felbukkanó földönkívüli lények játszották a főszerepet.

Nyilván soha nem számítottam arra, hogy valaha is megtörténik. Még ha az idegen látogatók úgy is döntöttek volna, hogy beugranak totálisan jelentéktelen kék-zöld bolygócskánkra, egyetlen valamire való földönkívüli se pécézné ki magának pont a szülővárosomat. Mármost, ha nem az a tervük, hogy a civilizációnk elpusztítását a legérdektelenebb helyekkel kezdik. Az Oregon állambeli Beaverton maga volt a dögunalom. Ha az univerzumunknak létezett centruma, akkor én az ettől legtávolabbra eső ponton voltam, és Beru nénivel és Owen bácsival kortyolgattam a kék tejet.

De most! Végre valami fantasztikus! Itt, nálunk, a semmi közepén és még mindig tart! Egy istenverte repülő csészealj cikázott az égen, pont az orrom előtt.

És nagyon úgy tűnt, hogy egyre közeledik.

Lopva hátrapillantottam a két legjobb haveromra, Cruzra és Diehlre, akik mögöttem ültek. Éppen suttogva vitatkoztak, ami teljesen lefoglalta őket, és egyikük se nézett ki az ablakon. Megpróbáltam felkelteni a figyelmüket, de féltem, hogy az ismeretlen tárgynak egy pillanat alatt nyoma veszhet, és nem akartam lemaradni róla.

Gyorsan felnéztem az égre, még épp időben ahhoz, hogy egy újabb ezüst villanást lássak. A csészealj oldalazva elhúzta a csíkot, majd lefékezett és lebegni kezdett a föld felett, mielőtt tovább startolt volna. Nem csinált mást, csak felváltva lebegett és száguldozott.

Határozottan közeledett. Egyre jobban ki tudtam venni a körvonalait. Pár másodpercre oldalra billent, így végre az alját is megpillantottam, és láttam, hogy egyáltalán nem is csészealj. A suli ablakából nézve szimmetrikus hajóteste egy kétféjű csatabárd élére hasonlított, és hosszú,

recés szárnyai egy fekete, nyolcszögletű prizmát fogtak közre, amely úgy csillogott a reggeli napfényben, mint egy komor drágakő.

Na, ekkor kezdett rövidzárlatot kapni az agyam. Az űrhajó formáját semmivel se lehetett összetéveszteni. Pláne, hogy az elmúlt években szinte minden este láttam a célkereszt mögött. Sobrukai-i Glaive, a földönkívüli rosszfiúk egyik csatahajója volt, a kedvenc videojátékból, az *Armadából*.

Ami persze lehetetlen. Mintha egy TIE csillagharcos vagy klingon harci madár cirkálna az égen. A Sobrukai Glaive vadászai egy videojáték kitalált szereplői voltak. A valóságban nem léteztek. Nem létezhetek. A videojátékok soha nem keltek életre, és az ember szülővárosában nem kezdtek el képzeletbeli űrhajók zümmögni. Az efféle valószerűtlen baromságok csak nyálas nyolcvanas évekbeli filmekben történtek, mint amilyen a *TRON*, a *Háborús játékok* meg *Az utolsó csillagharcos*. Olyan filmekben, amikre néhai apám teljesen rá volt kattanva.

A zümmögő űrhajó megint oldalra billent, és most még alaposabban szemügyre vehettem. Semmi kétség, egy Glaive lebegett előttem, saját két szememmel láttam jellegzetes karomszerű mélyedéseit a törzsén, és egyforma plazmaágyúit, amik agyarszerűen álltak ki az elülső részéből.

Csak egyetlen logikus magyarázat létezett arra, amit láttam. Biztos hallucinálok. Nagyon jól tudtam, kik képesek fényes nappal hallucinálni, bármiféle drogok vagy alkohol jótékony hatása nélkül. Azok, akik totálisan rá voltak gyógyulva a pipára. Akiknek nem volt ki a négy kerekük.

Régóta tűnődtem azon, vajon apám is közéjük tartozott-e. Annak alapján, amit az egyik régi naplójában olvastam, az volt a benyomásom, hogy az élete vége felé kissé megkütyyent. Mintha többé nem tudott volna különbséget tenni a videojátékok és a valóság között. Ez pedig minden jel szerint most nálam is beütött. Titokban mindig is ettől féltem: az alma pontosan a Kattant Fa mellé esett.

Valaki bedrogozott? Nem, az lehetetlen. Aznap reggel csak egy epres Pop-Tartot burkoltam be a kocsiban suliba menet, és annál, hogy egy számítógépes játék képzeletbeli űrhajójáról támad hallucinációm, csak egyetlen örültebb dolog lett volna: az, ha ezért egy cukrozott péksütit

hibáztatok. Főleg, hogy jól tudtam, mennyivel sanszosabb gyanúsított a saját DNS-em.

Rádöbentem: én tehetek az egészről. Elővigyázatosabb is lehettem volna, de én helyett pont az ellentétes utat követtem. Mint az öregem, túladagoltam magam az egész életemben korlátlanul fogyasztott eszképzizmusból, hagyva, hogy a képzeletem foglalja el a valóság helyét. Most pedig, akárcsak apámnak, nekem is meg kellett fizetnem könnyelműségem árát. Egy örült vonaton utaztam, ami egyre távolodott a józan ész kötött pályájától. Szinte hallani lehetett Ozzyt, amint azt ordítja: „Mindenki a fedélzetre!”

Ne tedd ezt, fohászokodtam saját magamhoz. Ne most kattanj meg, amikor már csak két hónap van az érettségiig. Ez már a célegyenes, Lightman! Szedd össze magad!

Az ablakon túl újra megindult a Glaive űrhajó. Amint oldalazva a magas fák gyűrűje fölé ért, láttam, amint ágaik megrezzentek. Majd átsüvített egy újabb felhőn, méghozzá olyan gyorsan, hogy tökéletesen szabályos kör alakú lyukat ütött a közepébe, jó pár felhőgomolyagot vonszolva maga után a lyuk túloldalán.

Egy másodperccel később az űrhajó még egyszer, utoljára mozdulatlaná vált a levegőben, majd ezüst ködbe burkolózva száguldani kezdett egyenesen felfelé. Egy szempillantás alatt eltűnt a horizontról.

Egy ideig csak bámultam az üres eget, ahol egy másodperccel ezelőtt még az űrhajó lebegett. Majd a többiekre pillantottam, a közelben ülő osztálytársaimra. Senki más nem nézett az ablak felé. Ha a Glaive csatahajó tényleg ott volt, rajtam kívül nem látta más.

Visszafordultam, és újra az üres eget kezdtem figyelni, azért fohászokodva, hogy megint feltűnjön az ezüst űrhajó. De már híre-hamva se volt, én meg itt maradtam, hogy megküzdjek azzal, amit maga után hagyott.

Az, hogy megláttam a Glaive Harcost, vagy épp odaképzeltam az égre, átbillentett valamit a fejemben. Ez a valami hamarosan a kavargó érzések és emlékfoszlányok tomboló lavinájává nőtt, amelyek mind az apámhoz és a holmijai között talált régi naplójához kapcsolódtak.

Ami azt illeti, abban sem vagyok biztos, hogy napló volt. Soha nem olvastam végig. Túlságosan felzaklatott a tartalma, és az, amit apám lelki-állapotáról sugallt. Úgyhogy szépen visszatettem a régi füzetet oda, ahol találtam, és még a létezését is megpróbáltam elfelejteni. Sikerült is. Pár másodperccel ezelőttig.

Most viszont másra sem tudtam gondolni.

Hirtelen rám tört a vágy, hogy kirohanjak a suliból, beüljek a kocsiba, és hazavezessek, otthon meg előássam a naplót. Csak pár percnnyire laktunk.

A kijáratra pillantottam és őrzőjére, Mr. Sayles-re, élemedett korú matematikánarunkra. Ősz haját rövidre nyírta, fekete keretes szemüveget viselt és mindig ugyanazt a monokróm szerelést: fekete papucscipőt, fekete nadrágot, fehér inget és csíptetős fekete nyakkendőt. Mr. Sayles már több mint negyvenöt éve tanított a középiskolánkban, de a könyvtárban porosodó régi évkönyvek tanúsága szerint a megjelenése egész idő alatt semmit sem változott. Mr. S idén végre úgy döntött, búcsút int a tanári pályának, ami remek hír volt számunkra. Az öreg ugyanis minden jel szerint valamikor az előző évszázadban eljutott a teljes közöny állapotába, és leszarta, mi történik az osztályteremben. Ma az első öt percben kiadta a házit, az óra többi részét pedig a megoldással tölthették, Mr. S pedig kikapcsolta a hallókészülékét, és elővette a szokásos keresztrejtvényét. De azt azért kiszúrta volna, ha megpróbálok lelécelni.

A tekintetem a tábla feletti ősöreg órára siklott, ami az élénközldre mázolt téglafalon virított. Szokásos részvétlenséggel tudatta velem, hogy még harminckét percet kell várnom a kicsengetésre.

Esély nem volt arra, hogy még harminckét percig kibírjam. Azok után, amit az előbb láttam, jó, ha harminckét másodpercig nyugton maradok.

A bal oldalamon Douglas Knotcher ült; szokásához híven a félénk, pattanásos Casey Coxot alázta, aki volt annyira peches, hogy pont előtte kapott helyet. Knotcher általában a verbális inzultálásnál maradt, de úgy látszik, aznap kedve támadt egy kis old school szemétkedéshez, mert benyálazott papírgalacsinokkal dobálta a szerencsétlen srácot. Ágyúgolyóként sorakozott Knotcher padján egy újabb rakás a nyálas gömbökből,

amelyekkel szünet nélkül sorozta Casey tarkóját. Az már most ragadt az előző adagtól. Knotcher néhány haverja a terem végéből sasolta az akciót, és minden egyes találatnál felvonyítottak.

Eldurrant az agyam, valahányszor Knotcher Casey-t szekálta, és gyanítom, ezért is élvezte ezt annyira. Tudta, hogy semmit sem tehetek ellene.

Mr. Saylesre pillantottam, de még mindig belemerült a keresztretjvényébe, és szokás szerint halvány gőze sem volt arról, mi történik. Ezt Knotcher minden áldott nap ki is használta, nekem pedig minden egyes nap ellen kellett állnom a késztetésnek, hogy a torkán nyomjam le a fogait.

A gimi első évében történt „incidens” óta jórészt sikerült elkerülnünk egymást Doug Knotcherrel. Egészen az utolsó évig, amikor a sors kegyetlensége folytán ugyanabba a matekcsoportha kerültünk. Ráadásul egymás melletti padsorba. Mintha az univerzum mindent megpróbált volna, hogy amennyire csak lehet, pokollá teszi számomra a sulis utolsó évet.

Ez azt is megmagyarázta volna, miért került az exbarátnóm, Ellen Adams is ebbe a csoportba. Három sorral arrébb ült, kettővel mögöttem, így pont kiesett a perifériás látóteremből.

Ellen volt életem első szerelme, együtt vesztettük el a szüzességünket. Már vagy két éve dobott az egyik szomszédos sulis birkózójáért, de valahányszor megláttam az ornyergén virító szeplőket, vagy megpillantottam, amint elsimít egy szemébe lógó vörös hajtincset, újra és újra összetört a szívem. Általában az egész órát azzal töltöttem, hogy elfelejtsem: ő is a teremben van.

Az, hogy a halálos ellenségem és a volt barátnóm között kellett ülnöm, minden matekórát a személyes Kobayashi Maru-gyakorlatommá tett. A sulis hetedik órája az érzelmi szilárdságomat tesztelő, brutális akadályverseny volt, amiben egyszerűen nem nyerhettem.

Szerencsére a végzet némileg kiegyenlítette a rémálomba illő matekórai miliót, mert a két legjobb haverom is ebbe a csoportba került. Ha Cruz és Diehl nem lettek volna itt, szerintem már az első héten mindenféle szarságot hallucináltam volna.

Újra rájuk pillantottam. Diehl magas volt és sovány, Cruz pedig alacsony és köpcös. Mivel mindkettőjük keresztnéve Michael volt, az általános óta a családnévükön szólítottam őket. A két Mike még mindig ugyanarról sugdolózott, mint amikor megjelent előttem az úrhajó: mi a filmtörténet legkülönbözőbb harci fegyvere. Megpróbáltam rájuk összpontosítani a figyelmemet.

– Fullánk nem is volt igazi *kard* – mondta Diehl. – Csak egy sötétben világító hobbitkés, amivel lekvárt kentek a muffinra meg a lembas kenyérre.

Cruz nem hagyta magát.

– A félszerzetek pipafüvének élvezete láthatóan elvette az eszed – vágott vissza egy idézettel. Fullánk a *tündék* kardja volt, amit Gondolinban kovácsoltak még az első korban! Gyakorlatilag bármit képes volt elvágni! És a pengéje csak akkor ragyogott, amikor orkokat vagy koboldokat észlelt a közelben. Mjöltnir mégis mit tudott kiszúrni? A kamu akcentust meg a melírozott haját?

El akartam mondani nekik, mit láttam az előbb, de hiába voltak a legjobb barátaim, kizárt, hogy hittek volna nekem. Csak újabb jelnek vették volna, hogy Zack cimborájuk lelkiállapota instabil.

És ki tudja, talán az is volt.

– Thornak nem kell kiszúrnia az ellenségeit, hogy elmenekülhessen előlük, és elbújhasson a hobbitlyukban! – suttozta Diehl. – Mjöltnir elég hatalmas ahhoz, hogy hegyeket pusztítson el! Ráadásul energiabombákat meg villámokat szór, és energiamezőket tud létrehozni. Ja, és a kalapács mindig visszakerül Thor kezébe, még akkor is, ha egy egész bolygót kell átszelnie érte. És csak Thornak engedelmeskedik! – mondta diadalittasan, majd hátradólt.

– Haver, Mjöltnir egy kamu varázs svájci bicska – válaszolta Cruz. – Még a Zöld Lámpás gyűrűjénél is rosszabb! Minden héten újabb varázszerőt találnak ki annak a baltának, hogy Thor kimászhasson a szarból, amibe épp beleírták. – Önelégülten vigyorgott, majd így folytatta: – És ha már itt tartunk, nagyon sokan dobták már el Mjöltnirt, beleértve ma-

gát *Wonder Woman*! Keress rá a Google-ön! Diehl, az egész érvelésed tévedésen alapszik.

Csak a rend kedvéért, én személy szerint Excaliburt választottam volna, amit a róla elnevezett filmből ismerhetünk. De nem volt szívem beszállni a vitába. Ehelyett ismét Knotcher felé néztem, aki egy újabb gigantikus nyálgalacsint készült Casey-re dobni. A nyálban tocsogó papírlabda Casey nedves fejről a földre esett, az egyre nagyobb halomban gyűlő lövedékek közé.

Casey egy pillanatra ledermedt, de nem fordult hátra. Mélyen lecsúszott a székén, miközben kínzója a következő adag nyálrakétát készítette elő.

Nyilvánvaló összefüggés volt Knotcher magatartása és alkoholista apjának erőszakos természete között, de számomra nem jelentett felmentést a szadizmus alól annak kiváltó oka. Ami az apámat illeti, nekem is volt mit feldolgoznom, de ettől még nem tépkedtem a legyek szárnyát.

Oké, azért voltak gondjaim a dühkezeléssel és a fizikai erőszakkal, amit precízen dokumentált a közoktatási rendszer.

...Ja, és épp az imént hallucináltam a kedvenc videojátékomban szereplő földönkívüli űrhajót.

Szóval talán mégsem én voltam a legalkalmasabb személy arra, hogy megítéljem mások épelméjűségét.

Végignéztem az osztálytársaimon. Mindenki, aki a közelemben ült, Casey-t bámulta, valószínűleg azon tűnődve, vajon Casey végül felveszi-e ma a kesztyűt. De szegény srác továbbra is csak Mr. Sayles felé lesegetett, aki annyira belemerült a keresztretjvényébe, hogy észre sem vette a szeme előtt zajló drámát.

Knotcher újabb nyálgalacsint dobott Casey-re, aki még lejjebb csúszott a székén. Olyan volt, mintha szétfolyt volna.

Megpróbálkoztam azzal, amivel félévben: megpróbáltam úrrá lenni az indulataimon, másra figyelni, és nem törődni az egésszel. De nem voltam rá képes.

Undorított a gondolat, hogy az osztálytársaimmal együtt tétlenül végignézzem, amint Knotcher tovább kínozza Casey-t. Nemcsak magamat

vettem meg, hanem az egész emberi fajt. Ha léteznek is az univerzumban más civilizációk, mégis miért akartak volna kapcsolatot teremteni az emberiséggel? Ha egymással így bánunk, ugyan mennyi jóindulat lenne bennünk egy földön kívüli faj bogárszemű lényei iránt?

A lelki szemeim előtt újra megjelent a Glaive vadász képe, amitől még inkább elöntött az adrenalin. Megpróbáltam lehiggadni, emlékeztettem magam a Drake-formulára, majd a Fermi-paradoxonra. Tudtam, hogy van élet a Földön kívül. De azt is, hogy az univerzum méretéből és korából adódóan mennyire elenyésző is a valószínűsége ennek a találkozásnak. Az meg egész egyszerűen kizártnak tűnt, hogy pont az én életemben fussunk össze egy csapatnyi űrbalekkal. Az emberi faj egyébként is magabiztosan száguldott a kihalás felé.

Éles fájdalom hasított az állkapcsomba, és rájöttem, hogy a fogamat csikorgatom, még hozzá annyira erősen, hogy még a hátsó őrlőfogaimat is összetörhettem volna. Nagy nehezen ellazítottam az állkapcsomat, majd Ellenre pillantottam, hogy látta-e, mit csináltam. Tehetetlenül bámult Casey-re, tekintetéből sütött a szánakozás.

Ez volt az utolsó csepp a pohárban.

– Mit művelsz, Zack? – kérdezte Diehl bepánikolva. – Ül már le!

Észre se vettem, hogy felálltam a padból. Még mindig Knotchert és Casey-t bámultam.

– Ja, ja, maradj ki belőle! – suttozta Cruz. – Nyugi, haver.

De addigra már elborította az agyam a vérgőzös köd.

Knotcherhez érve még vártam egy kicsit, vagyis nem markoltam meg a haját, hogy aztán addig verjem a fejét az asztalba, amíg csak bírom.

Ehelyett lehajoltam, és felmarkoltam a nyáltengerben úszó papírgalacsinokat Casey széke mögül. Két kézzel egy hatalmas labdát gyúrtam belőlük, majd egyenesen Knotcher fejére ejtettem. Hihetetlenül jóleső loccsanással landolt a buráján.

Knotcher felugrott, hogy megnézzze, ki támadta meg, de amikor meglátta a fejem, lefagyott. A szeme kidülledt, és mintha kissé elsápadt volna.

Az osztálytársaink kollektív sóhajjal díjazták a papírgalacsinos akció váratlan fordulatát. Mindenki tudta, mi történt Knotcher és köztem még a gimi első évében, és felvillanyozta őket a visszavágó lehetősége. A matékóra hirtelen átkozottul izgalmassá vált.

Knotcher a fejéhez nyúlt, leszedte az összerágott szalvétadarabkákból álló nedvgolyót, majd dühösen a terem túlsó végébe hajította, aminek vagy fél tucat osztálytársunk látta kárát. Egymás szemébe néztünk. Észrevettem, hogy Knotcher arcának bal felén a saját köpése csurgott végig egy vékonyka sugárban. Letörölte, miközben végig engem méregetett.

– Mi van, Lightman? Végre eldöntöted, hogy védelmedbe veszed a szívszerelmed? – dadogta. Nem tudta elnyomni a hangjából áradó bizonytalanságot.

Rávicsorítottam, és tettem egy lépést előre, felemelve az ökölbe szorított jobb kezem. Ez megtette a kellő hatást. Knotcher nem egyszerűen hátrább lépett, hanem iszkolni kezdett előlem, megbotlott a saját székében és majdnem elesett. De összeszedte magát, igaz, az arca lángolt a szégyentől.

Síri csönd telepedett a teremre, csak az ősrégi falióra másodpercmutatója ketyegett.

Gyerünk! – gondoltam magamban. – *Moss be egyet, és meglesz az ürügyem.*

De hiába. Észrevettem a félelmet Knotcher tekintetében, ami erősebb volt a haragjánál. Talán látta rajtam, hogy közel járok a tébolyhoz.

– Kattant – motyogta a bajsza alatt, majd megfordult és leült, de előtte még beintett a középső ujjával.

Ráébredtem, hogy a jobb öklömet még mindig felemelve tartom. Amikor leengedtem, mintha az egész osztály egyszerre sóhajtott volna fel. Casey-re pillantottam, arra számítva, hogy legalább biccent felém egyet a halája jeléül. De még mindig kivert kutyaként lapított, és felém se mert nézni.

Ellenre pillantottam. Pont engem bámult, de azonnal elfordult. Végignéztem a többiekben; csak Cruz és Diehl viszonozta a pillantásomat, és mindkettőjük tekintetéből sütött az aggodalom.

Ekkor Mr. Sayles végre felnézett a keresztretjvényéből, és meglátta, hogy baltás gyilkosként tornyosulok Knotcher fölé. Valamit babrált a hallókészülékén; újra bekapcsolta. Rám nézett, aztán Knotcherre, végül újra rám.

– Mi folyik itt, Lightman? – kérdezte, az ujját fenyegetően felém nyújtva. Nem válaszoltam, mire összeráncolta a homlokát, és így folytatta: – Azonnal ülj vissza a helyedre!

Erre viszont képtelen voltam. Ha még egy pillanatig itt maradok, az agyam eldurran. Úgyhogy nem tehettem mást, fogtam magam, és kimentem a teremből, egyenesen Mr. Sayles orra előtt. Felvont szemöldökkel nézte, amint távozom.

– Nagyon ajánlom, fiatalember, hogy az igazgató irodája felé tartson! – kiáltott utánam.

Én azonban már a legközelebbi kijárat felé sprinteltem. Az osztályterem rendje egymás után bolydult fel, ahogy a sportcipőm talpa szaggatottan végigcsikorgott a folyosó viaszolt padlóján.

Örökkévalóságnak tűnt, mire végre kijutottam a sulis főbejáratán. A diákok parkolója felé rohantam, és közben folyamatosan az eget lestem, balról jobbra pislogva. Komplettdiótának tűnhettem, mintha valami óriások között folyó, láthatatlan teniszmeccset néznék, vagy mint Don Quijote, aki a végső csapás előtt felméri az útjában álló szélmalomokat.

A kocsim a parkoló végében állt. Egykor az apámé volt, egy 1989-es Dodge Omni. A karosszériáról pergett a festék, és tele volt horpadással meg rozsdafoltokkal. Az autó egész gyerekkoromban egy ponyva alatt állt a garázsunkban, amíg a tizenhatodik születésnapomon anyám a kezembe nem nyomta a slusszkulcsot. Vegyes érzésekkel fogadtam az ajándékot, és nem csak azért, mert a rozsdás csotrogány alig vánszorgott. Mint megtudtam, fogantatásomat is ennek az autónak köszönhettem, ami ráadásul pontosan ugyanebben a parkolóban történt. Minderről sajnos anyám tájékoztatott egy Valentin-apon, miután túl sok bort ivott, és mozimaratont tartott a *Mondhatsz akármit* című filmből. Borban az igazság, tartja a mondás, ami anyám esetében duplán igaz, ha egy Cameron Crowe-film is van a dologban.

De hagyjuk is az egészséget, az Omni attól kezdve az enyém lett. Ilyen az élet körforgása. És az ingyen járgány mégiscsak ingyen járgány, főleg egy csóró gimisnek. Próbáltam nem elképzelni a szüleimet, amint a kocsis hátsó ülésén csinálják, miközben Peter Gabriel duruzsol a fülükbe a magnóból.

Bizony, a magnó még mindig működött. Volt hozzá adapterem, úgyhogy a telefonomról is tudtam zenét hallgatni, de szívesebben tettem be apám régi kazettáit. A kedvenc együttese az én kedvenceim lettek, imádtam a ZZ Topot, az AC/DC-t, a Van Halent meg a Queent. Beindítottam az Omni apró négyhengeres motorját, a hangszórók pedig beleremegtek a Power Station *Get It On (Bang a Gong)* feldolgozásába.

Amilyen gyorsan csak tudtam, hazatepertem. Nem lehetett túl biztonságos a sebesség, amivel végigszáguldottam a külvárosi utcák labirintusán, főleg, mivel szinte végig az eget sasoltam az út helyett. Még csak kora délután volt, de már halványan felsejlett a telihold, és végig azt néztem. Emiatt majdnem áthajtottam két stoptáblán, és csak pár centin múlt, hogy oldalról nem jött belém egy terepjáró, amikor átsüvítettem egy piros lámpán.

Ezek után visszafogtam magam, és az utolsó pár mérföldet csigalassan tettem meg hazáig. De közben végig kidugtam a fejem az ablakon, hogy továbbra is az égen tarthassam a szemem.

Leparkoltam az üres kocsifeljárón, és leállítottam a motort, de még nem szálltam ki az autóból. Csak ültem a volánnál, két kézzel markoltam a kormányt, és borostyánnal körbefuttatott apró kis házunk padlásablakát bámultam. Eszembe jutott, amikor először kezdtem kutakodni apám régi holmijai közt. Akkor Clark Kent fiatalabb kiadásának éreztem magam, aki arra készülődött, hogy réges-rég halott apja holografikus szellemétől végre megtudja az igazat a származásáról. Most viszont egy Luke Skywalker nevű jedinövendék jutott eszembe, amint a Dagobah-rendszerben az üreg bejáratát szkenneli, miközben Yoda mester összefoglalja neki az aznapi leckét: *Azt a helyet az erő sötét oldala uralja. Be kell menned oda, te kis szaros.*

Így is tettem.

Kinyitottam a házunk bejárati ajtaját, és beléptem a nappaliba. Muffit, vénséges beagle-ünk álmosan felpillantott a szőnyegről. Néhány évvel ezelőtt még eszeveszetten ugatva várt volna az ajtó túloldalán, de szegényke már annyira öreg és süket volt, hogy nem kavarta fel túlságosan az érkezésem. A hátára fordult, én pedig megvakargattam a hasát, mielőtt felmentem az emeletre. Muffit csak nézett, de nem jött utánam.

Amikor végül a padlásajtó elé értem, egy ideig csak álltam a lépcső tetején. Az egyik kezemet a kilincsen tartottam. Még nem nyomtam le, hogy belépjek.

Szükségem volt egy kis időre, hogy felkészüljek.

Xavier Ulysses Lightmannek hívták, és csak tizenkilenc éves volt, amikor meghalt. Én akkor még csecsemő voltam, úgyhogy nem emlékszem rá.

Később mindig azt mondogattam magamnak, hogy szerencsés vagyok, mert akire az ember nem emlékszik, az nem is hiányozhat neki.

Az igazság azonban az, hogy *nagyon* is hiányzott. A hiányából adódó űrt adatokkal próbáltam betölteni. Igyekeztem még a legapróbb, jelentéktelennek tűnő részleteket is megtudni róla. Néha úgy tűnt, mintha arra játszanék, hogy nekem is ugyanannyira hiányozhasson, mint anyámnak és az apai nagyszüleimnek.

Kábé tízéves lehettem, amikor beütött nálam a „Garp-korszak”. A néhai apám iránti kíváncsiságom szép lassan megszállottságba csapott át.

Addig megleégedtem az évek során kialakult, fejemben összeállt, homályos, idealizált képpel. Igaz, apámról valójában mindössze négy dolgot tudtam. Egész gyerekkorom során ezeket hallottam, leginkább a nagyszüleimtől:

1. Pont úgy néztem ki, mint ő X éves korában (az X az épp aktuális életkorommal helyettesítendő be.)
2. Nagyon szeretett engem és anyámat is.
3. Munkahelyi balesetben halt meg a helyi szennyvízkezelő telepen.
4. A baleset feltehetően nem az ő hibájából történt.

Amint az életkorom kétszámjegyűvé vált, egyre mohóbb kíváncsiságom többet akart ezeknél a homályos részleteknél. Így hát, természetesen az özvegyét, anyámat kezdtem kérdésekkel bombázni. Naponta. Állandóan. Túl fiatal és tudatlan voltam ahhoz, hogy felfogjam, milyen fájdalmas lehet neki elviselni, hogy megállás nélkül a halott férjéről faggatja annak tízéves klónja. Annnyira lefoglaltak a kérdéseim, hogy észre se vettem a fától az erdőt, anyám pedig rendületlenül igyekezett kérdéseimet a legjobb tudása szerint megválaszolni.

Egy nap viszont a kezembe nyomott egy apró rézkulcsot, és beszélni kezdett a padláson porosodó dobozokról.

Addig abban a hitben éltem, hogy apám halála után anyám minden holmiját felajánlotta a rászorulóknak. A szememben ez tűnt a leglogikusabb lépésnek egy olyan fiatal özvegy anyuka helyében, aki megpróbálja újrakezdeni az életét. Azon a nyári napon azonban anyám felvilágosított a tévedésemről. A valóságban anyu mindent bedobozolt, és amikor néhány hónappal apám halála után beköltöztünk a házunkba, amit a balesetért járó kártérítésből vett, minden dobozt felvitt a padlásra. Értem tette, még hozzá azért, hogy ha felnövök, és többet akarok tudni apámról, a dobozok alapján választ találjak a kérdéseimre.

Amikor összeszedtem a bátorságomat, és kinyitottam a padlás ajtaját, egy tucat kartondoboz látványa fogadott. Az egyik sarokban sorakoztak a rézsűs gerendák alatt, a nap beszűrődő sugarai éppen megvilágították őket. Hosszú ideig csak álltam ledermedve, és bámultam ezt a halomnyi időkapuszulát, amelyek arra vártak, hogy felfedezzem a titkaikat.

A nyár hátralévő részét a padláson töltöttem, végignéztem az összes holmit, akár egy régész, aki egy ősi sír relikviáit ássa elő a történelem mélyéről. Eltartott egy ideig. Ahhoz képest, hogy apám csak tizenkilenc évet élt, elképesztő mennyiségű cuccot halmozott fel.

A dobozok nagyjából harmada apám régi videojáték-gyűjteményét tartalmazta; na jó, inkább egy rakás játék volt, semmint precízen összeválogatott kollekció. Öt különböző konzolja volt, és mindegyikhez több száz különböző játék tartozott. Az igazi aranybányát viszont a régi PC-jén találtam meg: több ezer klasszikus játéktérmi és konzolos videojáték-emulátort és ROM fájlt tartalmazott. Többet, mint amit valaki egy egész emberöltő alatt végigjátszana. A jelek szerint apám megpróbálkozott a lehetetlennel.

Egy másik dobozban egy ősrégi videót találtam, amibe még felül kellett betenni a kazettát. Rájöttem, hogyan tudom összekötni a szobámban lévő kis tévével, és elkezdtem apám régi kazettáit nézni, teljesen véletlenszerűen, ami épp a kezembe került. A legtöbb kazettán régi sci-fi filmek és sorozatok voltak, meg rengeteg tudományos műsor.

Apám régi ruháit is megtaláltam a dobozokban. Persze mindegyik túl nagy volt rám, de ettől még minden egyes darabot felpróbáltam, magamba szívva az illatát, és közben a padlás poros tükrében bámultam magam.

Egy másik dobozban egy halom régi kártyára és levélre és még egy cipősdoboznyi gondosan összehajtogatott szerelmes levélkére bukkantam, amiket anyám küldözgetett neki az osztályteremben kibontakozó román-cuk során. Teketóriázás nélkül végigrágtam magam az összesen, újabb és újabb részletekkel gazdagítva az apámról kialakult képemet.

Az utolsó dobozban voltak a régi szerepjátékos cuccai: rengeteg szabálykönyv, soklapú dobókocka, karakterlap és egy nagy halom régi jegyzetfüzet. Ezekben a legapróbb részletekig kidolgozott fikciós valóságok sorakoztak, amiket valamelyik szerepjátékának háttéréül szánt. Mind-egyikben megsillant hírhedten túlműködő fantáziája.

Az egyik jegyzetfüzet más volt, mint a többi. Elrongyolódott kék borítójának közepére apám egyetlen rejtélyes szót írt: PHAËTON.

A füzet megsárgult lapjain nevek és dátumok furcsa listája állt, majd egy sor töredékes naplóbejegyzés következett egy globális összeesküvés részleteiről. Apám azt hitte, hogy megfejtett egy szigorúan titkos projektet. Szerinte az amerikai hadsereg a szórakoztató- és a videojáték-iparral, valamint az ENSZ egyes tagjaival együttműködésben ügködött.

Először még arról győzködtem magam, hogy ez csak egy szerepjáték vázlatja, amit apám kitalált, vagy jegyzetek egy soha el nem készült novellához. De minél tovább olvastam a jegyzetfüzetet, a tartalma annál jobban felkavart. Nem fikciónak tűnt, hanem egy téveszmés, mentálisan zavart beteg terjengős, csapongó levelének. És én pont neki köszönhettem a génkészletem felét.

Az apámról kialakított, idealizált képem összeomlásában oroszlánrésze volt a naplónak. Ez volt az egyik ok, amiért megfogadtam, hogy soha többet nem nézem meg.

Most azonban ugyanaz történt velem, mint apámmal. A videojátékok beférkőztek a valóságomba. Vajon apám is hallucinált? Ő volt skizofrén

vagy én? Tudnom kellett, mi járt az eszében. Újra fejest kellett ugranom a téveszméibe, hogy rájöjjenek, vajon kapcsolódnak-e az én képzelgéseimhez.

Végül összeszedtem a bátorságomat, kinyitottam a padlás ajtaját, és beléptem. Azonnal megláttam a dobozokat, mert annak idején abba a sarokba pakoltam vissza őket, ahol először álltak. Nem voltak felcímkézve, ezért beletelt pár percbe, mire előkerült az, amelyikben apám régi szerepjátékai voltak.

Letettem a dobozt a padlóra, és elkezdtem végigböngészni a tartalmát. Kivettem a szabálykönyveket és kiegészítéseket, amik az *Advanced Dungeons & Dragons*, a *GURP*, a *Champions*, a *Star Frontiers* és a *Spacemaster* játékokhoz tartoztak. Alattuk vagy egy tucat régi füzetet találtam. Az, amelyiket kerestem, a doboz legmélyén hevert, ide rejtettem el nyolc évvel ezelőtt. Kibányásztam, és alaposan szemügyre vettem. Viharvert, kék borítójú vonalas füzet volt 120 lappal és három elválasztó füllel. Az ujjaimmal végigsimítottam a címet, ami azóta kísértett, hogy megpillantottam: PHAËTON.

A görög mitológiában Phaëton, vagyis Phaethon egy hülye gyerek, aki kizsarolja az apjától, Hélioszt istentől, hogy elvihesse egy körre a napszeke-rét. Még tanuló jogsija sincs, úgyhogy villámgyorsan elveszti az irányítást a járgány felett, ezért Zeusznak egy villámmal kell lesújtania rá, nehogy felperzselje a Földet.

Törökülésben letelepedtem, és a füzetet az ölembe tettem, hogy még közelebből szemügyre vegyem a borítót. Xavier Lightman tulajdona – írta a jobb alsó sarokba icipici betűkkel apám, majd a címét is feltüntette, aminek a láttán előtörtek belőlem az emlékek. Ugyanaz a cím volt az Oak Park Avenue-n, ahol a nagyszüleim, Lightman mama és Lightman papa is éltek. Gyerekként szinte minden hétvégén meglátogattam őket. Miközben az ősrégi kanapéjukon mogyoróvajás kekszet ettem, amit a nagyanyám sütött, elragadtatottan hallgattam az elvesztett fiukról szóló történeteket. Noha az egyetlen gyerekükről szóló sztorikból sütött a bánat és a veszteség, mindig visszajártam a nagyszüleimhez, hogy újra és

újra halljam őket, amíg végül meg nem haltak, nem sokkal egymás után. A halálukkal anyámra szakadt a rettenetes teher: ő maradt számomra az egyetlen élő kapocs az apámhoz.

Mély lélegzetet vettem, és fellapoztam a füzetet.

A borító belső oldalán apám egy részletes idővonalat – vagy ahogy ő hívta, kronológiát – dolgozott ki. A nevektől és dátumoktól hemzsegő lista a borító fehér kartonlapjának minden centiméterét elfoglalta. Úgy tűnt, mint-ha apám több hónap vagy év során állította volna össze; egy sor különféle tollat, ceruzát és kiemelőt használt. (Zsírkkrétát szerencsére nem). Néhány bejegyzést be is karikázott, és összekötötte az idővonal más bejegyzéseivel. A nyilak és vonalak bonyolult hálójának köszönhetően az egész sokkal inkább tűnt gondosan kidolgozott folyamatábrának, mint idővonalnak.

KRONOLÓGIA

- 1962 – *Űrháború!* – az első videojáték (az *OXO* és a *Tenisz két főre* után)
- 1966 – a *Star Trek* premierje az NBC TV-n (1966. szeptember 8-ától 1969. június 3-áig volt műsoron)
- 1968 – *2001: Űrodüsszeia*
- 1971 – Komputer Űr – az első érmés játékgép – az *Űrháború!* dokkja
- 1972 – *Star Trek* szöveges játék – BASIC program a korai házi számítógépekre
- 1975 – *Interceptor – Taito* – harcirepülés-szimulátor a játékos nézőpontjából
- 1975 – *Párduc* – az első tankos szimulátor? PLATO hálózat
- 1976 – *Starship 1* – a legkorábbi belső nézetű űrháborús videojáték, amit a *Trek* inspirált
- 1977 – *A Csillagok háborúja* bemutatója 1977. május 25-én. Minden idők legnagyobb kasszasikere. A földönkívüliek

érkezésével kapcsolatos agymosás előkészületeinek első hulláma?

- 1977 – Bemutatják *A harmadik típusú találkozások*at. Vajon a célja felkészíteni az emberiséget arra, hogy ne féljen a földönkívüliek közelgő érkezésétől?
- 1977 – Piacra dobják az Atari 2600 videojáték rendszert. A kiképző szimulátorok több millió otthonban megjelennek! A rendszer mellé jár a *HARC!* nevű játék is.
- 1977 – *Starhawk*. Az első azon videojátékok közül, amit a *Csillagok háborúja* inspirált
- 1977 – *A Végjáték* novella. Először jelennek meg a videojátékok kiképző szimulátorként a science fictionben? Ugyanabban az évben jelenik meg, mint a *Csillagok háborúja* – vajon véletlen egybeesés?
- 1978 – *Space Invaders* – a *Csillagok háborúja* ihlette; az első kasszasiker játék
- 1979 – piacra dobják a *Tail Gunnert*, az *Asteroidset*, a *Galaxiant* és a *Starfiret*
- 1979 – *Star Raiders* – Atari 400/800-ra adják ki; más rendszerekre is lefejlesztik
- 1980 – A mozik bemutatják *A Birodalom visszavágó*t
- 1980 – az Atari *Battlezone*ja az első valóságű tankszimulációs játék
- 1981. március – az USA hadserege szerződést köt az Atari-val, hogy a *Battlezone*t a *Bradley Trainer* nevű tankkiképző szimulátorral alakítsa át. A hadsereg állítása szerint csak egyetlen prototípus készült, de a vezérlő kialakítását sok későbbi játékban használták, például a *Csillagok háborújában* és a *PHAËTON*-ban.
- 1981. július – a *Polybius* először jelenik meg július közepén Beaverton MGP játéktermében

- 1982 – az *E.T.*, a földönkívüli nagyobb kasszasiker, mint a *Csillagok háborúja*
- 1982 – *A dolog*; *Star Trek 2: Khan haragja*
- 1983 – *A jedi visszatér*
- 1983 – *Starmaster* – űrharcos szimulátor az Atari 2600-hoz
- 1983 – az Atari piacra dobja a *Csillagok háborúja* játéktérmi játékot, a Sega pedig a *Star Trek* stratégiai műveleti szimulátort – a kabinetek a pilótafülkét imitálják
- 1984 – 1984. szeptember 20-án piacra dobják az *Elite*-et
- 1984 – bemutatják a 2001 folytatását, a *2010 – A kapcsolat évét*
- 1984 – *Az utolsó csillagharcos* július 13-án kerül a mozikba! A kapcsolódó videojátékot elvetik?
- 1985 – *Úrrandevú, Kedves ellenségem*
- 1985 – a *Végjáték* (regény) megjelenése – ugyanaz a kiindulópont, mint a '77-es novellában
- 1986 – *Vasmadarak; A bolygó neve: Halál; Gyermek az időben; Támadók a Marsról*
- 1987 – *A rejtőzködő; Ragadozó*
- 1988 – *Földönkívüli zsaru; Elpusztíthatatlanok*
- 1989 – *A mélység titka*
- 1989 – Augusztus 8. – Az első és egyetlen beszámoló a *PHAËTON* megjelenéséről az MGP játéktérben. Soha többé nem látta senki.
- 1989 – piacra dobják a *MechWarrior*t – egy újabb kiképző szimulátor katonai célokra?
- 1990 – az Origin Systems forgalomba hozza a *Wing Commandert* – kiképző szimulátor?
- 1991 – *Wing Commander II.*
- 1993 – *Star Wars Rebel Assault; X-Wing; Privateer; Doom*
- 1993 – *X-akták* – fiktív földönkívüli fedősztori, amit azért hoztak létre, hogy eltussolják a valódit?

- 1994 – *Star Wars: TIE Fighter, Wing Commander III., Doom II.*
- 1994 – *A parazita; Csillagkapu*
- 1995 – *Absolute Zero; Shockwave; Wing Commander IV.*
- 1996 – *Marine Doom* – a *Doom II.* módosított változata az USA tengerészgyalogsága számára
- 1996 – *Star Trek: Kapcsolatfelvétel; A függetlenség napja*
- 1997 – *Men in Black – Sötét zsaruk; Csillagközi invázió; Kapcsolat*
- 1997 – megjelenik *A Függetlenség napjához* kapcsolódó videojáték Playstationre és PC-re
- 1997 – *X-Wing vs. TIE Fighter*
- 1998 – *Dark city; Az invázió; Elveszve az űrben*
- 1998 – *Wing Commander Secret Ops*, a Csillagok háborúja-trilógiához kapcsolódó játéktermi játékok
- 1999 – *Csillagok háborúja 1: Baljós árnyak*
- 1999 – *Galaktikus küldetés*

Az idővonal központi bejegyzése a *Csillagok háborúja* 1977-es bemutatója volt. Apám többször is bekarikázta, és egy csomó nyíl mutatott erre egy tucat más, későbbi bejegyzés felől, beleértve pár videojátékot – a *Space Invaderst* a *Starhawkot*, az *Elite*-et és a *Wing Commandert*, amit a *Csillagok háborúja* franchise inspirált.

Az *Armada* persze nem szerepelt apám listáján, ahogy egyetlen más játék sem, amit az elmúlt tizenhét évben dobtak piacra. Az utolsó bejegyzése a *Galaktikus küldetés* 1999-es bemutatója volt. Néhány hónappal később születtem, és mire egyéves lettem, szegény apám már a helyi temetőben trágyázta a nárciszokat.

Még néhány percig az idővonalat nézegettem, majd a füzet első oldalát kezdtem vizsgálni, amire apám ceruzával egy régi érmés játéktermi játékot rajzolt. Nem tűnt ismerősnek. A vezérlőpultján egyetlen joystick állt, alatta egy fehér, felirat nélküli gombbal. Az éjfekete burkolaton semmi-

lyen dísz vagy felirat nem volt, leszámítva a játék furcsa címét, amit zöld nagybetűkkel nyomtattak rá: POLYBIUS.

A rajz alá apám a következőket írta:

- A játékgépen sehol sincs feltüntetve a szerzői jog tulajdonosa vagy a gyártó.
- Állítólag csak 1-2 hétig látták 1981 júliusában az MGP játékkeremben.
- A játék stílusa hasonló a Tempesthez. Vektoros grafika. Tíz szint?
- A magasabb szintek rohamot, hallucinációkat és rémál-mokat okoztak a játékosoknál. Egyes esetekben az alany gyilkosságot és/vagy öngyilkosságot követett el.
- „Sötét zsaruk” töltötték le a játék eredményeit minden este.
- Lehetséges, hogy egy korai katonai prototípusról van szó, amit a játékosok harci kiképzésére hoztak létre?
- Ugyanaz a titkos hadművelet hozta létre, mint a Bradley Trainert?

Annak idején, amikor felfedeztem a naplót, azonnal rákerestem az interneten, és megtudtam, hogy a *Polybius* egy városi legenda, ami már évtizedek óta keringett a neten. Egy fura videojáték címe volt, ami csupán egyetlen portlandi játékkeremben tűnt fel 1981 nyarán. A történet szerint a játék után egy csomó srác önkívületbe esett. Aztán egy nap rejtélyes módon nyoma veszett a gépnek, és soha többé nem látták. A legenda egyes változataiban „sötét zsarukat” is láttak, akik zárás után érkeztek, felnyitották a *Polybiust* és az adatbankjából letöltötték a legmagasabb pontszámokat.

Az internet szerint azonban a *Polybius* városi legendát már megcáfolták. Állítólag az egész történet kiindulópontja egy 1981 nyarán történt incidens, ami épp itt, Beavertonban esett meg, egy mára már bezárt játékkeremben, a Malibu Grand Prix-ben. Egy srác a kimerültségtől összeesett,

miután megpróbálta megdönteni az *Asteroids* rekordját, és elvitte a mentő. A beszámolók aztán összemósódtak egy másik pletykával, ami az idő tájt keringett a játéktermekben arról, hogy az Atari arkádjátéka, a *Tempest* pár kölyöknél epilepsziás rohamot okozott, ami speciel igaz is volt.

A városi legenda „sötét zsaruk” részének is volt némi valóságalapja. A nyolcvanas évek elején szövetségi nyomozás folyt pár portlandi játékteremben illegális szerencsejáték miatt. Akkoriban tényleg lehetett látni FBI ügynököket zárás után a helyi játéktermekben, de nem a játékosok pontszámai miatt nyitották fel a játékokat, hanem hogy ellenőrizzék a gépeket.

Persze a '90-es évek elején, amikor apám lerajzolta a *Polybiust*, minderről még semmit sem lehetett tudni. Akkoriban még csak városi legenda volt, ami a Malibu Grand Prix környékén keringett, épp ott, ahonnan eredt, és ahol apám egész gyerekkorában játszott.

A füzet második oldalára apám egy másik fiktív játéktermi játékot rajzolt, amit *Phaëton*nak hívtak. A gépet ábrázoló rajz sokkal részletesebb, mint a *Polybius* vázlata, talán mert apám állítása szerint ő maga is látta. A lap tetejére ugyanis ezt írta: „A saját szememmel láttam 1989. augusztus 9-én a beavertoni Malibu Grand Prix-ben, Oregon államban.”

Majd odafirkantotta a nevét is.

Apám rajza szerint a *Phaëton* leülős, „pilótafülke” stílusú gép volt, kapszulaformájú, mint a *Tron* világító motorja. Mindkét oldalába mű lézergyúkat építettek be, amitől a játék úgy nézett ki, mint egy csillaghajó. A legfurább mégis az volt, hogy ajtókat is tettek rá. Apám ábráján a burkolatnak két kagylóhéj-formájú, színezett plexiüvegből készült fedélzeti nyílása volt, egy-egy a fülke mindkét oldalán, amelyek a Lamborghini ajtajához hasonlóan emelkedtek fel és zárták az embert a gépbe játék közben. Apám a vezérlőpultról is készített egy sematikus rajzot, ami szerint a kormányon négy ravasz is volt. Mindkét kartámlán gombok sorakoztak, a fülke plafonján pedig jó néhány további kapcsoló. Inkább repülőgépszimulátornak tűnt, mint videojátéknak. Az egész gép fekete volt, kivéve a játék címét – PHAËTON –, amit fehér betűkkel nyomtattak az oldalára.

Hét évvel ezelőtt, amikor rákerestem a neten, egyetlen ilyen nevű videojátékot sem találtam. Elővettem a telefonom, és gyorsan beírtam a Google keresőjébe. De még mindig nem jött le róla semmi. Az internet szerint soha, semmilyen platformra nem hoztak forgalomba egyetlen *Phaëton* nevű játékot sem. Nagyon sok mást persze kidobott a kereső, például autókat és képregény-szereplőket, de játéktermi játékot nem. Ami azt jelentette, hogy az egész valószínűleg csak apám agyszüleménye volt. Ahogy a Glaive vadász – csak azt én hallucináltam, alig félórája.

Újra apám ábrájára pillantottam, amit a *Phaëton* kabinetjéről készített. Egy nyilat rajzolt a kabinet oldalán látható PHAËTON felirat E betűje feletti umlauthoz, és ezt írta mellé: „Az umlaut a titkos adatport csatlakozóját rejti, amin keresztül a pontszámokat lehet letölteni!”

Akárcsak a *Polybius*ról készített rajzánál, apám itt is több, „tényszerű” megjegyzést fűzött a képzeletbeli játékhoz:

- Csak 1989. augusztus 9-én látták az MGP-ben – miután eltávolították, soha többé nem látta senki.
- Nincs rajta semmilyen információ a szerzői jog tulajdonosáról vagy a gyártóról. Sima fekete játékgép, akárcsak a Polybius a róla fennmaradt beszámolók szerint.
- Belső nézetű, az űrben játszódó harci szimulátor, a játék hasonló a Battlezone-hoz és a Tail Gunner 2-höz. Színes, vektoros grafika.
- A „sötét zsaruk” záraskor érkeztek, és egy fekete furgonban elvitték a játékot – akárcsak a Polybiusról keringő történetekben.
- Van kapcsolat a Bradley Trainer, a Polybius és a Phaëton között? Minden prototípust azért hoztak létre, hogy teszteljék / kiképezzék a játékosokat, akiket toborozni akartak?

Pár percig alaposan tanulmányoztam a *Polybius* és a *Phaëton* illusztrációját, majd a *Battlezone*-ról készített bejegyzéshez lapoztam a naplóban.

1981 – Az Egyesült Államok hadserege megbízza az Atarit, hogy a Battlezone-t Bradley Trainerré alakítsa át. Ez egy a Bradley nevű harci járműhöz készített kiképző szimulátor, a globális TRADOC konferencián mutatták be 1981 márciusában. Az Atari állítása szerint a projektet „elvetették”, és csak egyetlen prototípus készült. De a hattengelyű kontrollert, amit az Atari a Bradley Trainer-hez tervezett, sok későbbi játékában felhasználta, például a Csillagok háborújában.

Apám összeesküvés-elméletének legalább ez a része igaz volt. Az alapján, amit a neten olvastam, „az amerikai hadsereg tanácsadóinak” egy csoportja tényleg fizetett az Atarinak, hogy a Bradley harci jármű kiképző szimulátorává dolgozza át a Battlezone-t. Az Egyesült Államok hadserege már az 1980-as évektől kezdve valóban fontolgatta, hogy a videojátékokat katonai kiképzéshez használja. Apám azt is feljegyezte furcsa idővonalán, hogy a tengerészgyalogság is hasonlót tett még 1996-ban, amikor a belső nézetű lövöldözős játékok, a FPS-ek között úttörő Doom II-t módosítva valódi harcra képezték ki vele a katonákat.

Ha apám megérte volna, az idővonalán bizonyára szerepelt volna a 2002-es America's Army is, egy ingyenesen játszható videojáték, ami most már egy évtizede az Egyesült Államok egyik legértékesebb toborzási eszközének számított. Egy toborzó még azt is megengedte, hogy félórát játsszunk vele a suliban, pont miután befejeztük a kötelező FEAT, vagyis a Fegyveres Erők Alkalmassági Tesztjének kitöltését. Emlékszem, már akkor is furcsálltam, hogy egy háborús szimulátor kipróbálására biztatnak minket, pont miután felmérték az alkalmasságunkat.

Tovább lapoztam a megsárgult füzetben. Megdöbbenett, apám mennyi időt és energiát töltött a bonyolult összeesküvés részleteinek kinyomozásával és elemzésével. Minden lapot gondosan teleírt nevekkal, dátumokkal, filmcímekkel és félig-meddig átgondolt teóriákkal. A feljegyzéseit újra látva ráébredtem, hogy tízéves énem túl gyorsan minősítette zagy-

vaságnak ezt az egészet. A látszólagos összevisszaság mélyén azért érzékelhető volt a rendszernek legalább valamiféle látszata.

Úgy tűnt, hogy apám a valóban létező *Bradley Trainerre* és a *Marine Doomra* alapozta homályos és kiforratlan összeesküvés-elméletét, amelyben kulcsszerepet kapott még a klasszikus science-fiction regény, a *Végjáték* és két régi film, *Az utolsó csillagharcos* és a *Vasmadarak*. Apám kiemelte az idővonalán ezek megjelenési dátumát, és számos oldalt szentelt a füzetben a sztorijaik kielemezésének, mintha létfontosságú bizonyítékokkal bírnának arról a hatalmas rejtélyről, amit megpróbált leleplezni.

Apám listája megmosolyogtatott. A *Vasmadarakról* még csak nem is hallottam, amíg meg nem láttam apám naplójában, és meg nem néztem; az egyik dobozában megtaláltam videokazettán. Azonnal az egyik kedvencem lett. A *Vasmadarak* főhőse egy Doug Masters nevű pilóta srác, aki úgy tanulja meg egy F-16-os vezetését, hogy meglóg a suliból, és besurran a légierő bázisán lévő repülőszimulátorba, ami nyilván nem más, mint egy hihetetlenül drága videojáték. Doug született pilóta, de csak akkor megy neki a dolog, ha a kedvenc számaira tombolhat. Amikor az apja gépét lelövik, és a fater fogságba esik külhonban, Doug elköt két F-16-ost és átrepül, hogy megmentse az öreget Lou Gosset Jr., a walkmanje, a Twisted Sister és a Queen segítségével.

A *Vasmadarak* a filmművészet csodája volt, de úgy tűnt, sajnos csak én tartottam annak. Cruz és Diehl is megfogadták, hogy soha többet nem hajlandók végignézni velem. Muffitra azért még mindig számíthattam. A film mellett a *Snoopy vs. the Red Baron* album, amihez anyám minden karácsonykor ragaszkodott, inspirálta az *Armadás* pilótaazonosítómát: én voltam *Vas Beagle*. (Ha az *Armada* játékosfórumaiban posztoltam, az avatárom Snoopy volt az első világháborús repülő szerkójában.)

Újra az idővonalra pillantottam. Apám bekarikázta a *Vasmadarak*, a *Végjáték* és *Az utolsó csillagharcos* bejegyzéseit, majd össze is kötötte őket egymással. Most először, végre megértettem, miért. Mindhárom egy srácról szólt, aki szimulációs videojátékkal trenírozza magát a valódi harcra.

Tovább lapoztam a naplóban, amíg el nem értem az utolsó előtti bejegyzésig. Apám a következő kérdést írta egy üres oldal közepére:

Mi van, ha arra használják a videojátékokat, hogy tudunk nélkül harci kiképzésben vegyünk részt? Mint Mr. Miyagi a *Karate kölyök*ben, amikor kifestette Daniel-szannal a házat, felcsiszoltatta a padlót és beviaszoztatta vele az autót – úgy trenírozta, hogy Daniel közben észre sem vette!
Viasz fel, viasz le, csak épp világméretű szinten!

A napló utolsó bejegyzéséhez apám nem írt dátumot. Csapongó, szinte olvashatatlan négyoldalas esszé volt, amiben az öregem megkísérelte megszerezni hézagos összeesküvés-elméletét, összekötni egymással a szálakat.

„Az egész videojáték-ipar titokban az Egyesült Államok hadseregének irányítása alatt áll – írta. – Sőt, talán magát a videojáték-ipart is ők találták fel! MIÉRT?”

A csak városi legendaként vagy még úgy sem létező *Polybius* és *Phaëton* rajzait leszámítva apám nem szolgált túl sok bizonyítékkal. Csak a saját, örülten hangzó teóriáival.

„A hadsereg – vagy annak valamiféle árnyékszervezete – különféle módszerek révén feltérképezi, és egy adatbázisba gyűjti a világ legjobb videojátékosait.” Apám ezután ennek egy példáját – az Activision toplistás játékát – részletezte.

Az Activision cég videojátékokat gyártott. Még a nyolcvanas években volt egy népszerű promóciós játéka: akik magas pontszámot értek el, és az eredményüket bizonyítandó, a képernyőről készített polaroid képet beküldték postán, azok nyereményként menő hímzett felvarrókat kaptak. Apám szerint az Activision felvarrós promóciójával valójában rafináltan lépre csalták a legjobb játékosokat, megszerezve azok nevét és címét.

A bejegyzés végére apám más színű tollal ezt írta: „Az interneten keresztül most már sokkal könnyebb felkutatni az elit játékosokat! Vajon ez volt az egyik oka annak, hogy létrehozták?”

Apám persze soha nem jutott el odáig, hogy konkrétan meg is nevezze, pontosan *mire* is akarta beszervezni a hadsereg a világ legtehetségesebb játékosait. De az általa felvázolt idővonal és a naplóbejegyzései tele voltak sokat sejtető utalásokkal barátságos és ellenséges földönkívüliekről szóló játékokra, filmekre és sorozatokra, mint a *Space Invaders*, *E.T.*, *A dolog*, *Űrrandevű*, *Kedves ellenségem*, *A bolygó neve: Halál*, *A mélység titka*, *Földönkívüli zsaru*, *Elpusztíthatatlanok...*

Megráztam a fejem, mintha ezzel kirázhattam volna belőle ezt a képzelenséget.

Közel két évtized telt el, amióta apám először papírra vetette ezt az egészet ebben a füzetben, és ez idő alatt soha semmilyen titkos összeesküvés nem derült ki, amiben a kormány és a videojáték-cégek összefogtak volna. Mégpedig azért, mert az egész teória néhai atyám túlságosan aktív – talán a téveszmés zavar határán mozgó – képzeletének a terméke volt. Szegény öreg annyira szeretett volna saját maga is Luke Skywalkeré, Ender Wigginné vagy épp Alex Roganné válni, hogy képes volt kiagyalni ezt a komplikáltnak tűnő, ám téveszméktől hemzsegő elmeszüleményt.

Az egész talán ugyanabból a mohó kalandvágyból fakadt, mint a saját élményem, amikor a Glaive űrhajóját hallucináltam. Ki tudja, még az is lehet, hogy az egészet épp a naplóban olvasottak idézték elő. Apám összeesküvés-elméletének emléke talán megbújt az agyam egyik eldugott tekervényében ennyi éven át, és akár egy rakás fel nem használt dinamitrúd, szivárogtatta a nitroglicerint a tudatalattimba.

Mély lélegzetet vettem, aztán lassan kifújtam a levegőt, megnyugtatta magam sebtében felállított öndiagnózisommal. Semmi komoly, csak az öröklött kergeség enyhe fellobbanása, amit az egész életemen át tartó halottapa-fixáció és a némileg kapcsolódó science fiction-túlادagolásom időzített elő.

Tény, hogy mostanában túlságosan sokat játszottam videojátékokkal, főleg az *Armada*val. Minden este, hétvégén pedig egész nap ezt nyomtam. Párszor még a suliból is lógtam, hogy ázsiai szervereken is beszállhassak elit küldetésekbe, amiket az időeltolódás miatt napközbenre időzítettek.

Nyilvánvalóan túlzásba vittem már egy ideje. De se baj, ezen könnyen segíthettem. Egyszerűen leállok vele egy kicsit, amíg kitisztul az agyam.

A poros padláson ülve megfogadtam, hogy két egész hétre leállok az *Armadával* – persze csak majd a ma estére ütemezett elit bevetés után. Szóba se jöhetett, hogy azt kihagyjam. Csak pár elit akciót rendeztek évente, és ezekből általában újabb fejleményeket lehetett megtudni a játék történetének alakulásáról.

Valójában az egész múlt hetet azzal töltöttem, hogy a ma esti bevetésre gyakoroltam, vagyis még a szokásosnál is többet játszottam az *Armadával*. Lehet, hogy még álmomban is Glaive vadászokat láttam. Nem csoda, hogy ébren is megjelentek előttem. Csak le kellett állnom egy időre. Egy kis szünet, és minden rendben lesz. Rendben leszek.

Ezeket a szavakat mantráztam magamnak, amikor a telefonom emlékeztetője rezegni kezdett. *A francba*. Annyit tököltem itt fent a padláson, hogy elkéstem a melőből.

Felálltam, és visszadobtam apám füzetét a kartonkoporsójába. Elég ebből. Itt volt az ideje annak, hogy kilépjek a múltból – főképp apáméból –, amiben az egész életemet éltem. Nagyon sok régi cucca a szobámban landolt; csak most tudatosult bennem, mennyi mindent hoztam le a padlásról. A szobám gyakorlatilag úgy festett, mintha apámnak alakítottam volna ki emlékhelyet benne. Nagyon is itt volt már az ideje annak, hogy felnőjek, és legalább a holmija egy részét visszahozzam a padlásra, ahol találtam, és ahová a rengeteg cókémók tartozott.

Ma este el is fogom kezdeni, fogadkoztam, amint becsuktam magam mögött a padlás ajtaját.