

001

REKI KAWAHARA

ILLUSTRACE abec



The illustration depicts two anime-style characters. On the left, a young man with short black hair, wearing a dark, tactical-looking jacket, holds a large, dark sword horizontally across his chest. On the right, a young woman with long, flowing brown hair, wearing a white and red outfit with a cross-shaped emblem on her chest, holds a long, silver sword vertically. The background is a dark, stylized cityscape with glowing windows and structures. The overall color palette is dominated by dark tones, with highlights of green and white.

**SWORD
ART
ONLINE**
Aincrad



001

REKI KAWAHARA 著 角川 文庫

SWORD ART ONLINE

AINCRAID



„LEVNĚ KOUPIŤ, LEVNĚ PRODAT.
TO JE MOJE MOTTO.“

— **AGIL** § obchodník z města Algade, které se nachází v 50. patře Aincradu

„TO JE MI ALE PŘEKVAPENÍ, ASUNO.
ZROVNA TEBE BYCH TŮ NEČEKAL.“

— **KIRITO** § osamělý bojovník, který se pokouší probjovat až na vrcholek Aincradu



"KIRITO."

ASUNA § pravá ruka vůdce gildy Bratrstvo krve,
říkají jí Blesk

A character with dark hair, wearing a red hooded coat with a silver cross emblem on the chest, sits on a dark throne. Behind him is a large, ornate cross with the letters 'K.O.S.' written on it. The background is a light, textured wall.

“KDYŽ V NAŠEM DUELU ZVÍTĚZÍŠ, ASUNA MŮŽE
JÍT S TEBOU. POKUD ALE PROHRAJEŠ, MUSÍŠ SE
PŘIDAT K BRATRSTVU KRVE.”

— SVATÝ RYTÍŘ
HEATHCLIFF



nejsilnější vůdce Bratrstva krve a nositel
štitu s křížem

„JSEM TOHO HODEN MNOHEM VÍC NEŽ TY.“

„ZABIJU TĚ... PŘÍSAHÁM, ŽE
TĚ ZABIJU... TAKOVÝ SLABOCH JAKO
TY NENÍ OCHRANY PANÍ ASUNY HODEN!“

— KURADEEL §

člen Bratrstva krve a Asunin osobní
ochránce





„NE-NEZÍREJ NA MĚ TAK...”



OBŘÍ LÉTAJÍCÍ HRAD

AINCRAD

CELÝ HRAD TVOŘENÝ SKÁLOU A ŽELEZEM ČÍTÁ DOHRMADY STO PATER. UVNITŘ SE KROMĚ JINÉHO NACHÁZÍ MNOHO VELKÝCH I MALÝCH MĚST, VESNIC, LESŮ, LUK A JEZER. SOUŠEDNÍ PATRA JSOU PROPOJENA JEDINÝM SCHODIŠTĚM, KE KTERÉMU JE POTŘEBA SE PROBÍT NEBEZPEČNÝM BLUDIŠTĚM PLNÝM PŘÍŠER. HRÁČI MUSÍ ZAPOJIT NEJEN SÍLU, ALE I DŮVTIP, ABY NAŠLI SPRÁVNOU CESTU K VÝCHODU, KDE NA NĚ ČEKÁJÍ SILNÍ BOSSOVÉ, A DOSTALI SE AŽ NA SAMÝ VRCHOL HRADU. KROMĚ PORÁŽENÍ PŘÍŠER SE KAŽDÝ MŮŽE ZDOKONALOVAT VE VÝROBĚ NEJRŮZNĚJŠÍCH PŘEDMĚTŮ A STÁT SE KOVÁŘEM, KOŽELUHEM NEBO KREJČÍM, VYZKOUŠET SI RYBAŘENÍ, VAŘENÍ, HRANÍ NA HUDEBNÍ NÁSTROJ NEBO ZAŽÍT ŠIROKOU ŠKÁLU DALŠÍCH AKTIVIT. TATO HRA BY SE PROTO DALA NAZVAT JAKÝMSI „DRUHÝM ŽIVOTEM“.

„AINCRAD“ JE HLAVNÍM DĚJIŠTĚM HRY SWORD ART ONLINE, KTERÁ JAKO PRVNÍ NA SVĚTĚ PŘIŠLA S ŽÁNREM VIRTUÁLNÍHO MMO.



„TOHLE JE HRA, SE KTEROU SE NEZAHŘÁVÁ.“

KAJABA AKIHIKO, TVŮRCE SWORD ART ONLINE

SWORD ART ONLINE
Aincrad

REKI KAWAHARA

ABEC

bee-pee





PROLOG

Hrad z kamene a železa vznášející se na nekonečném blankytném nebi. Nic víc v tom světě k nalezení nebylo.

Parta zanícených řemeslníků jednou strávila celý měsíc měřením prvního patra, a nakonec došla k tomu, že má v průměru něco kolem deseti kilometrů a hravě by se do něj vešla celá Setagaja, jedna z největších tokijských čtvrtí. Když jste se pokusili představit si přibližně sto dalších takových pater, zůstával vám nad rozlehlostí toho světa rozum stát. Bylo v podstatě nemožné odhadnout, kolik místa na serveru to všechno muselo zabírat.

Uvnitř se kromě jiného nacházelo mnoho velkých i malých měst, vesnic, lesů, luk a jezer. Sousední patra byla propojena jedním schodištěm, ke kterému bylo potřeba se probít nebezpečným bludištěm plným příšer. Nalezení a překonání těchto oblastí bylo sice obtížné, ale když se to někomu podařilo a dorazil do města v dalším patře, otevřel tím portál propojující všechna do té doby navštívená města, kterým mohli volně procházet i ostatní hráči.

Tímhle způsobem byl obří hrad pomalu dobýván už dva dlouhé roky. Nejdál se zatím lidé dostali do 74. patra.

Tento létající svět plný boje jménem Aincrad pohltil zhruba šest tisíc hráčů a jinak byl známý také pod názvem...

Sword Art Online.

KAPITOLA 1



Šedá špička meče se matně zablýskla a mělce se mi zabodla do ramene.

Čára vznášející se v levém horním rohu mého zorného pole se nepatrně zkrátila. Spolu s tím se mi po hrudi rozlil chlad.

Tahle modrá linka ukazovala, kolik mi ještě zbývalo zdraví. I když se mi snížila teprve na 80 %, prakticky to znamenalo, že jsem byl o 20 % blíže jisté smrti.

Než se stvůra stihla znovu napřáhnout, rychle jsem odskočil dozadu a vzdálil se od ní.

„Ha!“ vydechl jsem prudce a ustálil si dech.

Moje „tělo“ v herním světě sice kyslík nepotřebovalo, ale to právě, co bezvládně leželo v tom skutečném, určitě zrovna nemohlo popadnout dech. Nejspíš mu taky vyrazil ledový pot na dlaních a srdce mu bilo jako o závod.

A nebylo divu.

I když všechno kolem mě tvořily virtuální 3D objekty a moje zdraví bylo jenom číselná hodnota, faktem zůstává, že jsem v tom souboji riskoval život.

Proto to taky bylo tak neskutečně nefér. Nepřítel, kterému jsem čelil... ta napůl lidská a napůl ještěří tmavě zelená stvůra s oslizými šupinami a dlouhými pažemi totiž ve skutečnosti vůbec nežila. Mohla umřít, kolikrát chtěla, a systém ji donekonečna načítal znovu a znovu. Byl to jen kus zdrojového kódu.

I když vlastně ne.

Umělá inteligence, která toho ještěřího muže ovládala, analyzovala každý můj pohyb a v reálném čase se učila na mě lépe reagovat. Stačilo ho ale porazit a všechna data by zmizela, na další příšeru by se nepřenesla.

V jistém smyslu byl teda vlastně naživu i on. Stejného ještěřího muže jsem už v tom světě nikdy potkat nemohl.

„Pravda,“ zamumlal jsem si pro sebe. I když mi ten Ještěří lord na úrovni 82 nemohl rozumět, pootevřel svoji protáhlou úzkou čelist, ze které vykoukla řada špičatých zubů, a uchechtнул se.

Byla to realita. Všechno v tom světě bylo naprosto skutečné.

Pevně jsem sevřel svůj dlouhý jednoruční meč a zaujal bojový postoj.

Ještěří muž pozvedl malý štít a taky se s šavlí připravil do střehu.

Odkudsi z hlubin potemnělého bludiště k nám dorazil chladný poryv větru. Pochodně okolo zaplápolaly a na vlhké kamenné podlaze zatančily stíny plamenů.

„Gráá!“ zařval Ještěří lord mocně a vystřelil proti mně.

Jeho šavle už zdálky začala ve vzduchu opisovat mohutný oblouk a zamířila mi přímo k hrudi. Zanechávala za sebou zářící oranžovou linku.

To použil pokročilou jednoruční dovednost pro zahnuté meče zvanou Krutý pŕlměsíć. Šlo o silnou výpadovou techniku, která uživateli umožňovala překlenout až čtyři metry za 0,4 vteřiny.

Přesně to jsem ale čekal. Schválně jsem se od něj vzdálil natolik, abych umělou inteligenci donutil tuhle dovednost použít.

Špička jeho šavle se mi mihla jen pár centimetrů před obličejem, až mě z toho v nose zaštípal pach spáleniny. Přikrčil jsem se a zespodu se dostal přímo k němu.

„Ha!“ vykřikl jsem a provedl výpad mečem.

Čepel lemovaná světle modrou září se zabořila do měkkého šupinatého břicha a z něj se místo krve vyvalilo karmínově rudé světlo. Ještěř se zmohl jen na přidušené zasténání.

Tím ale můj útok ještě neskončil. Systém můj pohyb zaznamenal a automaticky na něj navázal dalším sekem rychlostí, jaké bych sám o sobě nebyl schopný.

Právě kolem šermířství se celý ten svět točil – proto měl v názvu „sword art“.

Můj meč přeskočil zleva doprava a rozpáral ještěrovi břicho na dalším místě. Pak jsem udělal otočku, a nakonec mu zasadil třetí, ještě hlubší ránu.

„Ugrááá!“

Jakmile se ještěří muž vzpamatoval z toho, že jeho technika selhala, vzteky nebo možná spíš strachy pronikavě zavřeštěl a shora se po mně ohnal šavlí.

Já jsem ale pořád ještě neskončil. Čepel zaseknutá v jeho pravém boku prudce vystřelila doleva nahoru a zasáhla ho přímo do srdce, které bylo jeho slabým místem.

Tyhle čtyři rány kolem mě svými světle modrými záblesky vytvořily zářící čtverec. Použil jsem totiž Horizontální čtverec, dovednost složenou ze čtyř na sebe navazujících seků.

Labyrint na okamžik zaplavilo světlo z mého útoku. Když se vytratilo, zmizela i čára nad hlavou ještěřího muže ukazující jeho zdraví.

Ten se začal bolestivě svíjet, zaklonil se dozadu, nepřírozeně ztuhnul a... za doprovodu zvuku tříštícího se skla vybuchl a proměnil se v záplavu drobných mnohoúhelníků.

Takhle v tom světě vypadala „smrt“. Byla okamžitá a prostá. Když jste umřeli, nezbyla po vás jediná stopa.

Zběžně jsem si prohlédl výčet získaných zkušeností a předmětů, které mi ve fialovém písmu naběhly přímo

před očima, naposledy máchl mečem a zasunul ho do pochvy na zádech. Pak jsem udělal pár kroků zpátky ke zdi bludiště a pomalu se sesunul k zemi.

Konečně jsem si pořádně vydechl. Nevím, jestli to bylo tou únavou z dlouhého boje, ale když jsem zavřel oči, čelem mi začala projíždět tupá bolest. Párkrát jsem potřásl hlavou, abych se jí zbavil, a znovu jsem otevřel oči.

Matně zářící hodiny v pravé dolní části mého zorného pole ukazovaly, že už je po třetí odpoledne. Došlo mi, že bych měl pomalu zamířit ven, abych se stihl do města vrátit před setměním.

„Tak to abych radši šel,“ poznamenal jsem nahlas, i když poblíž nikdo nebyl a pomalu se vyškrábal na nohy.

Další den postupu za mnou a smrt se mi pořád vyhýbala. Po návratu do města jsem vždycky padl do postele, kde mě čekala jen trocha spánku, a další den všechno to bojování začínalo nanovo. A i když jsem si vedl víc než obstojně, nikdy jsem nevyvázl úplně bez zranění. Kdybych tak pokračoval donekonečna, mohlo se taky stát, že se ke mně jednou štěstěna otočí zády.

Záleželo jen na tom, jestli si dřív vytáhnu Černého Petra, nebo se mi tu hru podaří dohrát.

Nejrozumnější by pro mě samozřejmě bylo, kdybych vůbec nevytáhl paty z bezpečné zóny a počkal si, až ji jednou dohraje někdo jiný. To, že jsem každý den cho-

dil sólo do první linie a riskoval život kvůli levelování atributů, znamenalo jednu ze dvou věcí. Buď jsem byl na tom virtuálním MMO absolutně závislý... anebo jsem byl prostě jen arogantní blbec s hrdinským komplexem, co si myslel, že to právě on všechny zachrání.

Na rtech se mi objevil hořký úsměv. Jak jsem zamířil k východu z bludiště, vzpomněl jsem si na ten osudový den.

Byly to už dva roky.

Dva roky od chvíle, kdy všechno zároveň skončilo a začalo.

KAPITOLA 2



„Hó! Ha! Hej!“

Podivné skřeky se nesly široko daleko, zatímco meč třikrát bezhlavě proťal jenom vzduch.

Divočák s namodralou srstí, se kterým se Klein snažil bojovat, se i přes svoje mohutné tělo meči nečekaně mrštně vyhnul a rozlíceně přešel do protiútoků. Nabral Kleina na rypák, vyhodil ho vysoko do vzduchu a ten se skutálel do trávy opodál. Když jsem viděl, jak se tam tak válí, bezděky jsem se rozesmál.

„Hahaha! Takhle ne, nejdůležitější je ten první pohyb, Kleine.“

„Auvajs. Zmetek jeden,“ zanádal Klein, člen mojí party, zatímco se škrábal zpátky na nohy. Pak se na mě ohlédl a ztrápeně spustil: „To se ti strašně lehko řekne, Kirito. Jenže on se hýbe!“

Byl to štíhlý čahoun s obyčejnou koženou zbrojí a narztlými vlasy staženými šátkem uvázaným kolem čela. Znali jsme se jenom pár hodin, takže v normálním světě bychom se k sobě asi tak přátelsky nechovali, ale ve hře by

naopak působilo dost komicky, kdybychom se spolu bavili nějak zdvořile.

Když jsem si všiml, že se mu třesou kolena, měl jsem co dělat, abych neobrátil oči v sloup. Popadl jsem teda ze země kámen a pořádně se napřáhl. Systém můj pohyb zaznamenal a kámen se rozsvítil matně zelenou září.

Hned nato mi zazářila dlaň, ze které mi kámen skoro automaticky vystřelil do vzduchu. Zanechal za sebou jasnou čáru a zasáhl namodralého divočáka, co se už připravoval k dalšímu útoku, přímo mezi oči.

Ten našťvaně zakvičel a obrátil se proti mně.

„Jasně, že se hýbe. Není to přece žádný tréninkový panák. Stačí ale udělat správný pohyb a systém už tu techniku zaměří za tebe.“

„Pohyb... Pohyb...“ mumlal si Klein pořád dokola, jako by odřikával nějaké zaklínadlo, a cvičně přitom máchal svojí šavlí.

Oficiálně se ten namodralý kanec jmenoval Lítý divočák. Byla to sice slabounká příšera na úrovni 1, ale potom, co Klein tolikrát minul, se mu v boji s ním i přesto povedlo přijít skoro o polovinu zdraví. Kdyby umřel, prostě by ho to oživilo poblíž v Počátečním městě, ale mně se už nechtělo znova absolvovat celou cestu na pláň. Ten souboj trval už moc dlouho.

Divočákův výpad jsem odrazil mečem a zamyslel jsem se.

„Jak bych ti to jen... Nemůžeš ten meč jenom tak chytit a začít s ním máchat. Musíš chvíličku počkat, dokud neucítíš, že je dovednost připravená k aktivaci. A pak ji prostě takhle vybalíš.“

„Jak jako vybalím?“

Odhodlaný výraz pod jeho nevkusným šátkem znovu vystřídalo zoufalství, zatímco se svým zahnutým mečem zaujal střední střeh.

Zhluboka se nadechl, zapřel se nohama a pozvedl šavli tak, jako by si ji chtěl položit na pravé rameno. Tentokrát systém jeho pohyb zaznamenal a ostří ve vzduchu pěkně opsalo oranžový oblouk.

„Háá!“ zařval Klein mocně, konečně jedním plynu-
lým pohybem zvedl levou nohu a dupnul krok před sebe. Vzduchem se rozezněl uspokojivý zvukový efekt břinknutí meče a za jeho čepelí chvíli zůstala viset plamenná linka. Trhač, jednoruční dovednost pro zahnuté meče, zasáhl útočícího divočáka přímo do krku a rázem mu sebral všechno zbývající zdraví.

Ozvalo se bolestné zakvičení, příšera se chvíli svíjela v bolestech, a nakonec se roztránila jako obrovský kus skla. Před očima se mi objevila fialová čísla výpočtu zkušeností.

„Super!“ zaradoval se Klein, zaujal trochu přehnaný vítězný postoj a s úsměvem od ucha k uchu mi nastavil levou ruku. Když jsme si plácli, nedalo mi to a znovu jsem se zasmál.

„Gratuluju k prvnímu vítězství. Jen bys asi měl vědět, že tenhle divočák je ta nejslabší příšera. Něco jako v jiných hrách obyčejné slizy.“

„To jako fakt? Myslel jsem si, že je to nějaký menší boss.“

„Ani náhodou.“

Když jsem vracel meč do pochvy, úsměv mi zhořkl na rtech.

Sice jsem si Kleina trochu dobíral, ale naprosto jsem jeho radost chápal. Já tehdy na rozdíl od něj takhle příšery porážel už dva měsíce, takže jsem s tím měl mnohem víc zkušeností. On ale ten povznášející pocit z rozdrčení nepřítele vlastním mečem okusil vůbec poprvé.

A nejspíš si tu dovednost chtěl pořádně procvičit, protože ji s nadšením používal pořád dokola. Nechal jsem ho teda, ať se baví, a rozhlédl jsem se kolem sebe.

Byli jsme na širé travnaté pláni, která zářila pod načervenalými slunečními paprsky. Daleko na severu se vyjímal obrys lesa, na jihu se slunce odráželo od hladiny jezera, na východě byly vidět městské hradby a na západě se rozpínalo nekonečné nebe pokryté zlatavými mráčky.

Planiny, na kterých jsme stáli, se nacházely západně od Počátečního města ležícího na jižní straně prvního patra létajícího hradu Aincradu.

Kromě nás tam určitě bylo i mnoho dalších bojujících hráčů, ale byla to tak rozlehlá oblast, že jsem žádného neviděl.

Klein už měl nejspíš dost, protože spokojeně zasunul meč zpátky do pochvy, přišel ke mně a stejně jako já se rozhlédl okolo.

„Ať se dívám, jak se dívám, pořád mi nejde do hlavy, že jsme ve hře.“

„Bacha na to, my tu ve skutečnosti nejsme. Náš mozek si to jenom myslí díky signálům, které mu posílá NerveGear,“ pokrčil jsem rameny a ušklíbl se na něj.

„Ty už sis na to všechno zvykl. Já jsem se do toho dneska ponořil úplně poprvý! Je to fakt strašně hustý. Jsem rád, že jsem se narodil v týchle době!“

„Zase tolik nepřeháněj.“

I když jsem si ho dobíral, v hloubi duše jsem s ním naprosto souhlasil.

NerveGear. To díky němu bylo možné virtuální MMORPG jménem Sword Art Online hrát.

Oproti předchozím zařízením fungoval úplně jinak. Starší stroje potřebovaly obrazovku a ovladač, aby bylo možné hru nějak vnímat a ovládat. NerveGearu ke všemu stačil jen jeden stylový headset, co si člověk nasadil na hlavu.

Měl v sobě zabudovaný nespočet čipů, které vytvářely elektrické pole, díky němuž se mohl napojit přímo na uživatelův mozek. Hráč potom neslyšel ani neviděl

vlastníma ušima a očima, ale vnímal všechny vjemy přímo skrz nervové vzruchy. A nejen to, NerveGear dokázal zpracovat všechny smysly včetně hmatu, chuti a čichu.

Po nasazení headsetu jste si zapnuli pásek pod bradou, řekli jste: „Zahájit synchronizaci,“ všechny zvuky kolem vás se utlumily a pohltila vás temnota. A jakmile jste prošli duhovým kruhem, který se před vámi objevil, vstoupili jste do úplně jiného, virtuálního světa.

Jinými slovy, tohle zařízení v květnu roku 2022 lidem konečně nabídlo první dokonalou virtuální realitu. Velká technologická společnost, která NerveGear vyvinula, pak přišla i s novým termínem pro napojení se do takové reality – „plné ponoření“.

To pojmenování k tomu skvěle sedělo, protože se skutečně jednalo o zcela oddělený svět. Nejen, že headset uměle vytvářel vjemy, ale zároveň zachycoval nervové vzruchy, které tělu přikazují, aby se hýbalo, což je pro volný pohyb ve virtuálním světě naprosto zásadní. Kdyby se totiž spojnice s pohybovým ústrojím nepřerušila a uživatel chtěl v plném ponoření například běžet, vystartoval by i ve skutečném světě a v plné rychlosti by to napálil do zdi.

Jen díky tomu, že NerveGear tyhle příkazy zadržoval v prodloužené míše a přeměňoval je v digitální signály, bylo možné ovládat naše avatary. Jinak bychom s Klei-

nem nemohli pobíhat po herním světě a máchat kolem sebe mečem.

SAO člověka vážně pohltilo.

Jakmile jsme ho já a mnoho dalších hráčů jednou zkusili, naprosto nám učarovalo. Už bychom se nikdy nedokázali vrátit k něčemu, co se ovládá stylusem nebo ovladačem na snímání pohybu.

Obrátil jsem se ke Kleinovi, kterému z pohledu na platinu s tančícími stébly trávy a v dálce se tyčící městské zdi vhrkly slzy do očí. „Takže SAO je tvoje první hra na NerveGear?“

Podíval se na mě s hrdinným výrazem jako nějaký středověký samuraj a teatrálně pokývl.

Když se tvářil tak vážně, klidně by mohl dostat roli v nějakém historickém dramatu. Nebyla to ovšem jeho skutečná podoba. Byl to avatar, který si sám vytvořil nastavením mnoha různých parametrů. I já jsem si vytvořil až trapně hustého krasavce, co vypadal jako hlavní postava z nějakého fantasy.

„Vlastně,“ spustil Klein zvučným hlasem, který nejspíš taky nebyl jeho, „jsem si ten NerveGear horko těžko sehnal jenom kvůli týhle hře. Vydali jí jenom deset tisíc kopií, takže jsem měl neuvěřitelnou kliku. I když tys měl jako betatester ještě desetkrát větší štěstí. Na to vybírali jenom tisíc lidí.“

„Jo no, to máš asi pravdu,“ poškrábal jsem se na hlavě, zatímco se na mě Klein zle díval.

To šílené nadšení, když Sword Art Online ohlásili v médiích, si pamatuju, jako by to bylo včera.

NerveGear byl sice hardware nové generace schopný plného ponoření, ale protože šlo o tak novou technologii, vycházely na něj jenom samé naprosto nezajímavé hry. Všechno to byly logické, výukové nebo průzkumnické hry, které mě jako zarytého hráče vůbec nebraly.

NerveGear dokázal vytvořit opravdovou virtuální realitu.

Což bylo úplně k ničemu, když člověk po sto metrech narazil na zeď. Já i ostatní závisláci jsme se zpočátku možnosti ponoření se do hry nemohli nabažit, ale brzo jsme začali nedočkavě vyhlížet jeden specifický žánr.

Tím byly masivně multiplayerové hry – obrovské fantaskní světy, do kterých se můžou připojit tisíce až desetitisíce hráčů najednou a trávit čas bojem, obyčejným životem a vylepšováním svojí postavy.

První virtuální MMO, Sword Art Online, bylo ohlášeno právě ve chvíli, kdy naše očekávání dosáhla vrcholu.

Mělo se odehrávat v obřím stopatrovém létajícím hradě.

Hráči měli v jednotlivých patrech se zbraní v ruce procházet planiny, lesy a města, nacházet vchody do vyšších poschodí hlídané silnými bossy, a nakonec se probojovat až na samý vrchol hradu.

Oproti ostatním online fantasy hrám tvůrci odvážně vyškrtli magii a místo toho celý zážitek založili na šer-

mířství, které uživatelům nabízelo téměř nekonečné množství mocných technik. A to kvůli tomu, aby se hráči museli pohybovat a sami máchat mečem, a mohli si tak plně ponoření co nejmííc vychutnat.

Kromě bojových dovedností se každý mohl zdokonalovat i ve výrobě nejrůznějších předmětů a stát se kovářem, koželuhem nebo krejčím, vyzkoušet si rybaření, vaření, hraní na hudební nástroj nebo zažít širokou škálu dalších aktivit. Pokud člověk chtěl a dost by se snažil, mohl si klidně koupit vlastní dům, obdělat pole, pořídit si krávu a jen tak si spokojeně vést jakýsi „druhý život“.

Tyhle informace vývojáři oznamovali postupně a nadšení všech hráčů bez rozdílu s každým novým detailem rostlo a rostlo.

Když ohlásili, že hledají pouhých tisíc betatesterů, kteří by hru testovali před oficiálním vydáním, NerveGear začal jít okamžitě na dračku. Přihlásilo se jim neuvěřitelných sto tisíc zájemců, kteří prý měli na svědomí polovinu všech dosavadních prodejů NerveGearu. Osobně jsem se do tohohle úzkého výběru dostal jenom díky neskutečnému štěstí. Každý betatester pak navíc jako dárek dostal přednostní právo ke koupi plné verze hry.

Ta dvoutměsíční testovací doba pro mě byla úplně jako splněný sen. Ani ve škole jsem nemyslel na nic jiného než

na sestavování dovedností a výstroje, a jakmile odzvonila poslední hodina, vystřelil jsem jako šíp domů a skoro až do svítání trávil čas v plném ponoření. Celá beta pak utekla jako voda, a když mi na jejím konci postavu vymazali, měl jsem pocit, jako by spolu s ní zmizela i část mě.

Potom konečně přišla neděle 6. listopadu, kdy ve 13:00 došlo k oficiálnímu spuštění plné verze.

Já jsem byl samozřejmě připravený už půl hodiny předem, abych při přihlašování neztratil ani jedinou vteřinu. Když jsem pak u informací o serveru viděl dalších 9 500 připojení, došlo mi, že ostatní šťastlivci, co si hru stihli koupit, k tomu přistupovali stejně. Všechny velké e-shopy měly prý vmžiku vyprodáno, a i na kopie v kamenných obchodech se stála třídní fronta, o které dokonce mluvili ve zprávách. Hra se tím pádem dostala do rukou jenom těm nejzarytějším hráčům.

Proto bylo i na Kleinovi poznat, že podobnou hru nehraje poprvé.

Jakmile jsem se zalogoval a dopadl nohama na důvěrně známou kamennou dlažbu Počátečního města, ihned jsem zamířil do levného obchodu se zbraněmi, který se nacházel v jedné skryté postranní uličce. Klein jen z tohoto mého rozhodného klusu hned poznal, že jsem betatester, a zastavil mě, abych ho naučil základy.

Ta jeho suverénní vlezlost na mě udělala takový dojem, že jsem ho místo NPCčka provedl městem, uká-

zal mu, kde jsou jaké obchody, a dočasně s ním založil partu, abych ho mohl vzít na planiny a předvést mu, jak funguje souboj.

Upřímně řečeno mě stejně jako v reálném životě na povídání s lidmi moc neužilo. Při testování jsem sice poznal hodně dalších hráčů, ale s nikým jsem se vyloženě nespřátelil.

S Kleinem jsme si ale z nějakého důvodu celkem padli do noty a kupodivu mi to vůbec nevadilo. Dokonce jsem si začal říkat, že bych si s ním možná mohl rozumět.

„Tak co?“ zeptal jsem se. „Chceš jít ještě lovit, abys to pořádně dostal do ruky?“

„To si piš, že bych chtěl, ale nemůžu,“ odpověděl Klein a jeho pohledné oči těkly doprava dolů. Kontroloval, kolik je hodin.

„Budu muset odběhnout. Na půl šestou mám objednanou pizzu.“

„Koukám, že jsi myslel na všechno,“ poznamenal jsem s překvapením v hlase a Klein hrdě vypnul hrud’.

„Jo a potom,“ spustil Klein, jako by si na něco vzpomněl, „mám v Počátečním městě sraz s kámošema z jiný hry. Představím vás a můžete se vzájemně přidat do seznamu přátel. Co ty na to? Můžete si pak kdykoliv posílat zprávy.“

„N-No...“ zakoktal jsem se.

S Kleinem jsem si sice přirozeně rozuměl, ale to samé nutně nemuselo platit o jeho kámoších. Báł jsem se, že by to

mezi námi mohlo skřípat a podepsalo by se to i na tom, jak spolu vycházíme my dva.

„No, já...“

V reakci na moji vyhýbavou odpověď Klein zakroutil hlavou. „Nechci tě do ničeho nutit. Třeba se poznáte někdy v budoucnu.“

„Jasně. Promiň, ale díky za nabídku,“ omluvil jsem se, ale Klein jen znovu prudce zakroutil hlavou.

„Hele, to já bych ti tady měl děkovat. Strašně jsi mi pomohl. Jednou se ti za to odvděčím. Virtuálně!“

Pak se na mě zešíroka usmál a znovu si zkontroloval čas. „No, tak já budu muset na chvíli odběhnout. Ještě jednou ti moc děkuju, Kirito. Určitě se zase někdy uvidíme.“

Natáhl ke mně pravačku, a když jsem mu s ní potřásl, blesklo mi hlavou, že v té jiné hře to určitě musel být skvělý vůdce.

„Už se těším. Pokud se budeš chtít ještě na něco zeptat, dej mi vědět.“

„To si piš, že dám.“

A s tím naše potřesení rukou skončilo.

To byl přesně ten moment, kdy pro mě můj pobyt v Aincradu a vůbec celý Sword Art Online přestal být jenom pouhou hrou.

Klein kousek poodstoupil, zvedl ukazováček a prostředníček pravé ruky a prudce jimi přejel směrem dolů. Tak se ve hře otevíralo hlavní menu. Hned nato se mu před očima za doprovodu zvonečku rozbalil poloprůsvitný obdélník s fialovým písmem.

I já jsem poodešel pár kroků stranou, posadil se na velký balvan a otevřel si vlastní okno. Chystal jsem se přerovnat si inventář kvůli novým předmětům, které jsem získal z divočáků.

A pak...

„To je divný,“ řekl Klein zmateně. „Co to má být? Nikde tu nevidím odhlášení.“

Když jsem ho uslyšel, ztuhl jsem a vzhlédl k němu.

„To není možný, že by to tlačítko zmizelo. Zkus se podívat pořádně,“ pobídl jsem ho a znuděně pozoroval, jak ten vytáhlý chlápek se šavlí a nevkusným šátkem vyvalil oči a naklonil se blíž.

Po otevření se na levé straně v obdélníkovém menu zobrazilo několik možností a vpravo byla silueta člověka s vyobrazením výstroje a jejího stavu. Úplně vespuďu mělo být tlačítko s velkým nápisem „LOG OUT“, které hráčům umožňovalo opustit herní svět.

Chtěl jsem se znovu vrátit k přehledu kořisti, co jsem získal za několik předchozích hodin, ale Klein na mě začal naléhat ještě hlasitěji. „Fakt tu nic není. Podívej se sám, Kirito!“

„Říkám ti, že to není možný,“ povzdechl jsem si a zmáčkl levé horní tlačítko pro návrat do hlavní nabídky.

Okénko s inventářem vpravo se plynule zavřelo a menu se vrátilo zpět na nabídku hlavních možností.

Přede mnou se vyjímalá silueta s mnoha prázdnými okénky vyhrazenými pro odpovídající výstroj a vlevo od ní na mě čekal úhledný seznam tlačítek.

Několika zažitými pohyby jsem se prstem prolístoval až na jeho konec a...

Celý jsem ztuhnul.

Nebylo tam.

Přesně, jak říkal Klein. To tlačítko, které tam bylo po celou dobu testování... Ne, určitě tam bylo ještě v jednu hodinu odpoledne, když jsem se ten den přihlašoval. Najednou se ale po možnosti pro odhlášení slehla zem.

Okamžik jsem na to prázdné místo tupě zíral a pak jsem najel na začátek seznamu a začal ho postupně procházet odshora dolů, jestli to tlačítko náhodou jen nepřemístili. Vzhlédl jsem ke Kleinovi, který s nakloněnou hlavou netrpělivě čekal na moji odpověď.

„Není tam, že ne?“

Chtě nechtě jsem mu musel dát za pravdu. „Ne, není.“

Klein se zamračil a pohládl se po mužné bradě. „Přece jenom tu hru vydali teprve dneska, takže bychom tyhle bugy měli čekat. Lidi se už určitě sesypali na technický

oddělení a správci neví, kam dřív skočit,“ řekl, jako by se vlastně nic nedělo.

„Bereš to dost s klidem,“ popíchl jsem ho trochu škodolibě. „Neříkal jsi náhodou, že máš na půl šestou objednanou pizzu?“

„No jo vlastně!“

Když jsem viděl, jak nadskočil a vykulil oči, musel jsem se pousmát.

Smazal jsem nepotřebné věci z inventáře, protože mi svítil červeně kvůli přetížení, zvedl jsem se a udělal pár kroků ke Kleinovi, který zrovna bědoval nad svojí pizzou s ančovičkami a zázvorovou limonádou.

„Taky zkus zavolat na podporu. Třeba tě dokážou odhlásit oni.“

„To už jsem zkoušel, ale nikdo mi to nebere. Sakra, už je 17:25! Neexistuje náhodou nějaký jiný způsob, jak se odhlásit, Kirito?“ zeptal se a zoufale rozhodil rukama.

Najednou mi ztuhnul úsměv na rtech. Měl jsem pocit, jako by mi přejel mráz po zádech.

„No, odhlásit by se mělo dát...“ zamumlal jsem si pro sebe a zamyslel se.

Pro návrat ze hry do mého pokoje bylo potřeba otevřít hlavní nabídku, zmáčknout tlačítko pro odhlášení a potvrdit vyskakovací okno, co se mělo objevit napravo. Byla to naprostá hračka. Jiný způsob jsem neznal.

Vzhlédl jsem ke Kleinovi, který stál kus nade mnou, a pomalu jsem zakroutil hlavou. „Neexistuje. Z naší strany se dá odhlásit jenom skrz hlavní nabídku.“

„To není možný! Něco s tím musí jít dělat!“ začal Klein křičet, jako by tím mohl něco změnit. „Návrat! Odhlásit! Pryč!“

Nic se ale nedělo. SAO totiž na hlasové pokyny nereagovalo.

„Nemá to cenu, Kleine,“ pronesl jsem tiše potom, co vyzkoušel několik dalších pokynů, a dokonce začal poskakovat na místě. „Ani v návodu se o žádných nouzových způsobech pro odhlášení nepíše.“

„Tohle je ale směšný! Jak mi může nějaký bug takhle bránit v návratu domů... do svého těla?“ otočil se ke mně a šokovaně zakřičel.

A já s ním naprosto souhlasil. Bylo to směšné a nesmyslné, ale stejně se to dělo.

„Co to má sakra být? My jsme tu fakt uvízli!“ Klein se nervózně rozesmál a drmolil dál: „No jo, stačí přece, když ten headset vypojíme ze zásuvky. Nebo si ho serveme z hlavy!“

Nakonec si s úlevou otřel čelo, jako by na něm měl pot, ale přese mě se přelila další vlna neklidu.

„To nepůjde,“ spustil jsem tiše. „Ani jedno z toho. Se svými skutečnými těly teď vůbec nemůžeme hýbat. NerveGear všechny příkazy pohybovému ústrojí zadr-