



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 здійсняли 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 заздрісно 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 самотником 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 Токіо 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 вісімдесяtimi, 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 кожну 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 шістдесятисемирічний 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 вісімдесятих*. 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.

* Детальний аналіз цієї сцени показує, що всі підлітки позаду Галлідея насправді є масовкою з різних молодіжних фільмів Джона Г'юза, вирізані в цифровий спосіб і вставлені у відео — (тут і далі прим. авт., окрім спеціально позначених)

Коли починаються слова, Галлідей, все ще пританцюючи, 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 труни*. Другий, набагато старший Галлідей, лежить усередині, його тіло змарніле та виснажене раком. Блискучі четвертаки прикривають кожну з повік**.

Молодший Галлідей дивиться на труп старшого себе з удаваним сумом, а тоді повертається до присутніх на похороні***. 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 заповіти...

Він продовжує читати, дедалі швидше, проганяючи ще кілька пунктів юридичною мовою, поки його мова стає

* Місцевість насправді є сценою з фільму «Смертельний потяг» (англ. Heathers, прим. ред.) 1989 року. Схоже, Галлідей відтворив похоронний зал у цифровому форматі та вставив туди себе.

** Дослідження у високій роздільній здатності виявило, що обидва четвертаки викарбувані в 1984 році.

*** Усі присутні насправді актори та масовка з тієї самої сцени похоронів у фільмі «Смертельний потяг». У натовпі чітко видно Вайнону Райдер і Християна Слейтера, які сидять позаду.

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»^{*}. 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.

^{*} Галлідей виглядає як на шкільних фото в 1980, коли йому було вісім років.

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 коді гри, а «Атарі», 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 захищене. Я не залишив його десь під каменем. Можна сказати, що його замкнено

у сейфі, який захований у таємній кімнаті, розташований 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 коштовностями*. Тоді він ступає у відкритий прохід та повертається обличчям до глядача, простягнутими руками тримаючи гігантські подвійні двері відчиненими**.

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

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

А тоді екран чорніє.

* * *

У кінці відео Галлідєй 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

* Аналіз виявив десяток цікавих речей, прихованих серед купи скарбів, насамперед: кілька раних домашніх комп'ютерів (Apple IIe, Commodore 64, Atari 800XL, та TRS-80 Color Computer 2), десятки контролерів для різних ігрових систем, і сотні багатогранних костей, що використовуються у старих настільних іграх.

** Стоп-кадр цієї сцени здається майже ідентичним картині Джефа Ізлі, яку можна побачити на обкладинці «Dungeon Master's Guide», інструкції до «Dungeons & Dragons», опублікованої у 1983 році.

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 посиленням 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'явилось 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.