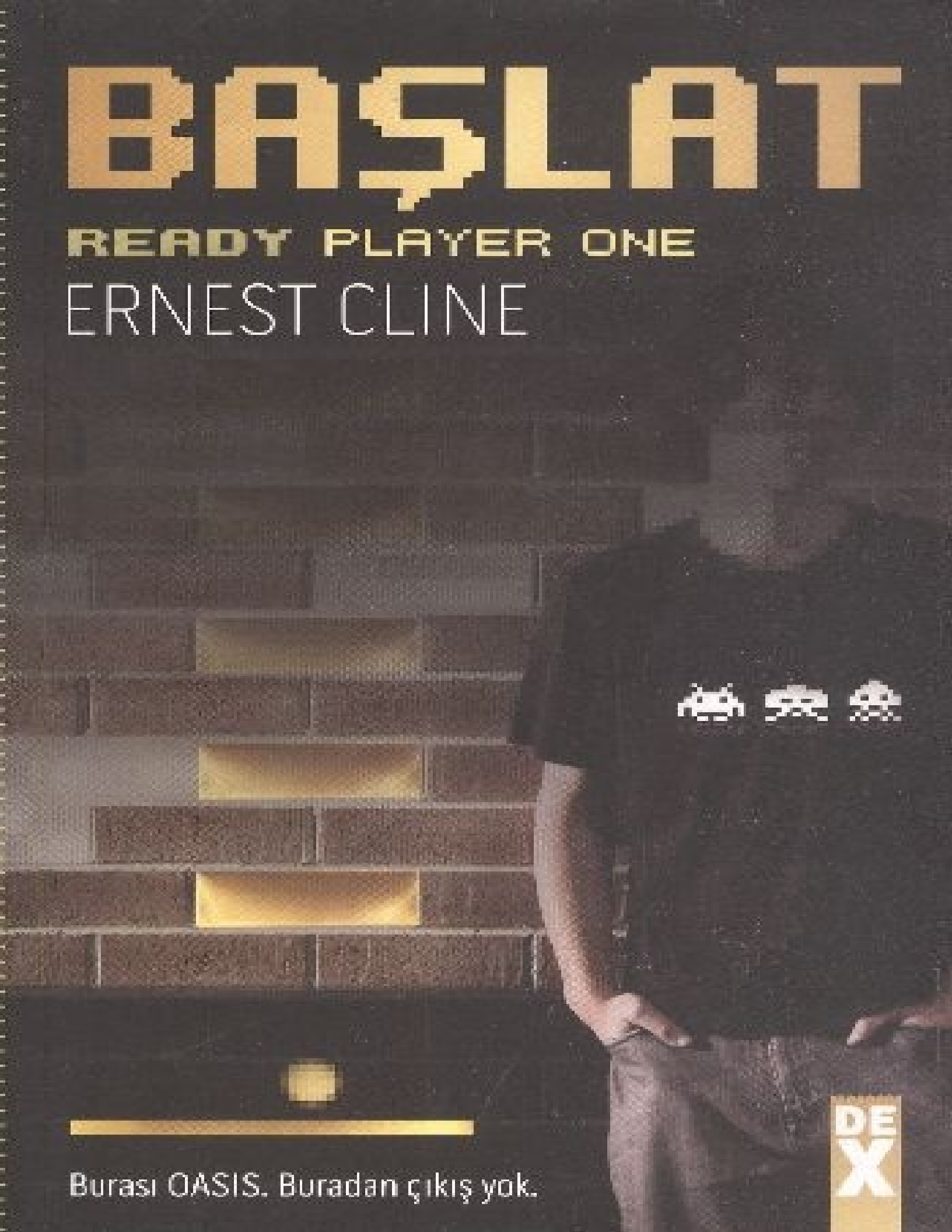
BAŞLAT

READY PLAYER ONE

ERNEST CLINE



Burası OASIS. Buradan çıkış yok.

DEX

BAŞLAT

READY PLAYER ONE

ERNEST CLINE

Çeviren: Taylan Taftaf

Yayınevi

Ready Player One/Başlat
Basım: 2011

ISBN:6050903447

DEX Kitap Adres : 19 Mayıs Cad. Golden Plaza No:1 10. Kat 34360 Şişli - İstanbul Telefon : (0212) 373 77 00 Faks : (0212) 246 66 66 E-posta : info@dexkitap.com

Susan ve Libby için

Çünkü gittiğimiz yerin bir haritası yok

0000

Benim yaşımdaki herkes, yarışmayı ilk kez duyduğunda nerede ve ne yapmakta olduğunu hatırlayacaktır. James Halliday'in öldüğünü bildiren haber bülteni vidfeed akışını keserek aniden ekranımda belirdiğinde, sığınağımda çizgi film seyrediyordum.

James Halliday'in kim olduğunu biliyordum elbette. Halliday, çok oyunculu bir online oyun olarak başlayıp, kısa zaman içinde dünya nüfusunun büyük kısmının her gün bağlandığı küresel ölçekte bir sanal gerçekliğe dönüşen OASIS'i yaratan oyun tasarımcısıydı. Tarihte benzeri görülmemiş bir başarıya ulaşan OASIS, Halliday'i dünyanın en zengin insanlarından biri yapmıştı.

Medyanın bu milyarderin ölümünü neden o kadar büyüttüğünü ilk başta anlamamıştım. Sonuçta, insanların endişelenmesi gereken yeterince başka konu vardı. Süregelen enerji krizi. Felakete dönüşen iklim değişikliği. Gezegenin her tarafına yayılmış kıtlık, yoksulluk ve bulaşıcı hastalıklar. Devam etmekte olan yarım düzine savaş. Bilirsiniz işte; birlikte yaşamaya çalışan kedi-köpekler ve kitlesel histeri. Gerçekten ama gerçekten önemli bir şey olmadıkça haber bültenleri insanların interaktif komedilerini ya da pembe dizilerini kesip araya girmezdi. Yeni bir ölümcül virüsün ortaya çıkışı ya da bir kentin daha nükleer bulutun içinde kaybolması gibi flaş haberlerden bahsediyorum. Ne kadar ünlü bir adam olursa olsun, Halliday'in ölümü en fazla akşam haberlerinde kısa bir yer tutmalıydı; böylelikle spiker, milyarderin varislerine kalan yüklü paradan bahsederken, avam kitleler de kıskançlık içinde kafalarını sallayabilirdi. Ama haberin patladığı nokta da buydu zaten. James Halliday'in bir varisi yoktu.

Altmış yedi yaşında bir bekar olarak ölmüştü: bırakın hayatta olan bir akrabasını, söylentilere göre tek bir arkadaşı bile yoktu. Son on beş yılını kendi rızasıyla inzivada geçirmiş, dedikodulara bakılacak olursa, bu dönemde aklını tamamen yitirmişti.

O Ocak sabahı, Toronto'dan Tokyo'ya kadar her yerde, mısır gevreğiyle meşgul ağızları açık bırakan asıl haber; Halliday'in vasiyeti, son arzusu ve büyük servetine ne olacağıydı.

Halliday arkasında, ancak ölümünden sonra yayınlanacağına yönelik kesin talimatlarla, kısa bir video bırakmıştı. Bu video, o sabah bütün OASIS kullanıcılarına e-postayla da gönderilmişti. Haberleri seyrettikten birkaç saniye sonra, e-postanın geldiğini bildiren o elektronik sesi duyduğum anı halen hatırlarım.

Halliday'in video mesajı, *Anorak'ın Daveti* adını taşıyan, titizlikle kotarılmış bir kısa filmdi. Dünyaca ünlü bir eksantrik olan Halliday, ilk gençlik yıllarını geçirdiği 1980'li yıllara yönelik, hayat boyu süren bir saplantıya sahipti ve *Anorak'ın Daveti* de, ilk seyrettiğimde neredeyse hiçbirini fark edemediğim, 80'lerin popüler kültürüne dair gizli referanslarla örülüydü.

Beş dakikalık video, devam eden günler ve haftalarda, her bir kare üzerinde gerçekleştirilen aşırı itinalı analizler açısından, Kennedy suikastını gösteren *Zapruder* filmini bile geride bırakarak, tarihte en çok incelenen film oldu. Kuşağımın tamamı Halliday'in mesajının her bir saniyesinin ne anlama geldiğini öğrenecekti.

Anorak'ın Daveti, eski bir şarkı olan “Dead Man's Party”nin başlangıcındaki trompet sesleriyle açılıyordu.

Şarkı ilk birkaç saniye boyunca karanlık ekranın üzerinde devam ettikten sonra, trompetlere eklenen gitarla birlikte Halliday ortaya çıkıyordu. Ama bu, hızla geçen zamanın ve hastalığın diri diri yediği altmış yedi yaşındaki adam değildi. Videodaki Halliday, 2014 yılında Time'ın kapağında görünen, dağınık saçları ve alametifarikası olan kemik çerçeveli gözlükleriyle, henüz kırklarının başında, uzun boylu, ince, sağlıklı adamdı. Zaten üzerinde de, *Time'ın* kapak çekiminde giydiği kıyafetler vardı: yıpranmış kot ve klasik bir *Space Invaders* tişörtü.

Halliday, büyük bir spor salonunda düzenlenen lise dans partisindeydi. Kıyafetleri, saç modelleri ve dans figürleri zamanın 1980'ler olduğunu gösteren gençlerle çevriliydi.[1] Halliday de dans ediyordu; kimsenin gerçek hayatta şahit olmadığı bir şeydi bu. Deli gibi sırıtarak dans pistinde hızlı çemberler çiziyor, kollarını ve başını şarkıyla uyumlu bir şekilde döndürüyor, 80'lerin bazı ünlü dans figürleri arasında hatasız geçişler yapıyordu. Ama Halliday'in eşi yoktu. Söylenegelen tabirle, kendi çalıp kendi oynuyordu.

O anda ekranın sol alt köşesinde, sanki MTV'de verilen eski bir klipmiş gibi, topluluğun, şarkının ve plak şirketinin adıyla, şarkının yayınlandığı yılı belirten birkaç satırlık metin belirdi: *Dead Man's Party, Oingo Boingo, MCA Records, 1985.*

Şarkının vokalleriyle birlikte, döne döne dans etmeye devam eden Halliday de vokalistle uyumlu bir şekilde dudaklarını kıpırdatmaya başlamıştı: *“Kıyafetlerim üzerimde ve gidecek yerim yok. Sırtımda ölü bir adamla yürüyorum. Kaçma sakın, benim...”*

Halliday şarkının bu kısmında aniden dans etmeyi keserek sağ elinin bir hareketiyle müziği susturuyordu. Aynı esnada, dans eden gençlerle spor salonunu içeren arka plan da değişerek Halliday'i bambaşka bir yerde göstermeye başlamıştı.

Halliday artık bir cenaze evinde, açık bir tabutun önünde görülüyordu.[2] Tabutun içinde yatan, kanser yüzünden bir deri bir kemik kalmış, kendisinden çok daha yaşlı bir Halliday'di. Her iki göz kapağının üzerinde ışıltılar saçan çeyreklikler vardı.[3]

Genç Halliday yapmacık bir kederle kendi cesedine baktıktan sonra cenaze için toplanmış kalabalığa dönüyordu.[4] O anda parmaklarını şıklatmasıyla birlikte sağ elinde bir rulo belirmişti. Gösterişli bir hareketle fırlattığı rulo önündeki koridorda açılıyor ve Halliday, dördüncü duvarı yıkarak izleyicilerine dönüp okumaya başlıyordu.

“Ben, James Donovan Halliday, akli melekelerim yerinde olarak, son arzumu ve vasiyetimi açıklıyor ve bu vesileyle bugüne dek benim tarafımdan bildirilmiş herhangi bir vasiyeti, tüm diğer istekleri ve ek vasiyetleri hükümsüz kılıyorum...” Halliday gittikçe hızlanarak geçtiği yasal ve hukuki konulara dair giriş mahiyetinde birkaç paragrafın ardından öylesine hızlı okumaya başlamıştı ki artık kelimeler seçilemiyordu. Ta ki birdenbire durana dek. “Boş versenize! Bu hızda bile belgenin tamamını okumam bir ay sürer. Bunu söylemek üzücü olsa da, böyle bir zamanım yok.” Ve fırlatıp attığı rulo bir altın tozu içerisinde kayboluyordu. “En iyisi size önemli noktalardan bahsedeyim.”

Cenaze evi görüntüden silinirken sahne bir kez daha değişmişti. Halliday artık kocaman bir kasa dairesinin önündeydi. “Şirketim Girişken Simülasyon Sistemleri'nin çoğunluk hisseleri de dahil olmak üzere sahip olduğum bütün mal varlığı, konuyla ilintili yükümlülükler, diğer bir ifadeyle vasiyetimin gerektirdiği yegane koşul gerçekleşene dek emniyete alınmıştır. Bu koşulu yerine getiren ilk kişi, şu anda 240 milyarın üzerinde değer biçilen servetimin tamamına sahip olmaya hak kazanacaktır.”

Kasa dairesinin kapıları ardına dek açılıyor ve Halliday içeri adım atıyordu. Devasa kasanın içi, büyük bir evin çatısına ulaşacak kadar yükselen, üst üste dizilmiş altın külçeleriyle doluydu. “İşte ortaya koyduğum mangırlar,” diyordu

Halliday kocaman bir gülümsemeyle. “Amaan, neyse ne. Zaten kefenin de cebi yok, değil mi?”

Halliday bir külçe yığınına yaslanırken, kamera da yüzüne odaklanmıştı. “Eminim şu anda yalnızca, bütün bu parayı ele geçirmek için ne yapmanız gerektiğini merak ediyorsunuz. Biraz sabır, çocuklar. Ben de tam o konuya geliyordum...” Yüzünde çok büyük bir sır açıklayacak olan bir çocuğun ifadesiyle susmuştu.

Bir kez daha parmaklarını şıklattığı anda kasa dairesi yok oluyordu. Aynı esnada Halliday de, küçülerek, üzerinde kahverengi fitilli kadife kıyafeti ve eskimiş *Muppet Show* tişörtüyle, minik bir oğlan çocuğuna dönüşmüştü.[5] Minik Halliday, koyu turuncu renkte haltlara, ahşap panelli duvarlara ve 70'lerin son döneminden ucuz bir dekorasyona sahip, karmakarışık bir salonun ortasında ayakta duruyordu. Yanında, 21 inçlik Zenith marka bir televizyon ve televizyona bağlı durumda bir Atari 2600 oyun konsolu görünüyordu.

Halliday çocuk sesiyle, “Bu benim sahip olduğum ilk TV oyun sistemi,” diye söze giriyordu. “Atari 2600. 1979 Noeli'nde hediye gelmişti.” Pat diye Atari'nin önüne kurulmuş joysticklerden birini kaparak oynamaya başlamıştı. “En sevdiğim oyun buydu,” derken başıyla işaret ettiği TV ekranında, bir dizi basit labirentin içinde gezinen bir kare şekil görülüyordu. “Oyunun adı *Adventure* idi. İlk dönem oyunlarının diğer birçok örneği gibi, *Adventure* da tek bir kişi tarafından tasarlanıp programlanmıştı. Ancak o dönemde Atari, programcılarının adlarını vermeye yanaşmadığından, oyun paketinin hiçbir yerinde yaratıcısının adı yer almıyordu.” Halliday bunları anlatırken, TV ekranında süren oyunda kılıçla kırmızı bir ejderhayı öldürdüğünü çıkarabiliyor olsanız da, oyunun düşük çözünürlüklü ilkel grafikleri nedeniyle bu sahne daha çok, şekli bozuk bir ördeği bıçaklamak için bir karenin ok kullanmasına benziyordu.

“Bu yüzden *Adventure* oyununu yaratan kişi, yani Warren Robinett, adını oyunun içerisinde gizlemeye karar vererek labirentlere bir anahtar sakladı. Anahtarı bulduğunuzda ortaya çıkan tek piksel boyutunda küçük gri nokta üzerinden, Robinett'in adının yer aldığı gizli odaya giriyordunuz.” Halliday bu esnada kare şeklindeki ana karakterini oyunun gizli odasına sokuyor ve ekranın tam ortasında *Warren Robinett tarafından yaratılmıştır* yazısı beliriyordu.

“Bu,” diyordu Halliday hakiki bir saygıyla ekranı gösterirken, “bir bilgisayar oyununun içine saklanan ilk Paskalya Yumurtası'ydı.[6] Robinett kimseye tek kelime etmeden bunu kodunun içerisine yerleştirdi ve programcısının gizli odasından habersiz olan Atari de *Adventure* oyununu tüm dünyaya dağıttı.

Atari'nin Paskalya Yumurtası'nın farkına varması için, dünyanın dört bir köşesindeki çocukların birer birer odayı keşfettiği birkaç ay geçmesi gerekecekti. Ben de o çocuklardan biriydim ve Robinett'in Paskalya Yumurtası'nı bulduğum an, hayatımda tattığım en müthiş oyun deneyimlerinden biriydi.”

Genç Halliday, Robinett'in hikayesini anlattıktan sonra joysticki bırakıp ayağa kalkıyordu. Bunu yaparken, salon da görüntüden kaybolmuş, sahne bir kez daha değişmişti. Halliday artık, görünmeyen meşalelerden yansıyan alevlerin rutubetli duvarlarda titreştiği, loş bir mağaranın içerisindeydi. Aynı esnada, Halliday de değişerek, ünlü OASIS avatarındaki görünümünü almıştı: bu, yetişkin Halliday'den birazcık daha yakışıklı, uzun boylu (ve gözlüksüz) bir büyücü olan Anorak'tı. Üzerinde Anorak'ın alametifarikası, her iki koluna avatar amblemi (büyük, kaligrafik bir A harfi) işlenmiş olan siyah cüppesi vardı.

Anorak, Hallidey'e göre çok daha derinlerden gelen bir sesle konuşmaya başlıyordu: “Ölmeden önce, ben de kendi yumurtamı yaratarak, en popüler oyunum olan OASIS'in içerisine gizledim. Paskalya Yumurtası'nı bulan ilk kişi bütün servetime sahip olacak.”

Bir başka dokunaklı suskunluk.

“Yumurta çok iyi gizlendi. Onu herhangi bir yerdeki alelade bir kayanın altına koymuş değilim. Sanırım bir labirentin merkezinde, gizli bir odanın içerisine gömülü bir kasaya saklandığını düşünmeniz yanlış olmaz.” Parmağını kaldırarak sağ şakağına dokunuyordu. “Buraya.”

“Ama endişelenmeyin. Araştırmaya başlamanız için size birkaç ipucu da bıraktım. İşte ilk ipucu.” Anorak sağ eliyle geniş bir çizgi çizerken, gözlerinin önündeki boşlukta ağır bir şekilde dönen üç anahtar belirmişti. Bakır, yeşimtaşı ve kristalden yapılmış gibi görünen anahtarlar dönmeye devam ederken, Anorak da ezberden bir dörtlük okuyordu. Dudaklarından dökülen her mısra aynı anda ekranın alt kısmında parıldayan bir altyazı olarak görünüyordu:

Üç gizli kapıyı açacak üç saklı anahtar
Kişinin sınanacağı bir macera başlatacak
Zorlukların üstesinden gelecek kadar maharetli olan
Ödülün kendisini beklediği Son'a ulaşacak

Halliday dizelerini bitirdiğinde, yeşimtaşı ve kristalden yapılmış olanlar kaybolurken, bakır anahtar Anorak'ın boynundaki bir zincire asılı görünüyordu.

Anorak karanlık mağaranın daha da içlerine doğru ilerlerken kamera da kendisini takip ediyordu. Birkaç saniye sonra, mağaranın kayalık duvarına

gömülü büyük ahşap bir kapıya ulaşmıştı. Çelik kemerli kapının kanatları üzerine işlenmiş kalkan ve ejderha figürleri görülüyordu. “Bu oyunun testini yapacak zamanım olmadığından, belki de yumurtayı biraz zor bir yere saklamış olmaktan endişeliyim. Ulaşılması zor bir yere. Bundan emin değilim. Ancak durum buysa bile, artık değişiklik yapmak için çok geç. Ne olduğunu göreceğiz.”

Anorak çift kanatlı kapıyı açtığı anda, parıltılar saçan altın paralar ve mücevherlerle süslenmiş gobletlerle dolu devasa bir hazine odası gözler önüne seriliyordu.[7] Açık antreye adım atıp yüzünü seyircilere dönüyor ve kollarını açarak dev kapının iki kanadını tutuyordu.[8]

“Fazla tantanaya gerek yok. O zaman ... Halliday'in Paskalya Yumurtası Avı başlasın!” Bir ışık çakmasıyla kaybolan Anorak, seyirciyi açık kapıların ötesinde parıltılar saçan görkemli hazineyle başbaşa bırakıyordu.

Ve ekran kararıyordu.

Halliday videonun sonuna, öldüğü sabah baştan aşağı değiştirilen kendi internet sitesinin bağlantısını da eklemişti. On yıldan uzun süredir sitede yer alan tek şey, kısa döngülü bir animasyondu. Animasyonda Halliday'in avatarı Anorak'ı, bir ortaçağ kütüphanesinde, çizikler içindeki bir çalışma masasının üzerine eğilmiş halde, tozlu büyü kitaplarını dikkatle inceleyip iksir karıştırırken görüyordunuz. Arkasındaki duvarda siyah bir ejderhanın resmedildiği kocaman bir tablo vardı.

Ama o sabah animasyonun yerini, eski jetonlu bilgisayar oyunlarındakine benzeyen bir Yüksek Skor listesi almıştı. 10 basamaklı listenin her satırında JDH -James Donovan Halliday harfleri ve altı sıfır yer alıyordu. Bu liste kısa zaman içerisinde herkes tarafından “Skorbord” olarak anılacaktı.

Skorbord'un hemen altında, deri ciltli küçük bir kitabı andıran simge görülüyordu. Bu simge üzerinden, Halliday'in yüzlerce tarihsiz günlük notunu bir araya getiren *Anorak'ın Almanağı*'nın ücretsiz indirilebilir kopyasına ulaşıyordunuz.

Bin sayfanın üzerindeki *Almanak,* Halliday'in özel hayatı ya da gündelik işlerine dair çok az detay içeriyordu. Notların büyük çoğunluğu, klasik bilgisayar oyunları, bilimkurgu ve fantezi romanları, filmler, çizgi romanlar ve 80'lerin pop kültürü üzerine bilinç akışı yoluyla kaleme alınmış gözlemlerden ve organize dinlerden diyet kolaya dek birçok konuya yönelik esprili yorumlardan oluşuyordu.

Halliday'in yarışması, ya da insanlar arasında bilinen adıyla Av, kısa süre içerisinde küresel kültürün bir parçası oldu. Tıpkı büyük ikramiyeyi kazanmak

gibi, Halliday'in Paskalya Yumurtası'nı bulmak da hem yetişkinler hem de çocuklar arasında popüler bir fanteziye dönüşmüştü. Önceleri, dileyen herkesin katılabileceği bu oyunu oynamanın doğru ya da yanlış bir yolu olmadığı düşünülüyordu. *Anorak'ın Almanağ*ı'nın işaret ediyormuş gibi göründüğü tek önemli nokta, Halliday'in saplantıları üzerine bilgi sahibi olmanın Yumurta'yı bulmak için şart olduğuydu. Bu durum, dünyanın dört bir yanındaki insanların ilgisini yeniden 1980'lerin pop kültürüne yöneltti. 80'lerin sona ermesinin elli yıl sonrasında, bu döneme ait filmler, müzikler, oyunlar ve dönemin moda akımları bir kez daha dünyayı ele geçirmişti. 2041 yılında, kirpi saç ve asitle yıkanmış kotlar yeniden moda olmuş; 80'lerin pop şarkılarını çalan gruplar müzik listelerini ele geçirmişti. Ergenliklerini 1980'lerde yaşayan ve artık epey yaşlanmış olan insanlar ise, kendi gençliklerine ait moda ve akımların torunları tarafından heyecanla hayata geçirildiği tuhaf bir durumun içerisinde bulmuşlardı kendilerini.

Kendilerini Halliday'in Yumurtası'nı bulmaya adayan milyonlarca insanın sürüklediği yeni bir altkültür doğmuştu. Yarışmanın ilk dönemlerinde bu insanlara “Yumurta Avcıları” deniyordu. Ancak tabir çok geçmeden “Avcılar” olarak kısaltıldı.

Av'ın ilk yılında, avcı olmak çok modaydı. Neredeyse bütün OASIS kullanıcıları avcı olduğunu iddia ediyordu. Ancak Halliday'in birinci ölüm yıldönümüne gelindiğinde, yarışmaya yönelik hararetli ortam durulmaya başladı. Aradan koca bir yıl geçerken kimse herhangi bir ilerleme kaydedememiş; ne bir anahtar ne de kapı bulunabilmişti. Sorun öncelikle, anahtarların gizlenmiş olabileceği binin üzerinde Simülasyon dünyadan oluşan OASIS'in inanılmaz boyutlarıyla ilintiliydi ve bir avcının bu dünyalardan tek birini araştırması bile yıllar sürebilirdi.

Her gün bloglarında çözüme daha da yaklaştıklarına dair palavralar atan “profesyonel” avcıların yaygarasına rağmen, gerçek yavaş yavaş ortaya çıkıyordu: Aslında hiç kimse ne aradığını ya da aramaya nereden başlaması gerektiğini bilmiyordu.

Aradan bir yıl daha geçti.

Bir yıl daha.

Halen ortada hiçbir şey yoktu.

Birkaç yıl içinde kamuoyu yarışmaya yönelik bütün ilgisini kaybetmiş, insanlar bu yarışma teranesinin yalnızca zengin bir kaçığın tezgahladığı acayip bir şaka olduğunu düşünmeye başlamıştı. Bir kısım insan da, Yumurta gerçekten varsa bile kimsenin onu asla bulamayacağına inanıyordu. Aynı dönemde,

sistemini ele geçirmeye yönelik girişimlere ve yasal mücadelelere karşı Halliday'in görevlendirdiği kudurmuş avukat ordusu ve vasiyetinin katı maddeleri tarafından korumaya alınan OASIS ise gelişmeye ve popülerliğini artırmaya devam etti.

Halliday'in Paskalya Yumurtası zaman içinde bir şehir efsanesine, gün geçtikçe sayıları azalan avcılar ise insanlar arasında alay konusuna dönüştü. Her yıl Halliday'in ölüm gününde, haber bültenleri avcıların son bir yıl içinde hiç ilerleme kaydedemediğini bildiren alaylı haberler veriyordu. Ve her yıl daha fazla avcı, Halliday'in Yumurta'yı bulunması imkansız bir yere sakladığını söyleyerek pes ediyordu.

Aradan bir yıl daha geçti.

Bir yıl daha.

Ve 11 Şubat 2045 akşamı, Skorbord'un en tepesinde bir avatarın adı belirdi. Bakır Anahtar, beş uzun yılın ardından, Oklahoma'nın dış kesimlerindeki bir karavan kampında yaşayan on sekiz yaşında bir çocuk tarafından bulunmuştu.

O çocuk bendim.

Bu gelişmenin ardından olanlar üzerine sayısız kitap, çizgi film, film ve dizi yapılmış olmasına rağmen, hepsi de hikayeyi yalan yanlış bir şekilde aktardı. Bu yüzden ben de her şeyi, ilk ve son kez anlatmaya karar verdim.

Birinci Kapı

"İnsan olmak çoğu zaman berbat bir şey.

Hayatı çekilir kılan tek şey bilgisayar oyunları."

—Anorak'ın Almanağı

Bölüm 91, Kısım 1-2

0001

Komşu yığınlardan gelen silah sesleriyle uyandım. Silah seslerini birkaç dakika süren boğuk bağrış çağrışlar, sonrasında sessizlik izledi.

Hayatımı sürdürdüğüm karavan yığınlarında silah sesi sıra dışı bir şey olmadığı halde sarsılmıştım. Yeniden uyku tutmayacağını tahmin ettiğimden, sabaha kadar olan birkaç saati jetonla çalışan bazı klasik oyunlar üzerine bilgilerimi tazeleyerek geçirmeye karar verdim. *Galaga, Defender, Asteroids.* Ben doğmadan çok önce miyadını doldurarak müzelik olmuş dijital dinozorlar. Ama ben bir avcıydım. Bu oyunlar benim için düşük çözünürlüklü antikalar değil, kutsanmış yapıtlar, panteonun sütunlarıydı. Klasikleri oynarken, bunu belli bir saygıyla yapardım.

Karavanın daracık çamaşır odasının bir köşesinde, duvarla kurutucu arasındaki boşluğa yerleştirdiğim eski uyku tulumunun içinde dertop olmuştum. Koridorun öbür ucunda yer alan teyzemin odasında hoş karşılanmadığımı biliyordum ve bu benim için hiç sorun değildi. Her halükarda çamaşır odasını tercih ederdim. Bir kere, burası sıcaktı. Ayrıca bana bir parça mahremiyet sağlamasının yanında, kablosuz bağlantı da fena değildi. Bu minnacık bölmenin, karavanın geri kalanı gibi kedi çişi ve sefalet değil, sıvı deterjan ve yumuşatıcı kokuyor olması da cabasıydı.

Aslında çoğu zaman kendi sığınağımda uyuyordum. Ama son birkaç gecedir sıcaklık sıfırın altına düşmüştü. Teyzemde kalmaktan ne kadar nefret edersem edeyim, dışarıda ölümüne bir soğuk vardı.

Teyzemin karavanında toplam on beş kişi yaşıyordu. Teyzem karavanın üç yatak odasından en küçük olanını almıştı. Deppert ailesi teyzemin yanındaki odada ve Miller ailesi de holün sonundaki en büyük odada kalıyordu. Altı nüfuslu Miller ailesi kiranın en büyük kısmını ödüyordu. Karavanımız, yığındaki diğerleri kadar kalabalık sayılmazdı. Çift enli bir araçtı ve herkes için yeterince yer vardı.

Dizüstü bilgisayarımı çıkardım. Neredeyse on yıllık, kocaman, ağır bir makineydi. Onu otoyolun öbür tarafında yer alan terk edilmiş alışveriş merkezinin arkasındaki çöp konteynerlerinin içinde bulmuştum. Sistem belleğini değiştirip taş çağından kalma işletim sistemini yeniden yükleyerek makineyi hayata döndürmeyi başardım. Geçerli standartlar açısından işlemci kağnı hızında olsa da, ihtiyaçlarım için yeterliydi. Bu makine benim taşınabilir kütüphanem, atari salonum ve ev sinema sistemimdi. Sabit diski eski kitaplar, filmler, TV programları, müzik dosyaları ve yirminci yüzyılda programlanan bilgisayar oyunlarının neredeyse tamamıyla ağzına kadar doluydu.

Emülatörümü çalıştırarak, en sevdiğim oyunlardan biri olan *Robotron: 2084'ü* yükledim. Bu oyunun delice temposuyla ilkel basitliğini her zaman sevmiştim. *Robotron* bütünüyle içgüdü ve reflekslere yönelik bir oyundu. Eski bilgisayar oyunları kafamı toparlamama ve rahatlamama yardımcı oluyordu. Moralim bozulduğunda ya da hayattaki yerim konusunda şüpheye düştüğümde, tek yapmam gereken, “Player One” tuşuna basmaktı. Zihnimi ekranda süren acımasız mücadelelerin pikselize dünyasına odakladığım anda, endişelerim uçup gidiyordu. Orada, oynadığım oyunun iki boyutlu evreninde hayat basitti: *Makineye karşı teksin. Sol elinle hareket et, sağ elinle silahlarını ateşle* ve *mümkün olduğunca uzun süre hayatta kalmaya çalış.*

Hayatta kalan son insan ailesini kurtarmak için girdiğim sonsuz savaş sürerken, dalga dalga üzerime gelen Beyinleri, Yuvarları, Kuarkları ve Devleri havaya uçurarak birkaç saat geçirdim. En sonunda parmaklarım uyuşmaya başladı; ritmimi kaybediyordum. Oyunun bulunduğum seviyesinde bu türden bir durum yaşadığınızda, işler hızla çığrından çıkardı. Yalnızca birkaç dakika içinde bütün canlarımı yitirdim ve yan yana gelmesinden hiç hazzetmediğim o iki kelime ekranda yanıp sönmeye başladı: GAME OVER.

Emülatörü kapatıp video dosyalarıma göz atmaya başladım. Son beş yılda, *Anorak'ın Almanağ*ı'nda bahsi geçen bütün filmleri, TV programlarını ve çizgi filmleri indirmiştim. Elbette tamamını seyretmiş değildim. Bunu yapmak muhtemelen birkaç on yılımı alırdı.

Ohio'da yaşayan orta halli bir aile hakkındaki 80'ler komedi dizisi *Aile Bağları'nın* bir bölümünü seçtim. Bu diziyi indirmemin nedeni, Halliday'in en sevdiği programlardan biri olmasıydı ve dizinin bölümlerinden birinde Av'la ilintili bir ipucu olabileceğini düşünüyordum. Ama çok geçmeden dizinin bağımlısı oldum ve 180 bölümün tamamını birkaç kere izledim. Asla bıkacak gibi de değildim.

Karanlıkta oturmuş diziyi seyrederken, kendimi her zaman o iyi aydınlatılmış, sıcak evin içinde, sürekli gülümseyen, anlayışlı aileyle birlikte hayal eder; yarım saatlik bölümün (ya da gerçekten ciddi bir durum söz konusuysa, bir sonraki bölümün) sonuna dek yoluna koyamayacağımız hiçbir sorunun yaşanmadığı bu dünyada yaşamanın nasıl olacağını düşünürdüm.

Kendi ev yaşantımın, *Aile Bağları'nda* oynanan hayatla uzaktan yakından ilgisi yoktu; muhtemelen diziye olan aşkımın nedeni de buydu. Benim de çocukluğumun geçtiği karavan yığınlarında tanışmış olan iki mülteci yeniyetmenin tek çocuğuydum. Babamı hiç hatırlamıyordum. Ben henüz birkaç aylıkken, uzun süreli elektrik kesintilerinin birinde market yağmalarken vurularak öldürülmüştü. Onunla ilgili bildiğim tek şey, çizgi romanları çok sevdiğiydi. Eşyalarının yer aldığı kutularda bulduğum birkaç tane eski flaş belleğin içerisinde, *Amazing Spider-Man, X-Men* ve *Green Lantern'in* tam serileriyle karşılaşmıştım. Annem de bir keresinde, babamın bana, arkasında süper-kahraman gizliyormuş gibi tınladığını düşündüğü için aliterasyonlu bir ad verdiğini -Wade Watts- söylemişti. Peter Parker ya da Clark Kent gibi. Bunu duyduğumda, fena ölüm şekline rağmen, babamın kıyak bir adam olması gerektiğini düşünmüştüm.

Annem Loretta beni tek başına büyüttü. O yıllarda yığının başka kesiminde yer alan küçük bir karavanda yaşıyorduk. Annemin OASIS'te, biri tele-pazarlamacı, diğeri online randevu- evlerinden birinde eskort olarak, tam zamanlı iki ayrı işi vardı. Geceleri çalışırken her zaman kulaklarıma tıkaç takardı; böylelikle yan odada, farklı zaman dilimlerindeki insanlarla pis konuşmalar yaparken kendisini duymayacağımı düşünürdü. Aslında kulak tıkaçları pek işe yaramadığından, sesini sonuna kadar açtığım eski filmleri seyrederdim ben. Annem bunu bilmezdi.

Annemin sanal bebek bakıcısı olarak kullanması nedeniyle, OASIS'le çok erken yaşta tanıştım. Vizör takıp dokunsal eldiven giyecek yaşa geldiğimde, ilk OASIS avatarımı yaratmama annemin yardımcı olduğunu hatırlıyorum. Avatarımı yarattıktan sonra beni bir köşeye oturtarak işinin başına dönmüş ve o güne dek bildiğim her şeyden bütünüyle farklı bir dünyayı keşfetmem için beni yalnız bırakmıştı.

O andan itibaren, esas olarak, bütün çocukların serbest bir şekilde erişebildiği OASIS'in etkileşimli eğitim programlarıyla büyüdüğümü söyleyebilirim. Çocukluğumun büyük kısmını, *Susam Sokağ*ı'nın sanal Simülasyonunda, dost canlısı kuklalarla şarkılar söyleyerek ve bana yürümeyi, konuşmayı, toplamayı, çıkarmayı, okumayı, yazmayı, paylaşmayı öğreten etkileşimli oyunlarla

geçirdim. Bu temel becerilerde ustalık kazandıktan sonra, OASIS'in aynı zamanda, beş kuruşu olmayan benim gibi bir veledin bile yazılmış bütün kitaplara, kaydedilmiş bütün şarkılara, çekilmiş bütün filmlere ve o güne dek yaratılmış bütün televizyon programlarına, bilgisayar oyunlarına ve sanat eserlerine erişebildiği, dünyanın en büyük halk kütüphanesi olduğunu anlamam için çok zaman geçmesi gerekmedi. İnsanoğlunun bütün bilgi birikiminin yanında sanat ve eğlence dünyası, OASIS'in içerisinde beni bekliyordu. Ancak zaman içinde, bütün bu bilgiye erişim kazanmanın hem iyi hem de kötü yanları olduğunu anlayacaktım. Çünkü gerçeği keşfetmiştim.

Bilemiyorum, belki de sizin deneyimleriniz benimkinden farklıdır. Kendi hesabıma konuşacak olursam, yirmi birinci yüzyılda Yeryüzü gezegeninde büyümek benim için gerçekten zorlu bir süreçti. Yani, varoluşsal olarak.

Çocuk olmanın en kötü tarafı, kimsenin bana gerçeği açıklamamış olmasıydı. Aslında tam tersini yaptılar. Çocuk olduğumdan onlara inandım. Başka ne yapabilirdim? Beynim henüz olması gereken boyuta ulaşmamışken, yetişkinlerin bana palavra sıkıp durduğunu nereden anlayacaktım ki?

Bu yüzden beni besledikleri bütün karanlık çağ saçmalığını çiğneyip yuttum. Aradan zaman geçti. Biraz daha büyüdüm ve annemin rahminden çıktığım andan itibaren, az çok *herkesin* az çok *her* şey hakkında bana yalan söylediğini anlamaya başladım.

Bu endişe verici bir keşifti.

Hayatımın geri kalanında ciddi bir güven sorunu yaşayacaktım.

OASIS kütüphanelerini taramaya başladığım anda çirkin gerçek de yüzünü gösterdi. Gerçekler, bu kütüphanelerde, dürüst olmaktan çekinmeyen insanlar tarafından yazılmış eski kitapların içerisindeydi. Çoğu uzun zaman önce dünyadan göçüp gitmiş sanatçılar, bilimadamları, filozoflar ve şairlerin kitaplarında. Arkalarında bıraktıkları kelimeleri okurken, durumu da çözmeye başladım. Kendi durumumu. *Bizim durumumuzu.* Çoğu insanın ifade ettiği şekliyle, “insanlığın durumunu”.

Haberler iyi değildi.

Anlayacak yaşa geldiğimde birinin çıkıp bu gerçeği bana doğrudan açıklamasını tercih ederdim. Keşke birisi karşıma geçip şöyle deseydi:

“Durum şu, Wade: Sana ‘insan' deniyor. Bu gerçekten zeki bir hayvan türü. Gezegendeki diğer bütün hayvanlar gibi, biz de milyonlarca yıl öncesinin tek hücreli organizmalarından geliyoruz. Bu, evrim denilen bir süreçle oldu; bu konuda daha fazlasını da öğreneceksin zaten. Ama güven bana; bulunduğumuz noktaya bu şekilde ulaştık. Kanıtlarını baktığın her yerde, kayaların içine gömülü

bir halde bulabilirsin. Duyduğun şu hikaye mi? Göklerde yaşayan ve adına Tanrı denilen süper-güçlü varlık tarafından yaratıldığımız hikayesi mi? Sapına kadar palavra. Bütün bu Tanrı teranesi aslında binlerce yıldır insanların birbirine anlatıp durduğu arkaik bir masal, o kadar. Bu masalı biz uydurduk. Noel Baba ve Paskalya Tavşanı gibi.

“Ah, bu arada... Noel Baba ya da Paskalya Tavşanı da aslında yok. Onlar da palavra. Üzgünüm, evlat. Bununla yaşamayı öğrenmelisin.

“Muhtemelen bulunduğumuz yere gelmeden önce olanları merak ediyorsun. Aslında çok fazla şey oldu. İnsana evrilmemizle birlikte olaylar da ilginçleşmeye başladı. Yiyecek yetiştirmeyi ve hayvanları evcilleştirmeyi çözdükten sonra, artık bütün zamanımızı avlanarak geçirmek zorunda değildik. Kabilelerimiz genişlemeye başladı ve zaman içinde, durdurulamayan bir virüs gibi, gezegenin her yerine yayıldık. Toprak, kaynak ve uydurma tanrılarımız üzerine bir dizi savaşı da geçtikten sonra, gezegendeki bütün kabileleri ‘küresel bir medeniyet' oluşturacak şekilde yeniden düzenledik. Ama, dürüst olmak gerekirse, o kadar da düzenlenmiş ya da medeni değildi bu yeni dünya. Bu yüzden birbirimizle savaşmayı sürdürdük. Ama aynı esnada, bilimi keşfettik ve kendi teknolojimizi geliştirdik. Bir avuç kılsız maymuna göre, oldukça şaşırtıcı şeyler keşfettiğimizi de söyleyebiliriz. Bilgisayarlar. İlaçlar. Lazer. Mikrodalga fırın. Yapay kalp. Atom bombası. Hatta aya birkaç adam gönderip geri getirdik. Ayrıca dünyanın neresinde olursak olalım, her zaman birbirimizle temas kurabildiğimiz küresel bir iletişim ağı da geliştirdik. Etkileyici, değil mi?

“Ama kötü haberleri almamız da bu döneme rastlar. Küresel medeniyet kurmanın korkunç bir bedelinin olduğu ortaya çıktı. Bu medeniyeti kurmak için çok fazla enerji harcamış ve bu enerjiyi de yerin altındaki ölü bitkilerle hayvanlardan gelen fosil yakıtları yakarak yaratmıştık. Sen dünyaya geldiğin sıralarda bu yakıtın büyük kısmını kullanmıştık ve artık geriye bir şey de kalmadı zaten. Bu yüzden kesintiye gitmek zorunda kaldık. Turnayı gözünden vurmuştuk. Buna Küresel Enerji Krizi dedik ve bu dönem bir süredir devam ediyor.

“Ayrıca, fosil yakıtların tamamını yakmanın, gezegenin sıcaklığının artması ve çevrenin yok olması gibi çok fena yan etkilerinin olduğu anlaşıldı. Bu yüzden kutup buzulları eriyor, deniz seviyesi yükseliyor ve iklimler de iyice birbirine girmiş durumda. Bitkilerle hayvanların soyu bugüne dek görülmemiş bir hızla tükeniyor; çok fazla insan aç ve evsiz. Ve halen birbirimizle savaşmayı sürdürüyoruz. Ağırlıkla, geriye kalan son birkaç kaynak için.

“Esasında evlat, bütün bunların anlamı, hayatın artık çok daha zorlu olduğu. Sen doğmadan önce geçip giden Eski Güzel Günler'den çok daha zor. Eskiden her şey harikaydı ama artık dehşet verici. Dürüst olmak gerekirse, geleceğimiz hiç parlak görünmüyor. Tarihin boktan bir döneminde doğdun. Görünüşe göre işler olduğundan daha da kötüye gidecek. İnsanoğlunun medeniyeti “gerileme” döneminde. Hatta bazıları ‘çöktüğüne' inanıyor.

“Bu noktada, büyük ihtimalle, sana ne olacağını merak ediyorsun. Bunu çıkarmak zor değil. Bugüne dek bu gezegende yaşamış bütün insanlara olan şey olacak, sana da. Öleceksin. Hepimiz öleceğiz. Olacak olan bu.

“Ölünce mi ne olacak? Eh, bundan o kadar da emin değiliz. Ama eldeki kanıtlar *hiçbir şeyin* olmayacağı yönünde. Yalnızca ölmüş olacaksın, beynin duracak ve artık sinir bozucu sorularınla etrafta dolanmayacaksın. Duyduğun hikayeler mi? Ne acının ne de ölümün olduğu, sonsuza dek mutlu mesut yaşayacağın, adına ‘cennet' denilen harika bir yere gideceğini anlatan hikayeler mi? Onlar da sırf palavra. Şu Tanrı olayı gibi. Cennete dair tek bir kanıtımız yok ve hiç de olmadı. Onu da biz uydurduk. Güzel hayaller bunlar. Bu yüzden hayatının geri kalanını, bir gün öleceğini ve sonsuza dek yok olacağını bilerek yaşamak durumundasın.

“Üzgünüm.”

Tamam, bir daha düşününce, bu düzeyde bir açıksözlülük o kadar doğru değilmiş gibi geldi. Belki de gezegene yeni gelmiş bir insana, kaos, acı ve yoksulluk içinde bir dünyaya doğduğunu ve her şeyin yok oluşunu izlemek için tam zamanında yetiştiğini söylemek çok iyi bir fikir değildir. Kaldı ki ben bu gerçeği yıllar içinde yavaş yavaş keşfetmiş olmama rağmen, halen kendimi bir yerlerden atma isteği duyuyordum.

Neyse ki OASIS elimin altındaydı. Bu, daha iyi bir gerçekliğe uzanan acil durum çıkışma sahip olmak gibiydi. OASIS aklıma mukayyet olmamı sağladı. Benim için hem oyun parkı hem de anaokuldu; her şeyin mümkün olduğu büyülü bir yer.

OASIS en mutlu çocukluk anılarımın geçtiği yer oldu. Annemin çalışmak zorunda olmadığı zamanlarda, aynı anda bağlanıp oyunlar oynar ya da etkileşimli maceralara çıkardık. Her gecenin sonunda OASIS'ten çıkış yapmam için annemin beni zorlaması gerekirdi çünkü hiçbir zaman gerçek dünyaya dönmek istemezdim. Gerçek dünya berbattı.

Olanlar yüzünden annemi asla suçlamadım. Diğer herkes gibi o da kaderin ve zorlu koşulların kurbanıydı. Hatta annem en zorunu yaşayan kuşaktandı. Bolluk içinde bir dünyaya doğmuş ve bu dünyanın yavaş yavaş yok olmasını seyretmek

zorunda kalmıştı. Her şeyden daha çok, onun için üzüldüğümü hatırlıyorum. Her zaman bunalımlı bir ruh halindeydi; ona keyif veren tek şey uyuşturuculardı sanki. Elbette ölümü de uyuşturuculardan oldu. Ben on bir yaşındayken, koluna kötü mal enjekte etti ve bir önceki Noel tamir ederek kendisine hediye ettiğim eski MP3-çalarından müzik dinlerken, eski çekyatımızda öldü.

Annemin kardeşi Alice'in yanına taşınmam da bundan sonra oldu. Teyzem beni yanına sevdiğinden ya da aile sorumluluğundan dolayı almadı. Bunu yapmasının tek nedeni her ay devletten ekstra yemek karnesi kapmaktı. Bense karnımı doyurmak için çoğu zaman kendi başımın çaresine bakmak zorundaydım. Bu benim için genellikle sorun değildi çünkü eski bilgisayarları veya bozuk OASIS konsollarını bulup tamir etmek gibi bir yeteneğim vardı. Bu makineleri ya tefecilere satıyor ya da yemek karneleriyle takas ediyordum. Ancak karnımı doyurabilecek kadar para kazanıyor olmama rağmen, gene de komşularımın çoğundan daha iyi durumdaydım.

Annemin öldüğü yıl zamanımın çoğunu kendime acıma ve umutsuzluk duyguları içinde debelenerek geçirdim. Olan bitene iyi tarafından bakmaya çalışarak, öksüz ya da değil, Afrika'daki çocukların çoğundan daha iyi durumda olduğumu kendime hatırlatıyordum. Ve Asya'daki çocuklardan. Ve Kuzey Amerika'daki. Her zaman başımı sokacak bir yerim ve gerekenden daha çok yiyeceğim vardı. Ve OASIS. Hayatım o kadar da kötü değildi. En azından, bugün hissettiğim epik yalnızlıktan uzaklaşmak için gösterdiğim anlamsız çabayla kendime söyleyip durduğum buydu.

Ve Halliday'in Paskalya Yumurtası Avı başladı. Beni kurtaran da bu oldu diye düşünüyorum. Anlamlı bir şey bulmuştum. Peşine düşmeye değer bir rüya. Hayatımın son beş yılında Av bana bir amaç verdi. Yerine getirilmesi gereken bir görev. Sabahları yataktan çıkmak için bir neden. Gerçekleşmesini istediğim bir şey.

Yumurta'yı aramaya başladığım andan itibaren, hayat o kadar da umutsuz görünmemeye başlamıştı.

Çamaşır odasının kapısı gıcırtıyla açılıp, eski püskü bornozunun içinde yetersiz beslenmiş bir cadıdan farksız görünen teyzem bir sepet dolusu kirliyle içeri girdiğinde, Aile *Bağları* mini-maratonumunda dördüncü bölümün ortalarındaydım. Her zaman olduğundan daha aklı başında görünüyordu ki bu kötü haber demekti. Kafası iyiyken onunla uğraşmak daha kolaydı.

Her zamanki küçümseyici bakışını attıktan sonra kirlileri makineye sokmaya başladı. Ardından yüzündeki ifade birden değişti ve bana daha yakından bakmak için kurutucunun etrafından dolandı. Bilgisayarımı fark ettiği anda gözleri

kocaman açılmıştı. Hemen makineyi kapatıp çantamın içine sokmaya çalıştım. Ama artık çok geç olduğunu biliyordum.

Bilgisayara uzanarak, “Onu hemen bana veriyorsun, Wade!” diye emretti. “Kiramızı ödemek için onu rehine bırakabilirim.”

“Hayır!” diye bağırdım ondan kaçmaya çalışarak. “Hadi ama teyze. Okul için bu makineye ihtiyacım var.”

“İhtiyacın olan biraz minnet duymak!” diye şarladı. “Buradaki herkes kiraya katkıda bulunmak zorunda. Beni sömürmenden bıktım usandım!”

“Zaten yemek karnelerimin hepsini sen alıyorsun. Bu da payıma düşen kirayı katbekat aşar.”

“Hiç de değil!” Bir kez daha bilgisayarı elimden almaya çalışsa da makineyi bırakmadım. O da arkasını dönüp paldır küldür odasının yolunu tuttu. Bunun arkasından ne geleceğini bildiğimden, hemen klavyeyi kilitleyen bir komut girdim ve sabit diski sildim.

Teyzem birkaç saniye sonra, halen tam uyanamamış olan erkek arkadaşı Rick'le geri döndü. Rick, hapisten kalma müthiş dövmelerini etrafa göstermekten hoşlandığından, her zaman üstü çıplak dolaşırdı. Tek kelime etmeden üzerime yürüyüp tehditkar bir şekilde yumruğunu kaldırdığında, hemen makineyi ona verdim. Rick ve teyzem çamaşır odasından çıkarken makinenin rehincide ne kadar edeceğini tartışmaya başlamışlardı bile.

Bilgisayarı kaptırmak çok dert değildi. Sığınağımda sakladığım iki yedeğim daha vardı. Ama o kadar hızlı makineler olmadıkları gibi, yedekleme disklerimdeki bütün dosyaları da yeniden yüklemek zorunda kalacaktım. Tam sıkıntı yani. Ama suç benimdi. Buraya değerli bir şey getirmenin nasıl riskli olduğunu bilmiyordum sanki!

Şafağın ilk ışığı çamaşır odasının penceresinden içeri süzülmeye başlamıştı. Okula gitmek için bugün biraz daha erken çıkmanın iyi bir fikir olacağını düşündüm.

Mümkün olduğunca hızlı ve sessiz bir şekilde giyinerek, kışlıklarımın tamamını oluşturan yıpranmış fitilli kadife ceketimi, çuval gibi kazağımı ve bana epey büyük gelen kabanımı üzerime geçirdim. Çantamı kapıp çamaşır makinesinin üzerine çıktım. Eldivenlerimi taktıktan sonra, buzla kaplı pencereyi açtım. Keskin sabah soğuğu yanaklarımı ısırırken, karavan çatılarının oluşturduğu yükselip alçalan denize baktım.

Yirmi iki karavan yüksekliğindeki “yığın”ın en tepedeki birimini oluşturan teyzemin karavanı, yığınımızı çevredeki diğer yığınların çoğundan bir ya da iki kat daha yüksek kılıyordu. Dipteki karavanlar zeminin ya da kendi orijinal beton

temellerinin üzerinde dururken, daha üstteki birimler yıllar içinde gelişigüzel bir şekilde, parça parça yükselerek metal bir kafese dönüşen, güçlendirilmiş modüler iskeleye sabitlenmişti.

Oklahoma City'nin çürümeye terk edilmiş gökdelen merkezinin hemen batısında, 1-40 otoyolunun kıyısında, paslanmakla meşgul teneke ayakkabı kutularına benzeyen karavanların oluşturduğu, her geçen gün daha da genişleyen Portland Bulvarı Yığınları'nda yaşıyorduk. Burası, geri dönüştürülmüş borular, kirişler, destek kalasları ve köprü ayaklarının oluşturduğu eğreti bir ağla birbirine bağlanmış, beş yüzün üzerinde karavan yığınının bir birleşimiydi. Sürekli olarak genişlemeye devam eden yığınların etrafında, zamanında asıl yığınları inşa etmek için kullanılan hurdası çıkmış inşaat vinçleri duruyordu.

Yığınların en üst katı (ya da çatısı diyelim), aşağılardaki birimlere ek güç sağlayan, düzensiz bir şekilde dizilmiş eski güneş panelleriyle kaplıydı. Her bir yığının kenarlarından dolanan hortumlar, oluklu borular karavanlara su sağlıyor ve lağım suyunu dışarı taşıyordu (kentin etrafına yayılmış yığınların bazılarında olmayan bir lükstü bu). “Taban” denilen zemin kata çok az gün ışığı ulaşıyordu. Yığınların arasındaki dar karanlık geçitler, uzun zaman önce yakıt depoları boşaltılmış ve çıkış yolları kapatılmış otomobil ve kamyonların paslı iskeletleriyle kaplıydı.

Komşumuz Bay Miller bir keresinde bana, bizimkisi gibi karavan parklarının esasen zeminde, düzenli sıralar halinde yan yana dizilmiş birkaç düzine karavandan oluştuğunu söylemişti. Ama yakıt sıkıntısının ardından ve enerji krizinin ilk yıllarında, büyük kentler, çevre varoşlardan ve kırsal alanlardan sökün eden mültecilerle dolmuş ve bunun sonucunda, kentlerde ciddi bir konut sıkıntısı baş göstermiş. Büyük kentlere yürüme mesafesindeki araziler karavanların yan yana dizilemeyeceği kadar değerli hale geldiğinden, birisi zemin kullanımını azami düzeye çıkarmak için, Bay Miller'ın deyimiyle, “orospu çocuklarını üst üste yığalım” gibi harikulade bir fikir atmış ortaya. Bu fikir geniş çapta kabul görünce, ülkenin dört bir yanındaki karavan parkları kısa zaman içerisinde bizimkisi gibi “yığınlara”, yani gecekondu mahallesi, varoş ve mülteci kamplarının tuhaf bir birleşimine evrilmiş. Günümüzde büyük kentlerin çoğunun dış kesimlerine yayılmış olan bu yığınlar, tıpkı benim ebeveynlerim gibi, iş, yemek, elektrik ve güvenilir OASIS erişiminin peşinde, yok olmakta olan küçük kasabalarını terk etmiş ve son yakıtlarını (ya da yük hayvanlarını) aileleriyle karavanlarını en yakındaki metropole taşımak için kullanmış yersiz yurtsuzlarla doluydu.

Parkımızdaki bütün yığınlar en azından on beş karavan yüksekliğindeydi (yığınların içinde nakliye konteynerleri, Airstream karavanlar ya da VW minibüsler de oluyordu). Son yıllarda yığınların çoğunun yirmi ve üzeri birim yüksekliğe ulaşması birçok insanı tedirgin ediyordu. Yığınların çökmesi nadiren görülen bir şey değildi ve daha da kötüsü, iskele destekleri yanlış açıyla bel verdiğinde, domino etkisiyle dört ya da beş komşu yığın da yıkılabiliyordu.

Karavanımız, yıkılmakta olan bir otoyol üstgeçidine doğru yönelen yığınların kuzey sınırına yakındı. Çamaşır odasının penceresinden baktığımda, çatlamış asfaltın üzerinde sürünerek ilerlemeye çalışan, kente yük ve işçi taşıyan elektrikli araçların oluşturduğu ince bir çizgi görüyordum. Kasvetli gökyüzüne bakarken ufukta güneşin incecik bir parçası belirdi. Güneşin doğuşunu seyrederken, zihinsel bir ayini yineledim: ne zaman güneşe baksam, kendime *bir yıldıza baktığımı* hatırlatıyordum. Galaksimizdeki yüz milyarlarcasından birine. Bilinen evrendeki milyarlarca ve milyarlarca galaksiden yalnızca biriydi bu. Bu, olaylara daha geniş bir açıdan bakmama yardımcı oluyordu. Bu düşünceyi 80'lerin ilk yıllarında yayınlanan *Cosmos* adlı bir bilim programını seyrettikten sonra geliştirmiştim.

Mümkün olduğunca sessiz bir şekilde pencereden dışarı çıktım ve pervazın alt tarafını kavrayarak karavanın metal kaplamasının soğuk yüzeyine kaydım. Sabitlenmiş olduğu çelik platform karavanın kendisinden yalnızca bir parça daha geniş ve uzun olduğundan, bana ancak bir buçuk adımlık bir çıkıntı bırakıyordu. Ayağımı bu çıkıntıya basana dek dikkatli bir şekilde alçaldıktan sonra, pencereyi geri kapatmak için uzandım. Pencereye bağladığım ipi bel hizasında tutarak, yan adımlarla platformun köşesine ilerlemeye başladım. Köşeye ulaştıktan sonra, benim için merdiven görevi görecek iskele çıkıntılarını kullanarak aşağı inebilirdim. Teyzemin karavanına girerken ya da çıkarken hemen her zaman bu yolu kullanıyordum. Yığının bir tarafında köhne metal bir merdiven vardı ancak sürekli sallanıp iskeleye çarptığından, kendimi açık etmeden onu kullanmamın yolu yoktu. Bu kötü haber demekti. Yığınlarda yapılacak en iyi şey, ne duyulmak ne de görülmekti. Genellikle etrafta tehlikeli ve umutsuz insanlar olurdu. Sizi soyup tecavüz ettikten sonra organlarınızı karaborsaya satacak türden insanlar.

Metal kirişlere tutunarak aşağı inmek bana her zaman *Donkey Kong* ya da *Burgertime* gibi eski platform oyunlarını hatırlatırdı. Hatta birkaç yıl önce ilk Atari 2600 oyunumu programlarken bu fikri kullanmıştım (bu avcılığa geçiş ayini, tıpkı bir Jedi şövalyesinin ilk ışın kılıcını yapması gibiydi). *Yığınlar* adını verdiğim *Pitfall*'dan arak oyunumda, okul yolunda karavanların oluşturduğu

dikey labirentlerde ilerlemeniz, hurda bilgisayarlar toplamanız, güç kazanmak için yemek karneleri bulmanız ve bütün bunları yaparken de metamfetamin bağımlılarıyla sübyancılardan uzak durmanız gerekiyordu. Kendi hayatımdan daha eğlenceliydi en azından.

Aşağı inerken, Bayan Gilmore'un yaşadığı, bizimkinden üç birim aşağıda yer alan Airstream karavanın yanında durdum. Yetmişlerinin ortasında tatlı bir hanımefendi olan Bayan Gilmore her zaman anlamsız ölçüde erken saatlerde uyanırdı.

Penceresinden içeri göz attığımda, mutfakta kahvaltı hazırladığını gördüm. Birkaç saniye sonra o da beni fark ettiğinde gözleri parıldadı.

"Wade!" dedi penceresini aralayarak. "Günaydın sevgili oğlum."

"Günaydın Bayan G.," dedim. "Umarım sizi korkutmamışımdır."

"Hiç de korkutmadın," derken, pencereden içeri dolan soğuk hava yüzünden sabahlığına daha sıkı sarındı. "Dışarısı buz gibi! Neden içeri gelip kahvaltı yapmıyorsun? Biraz soya pastırmam var. Yeterince tuz atarsan, şu toz yumurtalar da fena sayılmaz ..."

"Teşekkürler ama bu sabah olmaz, Bayan G. Okula yetişmem gerekiyor."

"Öyle olsun. Bir dahaki sefere o zaman." Bana bir öpücük yollayarak kapatmak için pencereye uzandı. "Oralarda gezinirken sakın boynunu filan kırayım deme, tamam mı Örümcek Adam?"

"Kırmam. Görüşürüz, Bayan G." Ona el sallayıp inişime kaldığım yerden devam ettim.

Dediğim gibi, Bayan Gilmore çok tatlı bir hanımefendiydi. Kedileri yüzünden uyumak pek kolay olmasa da, ihtiyacım olduğunda kanepesinde yatmama izin verirdi. Süper-dindardı ve zamanının çoğunu, şu devasa online kiliselerin birinde cemaatle birlikte ilahiler okuduğu, vaaz dinlediği ve Kutsal Topraklar'da sanal turlara çıktığı OASIS'te geçirirdi. Bozulduğu zamanlarda müzelik OASIS konsolunu tamir ederdim ve o da, 1980'lerde büyümenin nasıl bir şey olduğuna dair sonu gelmez sorularımı cevaplandırırdı. Bayan G. 1980'lerin gündelik yaşamına dair en kıyak şeyleri bilirdi - yani kitaplardan ya da filmlerden öğreneyemeyeceğiniz şeyleri. Her zaman benim için de dualar eder, ruhumun korunması için yırtınırdı. Ona organize dinlerin büyük tezgah olduğunu söylemeye gönlüm elvermezdi. Din ona umut veren ve devam etmesini sağlayan hoş bir fanteziydi; tıpkı benim için Av'ın olduğu gibi. *Almanak'tan* alıntı yapacak olursak: "Sırça köşkte yaşayan insanlar lanet çenelerini kapamalıydı."

Yığının zeminine ulaştığımda kalan son birkaç metreyi iskeleden atlayarak kat ettim. Lastik botlarım sulu karla donmuş çamur karışımının kapladığı zeminde

çatırtılara neden oldu. Aşağıda halen karanlık hakim olduğundan, el fenerimi çıkarıp doğuya yöneldim. Bu tekinsiz labirentte kimseye görünmeden ilerlemeye çalışırken, bir yandan da alışveriş arabası, motor bloğu ya da yığınlar arasındaki dar geçitleri kapatan diğer hurdalara çarpmamak için çok dikkatli olmak zorundaydım. Sabahın o saatinde nadiren birisiyle karşılaştığım olurdu. Banliyö seferleri günde yalnızca birkaç kere yapıldığından, bir işi olacak kadar şanslı olanlar çoktan otoyoldaki otobüs durağında bekliyor olmalıydı. Bu insanların çoğu kentin çevresindeki devasa hayvan fabrikalarında gündelik işçi olarak çalışıyordu.

Yarım mil kadar yürüdükten sonra, yığınların kuzey sınırında üst üste binmiş eski otomobil ve kamyonların oluşturduğu devasa hurdalığa ulaştım. Bu hurdalıklar on yıllar önce, yığınlara daha fazla yer açılması için, vinçlerin mümkün olduğunca çok sayıda terk edilmiş aracı parklardan alıp yerleşimin sınırına atmasıyla oluşmuştu. Hurdalıkların çoğu yığınlar kadar yükseliyordu.

Kimse tarafından izlenip takip edilmediğimden emin olmak için hızlıca etrafıma göz attıktan sonra, hurdalığın dibine kadar yaklaştım ve ezilmiş iki otomobilin arasından geçmek için yan yan ilerlemeye başladım. Bu noktadan itibaren, gömülü bir kargo minibüsünün arkasındaki daracık aralığa ulaşana dek, eğilerek, tırmanarak ve yan yan yürüyerek, eğilip bükülmüş metal iskeletlerin oluşturduğu hurda yığınlarının arasından ilerlemem gerekti. Minibüsün, yalnızca üçte birini oluşturan arka kısmı görünür durumdaydı. Gerisi ise, üzerine ve etrafına yığılmış diğer araçlar tarafından kapanmıştı. Minibüsün tavanına farklı açılarda devrilmiş iki pikap olsa da, bu araçların ağırlığının büyük kısmını taşıyan her iki tarafa yığılmış diğer otomobiller, minibüsün bütünüyle ezilmesini engelleyerek koruyucu bir kemer oluşturmuştu.

Boynumda asılı olan zinciri çekerek, üzerindeki tek anahtarı dışarı çıkardım. Minibüsü ilk kez bulduğumda, inanılmaz bir şans eseri bu anahtarın halen kontakta olduğunu fark etmiştim. Bu araçların büyük kısmı, terk edildiklerinde çalışır durumdaydı. Ancak sahipleri gerekli olan yakıtı artık karşılayamadıklarından, araçları oldukları yerde bırakarak kendi yollarına gitmişlerdi.

El fenerimi cebime sokarak minibüsün arka sağ kapısını açtım. Ancak içinden sıkışarak geçebileceğim kadar açılan kapıyı arkamdan kapatarak yeniden kilitledim. Aracın arka kapılarında cam olmadığından, parmaklarım tavana bantladığım anahtarlı uzatma kablosunu bulana dek birkaç saniye için zifiri karanlığın ortasında kaldım. Anahtarı çevirdiğim anda minibüsün içi eski bir masa lambasından gelen soluk beyaz ışıkla aydınlandı. Bir zamanlar ön camın

olduğu yer artık kompakt bir otomobilin ezilmiş yeşil tavanıyla kapanmış olsa da, minibüsün ön tarafındaki hasar arka kısma doğru ilerlememişti. Aracın geri kalanı sağlam durumdaydı. Birisi minibüsün bütün koltuklarını (muhtemelen mobilya olarak kullanmak için) söküp götürdüğünden, geriye dört adım genişliğinde ve dokuz adım uzunluğunda küçük, boş bir "oda" bırakmıştı.

Sığınağım burasıydı.

Burayı dört yıl kadar önce, atılmış bilgisayar parçaları ararken keşfettim. Kapıyı ilk kez açıp minibüsün karanlık olan içine baktığımda, paha biçilemez değerde bir şey bulduğumu anlamıştım: mahremiyet. Burası benden başka kimsenin bilmediği bir yerdi; teyzem ya da o esnada çıkmakta olduğu sefil herif tarafından canımın sıkılmayacağı, tartaklanmayacağım bir yer. Eşyalarımı çalınmalarından endişe duymadan burada saklayabilirdim. En önemlisi de, huzur içinde OASIS'e bağlanabileceğim bir yer bulmuş olmamdı.

Minibüs sığındığım yer oldu. Yarasa Mağaram. Yalnızlık Kalem. Burası okula gittiğim, ödevlerimi yaptığım, kitap okuduğum, oyun oynadığım yerdi. Halliday'in Paskalya Yumurtası'nı bulmak için sürdürdüğüm araştırmanın üssü de burasıydı.

Minibüsün ses yalıtımı için duvarları, zemini ve tavanı köpüklü yumurta kartonları ve bir parça halıyla kaplamıştım. Bir köşede, eski aküleri tuttuğum rafın ve şarj aleti olarak kullandığım modifiye edilmiş egzersiz bisikletinin yanında, kırık dizüstü bilgisayarların ve diğer makine parçalarının yer aldığı birkaç karton kutu duruyordu. Tek mobilyam açılır-kapanır bir sandalyeydi.

Sırt çantamı bir kenara fırlatıp kabanımı çıkardıktan sonra egzersiz bisikletine atladım. Akülerin şarj edilmesi genellikle gündelik olarak gerçekleştirdiğim tek fiziksel egzersizdi. Gösterge akülerin tam şarj olduğunu söyleyene kadar pedal bastım ve ardından katlanır sandalyeme geçerek, hemen dibindeki elektrikli küçük ısıtıcıyı açtım. Eldivenlerimi çıkarıp parlak turuncu renkte parıldamaya başlayan filamentlerin önünde ellerimi ovaladım. Akülerin hızla tükenmesini sağladığından, ısıtıcıyı uzun süre açık tutamıyordum.

Yemek zulamı tuttuğum sıçan-geçirmez metal kutuyu açıp şişelenmiş su ve bir paket süt tozu çıkardım. Bu ikisini bir kasede karıştırarak içine bolca F*ruit Rocks* gevreği ekledim. Bunu mideye indirdikten sonra, minibüsün dağılmış gösterge panelinin altında sakladığım eski plastik *Star Trek* beslenme kutusunu çıkardım. Kutunun içerisinde okulumun verdiği OASIS konsolu, dokunsal eldivenler ve vizör duruyordu. Bunlar sahip olduğum açık arayla en değerli şeylerdi. Yanımda taşıyamayacağım kadar değerli şeyler.

Elastik dokunsal eldivenlerimi giyip, eklemlerden hiçbirinin eldiven yüzeyine yapışmadığından emin olmak için parmaklarımı esnettim. Ardından karton kapaklı kitap büyüklüğünde, düz siyah bir dikdörtgen olan OASIS konsolumu önüme aldım. Konsolun içerisinde yerleşik durumda bir kablosuz bağlantı anteni olsa da, muhtemelen devasa bir metal yığınının altına gömülü olduğundan, minibüsün içerisindeki sinyal alımı bok gibiydi. Bu yüzden, hurda yığınının tepesindeki bir otomobilin motor kapağına uyduruk bir harici anten dikmiştim. Anten kablosu minibüsün zemininde açtığım bir delikten geçiyordu. Kablonun ucunu konsolun yan tarafındaki pordardan birine taktıktan sonra, vizörü yüzüme indirdim. Tıpkı bir yüzücü gözlüğü gibi, gözlerimin etrafını kapatarak bütün dış ışığı kesmişti. Vizörün kenarlarındaki küçük kulaklıklar otomatik olarak kulaklarımın içerisine yerleşti. Vizörde söylediğim her şeyi alan iki stereo ses mikrofonu da vardı.

Konsolu açarak giriş sekansını başlattım. Vizör retinamı tararken kırmızı renkli kısacık bir ışık çakması gördüm. Ardından boğazımı temizleyerek, tam olarak anlaşılması için dikkatli bir şekilde oturum açma cümlemi söyledim: *“Crom'un kemikleri adına.”*

Giriş cümlem, ses örneğimle birlikte doğrulandığı anda oturumum açılmıştı.

```
Kimlik teyidi başarılı.
OASIS'e hoş yeldin, Parzivall
Giriş tamamlandı: 07:53:21 OSS- 2.10.2045
```

Metin yok olurken yerini üç kelimelik kısa bir mesaj aldı. Bu mesaj giriş sekansına, OASIS'i ilk kez programladığında, Simülasyonun ataları olan, gençlik yıllarının jetonla çalışan bilgisayar oyunlarına bir saygı ifadesi olarak James Halliday tarafından eklenmişti. Bu üç kelime, gerçek dünyayı terk ederek sanal dünyaya giriş yapmadan önce bir OASIS kullanıcısının gördüğü son şeydi:

READY PLAYER ONE

0002

Avatarım, bir gece önce sistemden çıkış yaptığım nokta olan, okulun ikinci katındaki dolabımın önünde belirmişti.

Koridora göz attım. Etrafımdaki her şey neredeyse (ama tam anlamıyla değil) gerçek görünüyordu. OASIS üç boyutluydu. Durup daha yakından ve dikkatli bir şekilde incelemediğiniz sürece, gördüklerinizin tamamının aslında bilgisayar tarafından yaratıldığını unutmak çok kolaydı. Kaldı ki bu, okulun verdiği OASIS konsolumda böyleydi. Son teknoloji ürünü bir donanımla giriş yaptığınızda, Simülasyonu gerçeklikten ayırmanın neredeyse imkansız olduğunu duymuştum.

Dokunmamla birlikte, dolabımın kapağı metalik bir klik sesiyle açıldı. Dolabın içinde çok fazla bir şey yoktu. Blaster[9] tabancasıyla poz vermiş Prenses Leia'nın bir posteri. *Kutsal Kase* filminin kostümleri içerisindeki Monty Python üyelerinin toplu fotoğrafı. Kapağında James Halliday'in yer aldığı *Time* dergisi. Uzanarak üst raftaki ders kitaplarına dokunduğum anda kitaplar yok olarak avatarımın envanterinde belirdi.

Aslında, ders kitaplarının dışında, avatarımın pek de bir şeyi yoktu: bir el feneri, demir bir palyoş, küçük bronz bir kalkan ve şeritli deri bir zırh. Bu eşyaların hiçbiri büyülü olmadığı gibi, aynı zamanda düşük kaliteli şeylerdi. Ama paramın yettiğinin en iyisiydi. OASIS'teki nesneler en az gerçek dünyadaki kadar (bazen daha da çok) değerliydi ve sistemde bir şey almak için yemek karnesi de kullanamıyordunuz. Simülasyonda geçerli olan para OASIS kredisiydi ve bu para birimi, içinde bulunduğumuz karanlık zamanlarda, dünyanın en istikrarlı kurlarından birini oluşturuyordu.

Dolabı kapatırken, kapak içine yerleştirilmiş küçük aynada bir an kendimi... yani sanal kendimi gördüm. Avatarımın yüzünü ve vücudunu az çok kendiminki gibi tasarlamıştım. Burnu benimkinden biraz daha küçüktü ve boyu benden daha uzundu. Ve daha inceydi. Ve daha kaslı. Ve yüzünde ergenlik sivilceleri de yoktu. Ama bu önemsiz detayların dışında, hemen hemen aynıydık. Okulun sıkı bir şekilde uygulanan kıyafet yönetmeliği, bütün öğrenci avatarlarının insan

görünümünde ve kullanıcısıyla aynı cinsiyette/yaşta olmasını gerektiriyordu. Demek istediğim, iki kafalı, tek boynuzlu dev hermafrodit iblislere müsaade yoktu. En azından okul sınırları dahilinde yoktu.

Bir eşi olmadığı müddetçe, OASIS avatarınıza istediğiniz adı verebilirdiniz. Bunun anlamı, sizden önce başkasının aldığı bir adı alamayacak olmanızdı. Avatarınızın adı aynı zamanda e-posta adresiniz ve sohbet odası kimliğiniz olduğundan, kolay hatırlanır, kıyak bir adınız olsun isterdiniz. Ünlülerin, istedikleri avatar adını almak için, bu adların haklarını ellerinde tutan siber tüccarlara büyük meblağlar ödedikleri biliniyordu.

OASIS hesabımı yarattığımda, avatarımı Büyük Wade olarak adlandırmıştım. Ardından birkaç ayda bir adımı değiştirme alışkanlığı edindim; genellikle de bir öncekinden daha saçma bir adla çıkageliyordum. Ama son beş yıldır avatarım aynı addaydı. Av'ın başladığı gün, bir avcı olmaya karar verdiğim gün, Avatarımın adını Parzival olarak değiştirmiştim: Kutsal Kase'yi bulan, Arthur devri efsanelerinden biriydi Parzival. Bu şövalyenin adının Perceval ya da Percival gibi diğer yazım şekilleri başka kullanıcılar tarafından alınmış olmasına rağmen, gene de Parzival'den vazgeçmedim. Açıkçası güzel bir tınısı olduğunu düşünüyordum.

Online sistemlerde insanlar nadiren gerçek adlarını kullanırdı. Anonim olmak OASIS'in esas avantajlarından biriydi. Simülasyonun içerisinde, istemediğiniz sürece kimse aslında kim olduğunuzu bilemezdi. OASIS'in popülerliği ve kültürü ağırlıkla bu temelin üzerine kuruluydu. Gerçek adınız, parmak iziniz ve retina paterniniz OASIS hesabınızda yer alsa da, Girişken Simülasyon Sistemleri bu bilgiyi şifreli olarak tutuyordu. Hatta GSS'nin çalışanları bile avatarların gerçek kimliğini göremezdi. Halliday'in halen şirketin başında olduğu dönemde GSS, emsal teşkil eden önemli bir Yüksek Mahkeme kararıyla, bütün OASIS kullanıcı kimliklerini saklı tutma hakkını kazanmıştı.

OASIS Devlet Okulu (ODO) sistemine kaydolduğumda, onlara gerçek adımı, avataramın adını, posta adresimi ve sosyal güvenlik numaramı vermek durumundaydım. Öğrenci profilime işlenen bu bilgilere okul müdürüm dışında kimsenin erişimi yoktu. Öğretmenlerim ya da diğer öğrenciler gerçekte kim olduğumu bilmiyordu ve ben de onların kim olduğunu bilmiyordum.

Öğrencilerin okulda avatar adlarını kullanmasına izin yoktu. Bunun nedeni, öğretmenleri, “Cakalı Pezevenk, lütfen dikkatini derse ver!” ya da “TatlıDil69, lütfen ayağa kalkıp kitap üzerine yazdığın raporu bizimle paylaşır mısın?” gibi gülünç cümleler kurmak zorunda bırakmamaktı. Öğrenciler avatar olarak ilk adlarını ve okul numaralarını kullanıyordu; böylelikle aynı adlı öğrencilerin

karıştırılmaması sağlanıyordu. Kayıt olduğum okulda Wade ön adına sahip iki öğrenci olduğundan, öğrenci kimliğim *Wade3* olarak belirlendi. Okul sınırlarına girdiğimde Avatarımın kafasının üzerinde bu ad görünmeye başlıyordu.

Zil çaldığında ekranımın bir köşesinde, ilk periyodun başlangıcından önce kırk dakikam olduğunu bildiren uyarı sinyali yanıp söndü. Hareketlerini kontrol etmek için ince el hareketleri yaparak avatarımı koridorda yürütmeye koyuldum. Ellerim bir başka işle meşgul olduğunda, avatarımı hareket ettirmek için sesli komutlar da kullanabilirdim.

Yanından geçtiğim tanıdık yüzlere el sallayıp gülümseyerek Dünya Tarihi sınıfına yürüyordum. Birkaç ay sonra mezun olduğumda burayı özleyecektim. Okulun bitmesini iple çektiğim yoktu. OASIS dahilinde bile üniversiteye devam edecek paraya sahip olmadığım gibi, notlarım da burs alacak kadar iyi değildi. Mezun olduktan sonra planım tam-zamanlı bir avcı olmaktı. Çok fazla seçeneğim yoktu. Yığınlardan kurtulmak için tek şansım yarışmayı kazanmaktı. Elbette bir şirketle beş yıllık sözleşme de imzalayabilirdim ancak bu seçenek benim için, kırık cam parçalarının üzerinde çırılçıplak yuvarlanmak kadar çekicilik taşıyordu.

Koridorda yürürken, diğer öğrenciler de teker teker dolaplarının önünde belirmeye başlamıştı. Hızla cisim kazanan hayaletimsi görüntülerin arasından geçiyordum. Bütün koridor çene çalan çocukların sesleriyle çınlıyordu. O anda bana yöneltilmiş bir hakaret duydum.

“Hey, hey! Bu Wade3 değil de kim!” Bağıran, Cebir II sınıfından tanıdığım Toddl3'tü. Yanında birkaç arkadaşıyla bana bakıyordu. “Güzel kılık, yakışıklı,” dedi. “O şirin şeyleri nerden buldun bakayım?”

Avatarımın üzerinde, hesabınızı yaratırken seçebileceğiniz ücretsiz üç görünümden birini oluşturan siyah tişört ve kot vardı. Toddl3 ise, tıpkı yanındaki Cro-Magnon[10] ahbapları gibi, kimbilir hangi gezegenden alınmış, tasarımcı elinden çıkma pahalı kıyafetler taşıyordu.

“Anan aldı, anan!” diye yapıştırdım yürüyüşümü bozmadan. “Memelerine yapışıp harçlığını almak için eve uğradığında, ona teşekkürlerimi ilet, tamam mı?” Çocukça olduğunu biliyordum. Ama sanal ya da değil, burası halen bir liseydi ve hakaretler çocukça oldukları ölçüde etkiliydi.

Çaktığım laf hem Toddl3'ün birkaç arkadaşının hem de yakınımızdaki bazı öğrencilerin gülüşmesine neden oldu. Toddl3 kaşlarını çatmış, yüzü kıpkırmızı kesilmişti. OASIS hesabının gerçek-zamanlı duygu özelliğini kapatma zahmetine girmemişti anlaşılan; bu durumda avatarınız yüz ifadelerinizi ve vücut dilinizi olduğu gibi yansıtırdı. Tam bana cevap yetiştirecekken, sesini kapattım;

bu yüzden ne dediğini duyamadım. Yüzümde sabit bir gülümsemeyle yoluma devam ettim.

Sanal okulda en keyif aldığım şeylerden biri Toddl3 gibi tiplerin sesini tam zamanında kesme yeteneğimdi ve bu avantajımı hemen her gün kullanıyordum. En keyifli tarafı da, seslerini kestiğini *görmelerine* rağmen, bu konuda hiçbir şey yapamamalarıydı. Okul sınırları içinde asla dövüş olmazdı. Simülasyon buna müsaade etmiyordu. Ludus gezegeni PvP[11] alanı değildi; yani oyuncuların birbirleriyle dövüşmesine izin yoktu. Okulda tek gerçek silah kelimelerdi; ben de kelimeleri kullanmakta ustalaşmıştım.

Gerçek dünyada okula altıncı sınıfa kadar devam edebilmiştim. Hoş bir deneyim değildi. Kendine güveni ve sosyal yetenekleri çok kısıtlı olan, can sıkacak ölçüde utangaç, afakanların bastığı bir çocuktum; zamanımın büyük kısmını OASIS'te geçiriyor olmamın bir yan etkisiydi bu. Sanal dünyadayken avatarlarla konuşmak ya da arkadaş edinmek benim için dert değildi. Oysa gerçek dünyada, insanlarla -özellikle de yaşıtım çocuklarla- ilişki kurmaya çalışmak sinirlerimin gerilmesine neden oluyordu. Nasıl davranmam ya da ne söylemem gerektiğini asla bilemiyordum ve bir şeyler geveleyecek kadar cesaretimi topladığımda da, sadece yanlış şeyler dökülüyordu ağzımdan.

Sorunun bir kısmı görünümümle ilgiliydi. Kendimi bildim bileli aşırı kiloluydum. Şeker ve nişasta yüklü yiyeceklerden oluşan devlet destekli yoksul beslenme düzenim önemli bir etmendi elbette. Ama aynı zamanda OASIS bağımlısıydım; düzenli olarak gerçekleştirdiğim yegane egzersiz, derslerin öncesinde ve sonrasında okulun belalılarından kaçmaktı. Daha da beteri, kısıtlı gardrobum hayır kurumlarıyla ve kermeslerden alınmış, bana epey bol gelen kıyafetlerden oluşuyordu. Bu durum, aklımın ortasında bir hedef tahtası olmasının sosyal karşılığıydı.

Gene de ortama uyum sağlamak için elimden geleni yapıyordum. Yıllar içinde, beni aralarına kabul edecek bir grup bulmak amacıyla gözlerim yemekhaneyi tıpkı bir T-1000 gibi taramayı öğrenmişti. Ama diğer dışlanmışlar da benimle takılmak istemiyordu. Ucubeler için bile biraz fazla ucubeydim sanırım. Kızlar mı? Kızlarla konuşmak zaten herhangi bir şekilde mevzubahis değildi. Benim için kızlar, hem güzel hem de korkutucu olan egzotik bir uzaylı türüydü. Onlardan birinin yanına yaklaşacak olduğumda, istisnasız bir şekilde her seferinde, soğuk terler dökmeye başlıyor, anlamlı cümle kurma yeteneğimi bütünüyle yitiriyordum.

Benim için okul bir Darwin deneyi gibiydi. Alay, istismar ve dışlanmanın gündelik döngüsü içindeydim. Altıncı sınıfa geçtiğimde, halen altı yıl uzakta

olan mezuniyetime kadar akıl sağlığımı koruyup koruyamayacağımı hesaplamaya çalışıyordum.

Ve müdürümüzün, geçer not ortalamasına sahip öğrencilerin yeni OASIS Devlet Okulu sistemine transfer olmak için başvurabileceğini bildirdiği olağanüstü gün gelip çattı. Devlet tarafından yürütülen gerçek okul sistemi yeterli fona sahip olmamasının yanında, on yıllardır kapasitesinin çok üzerinde öğrenciye eğitim vermeye çalışıyordu. Artık okulların çoğunda şartlar öylesine kötüleşmişti ki, yarım akıllı bütün çocuklar evde kalıp eğitimlerine OASIS'te devam etmeleri yönünde teşvik ediliyordu. Başvurumu yapmak için öğrenci işleri ofisine koşarken neredeyse boynumu kırıyordum. Başvurum kabul edildi ve bir sonraki dönem 1873 no'lu OASIS Devlet Okulu'na transfer oldum.

Transferimin öncesinde OASIS avatarım, Sektör l'in merkezinde yer alan, yeni avatarların yaratıldığı Incipio gezegeninden hiç ayrılmamıştı. Incipio'da diğer çaylaklarla çene çalmak ya da gezegeni kaplayan devasa sanal alışveriş merkezlerinde dolaşmaya çıkmak dışında yapacak pek bir şey yoktu. Daha ilginç bir yerlere gitmek istediğinizde ışınlanma ücreti ödemek durumundaydınız ve bu ücret de yalnızca gerçek parayla karşılanabiliyordu. Yani bende olmayan şeyle. Anlayacağınız, avatarım Incipio'da karaya oturmuştu. Ta ki yeni okulum, avatarımın bütün OASIS Devlet Okulları'nın bulunduğu gezegen olan Ludus'a transferi için gerekli olan ışınlanma biletini bana e-postayla yollayana dek.

Ludus'un üzerinde, gezegenin yüzeyine dengeli bir şekilde yayılmış yüzlerce okul kampüsü yer alıyordu. Okulların tamamı bina olarak birbirinin tıpatıp aynısıydı çünkü ne zaman yeni bir okula ihtiyaç duyulsa, aynı inşa kodu kopyalanarak okulun kurulmasına karar verilen yere yapıştırılıyordu. Bununla birlikte, okul binaları yalnızca birer yazılım olduğundan, tasarımları mali sıkıntılar ya da fizik kanunlarından bağımsızdı. Bu nedenle ışıl ışıl mermer koridorları, katedralleri andıran sınıfları, sıfır-yerçekimi özellikli spor salonları ve o güne dek yazılmış (ve okul yönetimi tarafından kabul görmüş) bütün kitapları içeren sanal kütüphaneleriyle, her okul birer Eğitim Sarayı'ydı.

ODO-1873'teki ilk günümde, öldüğümü ve cennete geldiğimi düşünüyordum. Artık sabahları okul yolunda belalılardan ya da uyuşturucu bağımlılarından köşe bucak kaçmak yerine, doğrudan sığınağıma geliyor, bütün günü orada geçiriyordum. Bu yeni hayatın en iyi tarafı da, OASIS'in içerisinde kimsenin şişman, sivilceli ya da her gün aynı pespaye kılıkta dolaşan çocuk olduğumu bilmemesiydi. Okulun belalı tiplerinin tükürük yağmuruna tutulmak, donumun kafama geçirilmesine katlanmak ya da bisiklet parkında yumruklanmak zorunda

değildim. Kimsenin bana dokunamayacağı bir yerdeydim. OASIS içerisinde güvendeydim.

Dünya Tarihi sınıfıma geldiğimde bazı öğrencilerin çoktan yerlerini almış olduğunu gördüm. Avatarlarının gözleri kapalıydı. Bu onların “meşgul” olduğunu, yani o anda telefonda olduklarını, interneti taradıklarını ya da sohbet odalarına bağlandıklarını gösteriyordu. Meşgul bir avatarla konuşmaya çalışmak OASIS adabına aykırıydı. Böyle bir şeye kalkıştığınızda genellikle görmezden gelinir ve defolmanızı söyleyen otomatik bir mesaj alırdınız.

Ben de sırama geçip ekranımın kenarındaki Meşgul simgesine dokundum. Avatarımın gözleri kapanmış olmasına rağmen, halen etrafımı görebiliyordum. Bir başka simgeye dokunduğumda, gözlerimin tam önünde iki boyutlu geniş bir internet tarayıcısı belirdi. Bu türden pencereler yalnızca kendi avatarıma görünür durumda olduğundan, (buna müsaade eden seçeneği devreye sokmadığım sürece) kimsenin ne yaptığımı dikizleme şansı yoktu.

Anasayfam en popüler avcı forum sitelerinden biri olan Kuluçkalık'a ayarlıydı. Kuluçkalık sitesinin arayüz tasarımı ve çalışma şekli, 300-baud modemin giriş esnasında duyulan tiz sesi de dahil olmak üzere, internet öncesi BBS[12] sitelerine benzetilmişti. Yani kıyaktı. Bir süre girilen son mesajları tarayarak, en son avcı haberlerine göz attım. Mesaj panolarını her gün kontrol etsem de nadiren bir şeyler postalardım. Bu sabah ilginç bir şey yoktu. Sıradan avcı klan atışmaları. *Anorak'ın* Almanağı'ndaki bazı şifreli pasajların “doğru” yorumlanması üzerine dönen tartışmalar. Büyülü yeni bir nesne ele geçirmiş olmalarıyla böbürlenen yüksek seviyeli avatarlar. Bu saçmalık uzun yıllardır sürüyordu. Gerçek bir ilerlemenin görülmediği avcı altkültürü, gösteriş, palavra ve anlamsız iç çatışmalara saplanmıştı. Gerçekten de üzücü bir durumdu bu.

Favori mesaj sayfalarım Altılılar'a saldırılanlardı. Altılılar, avcıların lOl[13] şirketinin çalışanlarına taktığı aşağılayıcı lakaptı. IOI, küresel ölçekte bir iletişim holdingi ve dünyanın en büyük internet servis sağlayıcısıydı. Bu nedenle işlerinin büyük bir yüzdesi, OASIS'e erişim sağlamanın yanında, Simülasyon dahilindeki satış ve hizmetler üzerineydi. Geçtiğimiz yıllarda, Girişken Simülasyon Sistemleri'ni ele geçirmek için birkaç sonuçsuz girişimde bulunmuşlardı. Halliday'in vasiyetinde yasal bir boşluk bularak bunu başaracakları günü beklediklerinden emindik.

IOI, şirket içinde “Ooloji Bölümü” adını verdikleri yeni bir departman oluşturmuştu (esas olarak kuş yumurtalarını inceleyen bilim dalı olarak tanımlanan ooloji, son yıllarda ikinci bir anlam kazanarak, Halliday'in Paskalya

Yumurtası'nı araştırma “bilimi” olarak kullanılmaya başlanmıştı). 101 Ooloji Bölümü'nün yegane amacı, Halliday'in yarışmasını kazanmak ve mirasını, şirketini ve OASIS'in kontrolünü devralmaktı.

Avcıların çoğu gibi ben de, IOI'nin OASIS'in kontrolünü ele geçirmesi gibi bir düşünceyi aklıma bile getirmek istemiyordum. Şirketin halkla ilişkiler makinesi niyetlerini apaçık ortaya koymuştu. Halliday'in, yarattığı sistemin paraya dönüştürülmesini beceremediğine inanıyor ve bu açığı kapatmak istiyorlardı. Simülasyona erişim karşılığında kullanıcılardan aylık ücret alacaklardı. Göz önündeki her yeri reklamlarla kaplayacaklardı. Kullanıcı gizliliği ve konuşma özgürlüğü tarih olacaktı. IOI kontrolü ele geçirdiği anda OASIS, içinde büyüdüğüm açık kaynaklı sanal ütopya olmaktan çıkacak, şirket yönetiminde bir distopyaya, zengin seçkinler için aşırı pahalı bir lunaparka dönüşecekti.

IOI, oolog olarak anılan kendi avcılarının OASIS avatarlarında personel numaralarını kullanmalarını şart koşuyordu. Altı basamaklı olan bu numaraların tamamı 6'yla başladığından, herkes onlara Altılılar diyordu. Hatta son zamanlarda adları Bokkafalılar'a dönmüştü.

Altılı olmak için, diğer birçok şartın yanında, Halliday'in Yumurtası'nı bulduğunuz takdirde ödülün tamamının işvereninize ait olacağını garanti altına alan bir sözleşme imzalamanız gerekiyordu. Bunun karşılığında IOI ise, düzenli bir maaşın yanı sıra, yiyecek, konut, sağlık sigortası ve emeklilik planı sağlıyordu. Aynı zamanda şirket avatarınız için son teknoloji ürünü bir zırh, araç, silah temin ediyor ve tüm ışınlanma masraflarınızı karşılıyordu. Altılılar'a katılmak orduya katılmak gibi bir şeydi.

Hepsi birbirinin tıpatıp aynısı olduğundan, Altılılar'ı saptamak hiç de zor değildi. Kısa kesilmiş koyu renk saçlar ve sistemin temel ayarlarında tutulmuş yüz ifadelerine sahip, (operatörün gerçek cinsiyeti ne olursa olsun) aynı iri kıyım erkek avatarı kullanmak zorundaydılar. Dahası üzerlerinde aynı lacivert üniforma olurdu. Bu şirket parazitlerini birbirinden ayırmanın tek yolu, göğüslerinin sağına, IOI şirket logosunun hemen altına damgalanmış olan altı basamaklı personel numarasıydı.

Avcıların çoğu gibi ben de Altılılar'dan nefret ediyor, varlıklarından tiksiniyordum. IOI, sözleşmeli avcılardan kurduğu ordusuyla yarışmanın bütün ruhunu bozuyordu. Klanlara katılan avcıların da aynı şeyi yapmakta olduğu söylenebilirdi elbette. Yumurta'yı bulmak için birlikte çalışan, bazıları binlerce üyeye sahip birçok avcı klanı vardı. Her klan, üyelerinden biri yarışmayı kazandığı takdirde ödülün bütün üyeler arasında eşit olarak paylaştırılmasına yönelik katı bir anlaşmaya sahipti. Benim gibi yalnız takılanlar klanlarla da çok

ilgilenmediği halde, gene de meslektaş olarak birbirimize belli ölçüde saygı gösterirdik. Ancak yegane amaçları OASIS'i çokuluslu şeytani bir holdingin kontrolüne geçirmek olan Altılılar için aynı şeyi söylemek mümkün değildi.

Benim kuşağım OASIS'in olmadığı bir dünyada hiç yaşamamıştı. Bizim için OASIS bir oyundan ya da eğlence platformundan çok daha fazlası; kendimizi bildik bileli hayatımızın ayrılmaz parçasıydı. Çirkin bir dünyanın içine doğmuştuk ve OASIS mutluluğu tadabildiğimiz sığınağımızdı. Simülasyonun IOI tarafından homojenleştirilmesi düşüncesi bizleri, OASIS'in yaratılmasından önce doğanların anlamakta zorlanacağı ölçüde korkutuyordu. Bizim için bu durum, birisi tarafından güneşi alıp götürmekle tehdit edilmek ya da gökyüzüne bakmak için ücret ödemek zorunda olmak gibi bir şeydi.

Avcıların ortak düşmanı olan Altılılar'a saldırmak, forum ve sohbet odalarında en keyif aldığımız zaman geçirme yöntemlerinden biriydi. Yüksek seviyeli birçok avcının, yollarını kesen Altılı üyelerini katletmek (ya da en azından, şartlar uygun olduğunda bunu asla es geçmemek) gibi katı politikaları vardı. Altılı faaliyetlerini takip eden birçok sitenin yanında, bazı avcılar Yumurta'yı ararken geçirdikleri zamandan çok daha fazlasını Altılı avına ayırıyorlardı. Hatta büyük klanlar arasında, en çok Altılı yok eden klan için büyük bir ödülün olduğu, her yıl gerçekleştirilen *Bokkafalı Avı* adında zorlu bir yarışma bile vardı.

Birkaç avcı forumunda daha göz gezdirdikten sonra, sık kullanılanlar arasındaki simgelerden birine dokunarak favori sitelerimden birini açtım: dişi bir avcı olan Art3mis'in bloğu *Arty'nin Mektupları.* Yaklaşık üç yıl önce keşfettiğim günden bu yana sitenin sadık bir takipçisiydim. Halliday'in Yumurtası için sürdürdüğü araştırma üzerine birbirleriyle bağlantısız harikulade makaleler yayınlıyordu (araştırmasını “Çıldırtıcı MacGuffin Avı” olarak nitelendiriyordu). Çekici, zeki bir üslubu vardı ve yazıları oldukça mütevazı bir mizahın yanında alaycı söylenmelerle örülüydü. Sitesinde, *Almanak*'taki pasajlar üstüne (genellikle histerik) yorumlamalarının yanı sıra, Halliday araştırmasının dahilinde incelediği kitaplar, filmler, TV programları ve müzikler için bağlantılar da yer alıyordu. Sitede yayınladığı yazıların yanlış yönlendirme ve eksik bilgilerle dolu olduğunu tahmin etmeme rağmen, gene de benim için oldukça eğlencelilerdi.

Sanırım Art3mis'e sanal-abayı yaktığımı eklememe gerek yok.

Arada bir, simsiyah saçları olan avatarının ekran resimlerini de sitesine yüklüyordu ve ben de arada bir (tamam, her zaman) sabit diskimdeki bir klasöre kaydediyordum. Avatarının güzel bir yüzü vardı ancak doğal olmayan bir mükemmellik de taşımıyordu. OASIS'te mantığa aykırı ölçüde güzel yüzlere

alışıyordunuz. Ama Art3mis'in yüz özellikleri, avatar yaratma şablonları üzerindeki güzellik menüsünden seçilmiş gibi görünmüyor; sanki kendi yüz hatları taranarak avatarına yüklenmiş gibi, gerçek bir insanın karakteristik görünümünü taşıyordu. Kocaman ela gözler, yuvarlak elmacık kemikleri, sivri bir çene ve sabit bir sırıtma. Evet, onu dayanılmaz ölçüde çekici buluyordum.

Art3mis'in vücudu da bir şekilde alışılmadık bir havadaydı. OASIS'te dişi avatarlar iki vücut tipinde görünürdü: saçma ölçüde ince ve inanılmaz popüler süpermodel vücudu ya da (OASIS'te, gerçek dünyada olduğundan bile daha az doğal görünen) ince belli genç porno yıldızı fiziği. Oysa Art3mis'in vücudu kısa ve Rubenesk'ti[14]. Bütünüyle kıvrımlı bir vücut.

Art3mis'e vurulmuş olmamın hem saçma hem de sakıncalı olduğunun farkındaydım. Onun hakkında ne biliyordum ki? Asla gerçek kimliğini açık etmemişti elbette. Yaşını ya da gerçek dünyadaki konumunu. Nasıl göründüğünü anlamamın hiçbir yolu yoktu. On beşinde de olabilirdi, ellisinde de. Hatta birçok avcı onun aslında kadın olup olmadığını bile sorgulamıştı ancak ben onlardan biri değildim. Bunun nedeni muhtemelen, vurulduğum kızın aslında Chuck adında orta yaşlı kel bir herif olması fikrini kaldıramayacak olmamdı.

Arty'nin Mektupları'nı takip etmeye başladığım dönemde site, günde birkaç milyon kez tıklanan, internet üzerindeki en popüler bloglardan birine dönüşmüştü. Yani Art3mis ünlü birisiydi aslında; en azından avcı ortamlarında. Ama bu ün aklını başından uçurmamıştı. Yazıları her zamanki gibi eğlenceli ve mütevazıydı. Altı favori John Hughes ergenlik filmi üzerine derinlemesine bir tez olan en son blog yazısının başlığı *John Hughes Blues'*du. Bu yazıyı iki ayrı üçlemeye ayırmıştı: "Şapşal Kız Fantezileri" üçlemesi *(Sixteen Candles, Pretty in Pink* ve *Some Kind of Wonderful)* "Şapşal Oğlan Fantezileri" üçlemesi *(The Breakfast Club, Weird Science* ve *Ferris Bueller's Day Off).*

Yazıyı okumayı tam bitirmiştim ki, ekranımda Anlık Mesaj penceresi belirdi. Bu en yakın arkadaşım Aech'ti (tamam, illa kılı kırk yaracaksanız, Bayan Gilmore'u saymazsak, Aech tek arkadaşımdı).

Aech; Günaydınlar olsun, amiqo.
Parzival: Hola, ahbap.
Aech: Nedir?
Parzival: Sörf-mörf.
Aech: Bodrum'u açtım. Gel de okuldan önce takılalım, salak!
Parzival: Güzeeell! Bir saniye içinde yanındayım.

Mesaj penceresini kapatıp saate baktım. Dersten önce yarım saatim vardı. Sırıtarak ekranımın kenarındaki küçük kapı simgesine dokundum ve favori listemden Aech'in sohbet odasını seçtim.

0003

Sistem sohbet odasının erişim listesinde olduğumu onaylayarak girişime izin verdi. Sınıfın görüntüsü küçülerek ekranımın sağ alt köşesinde, ancak avatarımın önünde olan biteni göz ucuyla takip edebileceğim büyüklükte bir kareye dönüşmüştü. Görüş alanımın geriye kalan kısmını artık Aech'in sohbet odası dolduruyordu. Avatarım “girişin”, yani halı kaplı bir merdivenin tepesindeki kapının tam önündeydi. Bu kapı hiçbir yere açılmıyordu. Hatta hiç açılmıyordu. Bunun nedeni Bodrum'un, OASIS'in parçası olarak varolmamasıydı. Sohbet odaları sistemden bağımsız Simülasyonlardı -avatarların OASIS'in herhangi bir yerinden erişebileceği geçici sanal alanlar. Avatarım aslında sohbet odasının “içinde” değildi; yalnızca öyleymiş gibi görünüyordu. Wade3/Parzival halen gözleri kapalı bir halde Dünya Tarihi sınıfında oturuyordu. Sohbet odalarına girmek aynı anda iki yerde birden olmaya benzetilebilirdi.

Aech, Bodrum adını verdiği sohbet odasını, 1980 sonlarının banliyö evlerinde rastlanan türden, büyük bir hobi odasına benzeyecek şekilde programlamıştı. Ahşap panel duvarlar, eski film ve çizgi roman posterleriyle kaplıydı. Odanın ortasında, Betamax VCR, lazer disk oynatıcı ve birkaç klasik oyun konsolunun bağlı olduğu antika RCA televizyon duruyordu. Karşı duvarı kaplayan raflara RPG2[15] malzemeleri ve *Dragon Magazine'in* eski sayıları yığılmıştı.

Bu büyüklükte bir sohbet odasının sunucusu olmak hiç de ucuza gelmemesine rağmen, Aech bunu karşılayabiliyordu. Okul sonrasında ve haftasonlarında katıldığı, televizyonda da gösterilen PvP arena karşılaşmalarında iyi para yaptığını biliyordum. Hem *Deathmatch* hem de *Capture The Flag* liglerinde kapışan Aech, OASIS'teki en yüksek seviyeli savaşçılardan biriydi. Hatta Art3mis'ten bile daha ünlüydü.

Son yıllarda Bodrum, seçkin avcıların takıldığı, oldukça müstesna bir mekana dönüşmüştü. Aech yalnızca buna değer gördüğü insanlara erişim hakkı sağladığından, Bodrum'da takılmak için davet almak, özellikle de benim gibi üçüncü seviyede bulunan bir hiç kimse için, büyük onurdu.

Merdivenlerden inerken görünümleri birbirinden çok farklı avatarlarıyla etrafta takılan birkaç düzine avcı gördüm. Aralarında insanlar, sayborglar, iblisler, kara elfler, Vulkanlılar ve vampirlerin olduğu avatarların büyük kısmı duvara dayalı bir sıra klasik bilgisayar oyununun önünde toplanmıştı. Diğer birkaçı da (o esnada bangır bangır Duran Duran'dan "Wild Boys" çalan) antika stereo setin önünde, Aech'in devasa kaset koleksiyonunun istiflendiği rafı karıştırıyordu.

Aech, TV setinin önüne U şeklinde yerleştirilmiş üç kanepeden birine yayılmıştı. Avatarı, koyu renk saçları ve kahverengi gözleri olan, uzun boylu, geniş omuzlu bir erkekti. Bir keresinde ona, gerçek hayattaki görünümünün avatarına benzeyen herhangi bir tarafı olup olmadığını sorduğumda şu cevabı yapıştırmıştı: "Gerçek hayatta *daha da* yakışıklıyım."

Bakışlarını oynamakta olduğu Intellivision oyunundan alarak bana baktığı anda, karakteristik Cheshire sırıtışı[16] bütün yüzünü kapladı. "Z/" diye seslendi ardından. "Nasıl gidiyor, amigo?" Karşısındaki kanepeye kendimi atarken, o da sağ elini uzatarak bir beşlik çaktı. Aech bana Z diye seslenmeye tanışmamızdan kısa süre sonra başlamıştı. Çevresindeki insanlara tek harfli lakaplar takmaktan hoşlanıyordu. Kendi lakabı da H'ydi.

"N'aber Humperdinck?" dedim. Aramızdaki bir oyundu bu. Her zaman ona *H* ile başlayan, rasgele seçtiğim adlarla sesleniyordum: Harry, Hubert, Henry ya da Hogan gibi. Aslında yaptığım, bana bir keresinde *H* harfiyle başladığını itiraf ettiği gerçek adı için tahminler yürütmekti.

Aech'i üç yıldan biraz daha uzun süredir tanıyordum. O da öğrenciydi; benim okuluma göre gezegenin öbür yüzünde kalan ODO-1172'de son sınıfa devam ediyordu. Bir haftasonu, herkese açık olan avcı sohbet odalarından birinde tanışmış; ilgi alanlarımız bütünüyle aynı olduğundan çok çabuk anlaşmıştık. Aslında bu ilgi alanı tek bir konudan ibaretti: bütün boş zamanımızı alan, Halliday ve Paskalya Yumurtası'na yönelik saplantımız. Daha birkaç dakika konuşmuşken, Aech'in bazı zihinsel kung-fu tekniklerinde uzmanlaşmış seçkin bir avcı olduğunu anlamıştım. 80'ler popüler kültürünü çok iyi biliyordu; yalnızca kanon bilgilerden de bahsetmiyorum. Aech gerçek bir Halliday alimiydi. Ve görünüşe göre, o da bende aynı özellikleri görmüştü. Çünkü bana iletişim kartını vermiş, istediğim zaman takılmam için Bodrum'a davet etmişti. O günden bu yana en yakın arkadaşımdı.

Yıllar içinde aramızda dostça bir rekabet gelişti. Kimin ilk olarak Skorbord'a gireceği üzerine çok fazla atıp tutuyor; sürekli olarak avcı kültürünün belirsiz uç noktaları üzerine birbirimizi alt etmeye çalışıyorduk. Hatta bazen birlikte

araştırmaya giriştiğimiz bile oluyordu. Bunun anlamı genellikle Bodrum'daki kanepelere kurulup, 80'lerin ucuz filmlerini ya da TV programlarını seyretmekti. Elbette çok fazla oyun da oynuyorduk. Aech'le birlikte, *Contra*, *Golden Axe*, *Heavy Barrel*, *Smash TV* ve *Ikari Warriors* gibi iki oyunculu klasiklerin karşısında sonsuz saatler geçirmişizdir. Bendenizi kenarda tutacak olursak, Aech karşılaştığım en iyi oyuncuydu. Oyunların çoğunda az çok aynı düzeyde olsak da, özellikle *first-person shooter* gibi oyun türlerinde beni bozguna uğrattığını söylemeliyim. Bu tür, onun uzmanlık alanıydı sonuçta.

Aech'in gerçek dünyada kim olduğuna dair hiçbir şey bilmememe rağmen, ev yaşantısının o kadar da harika olmadığını sezebiliyordum. Benim gibi o da uyanık olduğu bütün zamanı OASIS'te geçiriyormuş gibi görünüyordu. Ve hiçbir zaman şahsen görüşmemiş olduğumuzu hesaba katarak, bana bir değil birkaç kere en yakın arkadaşı olduğumu belirttiğinden, onun da en az benimki kadar yalıtılmış ve yalnız bir hayat sürdüğünü düşünüyordum.

Diğer Intellivision kontrolörünü bana fırlatıp, "Dün gece çıktıktan sonra ne yaptın bakalım?" diye sordu. Bir önceki akşam sohbet odasında birlikte takılmış, eski Japon canavar filmlerini seyretmiştik.

"Hiç," dedim. "Eve gidip jetonlu oyun makinelerine dair bilgilerimi tazeledim."

"Gereksizmiş."

"Öyle. Ama tam o havadaydım." Onun bir gece önce neyle meşgul olduğunu sormadım; zaten o da bu konuda bir şey söyleyecek gibi görünmüyordu. Gygax ya da aynı düzeyde harika bir yerde birkaç göreve çıkıp XP[17] topladığını tahmin ediyordum. Belli ki bundan bahsetmek istemiyordu. Aech Simülasyonda ipuçlarını takip ederek Bakır Anahtar'ı aramayı sürdürecek ekstra zamanları ve yolculukları karşılayabiliyordu. Ama hiçbir zaman bununla böbürlenmeye kalkışmaz ya da herhangi bir yere ışınlanabilecek mangıra sahip olmadığım için benimle dalga geçmezdi. Dahası birkaç kredi borç vermeyi önererek asla beni aşağılamaya da kalkmamıştı. Aslında bu avcılar arasında söze dökülmeyen bir kuraldı: yalnız takılan bir avcıysanız, kimsenin yardımını istemezdiniz. Yardıma ihtiyacı olan avcılar klanlara katılırdı ve Aech de ben de klanların kıç yalayıcılar ve özentiler için olduğunda hemfikirdik. Hayatımız boyunca tek başımıza takılacağımıza yemin etmiştik. Arada bir Yumurta üzerine konuşup tartıştığımız oluyordu elbette ama bu konuşmalar her zaman ihtiyatlı olduğu gibi, belli detaylara girmeme konusunda da oldukça dikkatliydik.

Iron: Deadly Discs oyununda üç raunt üst üste Aech'i yendikten sonra, Intellivision kontrolörünü yüzünü buruşturarak bir kenara fırlatıp yerde duran

dergilerden birini eline aldı. Bu, *Starlog'*un eski bir sayısıydı. Derginin kapağında *Ladyhawke* için fotoğraf vermiş Rutger Hauer'i tanımıştım.

“Starlog, ha?” dedim başımı sallayarak.

“Evet. Kuluçkalık'ın arşivindeki bütün sayıları indirdim. Halen okumayı bitiremedim. En son *Ewoks: The Battle for Endor* üzerine harika bir yazıda kalmıştım.”

“TV için yapıldı. 1985'te yayınlandı,” dedim ezberden. *Star Wars* uzmanlık alanlarımdan biriydi. “Tam zırva. *Star Wars* tarihindeki gerçek dibe vurma anlarından biri.”

“Sana göre, göt suratlı. Harika sahneler var!”

“Hayır,” dedim başımı sallayarak. “Hiç de bile. Hatta ilk Ewok filmi *Cesaret Karavanı*'ndan bile berbat. Bence adı *Rezalet Karavanı* olmalıydı.”

Aech gözlerini devirerek okumaya devam etti. Oltaya gelecek değildi. Derginin kapağına göz attım. “Hey, işin bittiğinde ben de bir bakabilir miyim?”

Sırıtarak, “Nedenmiş o?” dedi. “*Ladyhawke* yazısını okumak için mi yoksa?”

“Belki.”

“Dostum, bu saçmalığı gerçekten seviyorsun, öyle değil mi?”

“Götümü ye, Aech!”

“Bu dallamalığı kaç kere seyrettin? Sırf benimle iki kere seyrettiğini biliyorum.” Şimdi o *beni* oltaya getirmeye çalışıyordu. *Ladyhawke'*m benim gizli zevklerimden biri olduğunu ve filmi en az yirmi kere seyrettiğimi çok iyi biliyordu.

“Onu seyrettirerek sana iyilik yapıyordum, çaylak,” dedim. Ardından, Intellivision konsoluna yeni bir kartuş sokup tek kişilik bir oyun olan *Astrosmash'e* başladım. “Bir gün bu yüzden bana teşekkür edeceksin. Bekle ve gör. *Ladyhawke* tam bir kanondur."

“Kanon”, Halliday'in hayranı olduğunu bildiğimiz bütün film, kitap, oyun, şarkı ya da TV programları için kullandığımız bir terimdi.

“Şaka yapıyor olmalısın,” dedi Aech.

“Hayır, şaka filan yapmıyorum.”

Dergiyi gözlerinin önünden indirerek bana doğru eğildi. “Halliday'in *Ladyhawke* hayranı olması imkansız. Bu konuda bana güvenebilirsin.”

“Kanıtın ne, bokkafa?” diye sordum.

“Adamın bir gustosu vardı, tamam mı? İhtiyacım olan tek kanıt bu.”

“O zaman lütfen bana neden *Ladyhawke'*in hem VHS kasetine hem de lazer diskine sahip olduğunu açıklayabilir misin?” Halliday'in koleksiyonunda yer

alan bütün filmler *Anorak'ın Almanağ*ı'nda ekler halinde verilmişti. Aech de ben de bu listeyi ezbere biliyorduk tabii ki.

“Adam milyarderdi lan! Herhalde çoğunu seyretmediği milyonlarca filmi vardı! *Howard the Duck* ve *Krull* DVD'lerini bile almıştı! Bu onları sevdiği anlamına gelmez! *Kanon* oldukları anlamına hiç gelmez!”

“Bu tartışmaya açık bir konu değil, Homeros,” dedim. “*Ladyhawke* 80'lerin klasiklerinden biridir.”

“Koduğumun berbat bir filmi, o kadar! Filmdeki kılıçlar folyodan filan yapılmış. Hele o film müzikleri! *Epik* rezalet! Sırf sintisayzır boku. Koduğumun Alan *Parsons Project'*iymiş! Hatta rezilin de ötesi. *İskoçyalı II* ayarında bir rezalet bu!”

“Hey!” Intellivision kontrolörümü ona fırlatacakmış gibi yaptım. “Bu kadarı hakarete girer yavrum! Sırf *Ladyhawke'*ın oyuncu kadrosu filmi kanon yapmaya yeter! Roy Batty! Ferris Bueller! Bir de, *WarGames'*de Profesör Falken'ı oynayan herif!” Oyuncunun adını hatırlamak için hafızamı zorladım. “John Wood! Bir kez daha Matthew Broderick'le birlikte hem de!”

“Her ikisinin kariyerinde dip noktalardan biri,” dedi Aech kahkahayla. Eski filmler hakkında tartışmaktan benden bile çok keyif alıyordu. Sohbet odasındaki diğer avcılar tartışmamızı dinlemek için etrafımızda toplanmaya başlamıştı. Aech'le tartışmalarımız genellikle eğlence açısından yüksek kalibrede olurdu.

“Kafayı yemiş olmalısın!” diye bağırdım. “*Ladyhawke* koduğumun Richard Donner'ı tarafından yönetildi, tamam mı! *The Goonies? Superman: The Movie?* Bu adam nasıl berbat bir şey çekebilir?”

“Spielberg olsa umurumda değil. *Ladyhawke* yalnızca kılıçlarla, büyülerle filan üzeri kapatılmış bir kız filmi. Bundan daha az taşaklı bir tür filmi muhtemelen ... lanet olası Legend'dır! *Ladyhawke'dan* hoşlanan birisi sağlık bakanlığı onaylı bir gerzektir, o kadar!”

Seyircilerin arasında bir kahkaha koptu. Gerçekten kafam atmaya başlamıştı. *Legend'ın* da büyük hayranlarından biriydim ve Aech bunu çok iyi biliyordu.

“Gerzek ha? *Ewok* fetişi olan sen misin ben miyim!” Elinde tuttuğu *Starlog'u* alarak duvardaki *Revenge of the Jedi* posterine fırlattım. “*Ewok* kültürü üzerine sahip olduğun engin bilgilerin Yumurta'yı bulmana yardımcı olacağını düşünüyorsun, öyle değil mi?”

“Gene Endorlular'dan başlama, tamam mı adamım?” dedi işaret parmağını bana doğrultarak. “Seni daha önce de bu konuda uyardım. Sonunda o kıçını buraya sokamayacaksm. Yemin ederim bunu yapacağım.” Bunun sahte bir tehdit olduğunu bildiğimden, *Ewok* konusunu daha da ileri götürerek, onları “Endorlu”

olarak nitelendirdiği için ağzını payını verecektim. Ama tam o esnada merdivende yeni bir avatar belirdi. Bu, I-rOk adındaki tam bir özentiydi. Dudaklarımdan bir inilti koptu. I-rOk ve Aech aynı okula gidiyor ve birlikte birkaç ders alıyordu. Ama Aech'in neden onun Bodrum'a girmesine izin verdiğini anlayamıyordum. I-rOk kendisini seçkin bir avcı olarak görüyor olsa da, sefil bir numaracıdan başka bir şey değildi. OASIS içinde bir sürü ışınlanma gerçekleştirerek görevler tamamlamış ve avatarının seviyesini yükseltmiş olabilirdi. Ama aslında hiçbir şey *bildiği* yoktu. Her zaman kar kızağı boyutlarındaki plazma tüfeğini etrafa sallayıp dururdu. Hatta bunun bütünüyle anlamsız olduğu sohbet odalarında bile. Herifin adap duygusu yerlerde sürünüyordu.

Merdivenlerden inip etrafımızı sarmış kalabalığın içine girerken, “Yoksa siz gerzekler gene *Star Wars* hakkında mı tartışıyorsunuz?” dedi. “Bu işin tadı kaçmadı mı sizce de?”

Aech'e döndüm. “Birilerinin buraya girişini yasaklamak istiyorsan, neden bu soytarıdan başlamıyorsun?” Intellivision'un yeniden başlatma tuşuna basarak başka bir oyun oynamaya başladım.

“Deliğini kapat, hıyar!” dedi I-rOk. “Aech beni asla buradan atmaz çünkü benim bir seçkin olduğumu biliyor! Öyle değil mi, Aech?”

“Hayır, öyle değil,” dedi Aech gözlerini devirerek. “Sen ancak ninem kadar seçkinsin. Ve o da taş gibi ölü.”

“Canın cehenneme Aech! Ninenin de senin de! Ninesiymiş!”

“Ah I-rOk,” diye mırıldandım. “Söylesene, her belirişinde konuşmamızın zeka düzeyini yükseltmeyi nasıl başarıyorsun? Odaya girdiğin anda her yer birdenbire ışıldıyor!”

“Seni sıktığıma üzüldüm, Kaptan Sıfır-Kredi,” dedi I-rOk. “Hey, senin Incipio'nun bir yerlerinde bozukluk dilenmen gerekmiyor mu?” Intellivision'un ikinci kontrolörüne uzandı ama ondan önce kontrolü kaparak Aech'e fırlattım.

Kaşlarını çatarak bana baktı. “Dallama!”

“Özenti!”

“Özenti mi? Bu hıyar *bana* özenti mi diyor yani?” Kalabalığa dönmüştü. “Bu takoz öylesine çulsuz ki Greyhawk'a gitmek için dilenmek zorunda. Oraya gidebilsin ki bakır parçaları için koboldları öldürebilsin! Ve kalkmış bana özenti diyor!”

Bu laflar kalabalık içinde birkaç kişinin gülüşmesine neden olurken, vizörümün altında yüzümün kızardığını hissettim. Bundan bir yıl kadar önce,

biraz XP yapmak amacıyla I-rOk'la Simülasyon içinde bir yolculuğa çıkma hatasına düşmüştüm.

Pislik herif beni Greyhawk'ta düşük seviyeli bir görev alanına bıraktıktan sonra, gizlice arkamdan gelmişti. Sonraki birkaç saati küçük bir kobold çetesini katlederek, yeniden belirlemelerini bekleyip ardından bir kez daha katlederek geçirmiştim. Avatarım o sıralarda yalnızca birinci seviyede olduğundan, yükselmek için deneyebileceğim güvenli yollardan biriydi bu. I-rOk o gece Avatarımın birkaç ekran resmini alarak "Kudretli Kobold Katili hıyar" adıyla etiketleyip Kuluçkalık'a yollamıştı. Bu konuyu her fırsatını bulduğunda açardı. Bunu asla unutturmayacaktı.

"Doğru duydun, sana özenti dedim. Özenti!" Ayağa kalkarak üzerine yürüdüm. "Sen dünyadan haberi olmayan karacahil bir nonoşsun. On dördüncü seviyede olman seni bir avcı yapmaz. *Bilgiye de* sahip olman gerekir."

"Haklı," dedi Aech başını sallayarak. Yumruklarımızı birbirine çarptık. Kalabalık içindeki gülüşmelerin hedefi artık I-rOk'tu.

I-rOk dik dik bize baktı. "Tamam. Asıl özentinin kim olduğunu görelim o zaman," dedi. "Şuna bakın, kızlar." Yüzünde kocaman bir sırıtmayla, envanterindeki bir parçayı çıkarıp havaya kaldırmıştı. Bu, halen kutusunda duran eski bir Atari 2600 oyunuydu. Eliyle kasten oyunun adını kapatmış olmasına rağmen kapak tasarımını tanımıştım. Ellerindeki kılıçları sallayan antik Yunan kıyafetleri içinde genç bir adamla kadının resmedildiği tabloydu bu. Arkalarında saklanmış olan bir minotor ve göz bantlı, sakallı bir adam vardı. "Bunun ne olduğunu biliyor musun, ukala?" diye meydan okudu I-rOk. "Hatta sana bir de ipucu vereyim ... bu bir yarışmanın parçası olarak yayınlanmış bir Atari oyunu. İçindeki bulmacaları çözdüğünde ödül kazanacağın bir yarışma. Tanıdık geldi mi?"

I-rOk her zaman saçma ipuçları ya da tam bir budalaya yakışacak şekilde, ilk olarak kendisinin keşfettiğine inandığı Halliday'e dair bilgilerle bizi etkilemeye çalışırdı. Diğerlerine üstünlük taslamaya bayılan avcılar sürekli olarak diğerlerinden daha çok bilgi elde ettiklerini kanıtlamanın peşindeydi. Ama I-rOk bu işte berbattı.

"Şaka yapıyorsun, değil mi?" dedim. "*Swordquest* serisini yeni keşfettiğini söyleme sakın!"

I-rOk'un havası o anda sönmüştü.

"Elinde tuttuğun oyun *Swordquest Earthworld*," diye devam ettim. "*Swordquest* serisinin ilk oyunu. 1982'de çıktı." Kocaman bir gülümsemeyle I-rOk'a bakıyordum. "Serinin sonraki üç oyununu sayabilir misin?"

Gözleri kısılmıştı. Tam anlamıyla afallamıştı. Dediğim gibi, su katılmamış özentinin tekiydi.

“Başka biri?” diyerek sorumu herkese açtım. Birbirlerine bakan avcılardan ses çıkmadı.

“*Fireworld*, *Waterworld* ve *Airworld*," dedi Aech.

“Bingo!” Bir kez daha Aech'le yumruklarımızı çarpıştırdık. “Bu arada *Airworld* asla tamamlanamadı çünkü Atari zora girdiği için yarışmayı iptal etmek zorunda kaldı.”

I-rOk oyun kutusunu sessizce envanterine geri koydu. “Bokkafalılar'a katılmalısın, I-rOk,” dedi Aech kahkahayla. “Eminim senin engin bilgi birikiminden faydalanmak isteyeceklerdir.”

I-rOk Aech'e orta parmağını gösterdi. “Siz homolar madem *Swordquest* yarışmasından haberdardınız, neden bir kez olsun bundan bahsettiğinizi duymadım?”

“Haydi ama I-rOk,” dedi Aech kafasını sallayarak. “*Swordquest Earthworld* Atari'nin *Adventure* için yarattığı resmi olmayan bir devam oyunuydu. Ne yaptığından biraz olsun haberdar olan her avcı bu yarışmayı bilir. Bilmem daha açık olabilir miyim?”

I-rOk durumu kurtarmaya çalıştı. “Tamam, madem ikiniz bu konuda uzmansınız, *Swordquest* oyunlarını kim programladı söyleyin bakalım?”

“Dan Hitchens ve Tod Frye,” dedim ezberden. “Lütfen bana soru soracaksan kendini biraz daha zorla!”

“Senin için bir sorum var,” diye araya girdi Aech. “Atari yarışmaların galiplerine ne ödüller verdi?”

“Ah, bak bu iyi bir soru,” dedim. “Bir düşüneyim ... *Earthworld'*un ödülü *Talisman of Penultimate Truth'*du. Saf altındandı ve elmaslarla süslenmişti. Bildiğim kadarıyla ödülü kazanan çocuk bunu eriterek üniversite marsraflarını karşılamış.”

“Tamam, tamam,” dedi Aech. “Zaman kazanmaya çalışma. Diğer ikisi?”

“Zaman kazanmaya çalıştığım yok. *Firevvorld'ü*n ödülü *Chalice of Light. Waterworld'un* ödülü de *Crown of Life* olacaktı ancak yarışma iptal olduğundan ödül verilmedi. Aynı durum *Airworld'ün* ödülü olması düşünülen *Philosopher's Stone* için de geçerli.”

Aech sırıtarak bana çifte bir beşlik çaktıktan sonra ekledi: “Ve yarışma iptal edilmemiş olsaydı, dört raundun galipleri büyük ödül olan *Sword of Ultimate Sorcery* için kapışacaktı.”

Başımı salladım. “Ödüller oyunlarla birlikte verilen *Swordquest* çizgi romanlarında açıklanmıştı. *Anorak'ın Daveti'nin* son sahnesindeki hazine odasında, arka planda görülebilecek olan çizgi romanlardan bahsediyorum bu arada.”

Kalabalıktan gürültülü bir alkış koparken, I-rOk utanç içinde başını eğdi.

Avcı olduğumdan bu yana, Halliday'in *Swordquest*'ten esinlendiğinden neredeyse emindim. Ama *Swordquest*'in bulmacalarını da kendi yarışmasına uyarlayıp uyarlamadığına dair hiçbir fikrim yoktu. Gene de kendimi sağlama almak için, hem oyunları hem de çözümlerini detaylı bir şekilde çalışmıştım.

“Anladık. Siz kazandınız,” dedi I-rOk. “Ama size söyleyeyim, ikiniz de kendinize doğru düzgün bir hayat kursanız iyi olur.”

“Asıl sen kendine yeni bir hobi edinsen çok iyi olur,” dedim. “Çünkü avcı olmak için gereken bilgi ve bağlılığa zerre sahip olmadığın ortada.”

“Ona ne şüphe,” dedi Aech. “Kendine başka bir uğraş bulmak için biraz *araştırma* yapmaya ne dersin, I-rOk? Demek istediğim, hiç Wikipedia diye bir şey duydun mu? Ücretsiz bir sitedir, dallama.”

I-rOk arkasını dönerek, sanki tartışmaya olan ilgisini yitirmiş gibi, odanın diğer ucuna yığılmış çizgi roman dolu kutulara yürüdü. “Neyse ne,” dediğini duyduk omzunun üzerinden. “Simülasyonun dışında, kızlarla oynaşarak bu kadar zaman geçirmiyor olsaydım muhtemelen benim de sizin bildiğiniz kadar değersiz boktan haberim olurdu.”

Aech I-rOk'u duymazdan gelerek bana dönmüştü. “Peki *Swordquest* çizgi romanlarındaki ikizlerin adları neydi?”

“Tarra ve *Torr.”*

“Kahretsin, Z! Adamımsın!”

“Eyvallah Aech.”

O anda ekranımın köşesinde, dersin başlamasına üç dakika kaldığını bildiren mesajı gördüm. Aech'le I-rOk'un da aynı mesajı aldığını biliyordum çünkü okullarımız aynı zaman çizelgesine sahipti.

“Yüksek öğrenim için yeni bir gün,” dedi Aech ayağa kalkarak.

“Uzama vakti,” dedi I-rOk. “Görüşmek üzere kaybedenler.” Bana orta parmak gösterdikten sonra sohbet odasından ayrıldı ve avatarı kayboldu. Son olarak yalnızca ben ve Aech kalana dek, diğer avcılar da birer birer sohbet odasını terk etti.

“Cidden Aech,” dedim. “Neden bu moronun Bodrum'da takılmasına göz yumuyorsun?”

“Çünkü onu oyunlarda harcamak çok eğlenceli. Ve cehaleti bana umut veriyor.”

“Nasıl?”

“Çünkü dışarıdaki diğer avcıların çoğu da I-rOk kadar dünyadan bihaberse -ki inan bana, Z, öyleler- senle benim yarışmayı kazanma şansımız hiç de az değil demektir.”

Omuz silktim. “Sanırım bu da bir bakış açısı.”

“Bu akşam okuldan sonra takılalım mı? Saat yedi filan gibi? Birkaç işim var ama onları hallettikten sonra izlemem-gerekenler listesindeki bazı animelere girişmeyi düşünüyorum. Belki de bir R*obotech* maratonu?”

“Ah, tabii!” dedim. “Varım!”

Son zilin çalmasıyla birlikte aynı anda sohbet odasından çıktık.

0004

Avatarımın gözleri açıldığında yeniden Dünya Tarihi sınıfımdaydım. Etrafımdaki sıralar diğer öğrenciler tarafından doldurulmuş, öğretmenimiz Bay Avenovich de sınıfın önünde belirmişti. Bay A.'nın avatarı iri yapılı, sakallı bir üniversite profesörüne benziyordu. Yüzünde bulaşıcı bir sırıtma, tel çerçeveli bir gözlük ve üzerinde de dirsekleri yamalı tüvit bir ceket vardı. Ne üzerine konuşursa konuşsun, sesi bir şekilde Dickens'tan paragraf okuyormuş gibi tınlardı. Onu seviyordum. Bay A. iyi bir öğretmendi.

Elbette Bay Avenovich'in aslında kim olduğunu ya da nerede yaşadığını bilmiyorduk. Gerçek adını ya da esasen *erkek* olup olmadığını bile bilmiyorduk. Anchorage, Alaska'da yaşayan ufak tefek bir Eskimo kadını olabilirdi. Öğrencilerin derse ilgisini artırmak için bu görünümü almış da olabilirdi. Ama nedense Bay Avenovich'in avatarının tam olarak onu yöneten kişinin görünüm ve sesine sahip olduğundan şüpheleniyordum.

Öğretmenlerimin tamamı çok iyiydi. Gerçek dünyadaki meslektaşlarının aksine, OASIS Devlet Okulu öğretmenlerinin çoğu gerçekten yaptıkları işten keyif alıyormuş gibi görünüyordu. Bunun nedeni muhtemelen derslerin yarısını bebek bakıcılığı ve disiplin sağlamakla harcamak zorunda olmamalarıydı. OASIS yazılımı bu sorunu hallederek, öğrencilerin ders esnasında sıralarında sessizce oturmasını sağlıyordu. Öğretmenlerin tek yapması gereken, öğretmekti.

Öğrencilerin ilgisini canlı tutmak da sanal öğretmenler için çok daha kolaydı çünkü OASIS'te sınıflar holodekler[18] gibiydi. Öğretmenler, okul sınırlarından çıkmadan, öğrencilerini her gün sanal yolculuklara ve saha araştırmalarına götürebiliyordu. O sabahki Dünya Tarihi dersinde Bay Avenovich bağımsız bir Simülasyon yükleyerek, Tutmosis gömütünün MS 1923 yılında Mısır'da arkeologlar tarafından keşfine tanık olmamızı sağladı (bir gün önce aynı yeri MÖ 1334 yılında ziyaret ederek bütün ihtişamıyla Tutankamon İmparatorluğu'ndan dolaşmıştık).

Biyoloji dersinde, insan kalbinin içinde yolculuğa çıkarak bu organın nasıl kan pompaladığını gördük. Tıpkı *Fantastic Voyage* adındaki şu eski filmdeki gibi.

Sanat dersinde Louvre'u gezerken kafamızda saçma bereler vardı.

Astronomi dersinde Jüpiter'in uydularını dolaştık. Io'nun volkanik yüzeyine ayak bastığımızda, bu uydunun nasıl oluştuğunu dinledik. Öğretmen anlatmaya devam ederken, tam arkasında Jüpiter belirerek gökyüzünün yarısını kapattı; Büyük Kırmızı Leke sol omzunun tam üzerinden yavaşça yükseliyordu. Öğretmenimizin parmaklarını şıklatmasıyla birlikte kendimizi Europa'da, buzul katmanının altında dünyadışı bir yaşamın olasılığını tartışırken bulduk.

Öğle tatilimi boş gözlerle okul sınırındaki yeşil alanı seyrederek geçirdim. Aynı anda sığınağımda, yüzümdeki vizörü çıkarmadan bir protein barına yumulmuştum. Vizörü çıkarıp minibüsün içiyle karşı karşıya kalmaktansa, Ludus'un sanal manzarasını seyretmeyi tercih ediyordum. Aslında son sınıf öğrencisi olduğumdan öğle tatillerinde dışarı çıkabilirdim ama bunun için mangırım yoktu.

OASIS'e bağlanmak ücretsiz olsa da, içinde seyahat etmek değildi. Simülasyon içinde ışınlanıp yeniden Ludus'a dönecek krediye sahip olmadığımdan, burada takılıp kalmıştım. Her gün son zil çaldığında, gerçek dünyada işleri olan öğrenciler OASIS'ten çıkış yaparak kaybolurdu. Geriye kalanlar ise Simülasyon içine dağılırdı. Birçok öğrencinin kendine ait gezegenlerarası aracı vardı. Ludus'un dört bir yanındaki okul otoparkları *Tie-Fighter* ya da *Battlestar Galactica*'daki *Viper* gibi, aklınıza gelebilecek bütün bilimkurgu film ve TV dizilerinden esinlenilmiş uzay aracı tasarımlarıyla doluydu. Öğleden sonraları okulun ön çimenliğinde durup kıskançlık içinde gökyüzünü dolduran bu araçların Simülasyonun sınırsız olasılıklarını keşfetmek için uzaklaşmalarını seyrederdim. Kendi gemilerine sahip olmayan çocuklar, bir dans kulübüne, oyun arenasına veya rock konserine gitmek için ya otostop çeker ya da en yakındaki nakil terminaline yönelirlerdi. Ama ben değil. Ben hiçbir yere gidemezdim. Ludus'ta, OASIS içerisindeki en sıkıcı gezegende sıkışıp kalmıştım.

OASIS, çok büyük bir yerdi.

OASIS kullanıma açıldığında, kullanıcıların keşfetmesi için GSS programcıları ve tasarımcıları tarafından yaratılmış birkaç yüz gezegene sahipti. Bu gezegenlerin ortamı, kılıç ve büyünün geçerli olduğu düzenlerden, üzerinde bulunduğu gezegenin tamamına yayılmış siberpunk temalı kentlere ya da zombi istilası altındaki kıyamet-sonrası radyasyon bölgelerine kadar uzanan farklı gerçeklikler sunuyordu. Bazı gezegenler aşırı detaylı tasarımlara sahipken,

bazıları da bir dizi şablon üzerinden rasgele geliştirilmişti. Gezegenlere farklı türlerde yapay zekalı NPC[19] (OASIS kullanıcılarının etkileşime girebileceği yazılım kontrollü insan, hayvan, canavar, uzaylı veya android formunda yaratıklar) nüfusu yerleştirilmişti.

GSS aynı dönemde rakiplerinin yarattığı OASIS-öncesi sanal dünyaların lisanslarını da alarak, *Everquest* ya da *World of Warcraft* gibi oyunlar için geliştirilmiş içeriğin OASIS'e bağlanmasıyla birlikte, *Norrath* ve *Azeroth!* un kopyalarının OASIS gezegenlerinin sürekli genişlemekte olan kataloğuna eklenmesini sağlamış; bu geniş kapsamlı hamlenin ardından geriye kalan sanal dünyalar kervana kendiliğinden katılmıştı. *Firefly* evreni, *Star Wars* galaksisine teğet geçen bir sektöre yerleştirilmiş, böylelikle *Star Trek* evreninin detaylı bir yeniden yaratımının bulunduğu sektörle birleştirilmişti. Kullanıcılar OASIS içerisinde favori kurgu dünyalarına ışınlanabiliyordu. Orta Dünya. Vulkan. Pern. Arrakis. Magrathea. Diskdünya, Riverworld, Halka Dünya. Farklı dünyalar ardı ardına OASIS'e ekleniyordu.

Bölgelendirme ve navigasyonun sorunsuz bir şekilde sağlanması için, OASIS eşit olarak, her biri yüzlerce farklı gezegene sahip, küp şeklinde yirmi yedi "sektöre" bölünmüştü (bu yirmi yedi sektörün tamamını içeren üç boyutlu harita ile *Rubik Küp* adındaki 80'lerin ünlü zeka oyunu arasında belirgin benzerlik, çoğu avcı gibi bana göre de tesadüften ibaret değildi). Her sektör tam olarak on ışık saati ya da yaklaşık olarak 10.8 milyar kilometre boyundaydı. Bu nedenle ışık hızında (OASIS içerisindeki mekiklerin çıkabildiği en yüksek hız) seyahat ettiğiniz takdirde, sektörün bir ucundan diğerine tam olarak on saatte ulaşabilirdiniz. Bu türden uzun mesafeli seyahatler hiç de ucuz değildi. Işık hızına çıkabilen mekiklerin sayısı çok azdı ve bu mekikler çalışmak için yakıta ihtiyaç duyuyordu. OASIS'e erişim ücretsiz olduğundan, sanal mekiklerinin çalışmasını sağlayacak sanal yakıt için insanlardan alınan ücretler GSS'nin önemli gelir kaynaklarından biriydi. Ancak GSS'nin temel gelir kaynağı ışınlanma ücretleriydi. En hızlı seyahat yöntemi olan ışınlanma, aynı zamanda en pahalı yöntemdi.

OASIS içerisinde seyahat etmek yalnızca pahalı değil, tehlikeliydi de. Her sektör farklı ölçü ve şekillerde bölgelere bölünmüştü. Bazı bölgeler birkaç gezegeni birden kapsayacak ölçüde büyükken, bazıları da tek bir dünyanın yüzeyinde ancak birkaç kilometre mesafeye sahipti. Her bölge farklı kural ve parametre kombinasyonlarıyla işliyordu. Büyü, bazı bölgelerde işe yararken, bazılarında anlamsızdı. Aynı durum teknoloji için de geçerliydi. Yüksek teknoloji ürünü yıldız geminizle teknolojinin geçersiz olduğu bir gezegene

yöneldiğiniz takdirde, bölge sınırını geçtiğiniz anda geminizin motorları dururdu. Böyle bir durumla karşılaştığınızda tek çıkar yolunuz, motorlarınızı yeniden devreye sokarak kıçınızı bir teknoloji bölgesine atmanızı sağlayacak kır sakallı lanet bir büyücü bulmaktı.

“Çift-Bölgeler” hem büyü hem de teknoloji kullanımının geçerli olduğu, “Boş-Bölgeler” ise her ikisinin de geçersiz olduğu yerlerdi. PvP dövüşlerine izin vermeyen “Pasifist Bölgeler” ve her avatarın kendini it gibi korumak zorunda olduğu “PvP Bölgeleri” de vardı.

Yeni bir bölge ya da sektöre girdiğinizde çok dikkatli olmak zorundaydınız. Her şeye hazırlıklı olmaktan bahsediyorum.

Ama dediğim gibi, benim böyle bir sorunum yoktu. Çünkü hiçbir yere gidemiyordum.

Ludus yalnızca öğretim amacıyla tasarlandığından, yüzeyinde tek bir görev portalı ya da oyun alanı bile yoktu. Ludus'ta tek bulabileceğiniz, çayırlık alanlar, mükemmel bir şekilde düzenlenmiş parklar, nehirler ve genişlemekte olan şablon ormanlarla ayrılmış, birbirinin aynısı binlerce okul kampusuydu. Avatarımın saldırabileceği kaleler, zindanlar ya da yörüngeye kilitlenmiş uzay surları yoktu. Dövüşebileceğim NPC düşmanlar, canavarlar, uzaylılar ve talan edebileceğim hazineler ya da büyülü nesneler de yoktu.

Bu, birçok nedenden ötürü, berbat bir durumdu.

Benimkisi gibi bir avatarın XP kazanması için yegane yol görevleri tamamlamak, NPC yaratıklarla kapışmak ve ganimet toplamaktı. Avatarınızın seviyesini, gücünü ve yeteneklerini geliştirebilmeniz için XP kazanmanız gerekiyordu.

Aslında birçok OASIS kullanıcısı avatarlarının seviyesiyle ya da Simülasyonun oyun cephesiyle hiç ilgilenmiyordu. Bu kullanıcılar OASIS'ten yalnızca eğlence, iş, alışveriş ve arkadaşlarıyla takılmak amacıyla yararlanıyordu. Savunmasız durumdaki birinci seviye avatarlarının NPC yaratıklar ya da diğer oyuncular tarafından bozuk para gibi harcanabileceği Oyun ya da PvP bölgelerine girmekten uzak durmaları yeterliydi onlar için. Ludus gibi güvenli bölgelerden ayrılmadığınız sürece, avatarınızın soyulmasından, kaçırılmasından ya da öldürülmesinden endişe duymanıza da gerek kalmazdı.

Güvenli bir bölgeye tıkılıp kalmış olmaktan nefret ediyordum.

Halliday'in Yumurtası'nı bulacaksam, en sonunda OASIS'in tehlikeli sektörlerine girmeye cüret etmem gerekiyordu. Ama kendimi savunacak ölçüde güçlü ve silahlanmış olmadığım takdirde, çok uzun süre hayatta kalamazdım.

Zayıf Avatarımın hayatta kalabileceği gezegenlere giden diğer öğrencilere (çoğu zaman da Aech'e) katıldığım Simülasyon içindeki kısa seyahatlerle, son beş yıl içinde, avatarımı yavaş adımlarla üçüncü seviyeye çıkarmayı başarmıştım. Ancak bu hiç kolay olmamıştı. Otostop çektiğim kişilerin beni çaylak seviyesinde bir bölgede bırakmalarını istiyor ve gecenin ya da haftasonunun geri kalanını orkları, koboldları ya da hakkımdan gelemeyecek kadar güçsüz olan diğer önemsiz canavar sınıflarına ait yaratıkları kesip biçerek geçiriyordum. Avatarımın yendiği her NPC için birkaç XP'nin yanı sıra, maktullerimden geriye kalan bir avuç dolusu bakır ve gümüş para kazanıyordum. Bu paralar, çoğu zaman ilk ders zili çalmadan hemen önce, Ludus'a geri dönmek için ihtiyacım olan ışınlanma ücretini karşılamak üzere anında krediye çevriliyordu. Arada bir, ama kesinlikle sıklıkla değil, öldürdüğüm NPC'lerden geriye bir nesne kaldığı da oluyordu. Avatarımın kılıcını, kalkanını ve zırhını böyle elde etmiştim.

Aech'in seyahatlerine katılmaktan geçtiğimiz okul yılının sonunda vazgeçtim. Avatarı artık on üçüncü seviyenin üzerine çıkmış olduğundan, çoğu zaman benim için hiç de güvenli olmayan gezegenlere gitmeye başlamıştı. Aech beni yolunun üzerindeki herhangi bir çaylak alemine bırakmaktan geri duruyor değildi. Ama Ludus'a geri dönebilmek için yeterli krediyi toparlayamadığım takdirde, başka bir gezegende mahsur kalıp okulu kaçırabilirdim. Bu kabul edilebilir bir mazeret değildi. Okuldan atılma tehlikesiyle karşı karşıya kalacak kadar mazeretsiz devamsızlığım vardı zaten. Atılırsam, OASIS konsol ve vizörümü geri vermek zorunda kalırdım. Daha da kötüsü son yılımı tamamlamam için gerçek dünyadaki bir okula da gönderilebilirdim. Böyle bir riske giremezdim.

Bu yüzden son zamanlarda nadiren Ludus'tan çıkıyordum. Burada sıkışıp kalmıştım; Ludus'ta ve üçüncü seviyede. Üçüncü seviyede bir avatara sahip olmak inanılmaz bir utançtı. En azından onuncu seviyede değilseniz sizi hiçbir avcı ciddiye almazdı. Birinci Gün'den bu yana avcı olduğum halde, herkes beni halen çaylak olarak görüyordu. Bu durum benim için sinir bozucu olmanın ötesindeydi.

Bir aralar, çaresizlik içinde, okul sonrası yapabileceğim yarı-zamanlı bir iş bulmak için aranıp durmuştum. Bir sürü teknik destek ve programlama işine başvurmuş olmama rağmen (çoğunlukla, OASIS alışveriş merkezlerinin ya da ofis binalarının belli kısımlarının kodlanmasından ibaret angarya inşaat işleri), durum tam anlamıyla umutsuzdu. Üniversite mezunu milyonlarca *yetişkin* bile bu işlere sahip olamıyordu. Büyük Durgunluk üçüncü on yılma girerken işsizlik

oranları halen rekor düzeylerdeydi. Yaşadığım yerdeki *fast food.* zincirlerinde işe başvurmak için bile en az iki yıl beklemeniz gerekiyordu.

Anlayacağınız, okulda sıkışıp kalmıştım. Kendimi dünyanın en büyük atari salonunun ortasında, cebinde beş kuruş olmadığı için diğerlerinin oyunlarını seyretmekten başka bir şey yapamayan zavallı bir çocuk gibi hissediyordum.

0005

Yemekten sonra en sevdiğim ders başlıyordu. Son yılınızda alabileceğiniz, OASIS ve yaratıcılarının tarihi üzerine seçmeli bir ders olan İleri OASIS Çalışmaları. Kolay bir A.

Son beş yıldır boş zamanımın tamamını James Halliday hakkında mümkün olduğunca çok şey öğrenmeye adadım. Hayatını, yaptıklarını, ilgi alanlarını etraflıca inceledim. Ölümünün ardından yayınlanan bütün Halliday biyografilerini okudum. Hakkında çekilen belgeselleri yalayıp yuttum. Halliday'in yazdığı her şeyi okudum, programladığı bütün oyunları sonuna kadar oynadım. Av'la uzaktan yakından herhangi bir ilgisi olabileceğini düşündüğüm her detayı not aldım. Bütün bu bilgileri bir defterde tuttum *(Indiana Jones* 3'ü seyrettikten sonra bu deftere "kutsal günlük" demeye başlamıştım).

Halliday'in hayatı hakkında öğrendiğim her şey, onu daha da ilahlaştırmama neden oldu. *Geek*'ler[20] için Gygax, Garriott ve Wozniak mertebesinde üstün bir varlık, bir tanrıydı. Liseyi bitirdikten sonra yalnızca aklı ve hayalgücüyle evini terk etmiş, dünya çapında bir şöhrete ve inanılmaz bir servete ulaşmıştı. Bugün insanlığın büyük kısmı için kaçış anlamına gelen bütünüyle yeni bir gerçeklik yaratmıştı. Her şeyden önemlisi, son arzusunu ve vasiyetini tüm zamanların en büyük oyununa çevirmişti.

İleri OASIS Çalışmaları sınıfında geçirdiğim zamanın çoğunu, ders kitabımızdaki hataları belirterek ve Halliday'e dair ilginç olduğunu düşündüğüm (ve benden başka kimsenin ilgilenmediği) küçük bir bilgi kırıntısından bahsetmek için bile dersi keserek geçiriyordum. Dersin ilk birkaç haftasının ardından sinirleri iyice bozulan Bay Ciders, sorduğu sorunun cevabını kimse bilemediği müddetçe beni görmezden gelmeye başladı.

Bugün de derste, halihazırda dört kez okuduğum çok-satan Halliday biyografisi "Yumurta Adam"dan pasajlar okuyordu sınıfa. Ders esnasında Bay Ciders'ın sözünü keserek kitabın atlamış olduğu önemli detaylardan bahsetmemek için kendimi zor tutuyorken, bir yandan da aklımda bu eksik

noktaların listesini çıkarıyordum. Bay Ciders, çocukluğunda içinde bulunduğu koşullardan bahsederken, Halliday'in yaşadığı tuhaf hayata ve ardında bıraktığı tuhaf ipuçlarına dair en ufak noktayı bile yakalamak için kendimi bir kez daha dinlemeye zorladım.

James Donovan Halliday 12 Haziran 1972'de Middletown, Ohio'da doğdu. Ailesinin tek çocuğuydu. Babası alkolik bir makine operatörü, annesi ise bipolar bir garsondu.

Eldeki bilgilere göre, James akıllı bir çocuktu ama sosyal açıdan yetersizliği nedeniyle insanlarla iletişime geçmek onun için aşırı ölçüde zordu. Bariz zekasına rağmen okulda başarısızdı çünkü ilgisini esas olarak bilgisayarlara, çizgi romanlara, bilimkurgu ve fantezi romanlarına, filmlere ve her şeyden daha çok bilgisayar oyunlarına yöneltmişti.

Ortaokuldayken bir gün, Halliday kafeteryada tek başına oturmuş *Dungeons & Dragons Oyun Kılavuzu'nu* okuyordu. Oyun aklını almış olmasına rağmen henüz hiç oynayamamıştı; birlikte oynayacak tek bir arkadaşı bile yoktu çünkü. Sınıfından Ogden Morrow, Halliday'in okuduğu kitabı görünce, onu kendi evinde her hafta düzenlediği D&D seanslarına davet etti. Morrow'un bodrumunda, Halliday kendisi gibi “megageek”lerden kurulu bir toplulukla tanıştırıldı. Çocuklar tarafından hemen kabul edilen James Halliday, hayatında ilk defa kendini bir arkadaş grubunun içinde buldu.

İlerleyen yıllarda Ogden Morrow, Halliday'in yatırım ortağı, iş arkadaşı ve en yakın dostu oldu. Birçokları Morrow ve Halliday'in ortaklığını, Jobs ve Wozniak ya da Lennon ve McCartney'in birlikteliğine benzetiyordu. İnsanlık tarihinin gidişatını değiştirecek bir ortaklıktı bu.

Halliday ilk bilgisayar oyunu *Anorak's Quest*'i on beş yaşında yarattı. Bu oyunu, 1982 Noeli'nde aldığı bir TRS-80 üzerinde, BASIC'le programlamıştı (aslında ebeveynlerinden, biraz daha pahalı olan Commodore 64 istemişti). *Anorak's Quest*, Halliday'in lisedeki *Dungeons & Dragons* oyunları için yarattığı fantezi dünyası Chthonia'da geçen bir macera oyunuydu. “Anorak” ise, öğrenci değişim programıyla gelen bir İngiliz kızın Halliday'e taktığı lakaptı. Halliday çok tuttuğu bu adı, favori D&D karakteri ve sonraki yıllarda programladığı birçok oyunda görünecek olan güçlü büyücü için kullandı.

Aslında Halliday *Anorak's Quest*'i yalnızca D&D oyun grubundaki arkadaşlarıyla birlikte eğlenmek için yaratmıştı. Ama kısa sürede oyunun bağımlısı olan çocuklar, karmaşık bulmaca ve gizemlerini çözmek için oyun başında uzun saatler harcamaya başladı. *Anorak's Quest*'in piyasadaki bilgisayar oyunlarının çoğundan daha iyi olduğunu düşünen Ogden Morrow, oyununu

satması için arkadaşını cesaretlendirdi. Morrow, Halliday'e oyun için basit bir kapak çizimi yaratmasında yardımcı oldu ve *Anorak's Quest'i* düzinelerce 5.25'lik diskete teker teker kopyalayarak, talimatlar için tek bir fotokopi sayfasıyla birlikte fermuarlı küçük çantacıklara yerleştirdiler. *Anorak's Quest* ilk olarak yaşadıkları bölgedeki küçük bilgisayar dükkanının yazılım rafında satışa sunuldu. Ve aradan çok geçmeden, disket kopyalama hızları talebi karşılamamaya başladı.

Morrow ve Halliday bir süre sonra kendi oyun şirketleri Girişken Oyunlar'ı kurmaya karar verip, ofis olarak Morrow'un bodrum katını seçtiler. Halliday Atari 800XL, Apple II ve Commodore 64 için *Anorak's Quest*'in yeni versiyonlarını programlarken, Morrow da çeşitli bilgisayar dergilerinin arka sayfalarına ilan vermekle meşguldü. Altı ay içerisinde *Anorak's Quest* ülkenin tamamında çok-satan bir oyun olmuştu.

Okuldaki son yıllarının büyük kısmını *Anorak's Quest II* üzerinde çalışarak geçirdikleri için az kalsın liseden mezun olamıyorlardı. Lisenin ardından üniversiteye devam etmek yerine, bütün enerjilerini artık Morrow'un bodrumuna sığmayan şirketlerine verdiler. 1990'da, Girişken Oyunlar, Columbus, Ohio'daki harap bir alışveriş merkezinde ilk gerçek ofisine taşındı.

Sonraki on yıl içerisinde, bilgisayar oyun endüstrisine fırtına gibi giren bu küçük şirket, piyasaya, tamamı Halliday tarafından yaratılmış çığır açıcı *first-person* grafik motorunu kullanan bir dizi çok-satan aksiyon ve macera oyunu sürdü. Piyasada yeni bir standart belirleyen Girişken Oyunlar yayınladığı her oyunla, o dönemde bilgisayar donanımı konusunda olası görünen her konuda sınırları zorlamaya devam etti.

Doğal bir karizmaya sahip tombul Ogden Morrow, şirketin halkla ilişkilerini üzerine aldı. Girişken Oyunlar'ın bütün basın toplantılarında heyecan yaratma ve mübalağa becerilerini en iyi şekilde kullanan Morrow'u, zaptedilemez sakalı ve tel çerçeveli gözlüklerinin ardından bulaşıcı bir şekilde sırıtırken görebilirdiniz. Halliday ise düşünülebilecek her açıdan Morrow'un tam zıttıydı. Spot ışıklarının uzağında durmayı tercih eden, uzun boylu, sıska, aşırı utangaç bir genç adam.

Bu dönemde Girişken Oyunlar'da çalışan kişiler, Halliday'in kendisini sık sık ofisine kapatarak, bazen günler, bazen de haftalar boyunca yemeden, uyumadan ya da insanlarla temas kurmadan, program yazdığından bahseder.

Halliday, röportaj vermeyi kabul ettiği nadir durumlarda, oyun tasarımcısı standartları açısından bile tuhaf sayılabilecek davranışlar sergiliyordu. Hiperaktif, ilgisiz ve sosyal açıdan felaket yapısı nedeniyle röportaja gelenler genellikle Halliday'in akıl sağlığının bozuk olduğu izlenimine kapılıyordu.

Halliday öylesine hızlı konuşuyordu ki dediği çoğu şey anlaşılamıyordu. Rahatsız edici tiz kahkahası işleri daha da içinden çıkılmaz hale getiriyordu çünkü genellikle kahkahanın nedenini kendisinden başka bilen olmuyordu. Röportajlar (ya da sürdürdüğü monologlar) esnasında canı sıkıldığında, genellikle çözümü tek kelime etmeden kalkıp gitmekti.

Halliday herkes tarafından bilinen birçok saplantıya sahipti. Bunların arasında öne çıkanlar elbette klasik bilgisayar oyunları, bilimkurgu ve fantezi romanları ve her türden filmlerdi. Ayrıca ergenlik yıllarını geçirdiği 1980'lere aşırı düşkünlüğü vardı. Çevresindeki herkesin bu saplantıları paylaşmasını bekliyormuş gibi bir tutum içerisindeydi ve buna ayak direyenlere de genellikle sert çıkıyordu. Sırf alıntıladığı zor bir film repliğini hatırlayamadığı ya da favori çizgi film, çizgi roman ya da bilgisayar oyunlarından birini tanımadığı için uzun yıllardır şirketinde çalışan bir kişiyi sorgusuz sualsiz işten kovabiliyordu (Ogden Morrow her seferinde, atılan çalışanı ertesi gün geri alıyor ve genellikle Halliday bu durumu fark etmiyordu).

Yıllar ilerledikçe, halihazırda aşırı zayıf olan sosyal becerileri daha da gerilemeye başladı (ölümünün ardından kapsamlı psikolojik çalışmalar gerçekleştirilmiş; belli rutinlere ve ilgi alanlarına yönelik saplantılı meşguliyetleri, birçok psikologu, Halliday'in Asperger Sendromu ya da yüksek işlevli otizmin başka bir türüne sahip olduğu sonucuna ulaştırmıştı).

Eksantrik kişilik özelliklerine rağmen kimse Halliday'in dehasından kuşku duymuyordu. Programladığı oyunlar bağımlılık yaratıyor, delicesine popülerlik kazanıyordu. Yirminci yüzyılın sonlarına gelindiğinde, Halliday kuşağının, hatta bazılarınca tüm zamanların, en önemli bilgisayar oyunu tasarımcısı olarak geniş bir tanınırlığa ulaşmıştı.

Ogden Morrow kendi çapında harikulade bir programcı olsa da, asıl olarak şirket yönetimindeki becerisi ile öne çıkıyordu. Şirketin piyasaya sürdüğü oyunların yaratım aşamasındaki katkılarının yanında, çarpıcı sonuçlar alınan ilk dönem pazarlama kampanyalarının ve yazılım dağıtım planlarının ardındaki beyin Morrow'du. Girişken Oyunlar en sonunda halka açıldığında, şirket hisseleri anında stratosfere fırladı.

Otuzuncu doğumgünlerinde Halliday ve Morrow artık multimilyonerdi. Aynı sokak üzerinde iki malikane satın aldılar. Morrow, Lamborghini sürmeye başladı, uzun seyahatlere çıktı, dünyayı dolaştı. Halliday ise *Geleceğe* Dönüş filmlerinde kullanılan orijinal DeLorean otomobillerinden birini satın alıp aracı yenilemenin haricinde, neredeyse gününün yarısını klavye başında geçirmeye devam etti. Ama yeni sahip olduğu servetini, kısa zaman içerisinde dünyanın en

geniş klasik bilgisayar oyunu, *Star Wars* aksiyon figürü, klasik beslenme çantası ve çizgi roman koleksiyonlarına dönüşecek alışveriş listesine harcamaktan da geri durmadı.

Ancak başarılarının tavan yaptığı dönemde Girişken Oyunlar durağan bir konuma geçmişti. Araya, tek bir oyun çıkarmadıkları birkaç yıl girdi. Morrow, şirkete bütünüyle yeni bir yön verecek büyük bir projenin üzerinde çalıştıklarını söyleyerek, üstü kapalı açıklamalar yapıyordu. Girişken Oyunlar'ın yeni bir tür oyun yazılımı geliştirdiği ve bu projenin şirketin finansal kaynaklarını kayda değer ölçüde tükettiğine yönelik söylentiler dolanıyordu. Hatta Halliday ve Morrow'un kişisel servetlerinin büyük kısmını şirketin bu yeni projesine aktardıklarına dair haberler de çıkıyordu. Girişken Oyunlar'ın iflasın eşiğinde olduğuna inananların sayısı da az değildi.

Ve 2012 Aralık ayında, Girişken Oyunlar şirket adını Girişken Simülasyon Sistemleri olarak değiştirerek, bu yeni ad altında esas ürünlerini (aslına bakılacak olursa GSS'nin yegane ürününü) piyasaya sürdü: *OASIS - The Ontologically Anthropocentric Sensory-Immersive Simulation.*[21]

OASIS kısa süre içerisinde insanların yaşam, iş ve iletişim şeklini bütünüyle değiştirecek; eğlence, sosyal ağ, hatta küresel politikayı yeniden şekillendirecekti. Esas olarak çok oyunculu büyük bir online oyun olarak lanse edilmiş olsa da, OASIS hızla yeni bir yaşam tarzına dönüşüyordu.

OASIS'in öncesinde, paylaşımlı sentetik ortamların ilk örnekleri çok oyunculu online dünyalardı. Bu oyunlar, Simülasyonları içerisinde internet bağlantılı binlerce oyuncunun aynı anda varolmasına imkan tanıyordu. Nispeten küçük boyutlarda olan bu ortamlar genellikle tek bir dünyadan ya da birkaç tane küçük gezegenden oluşuyordu. Oyuncular bu sanal ortamları iki boyutlu bir pencereden -bilgisayar monitörlerinden- takip edebiliyor ve ancak klavye, mouse gibi basit aygıtlarla etkileşime girebiliyorlardı.

Girişken Simülasyon Sistemleri, çok oyunculu online ortam kavramını yeniden tanımladı. OASIS, kullanıcılarını bir ya da birkaç gezegenle sınırlandırmıyor; yüzlerce (ve ilerleyen zamanla birlikte binlerce) yüksek çözünürlüklü 3D dünya sunuyordu. Bu dünyaların her biri, böceklerden ot saplarına, rüzgar akımlarından farklı hava koşullarına dek uzanan gelişmiş bir grafik detaylandırmaya sahipti. Kullanıcılar gezegenleri dolaşırken ikinci bir eşi olan tek bir arazi parçasıyla bile karşılaşamazdı. OASIS'in ilk versiyonu bile, kullanıma açtığı Simülasyonun kapsamı açısından sarsıcıydı.

Halliday ve Morrow OASIS'i bir “açık kaynaklı gerçeklik”, herkesin mevcut bilgisayar ya da oyun konsolunu kullanarak internet üzerinden erişebileceği

geliştirilebilir bir evren olarak nitelendiriyordu. OASIS'e giriş yaptığınız anda gündelik hayatın can sıkıcı saçmalıklarından kaçabiliyordunuz. Görünümünüz ve sesiniz üzerinde tam kontrole sahip olduğunuzdan, kendiniz için bütünüyle yeni bir karakter yaratabilirdiniz. OASIS'te şişkolar incelebilir, çirkinler güzelleşebilir ve utangaçlar dışa dönük kişiliklere evrilebilirdi. Ya da tam tersi. Adınızı, yaşınızı, cinsiyetinizi, ırkınızı, boyunuzu, kilonuzu, sesinizi, saç renginizi, kemik yapınızı değiştirebilirdiniz. Hatta insan olmaktan bütünüyle vazgeçip elf, ogre, uzaylı ya da edebiyat, sinema ya da mitolojiden gelen bir başka yaratığa dönüşebilirdiniz.

OASIS'te, gerçek kimliğinizi hiçbir şartta açık etmeden, kim ya da ne olmak isterseniz olabilirdiniz çünkü Simülasyon içerisinde gizliliğiniz bütünüyle garanti altındaydı.

Kullanıcılar OASIS içerisindeki sanal dünyaların içeriğini değiştirebilir ya da bütünüyle yeni dünyalar yaratabilirdi. Kullanıcının sanal mevcudiyeti artık bir internet sitesi ya da sosyal-ağ profiliyle sınırlı değildi. OASIS'te kendinize ait özel bir gezegen yaratabilir, üzerine malikane kondurabilir, bu malikaneyi dayayıp döşeyerek binlerce arkadaşınıza parti verebilirdiniz. Dahası bu arkadaşlar dünyanın dört bir köşesinde, farklı zaman dilimlerine yayılmış olabilirdi.

OASIS'in başarısının ardındaki asıl gerçek, GSS'nin arayüz donanımı için geliştirmiş olduğu, Simülasyona erişim sağlarken ihtiyacınız olan iki yeni aletti: OASIS Vizörü ve Dokunsal Eldiven.

Güneş gözlüğünden biraz daha büyük olan kablosuz OASIS Vizörü, her kullanıcıya mükemmel uyum sağlayan bir aygıttı. Simülasyonun çarpıcı ölçüde gerçek ortamını kullanıcının retinasına çizmek için düşük güçte zararsız lazer ışınları kullanan vizör, sanal dünyada avatar operatörlerine tam görüş alanı sağlıyordu. Daha önceden piyasaya sürülmüş kullanışsız ve hantal sanal gerçeklik gözlüklerinin fersah fersah ilerisinde olan OASIS Vizörü, bu teknolojide paradigma kaymasına neden olmuştu. Tıpkı OASIS Dokunsal Eldiven gibi. Dokunsal eldiven de, kullanıcıların, avatarlarının ellerini istedikleri gibi kullanabilmelerini ve çevrelerini saran Simülasyon ortamıyla etkileşime girebilmelerini sağlıyordu. Bir nesneyi elinize aldığınızda, kapıları açtığınızda ya da araç kullanırken, dokunsal eldiven aslında varolmayan bu nesneleri, araçları ve yüzeylerini *hissedebilmerıizi* sağlıyordu. Bu eldivenle, televizyon reklamlarınında söylendiği gibi, “OASIS'e uzanıp dokunabilirdiniz”. Birlikte kullanılan vizör ve eldiven OASIS deneyimini diğer her şeyden öylesine bir farkla ayırıyordu ki, bunun tadını alan birisi için asla geriye dönüş olmuyordu.

Simülasyonun ardındaki yazılım olan Halliday'in yeni OASIS Gerçeklik Motoru da bir diğer teknolojik dönüm noktasıydı. Bu yazılım OASIS'ten önceki Simülasyon gerçeklikleri belli bir noktada tutan kısıtlamaları bütünüyle ortadan kaldırıyordu. Önceki online dünyalar hatasız bir şekilde çalışmak için, sanal ortamlarının boyutlarının yanında, nüfuslarını da belli bir sınırda (genellikle sunucu başına yalnızca birkaç bin kullanıcıda) tutmak durumundaydı. Bu sınırın üzerine çıkacak kadar çok kullanıcı aynı anda giriş yaptığı takdirde, sistem ayakta kalmak için çabalarken Simülasyon iyice yavaşlıyor, avatarlar oyunun orta yerinde donup kalıyordu, gecikmeler yaşanıyordu. Ancak OASIS, gerektiğinde Simülasyona bağlanan bilgisayarların işlemci gücünü de kullanabilen, yeni bir tür hataya-dayanıklı sunucu serisi üzerinde çalışıyordu. Kullanıma sunulan ilk OASIS versiyonu, herhangi bir yavaşlama ya da sistem çöküşü yaşamadan, aynı anda beş milyon kullanıcıyı rahatlıkla kaldırabilecek düzeydeydi.

OASIS dünyaya geniş ölçekli bir tanıtım kampanyasıyla sunuldu. Kısa sürede her yeri istila eden televizyon, pano ve internet reklamlarında, dört tarafı uçsuz bucaksız çölle çevrili bir alanın ortasında, palmiye ağaçları ve kristal mavisi havuzlarıyla, yemyeşil bir “vaha” yer alıyordu[22]

GSS'nin yeni projesi kullanıma sunulduğu ilk günden itibaren, o ana dek görülmemiş bir başarıya ulaştı. OASIS insanların on yıllardır hayalini kurduğu şeydi. Uzun zamandır kendilerine bahsedilen “sanal gerçeklik” en sonunda kullanımdaydı ve Simülasyon hayal ettiklerinden bile daha iyiydi. OASIS online bir ütopya, ev için üretilmiş bir holodekti. En önemli satış avantajı mı? OASIS *ücretsizdi.*

O dönemdeki online oyunların büyük kısmı gelirlerini kullanıcılardan aldıkları aylık erişim ücretlerinden elde ediyordu. GSS ise yalnızca OASIS'e ilk kez kaydolurken ödediğiniz 25 sentin dışında herhangi bir ücret talep etmiyordu; bu 25 sent karşılığında ömrünüzün sonuna dek OASIS hesabına sahip oluyordunuz. Farklı iletişim kanallarında verilen reklamların tamamı aynı sloganı taşıyordu: *OASIS. Yaratılmış en büyük oyunun bedeli yalnızca bir çeyreklik.*

Dünyada sosyal ve kültürel açıdan şiddetli dönüşümlerin yaşandığı, dünya nüfusunun büyük çoğunluğunun gerçeklikten kaçmak için her şeyi yapabileceği bir dönemde, OASIS bu ihtiyacı beklenenden daha fazlasıyla, ucuz, yasal ve (zaman içinde tıbbi olarak kanıtlanacak şekilde) bağımlılık yaratmayan bir formda sunuyordu. OASIS'in kontrolsüz şekilde yayılan popülerliğinde enerji krizinin etkisi azımsanamazdı. Yakıt fiyatlarının tavan yapması sonucunda hava ve kara ulaşımı ortalama gelire sahip insanlar için karşılanamayacak ölçüde

pahalı bir hale gelirken, OASIS yegane kaçış yolu olmuştu. Ucuz ve bol enerji dönemi kapanırken, yoksulluk ve huzursuzluk tüm dünyaya bir salgın gibi yayılıyor; her geçen gün Halliday ve Morrow'un sanal ütopyası, varoluşlarına yönelik bir avuntu arayan daha fazla insanı kendisine çekiyordu.

Diğer taraftan, OASIS içerisinde mağaza açmak ya da satış noktası kurmak isteyen şirketler GSS'den sanal emlak (ya da Morrow'un nitelendirmesiyle "gerçeküstü emlak") satın almak ya da kiralamak durumundaydı. Bu ticari akımı önceden gören GSS, Sektör l'in tamamını Simülasyonun iş dünyası olarak ayırarak, milyonlarca blokluk emlak satışı ve kiralaması gerçekleştirdi. Göz açıp kapayıncaya kadar kent büyüklüğünde alışveriş merkezleri kurulurken; gezegenlerin yüzeyi, bir portakalın üzerindeki küf oluşumunun hızlandırılmış çekimi gibi bir süreçte, mağazalarla kaplanıyordu. Kentsel gelişim bundan daha hızlı ya da kolay olamazdı.

Aslında varolmayan arazi ve emlak satışından milyarlarca dolar kazanan GSS, bunun yanında sanal nesne ve araç satışlarından da ciddi miktarda paralar elde ediyordu. OASIS insanların gündelik hayatının öylesine ayrılmaz bir parçası haline gelmişti ki, kullanıcılar avatarlarını aksesuarlarla donatmak için gerçek para harcamaktan kaçınmıyordu: kıyafetler, mobilyalar, evler, uçan arabalar, büyülü kılıçlar, makineli silahlar... OASIS sunucularında saklanan 1 ve 0'lardan başka bir şey olmayan, diğer bir ifadeyle gerçekte varolmayan bütün bu aksesuar ve araçlar kullanıcılar açısından birer statü sembolüydü. Çoğunun fiyatı birkaç kredinin üzerinde olmamasına rağmen, bütün bu nesnelerin üretimi GSS için herhangi bir masrafa malolmadığından, satışlardan elde edilen tüm para doğrudan kar hanesine yazılıyordu. Gün geçtikçe etkisi şiddetlenen ekonomik durgunlukta OASIS, insanlara geçmiş zamanlardaki en sevdikleri uğraşı sürdürme imkanını tanıyordu: Alışveriş.

Çok kısa sürede, "OASIS" ve "internet" eşanlamlı kavramlara dönüşmeye başlamıştı. Dahası, GSS'nin ücretsiz olarak dağıttığı, kullanımı inanılmaz kolay OASIS İşletim Sistemi dünyanın en popüler bilgisayar işletim sistemi oldu, Kullanıma sunulmasının üzerinden çok da zaman geçmeden, dünyanın dört bir yanındaki milyarlarca insan her gün OASIS üzerinde çalışmaya ve oynamaya başlamıştı. Bu kullanıcılardan bazıları, gerçek hayatta bir kez olsun aynı kıtaya ayak basmadan, tanıştılar, aşık oldular, evlendiler. Kişinin gerçek kimliği ile avatarı arasındaki sınır gün geçtikçe bulanıklaşıyordu.

Dünya, insan ırkının zamanın büyük kısmını bir bilgisayar oyununun içinde geçirmeye başladığı yepyeni bir döneme girmişti.

0006

Okulda günün geri kalanı çabuçak geçip gitti. Ta ki son ders Latince'ye kadar.

Öğrencilerin çoğu günün birinde işlerine yarayabileceğini düşündükleri Çince, Hintçe ya da İspanyolca gibi yabancı dil derslerini alırdı. Latincede karar kılmamın nedeni ise lisedeyken James Halliday'in de bu dersi almış olmasıydı. Hatta programladığı ilk dönem macera oyunlarında sık sık Latince kelime ve kalıplar kullanıyordu. Ne yazık ki, elinin altında OASIS'in sınırsız imkanları olmasına rağmen, Latince öğretmenim Bayan Rank dersini ilginç kılmakta oldukça zorlanıyordu. Bugünkü ders de çoktan ezberlemiş olduğum bir dizi fiil üzerine yoğunlaştığından, kısa sürede ilgimi tamamen yitirmiştim.

Simülasyon, ders esnasında öğrencilerin, öğretmen tarafından onaylanmamış herhangi bir veri ya da programla meşgul olmasını engelleyecek şekilde ayarlanmıştı; böylelikle çocukların derslerde film seyretmesinin, oyun oynamasının ya da birbirleriyle çene çalmalarının önüne geçiliyordu. Ama ilk yılımda okulun online kütüphane yazılımında bulduğum açık sayesinde, *Anorak'ın Almanağı*'nın da içinde olduğu bütün kitaplara istediğim zaman erişebiliyordum. Yani canım sıkıldığında tek yapmam gereken, kütüphane tarayıcısını ekranımdaki bir pencerede açarak istediğim kitabı seçmekti.

Son beş yılda, *Anorak'ın Almanağı* kutsal kitabım olmuştu. *Almanak* da, günümüzde yayınlanan çoğu kitap gibi, yalnızca elektronik formattaydı. Ama onu gece ya da gündüz, hatta yığınlarda sık sık yaşanan elektrik kesintilerinde bile, her zaman okuyabilmek istiyordum. Bu yüzden, bulduğum bozuk bir lazer yazıcıyı tamir ettikten sonra, kitabın çıktısını alıp ciltlemiş ve her kelimesini ezberleyene dek yanımda taşımak üzere sırt çantama atmıştım.

Almanak, Halliday'in en sevdiği kitaplar, TV programları, filmler, şarkılar, çizgi romanlar ve bilgisayar oyunlarına dair binlerce referans içeriyordu. Bunların büyük kısmı kırk yaşın üzerinde olduğundan, ücretsiz dijital kopyaları OASIS'ten indirilebiliyordu. Yasal olarak ücretsiz kopyasını edinemediğim bir şeye ihtiyacım olduğunda, dünyanın dört bir yanındaki avcıların kullandığı

dosya-paylaşım programı “Av-torrent” üzerinden hemen her zaman aradığım bu şeyi bulabiliyordum.

Araştırmam söz konusu olduğunda asla kestirmeden gitmeye kalkışmazdım. Son beş yıl içinde, avcı okuma listesinin tamamını elden geçirdim: Kurt Vonnegut. Neal Stephenson. Richard K. Morgan. Stephen King. Orson Scott Card. Terry Pratchett. Terry Brooks. Bester, Bradbury, Haldeman, Heinlein, Tolkien, Gibson, Gaiman, Scalzi, Zelazney. Halliday'in sevdiği yazarların bütün romanlarını tek tek okudum.

Ve bununla da kalmadım.

Almanak'ta bahsi geçen bütün filmleri seyrettim. Hatta *WarGames, Hayalet Avcıları, Real Genius, Better Off Dead* ya da *Revenge of the Nerds* gibi Halliday'in favori filmlerinden biriyse, her sahnesini ezberleyene dek o filmi tekrar tekrar seyrettim.

Halliday'in “Kutsal Üçlemeler” olarak nitelendirdiği film serilerini yalayıp yuttum: *Star Wars* (sırasıyla orijinal ve *prequel* üçlemeleri), *Yüzüklerin Efendisi, Matrix, Mad Max, Geleceğe Dönüş* ve *Indiana Jones* (Halliday bir keresinde *Kristal Kafatası* Krallığı'ndan sonraki Indiana Jones filmleri hiç çekilmemiş gibi davrandığını söylemişti ve bu konuda onunla hemfikirdim).

Üçlemelerin yanı sıra Halliday'in favori yönetmenlerinin filmografilerini de indirdim: Cameron, Gilliam, Jackson, Fincher, Kubrick, Lucas, Spielberg, Tarantino. Ve elbette Kevin Smith.

John Hughes'un ergenlik filmlerinin tamamı üzerinde üç ay aralıksız çalışarak, bu filmlerdeki önemli repliklerinin hepsini ezberledim.

Yalnızca eziklerin canı yanar. Cesurlar ayakta kalır.

Konuyu tüm detaylarıyla masaya yatırdığımı söyleyebilirim.

Monty Python üzerinde çalıştım. Ve yalnızca *Kutsal* Kase'den değil, Monty Python'un bütün filmleri, albümleri, kitapları ve orijinal BBC serisinin her bölümünden bahsediyorum (hatta Alman televizyonu için yaptıkları “kayıp” iki bölümü bile buldum).

Kesinlikle işin kolayına kaçmayacaktım.

Apaçık ortada olan hiçbir şeyi gözden kaçırmayacaktım.

Bir süre sonra işin bokunu çıkarmaya başladım.

Aslına bakılacak olursa, inceden inceye kafayı çiziyordum.

The Greatest American Hero, Hava Kurdu, A Takımı, Kara Şimşek, Misfits of Science ve *Muppet Show*'un bütün bölümlerini seyrettim.

Peki ya *Simpsons*? diye sorabilirsiniz.

Springfield'i kendi yaşadığım kentten çok daha iyi tanıyordum.

Star Trek? Ah, bu konuda da ödevimi yaptım. *TOS, TNG, DS9.* Hatta *Voyager* ve *Enterprise.* Tamamını kronolojik sırasında seyrettim. Filmlerini de. *Lazerler hedefe kilitlenmişti.*

80'li yıllarda cumartesi sabahları yayınlanan çizgi filmler üzerine yoğun bir program takip etmekten de geri durmadım.

Lanet olası *Gobot* ve *Transformers* karakterlerinin en önemsizlerinin bile adlarını öğrendim.

Land of the Lost, Thundarr the Barbarian, He-man, Schoolhouse Rock, G.I. Joe ... Hepsini de biliyordum. *Çünkü bilmek bu işi çözmenin yarısıydı.*

İşler yolundan çıktığında kimdi her zaman yanımda olan? *H.R. Puff-n-Stuf*

Peki ya Japonya? Evet. Elbette. Anime ve canlı aksiyonlar, *Godzilla, Gamera, Starblazers, Space Giants* ve *G-Force. Go, Speed Racer, Go.*

Hevesli bir amatör değildim.

Boş boş takılıyor da değildim.

Müzik? Eh, durum şu ki bütün müzik olayını bir çırpıda kapatmak hiç de kolay değildi.

Biraz zaman aldı.

80'ler uzun bir dönemdi (tam on yıldan bahsediyoruz burada) ve Halliday'in belli bir müzik zevki yoktu. Her şeyi dinlemişti. Bu yüzden ben de her şeyi dinlemek zorundaydım. Pop, Rock, New Wave, Punk, Heavy Metal. Police'ten Journey'e, R.E.M'den The Clash'e kadar her şeyi. Ben de tam olarak öyle yaptım.

They Might Be Giants diskografisinin tamamını iki haftadan daha kısa sürede emdim. Devo ise biraz daha uzun sürdü.

80'lerin şarkılarını ukulelerle çalan şirin *geek* kızların YouTube videolarını seyrettim. Bu videoların teknik açıdan araştırmamın dahilinde olduğunu söyleyemem ancak ukulele-çalan- şirin-geek-kızlara yönelik ne açıklayabildiğim ne de kendimi savunabildiğim ciddi bir fetişe sahiptim.

Şarkı sözlerini ezberledim. Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard ya da Pink Floyd gibi adlara sahip gruplara ait saçma liriklerin tamamını ezberledim.

Devam ettim.

Gecem gündüzüm birbirine girmişti.

Midnight Oil'in 1987 tarihli “Beds Are Burning” adlı popüler şarkıya sahip Avustralyalı bir grup olduğunu biliyor muydunuz?

Tam bir saplantı geliştirmiştim. Pes etmeyecektim. Notlarım düştükçe düşüyordu. Umurumda bile değildi.

Halliday'in biriktirdiği çizgi romanların bütün sayılarını okudum.

Kimse bu araştırmaya olan bağlılığımı sorgulayamazdı.

Özellikle de bilgisayar oyunları konusunda.

Bilgisayar oyunları uzmanlık alanıma giriyordu.

Aşırı güçlü olduğum bir uzmanlık alanıydı bu.

Hayallerimdeki riziko kategorisi.

Akalabeth'ten *Zaxxori*a dek, *Almanak*'ta anlatılan ya da adı geçen bütün oyunları indirdim, her birinde ustalaşana dek arka arkaya oynadım ve ardından bir sonrakine geçtim.

Kendinize ait bir hayatınız olmadığında ne denli kapsamlı bir araştırma yapabileceğinize inanamazsınız. Günde on iki saat, haftada yedi gün hiç de az değildi.

Bütün oyun türleri ve platformları üzerinde detaylı şekilde çalıştım: atari salonlarındaki jetonlu oyun makineleri, ev bilgisayarları, oyun konsolları ve el bilgisayarları. Metin-tabanlı macera oyunları, *first-person shooter* oyunları, *third-person* RPG oyunları. Bir önceki yüzyıldan kalma antik 8, 16 ve 32-bitlik klasikler. Bir oyun ne kadar zorsa, o ölçüde zevk alıyordum.

Antik dijital kalıntılar arasında ilerlediğim yıllarda bu oyunlara karşı özel bir yeteneğim olduğunu keşfetmiştim. Aksiyon oyunlarının çoğunda birkaç saat içinde ustalaşırken, çözemediğim tek bir macera ya da RPG ile karşılaşmıyordum. Bir oyunu bitirmek için asla hile kodlarına gerek duymuyordum. Her şey bir şekilde yerli yerine oturuyordu. Eski jetonlu oyunlarda çok daha iyiydim. *Defender* gibi yüksek hızlı bir klasiğin içerisinde, kendimi uçan bir şahin ya da okyanus yüzeyini tarayan bir köpekbalığı nasıl hissediyorsa öyle hissediyordum. Hayatımda ilk defa bir şeyde rahat olmanın ne anlama geldiğini görüyordum. Bir konuda doğuştan yetenekli olmanın.

Ancak beni ilk ipucuna götüren, eski filmler, çizgi romanlar ya da bilgisayar oyunları üzerine sürdürdüğüm araştırma olmadı. İpucunu kağıt-kalemle oynanan eski RPG oyunlarının tarihini çalışırken yakaladım.

Anorak'ın Almanağı, Halliday'in videosundaki dörtlükle açılıyordu.

Üç gizli kapıyı açacak üç saklı anahtar
Kişinin sınanacağı bir macera başlatacak
Zorlukların üstesinden gelecek kadar maharetli olan
Ödülün kendisini beklediği Son'a ulaşacak

Önceleri, *Almanak*'ın tamamında yarışmaya yönelik tek doğrudan referans noktası bu dörtlük gibiymiş gibi görünüyordu. Oysa zaman içinde, bağlantısız

günlük notları ve pop kültürü üzerine makalelerin oluşturduğu yığının içerisinde saklanmış bir mesaj olduğunu fark ettim.

Almanak'ta devam eden metnin içerisinde bir dizi işaretlenmiş harf vardı. Bu harflerin konturları, neredeyse görülemeyecek kadar küçük çentiklere sahipti. Bu çentikleri ilk kez Halliday'in ölümünün ertesi yılında fark ettim. O esnada yazıcıdan çıktı aldığım *Almanak* kopyasını okuduğumdan, çentiklere yazıcının neden olduğunu düşünmüştüm; belki kağıttan belki de kullandığım antika makineden kaynaklanan bir baskı hatası. Ama Halliday'in sitesinde yer alan kitabın elektronik kopyasını kontrol ettiğimde, aynı harfler üzerinde aynı çentiklerin olduğunu gördüm. Bu harflerden herhangi birine daha yakından baktığınızda, çentikler gün gibi ortadaydı.

Bu çentikleri Halliday atmıştı. Bir sebepten bu harfleri işaretlemişti.

Ardından girişti̇ğim hızlı araştırmanın sonucunda kitabın tamamında bu harflerden 137 tane olduğunu gördüm. Harfler sırasıyla yazıldığında ortaya bir metin çıkıyordu. Bu harfleri kutsal günlüğüme yazarken neredeyse heyecandan ölecektim.

Bakır anahtar kaşifini bekliyor
Dehşet dolu bir gömütün içerisinde
En yüksek skoru elde edenlerin
Arasına yükselmek için
Çok daha fazlasını öğrenmen gerekiyor

Bu saklı mesajı başka avcıların da bulduğundan emin olduğum gibi, bunu kendilerine saklayacak kadar akıllı olduklarını da tahmin edebiliyordum. En azından bir süre için. Mesajı keşfetmemin altı ay sonrasında, MIT'de birinci sınıf öğrencisi olan gevşek bir arkadaş da bu başarıyı gösterdi. Steven Pendergast adındaki bu çocukcağız, on beş dakikalık şöhret için “keşfini” medyayla paylaşmaya karar verdi. Mesajın anlamına yönelik hiçbir fikri olmamasına rağmen, haberlerde bir ay boyunca bu moronla yapılan röportajlardan başka bir şey yoktu. Hatta bu olayın sonrasında yarışmayla ilintili bir ipucunu kamuoyuyla paylaşmaya “Pendergast çekmek” denmeye başlandı.

Mesaj kamuoyunun sahip olduğu ortak bir bilgiye dönüştükten sonra, avcılar bu dizeleri “Beşlik” olarak adlandırdı. Bütün dünyanın bu mesajı almasının üzerinden dört yıl geçmesine rağmen, kimse gerçek anlamını çözebilmiş gibi görünmediğinden, Bakır Anahtar da halen bulunamamıştı.

Halliday'in yazdığı ilk dönem macera oyunlarının çoğunda benzer bilmecelere başvurduğunu biliyordum; bu bilmecelerin her biri yer aldığı oyunun bağlamı içerisinde belli anlamlara geliyordu. Bu yüzden beşliğin anlamını satır satır çözmek için kutsal günlüğümde yeni bir bölüm açtım.

Bakır anahtar kaşifini bekliyor.

Bu mısra gayet açık görünüyordu. Saptayamadığım gizli bir anlamı olduğunu düşünmüyordum.

Dehşet dolu bir gömütün içerisinde.

Bu ise alengirliydi. Somut anlamını göz önüne alacak olursak, anahtarın insanı dehşete düşürecek şeylerle dolu bir gömütün içerisine saklandığını anlıyordum. Ama araştırmam esnasında, *Dungeons & Dragons* eki olarak 1981 yılında yayınlanan *Dehşet Gömütü* adında bir kitapçık olduğunu fark ettim. Bu başlığı yakaladığım andan itibaren, beşliğin ikinci mısrasının değindiği şeyin bu kitapçık olduğundan şüphem kalmamıştı. Halliday ve Morrow lise yılları boyunca oynadıkları *Advanced Dungeons & Dragons'* un yanında, GURPS, *Champions*, *Car Wars* ve *Rolemaster* gibi kağıt-kalemle oynanan RPG oyunlarıyla da ilgilenmişlerdi.

Modül denilen ince bir kitapçık olan *Dehşet Gömütü,* D&D oyuncularının keşfedebilecekleri, yaşayan ölülerle dolu bir yeraltı labirentinin detaylı haritalarını ve oda açıklamalarını içeriyordu.

Dungeon Master[23], oyun esnasında bu modül aracılığıyla oyuncuları labirentte yönlendirebiliyor, oyuncuların gördüğü ve karşılaştığı her şeyi açıklayarak hikayeyi oynatabiliyordu.

Bu ilk dönem RPG oyunları hakkında daha fazlasını öğrendikçe, D&D modüllerinin OASIS içerisindeki görevlerle az çok aynı şey olduğunu anladım. D&D karakterleri de aslında avatarlardan farksızdı. RPG oyunları, bir açıdan, bu işin üstesinden gelebilecek bilgisayarların geliştirilmesinden çok önceki dönemlerde yaratılmış sanal gerçeklik Simülasyonlarının ilk örnekleriydi. O günlerde başka bir dünyaya kaçmak istediğinizde, beyninizin yanı sıra kağıt, kalem, zar ve birkaç kural kitabından yararlanarak bu dünyayı kendiniz yaratmak zorundaydınız. Yakaladığım bu benzerlik aklımı başımdan almış; Halliday'in Paskalya Yumurtası'nı bulmak için sürdürdüğüm araştırmaya yönelik bakış açımı bütünüyle değiştirmişti. O andan itibaren, Av'ı detaylı ve karmaşık bir D&D modülü olarak düşünmeye başladım. Ve mezarından kontrol ediyor olsa bile, bu oyunda *Dungeon Master* Halliday'den başkası değildi.

Elli yıllık *Dehşet Gömütü* modülünün dijital kopyasını bulmak için antik bir FTP arşivinin derinlerine inmem gerekti. Bu kopya üzerinde çalışırken bir teori

geliştirmeye başlamıştım: Halliday OASIS'in içerisinde bir yerlerde, *Dehşet Gömütü*'nü yeniden yaratmış ve Bakır Anahtar'ı buraya saklamıştı.

Sonraki birkaç ayı modül üzerinde çalışarak ve OASIS içerisinde bu modülün yerini saptadığım takdirde kullanabilmek için, bütün haritalarla oda açıklamalarını ezberleyerek geçirdim. Ama pürüz de buradaydı: mesaj, Halliday'in lanet gömütü nereye sakladığına dair herhangi bir ipucu veriyormuş gibi görünmüyordu. Tek ipucu, "en yüksek skoru elde edenlerin arasına yükselmek için çok daha fazlasını öğrenmem gerektiğiydi".

Umutsuzluk içerisinde ulumak isteyene dek bu kelimeleri aklımda döndürüp durdum. Öğrenmem gereken daha fazlası varmış. Evet, bu çok işe yaradı, teşekkürler. Tamam da daha fazla öğrenmem gereken neydi?

OASIS içerisinde kelimenin tam anlamıyla binlerce dünya yer alıyordu ve Halliday *Dehşet Gömütü'*nü bu dünyaların herhangi birinde yeniden yaratmış olabilirdi. Gezegenleri teker teker araştırmak sonsuza dek sürerdi. Böyle bir zamanım olsa bile bunun makul bir tarafı yoktu.

Sektör 2'de yer alan Gygax adındaki bir gezegen araştırmaya başlamak için en olası nokta olarak görünüyordu. Bu gezegenin programcısı Halliday'di ve adını da, *Dungeons & Dragons'*un yaratıcılarından biri ve orijinal *Dehşet Gömütü* modülünün yazarı olan Gary Gygax'tan esinlenerek vermişti. Avcıların vikipedisi Avpedi'ye göre, Gygax gezegeni yeniden yaratılmış eski D&D modülleriyle kaplıydı ancak *Dehşet Gömütü* bunlardan biri değildi. Ayrıca OASIS içerisindeki diğer D&D temalı dünyaların herhangi birinde de *Dehşet Gömütü'*nün yeniden yaratılmış bir versiyonu görünmüyordu. Gene de avcılar bu gezegenlerin altını üstüne getirmiş, her bir santimetrekaresini tarayarak araştırılmadık yer bırakmamışlardı. *Dehşet Gömütü* modülünün yeniden yaratılmış bir versiyonu bu gezegenlerden birinde olsaydı, çoktan bulunmuş olurdu.

Yani gömüt başka bir yere saklanmış olmalıydı ve buranın neresi olabileceğine dair herhangi bir fikrim yoktu. Ancak kendime sürekli olarak, araştırmaya devam ettiğim takdirde gömütün saklandığı yeri saptamak için ihtiyacım olan bilgiye en sonunda ulaşacağımı söylüyordum. Aslına bakacak olursanız, "en yüksek skoru elde edenlerin arasına yükselmek için çok daha fazlasını öğrenmek gerektiği" ile Halliday'in kastettiği de bu olmalıydı.

Mesajı benim gibi yorumlayan avcılar varsa bile, bu konuda sessizliklerini koruyacak kadar da akıllı çıkmışlardı. Hiçbir mesaj panosunda *Dehşet Gömütü* üzerine herhangi bir bilgiyle karşılaşmamıştım. Ama bunun nedeni belki de D &D modülü üzerine teorimin bütünüyle saçma oluşuydu.

Beni Bakır Anahtar'a götürecek ipucuyla en sonunda karşılaşacağım güne kendimi hazırlamak için, seyretmeye, okumaya, dinlemeye ve çalışmaya devam ettim.

Ve en sonunda beklediğim gün geldi. Latince dersinde rüyalara daldığım gündü bu.

0007

Öğretmenimiz Bayan Rank sınıfın önünde dikilmiş, ağır bir tonda Latince fiil çekimi yapıyordu. Fiilleri önce İngilizce, ardından Latince söylerken, telaffuz ettiği her fiil, arkasındaki sınıf ekranında beliriyordu. Ne zaman bu usandırıcı fiil çekimlerine başlasak, aynı eski *Schoolhouse Rock!* şarkısı gelirdi aklıma. *Koş, git, al, ver. Fiil! Olan sensin!*

Bayan Rank *öğrenmek* fiilinin çekimini yapmaya başladığında, sessizce bu şarkıyı mırıldanıyordum. “Öğrenmek. *Discere*. Bunu hatırlaması daha kolay olmalı çünkü bu kelime İngilizce'deki *discern* kelimesine çok benziyor. Bu fiilin anlamı da *öğrenmektir."*

Öğrenmek fiilinin çekimini dinlemek aklımın beşliğe kayması için yeterliydi. *En yüksek skoru elde edenlerin arasına yükselmek için çok daha fazlasını öğrenmen gerekiyor.*

Bayan Rank fiili cümle içinde kullanarak devam etti. “Okula öğrenmek için geliriz. *Nos peto ordo disco...”*

İşte o an dank etti. Birdenbire gökyüzünden kafama düşen bir örs gibi. Sınıf arkadaşlarıma baktım. *“Çok daha fazlasını öğrerımesi gereken”* bir grup insan kim olabilir?

Öğrenciler. Lise öğrencileri.

Hepsi de “çok daha fazlasını öğrenmesi gereken” öğrencilerle dolu bir gezegendeydim.

Beşlik, gömütün tam burada, Ludus'un üzerinde saklandığını söylüyor olabilir miydi? Son beş yıldır hiçbir şey yapmadan zaman öldürdüğüm gezegende olabilir miydi?

O anda Ludus'un da aslında “okul” anlamına gelen Latince bir kelime olduğunu hatırladım. Latince sözlüğümü çıkarıp kelimeyi kontrol ettiğimde, Ludus'un birden çok anlamı olduğunu gördüm. Bu kelime aynı zamanda *spor* ya da *oyun* anlamına da geliyordu.

Oyun.

Yaşadığım şaşkınlık yüzünden gümbürtüyle sandalyemden düşerek sığınağımın zeminine kapaklandım. OASIS konsolum vücudumu takip etmeye çalışarak avatarımı Latince sınıfının zeminine düşürmeye yeltense de, sınıf idare yazılımı buna engel olup ekranıma bir uyarı mesajı gönderdi: LÜTFEN DERS ESNASINDA YERİNİZDEN KALKMAYIN!

Aşırı heyecanlanmamam gerektiğini düşündüm. Alelacele yargıda bulunuyor olabilirdim. OASIS içerisinde özel okul ve üniversitelerin yer aldığı başka gezegenler de vardı; beşlik bu gezegenlerin herhangi birini kastediyor olabilirdi. Ama öyle olduğunu sanmıyordum. Ludus akla daha yatkındı. James Halliday, Simülasyonun eğitim açısından sahip olduğu devasa potansiyeli göstermek amacıyla, OASIS Devlet Okulu sisteminin oluşturulması için bu gezegene milyarlarca dolar aktarmış; ayrıca ölümünden önce, OASIS eğitim sisteminin gereksinim duyduğu fonları her zaman alabilmesi için özel bir vakıf kurmuştu. Halliday Öğrenim Vakfı adındaki bu kuruluş aynı zamanda dünyanın dört bir yanındaki yoksul çocuklara, OASIS okullarına devam etmelerini sağlamak için, ücretsiz OASIS donanımı ve internet erişimi sağlıyordu.

Ludus ve üzerindeki tüm okulları GSS'nin kendi programcıları tasarlayıp inşa etmişti. Bu nedenle gezegene adını veren kişinin Halliday olması kuvvetle muhtemeldi. Ayrıca buraya bir şey saklamak için gezegenin kaynak koduna erişimi de vardı.

Farkına vardığım noktalar atom bombaları gibi beynimin içinde ardı ardına patlıyordu.

Orijinal D&D modülüne göre, *Dehşet Gömütü*'nün girişi “200 metre genişliğinde, 300 metre uzunluğunda, alçak, yassı başlı bir tepenin” yakınlarındaydı. Tepenin üstü, çok yüksekten baktığınızda bir kafatasının göz çukurlarını, burun deliklerini ve dişlerini ortaya çıkarak şekilde yerleştirilmiş büyük siyah taşlarla kaplıydı.

Ama Ludus üzerinde böyle bir tepe olsaydı, bugüne dek birisinin bulması gerekmez miydi?

Belki de bu o kadar kolay değildi. Ludus yüzeyinde, binlerce okul kampüsü arasındaki geniş boşluklara yayılmış büyük ormanlar vardı. Bu ormanlardan bazıları yüzlerce kilometrekarelik alanlara sahipti. Tıpkı arazi, nehir ve göller gibi, Ludus ormanları da boşlukları doldurmak için bilgisayarlar tarafından yaratılmış sanal tabiat parçalarıydı.

Elbette Avatarımın uzun Ludus ikameti esnasında, can sıkıntısı nedeniyle okula yürüyüş mesafesinde bulunan birkaç ormanı keşfe çıkmıştım. Ancak bu ormanlarda karşıma rasgele oluşturulmuş binlerce ağaç, arada bir de kuşlar,

tavşanlar ya da sincaplar dışında bir şey çıkmamıştı (bu küçük yaratıkları öldürerek XP kazanamıyordunuz; denediğimden söylüyorum).

Bu yüzden, bir kısmı henüz hiç keşfedilmemiş devasa Ludus ormanlarının içinde bir yerlerde, insan kafatasına benzeyen taşlarla kaplı bir tepe gizlenmiş olabilirdi pekala.

Ekranıma Ludus'un haritasını çıkarmaya çalıştım ama ders halen devam ettiği için sistem buna izin vermedi. Okulun Online kütüphanesindeki kitaplara erişmek için kullandığım boşluk üzerinden de OASIS atlas yazılımına ulaşamıyordum.

“Siktir!” diye patladım öfkeyle. Sınıf idare yazılımı bu küfrü anında filtrelediğinden ne Bayan Rank ne de diğer öğrenciler herhangi bir şey duymamıştı. Ama ekranımda bir başka uyarı mesajı belirdi: KÜFÜR FİLTRELENDİ - UYGUNSUZ DAVRANIŞ UYARISI!

Ekranımdaki saate baktım. Okulun bitmesine tam olarak on yedi dakika yirmi saniye vardı. Aklımda binlerce düşünce hızla dönüp dururken, dişlerimi sıkıp tek tek saniyeleri saydım.

Ludus Sektör l'deki önemsiz bir dünyaydı. Okul kampüsleri ve sanal tabiat dışında hiçbir şeyin bulunmadığı bu gezegen, Bakır Anahtar için avcıların bakacağı son yerdi. Bu durum gezegeni bir şeyler saklamak için mükemmel bir yere dönüştürüyordu. Peki ama Halliday Bakır Anahtar'ı saklamak için neden burayı seçmişti? Yoksa...

... yoksa anahtarı bir öğrencinin bulmasını istediğinden mi?

Zil en sonunda çaldığında halen bu düşüncelerin etrafında dönüp duruyordum. Etrafımda bir anda sınıftan tek sıra halinde çıkan çocukların kalabalığı birikti; bazıları ise yerlerinden kalkmadan, Simülasyon oturumlarını kapatarak kayboluyorlardı. Bayan Rank'ın avatarı da kaybolduğunda, sınıfta tek başıma kalmıştım.

Ludus haritalarından birini açtım. Yazılımı devreye soktuğumda, gözlerimin önünde, elimle çevirebileceğim üç boyutlu bir küre belirdi. Ay'ın üçte biri boyutlarda, tam olarak bin kilometre uzunluğunda bir çevreye sahip Ludus, OASIS standartlarına göre nispeten küçük bir gezegendi. Yüzey tek bir kıtayla kaplıydı; okyanuslar, denizler yoktu. Yalnızca oraya buraya saçılmış birkaç büyük göl yer alıyordu su namına. OASIS gezegenleri gerçek olmadığından, tabiat kanunlarına uyma zorunluluğu da taşımıyorlardı. Ludus'un yüzeyi üzerinde nerede olursanız olun daimi bir gündüzü yaşıyordunuz ve hava her zaman apaçıktı. Başınızı her kaldırışınızda sizi karşılayan güneş, sanal bir gökyüzüne kodlanmış sanal bir ışık kaynağından başka bir şey değildi.

Küre üzerinde, gezegen yüzeyindeki okul kampüsleri numaralandırılmış dikdörtgenler olarak görünüyordu. Kampüsler çayırlık araziler, nehirler, sıradağlar ve ormanlarla ayrılmıştı. Her şekil ve boyuttaki bu ormanların çoğu bir okulla sınır paylaşıyordu. Haritanın yanına *Dehşet Gömütü* modülünü çektim. Modülün ön tarafında, gömütü saklayan tepenin kaba bir illüstrasyonu yer alıyordu. Bu illüstrasyonun ekran resmini alarak, sürekli gözümün önünde olması için bir köşeye yerleştirdim.

OASIS atlası için görüntü tanıma eklentilerinin son sürümlerinden birini bulana dek favori korsan yazılım sitelerinde delicesine bir araştırmaya giriştim. Av-torrent'ten indirdiğim yazılımı, Ludus'un bütün yüzeyinin araştırılması için ayarladım ve kafatası şeklinde yerleştirilmiş büyük siyah taşlarla kaplı bir tepe saptamak için taramayı başlattım. Modüldeki illüstrasyonla eşleşen boyut, şekil ve görünümde bir tepe arıyordum.

On dakikalık taramanın ardından yazılım olası bir eşleşme saptadı.

Ludus haritasından aldığım yakın çekim görüntüyü modül illüstrasyonunun arkasına yerleştirirken nefesimi tutmuştum ... ve yazılımın saptadığı tepenin ve üzerindeki taşların oluşturduğu kafatasının, illüstrasyonla tam olarak eşleştiğini gördüm.

Harita üzerindeki büyütme oranını düşürerek, tepenin kuzey ucunun, tıpkı orijinal D&D modülünde olduğu gibi, kum ve çakılların oluşturduğu bir falezle kesildiğinden emin olana dek alanı genişlettim.

Boş sınıfta yankılanarak daracık sığınağımın duvarlarından seken bir zafer çığlığı attım. *Dehşet Gömütü*'nü bulmuştum!

Kendimi sakinleştirmeyi başardığımda, birkaç hızlı hesaplama yaptım. Tepe, okulumdan dört yüz kilometrenin üzerinde bir uzaklıkta, Ludus'un diğer yüzünde, amip şeklinde büyük bir ormanın tam ortasındaydı. Avatarımın koşabileceği en yüksek hız saatte beş kilometreydi; yani hiç durmadan koşsam bile oraya ulaşmam üç günün üzerinde bir zaman alırdı. Öte yandan, ışınlanma ile birkaç dakikada tepeye ulaşabilirdim. Böyle kısa bir mesafe için ücret çok yüksek olamazdı; belki birkaç yüz kredi. Ne yazık ki bu rakam bile kocaman, şişko bir sıfır olan OASIS hesap bakiyemin epey üzerindeydi.

Seçeneklerimi gözden geçirdim. Aech ışınlanma ücreti için bana borç verirdi ama bu konuda onun yardımını istemiyordum. Gömütün bulunduğu yere tek başıma ulaşamadığım takdirde, oraya ulaşmayı haketmiyorum demekti bu. Ayrıca, ne için paraya gereksinim duyduğum konusunda Aech'e yalan söylemek zorundaydım. Daha önce ondan hiç para istemediğimden, herhangi bir mazeret şüphelenmesine neden olabilirdi.

Aech hakkında düşünürken gülümsemeden edemedim. Bunu öğrendiğinde aklını kaybedecekti. Gömüt ile okulu arasındaki mesafe yetmiş kilometreden azdı! Aradığı şey neredeyse arka bahçesindeydi yani.

Bu düşünce aklıma, heyecanla ayağa fırlamama neden olan bir fikir getirdi. Sınıftan çıkarak koridorda koşmaya başladım. Yalnızca Ludus'un öbür yüzüne ışınlanmak için bir yol bulmakla kalmamış, aynı zamanda bu ücreti okuluma nasıl ödettirebileceğimi de çözmüştüm.

Bütün OASIS okulları güreş, futbol, Amerikan futbolu, beyzbol, voleybol, gerçek dünyada oynanamayan *Quidditch*[24] ve sıfır yerçekiminde bayrak kapma gibi branşlardan oluşan farklı spor takımlarına sahipti. Okul takımlarına katılan öğrenciler, koşma, sıçrama, topa vurma, rakibi tutma gibi hareketleri fiilen yapmalarını gerektiren sporlarda mücadele edebilmek için, bu amaca yönelik geliştirilmiş karmaşık bir dokunsal teçhizat kullanıyordu. Takımlar geceleri antrenman yapıyor, zorlu ralliler düzenliyor ve Ludus'taki diğer okullarla yarışmalara giriyordu. Ve diğer bütün Ludus okulları gibi benim okulum da, deplasmanda düzenlenen yarışmaları takip etmek isteyen öğrencilere ücretsiz ışınlanma sağlıyordu. Böylelikle tribünlerde yerimizi alarak kadim ODO-1873'ü destekleyebiliyorduk. Bu avantajdan yalnızca bir sefer, bayrak kapma takımımızın Aech'in okuluyla karşılaştığı ODO şampiyonasında yararlanmıştım.

Öğrenci işleri ofisine giderek aktivite takvimini kontrol ettiğimde, aradığım şeyi hemen buldum. O akşam, Amerikan futbolu takımımız ODO-O571'e karşı deplasman maçına çıkacaktı. Bu okul gömütün saklandığı tepeye bir saat uzaklıktaydı.

Oyunun üzerine gelerek parmağımla dokundum ve Avatarımın envanterinde ODO-O571'e tek seferlik gidiş-dönüş sağlayan bir ışınlanma bileti belirdi.

Ders kitaplarımı dolabıma bırakıp, el fenerimi, kılıcımı, kalkanımı ve zırhımı kaptım. Ardından çıkış kapısından fırlayarak, okulun önünde uzanan geniş çayırlık alana doğru koştum.

Okul alanının bittiği yeri gösteren kırmızı sınır çizgisine ulaşınca durup, kimsenin beni görmediğinden emin olmak için etrafıma bakındım. Ve çizgiyi geçtim. Bunu yaptığım anda, kafamın üzerinde süzülen “Wade3” ad etiketi “Parzival” olarak değişti. Artık okulun sınırlarından çıktığım için kendi avatar adımı kullanabilirdim. Ayrıca ad etiketimi tümden kapatabilirdim ki ben de bunu yaptım. Çünkü seyahatim esnasında kimliğimi gizlemek istiyordum.

En yakın nakil terminali okula kısa bir yürüyüş mesafesinde, arnavut kaldırımlı bir yolun sonundaydı. Terminal, bir düzine fildişi sütunla desteklenen

büyük kubbeli bir yapıydı. Her sütunun üzerinde mavi bir altıgen; altıgenlerin merkezinde ise, büyük bir T harfi şeklindeki OASIS ışınlanma simgesi yer alıyordu. Okul biteli yalnızca birkaç dakika olduğundan, mavi renkli ışınlanma kabinlerine yönelmiş bir avatar akımı vardı (bu kabinlerin şekli ve rengi bana her zaman Doctor Who'nun Tardis'ini hatırlatmıştır). Gördüğüm ilk boş kabine girdim; kapı otomatik olarak arkamdan kapanmıştı. Zaten biletime kodlanmış olduğundan, dokunmatik ekran üzerinde güzergahımı girmeme gerek yoktu. Biletimi yuvanın içine ittiğim anda, ekrandaki Ludus haritasının üzerinde, yanıp sönen ışıklarla gösterilen çıkış noktam ve ODO-O571'in arasında bir hat belirdi. Ardından seyahat edeceğim mesafe (462 km) ve ücret karşılığında okulum faturalandırılacağı miktar (103 kredi) hesaplandı. Biletim onaylandı, ücretim "ÖDENDİ" olarak göründü ve avatarım yok oldu.

Aynı anda, gezegenin öbür yüzünde, yola çıktığım terminalin tıpatıp aynısı olan bir başka terminalin kabininde yeniden belirdim. Terminalden çıktığımda, güney yönünde okulumun bir kopyası olan ODO-0571 gözüme çarptı. Aralarındaki yegane fark, okulları çevreleyen arazi özellikleriydi. Etrafta, maçı izlemek ve takımımızı desteklemek için stadyuma yürümekte olan kendi okulumdan bazı öğrenciler gördüm. Neden buraya kadar geldiklerinden emin değildim; maçı vidfeed ile de takip edebilirlerdi. Bunun kimse için dert olacağını sanmıyordum. Tribünlerdeki boş yerler, sanal sodalarını dikip sosislilerinden koca ısırıklar alırken çılgınlar gibi bağıran NPC taraftarlarla doldurulurdu. Hatta arada bir "Meksika dalgası" yaptıkları bile oluyordu.

Daha fazla zaman kaybetmeden, okulun arkasında, stadyuma zıt yönde uzanan çayırlık alanda koşmaya başladım. Uzaklarda küçük bir dağ sırası ve amip şekilli ormanı görebiliyordum.

Avatarımın otokoşu fonksiyonunu devreye soktuktan sonra, envanterimi açıp içinden üç nesne seçtim. Vücudum zırhla kaplanırken, sırtımdaki askıda kalkanım ve bacağımın yanında sallanan kınının içinde kılıcım belirdi.

Telefonum çaldığında ormanın sınırına yaklaşmak üzereydim. Arayan Aech'ti. Muhtemelen neden halen Bodrum'a giriş yapmadığımı merak etmişti. Ama telefonuna cevap verdiğim takdirde, canlı vidfeed üzerinden, arka planda giderek küçülen ODO-O571'in görüntüsüyle, avatarımı çayırlık bir alanda son sürat koşarken görebilirdi. Aramayı yalnızca işitsel olarak kabul edip nerede olduğumu görmesini engelleyebilirdim ama bu da Aech'in şüphelenmesine neden olurdu.

Mesaj bırakması için aramayı videopost kanalına aktardım; Aech'in yüzü ekranımdaki küçük bir pencerede belirmişti. Beni bir PvP arenasından arıyor

olmalıydı; arkasındaki çok katmanlı oyun alanında birbirlerine girişmiş onlarca avatar görünüyordu.

“Yo, Z! Ne haltlar karıştırıyorsun? *Ladyhawke* izleyip attırmıyorsun değil mi?” Cheshire sırıtışıyla bana baktı. “Bana bir ses ver bakalım. Bu gece için mısır patlatıp *Robotech* maratonuna girme fikrim halen geçerli. Uyar mı sana da?” Telefonu kapattı ve görüntü kayboldu.

Yalnızca metin-tabanlı bir mesaj göndererek, yığınla ödevim olduğunu, bu gece onunla takılamayacağımı yazdım. Ardından *Dehşet Gömütü* modülünü ekranıma çekerek bir kez daha sayfa sayfa okumaya koyuldum. O ana dek hiç olmadığı kadar yavaş ve dikkatli bir şekilde okuyordum. Az sonra karşı karşıya kalacağım her şey hakkında detaylı bilgiler verdiğinden emindim.

Dünyanın çok uzaklarında, yapayalnız kayıp bir tepenin derinlerinde, diyordu modülün giriş kısmı, *tekinsiz Dehşet Gömütü yer alır. Korkunç tuzaklarla, acımasız canavarlarla, büyülü hâzinelerle kaplı bu yeraltı labirentinin bir yerlerinde, şeytani Demi-Lich yatmaktadır.*

Son bilgi endişelenmem için yeterliydi. Lichler, bir lanetle yok olan ama ölümsüzlüğün sapkın bir türünde yaşama geri dönen aşırı güçlü büyücü ya da krallardı. Sayısız oyunda ve fantezi romanında Lichlerle karşılaşmıştım. Ne pahasına olursa olsun uzak durmanız gereken yaratıklardı.

Gömüt haritasını inceleyerek içindeki birçok odanın açıklamalarını okudum. Gömütün girişi tepenin bir yüzüne gömülü durumdaydı. Girişin ardından, her biri korkunç canavarlarla, ölümcül tuzaklarla ve (çoğu lanetlenmiş) hâzinelerle dolu otuz üç oda ve salondan oluşan labirente inen tünel başlıyordu. Bütün bu tuzaklardan bir şekilde yırtıp labirentte yolunuzu bulduğunuz takdirde, en sonunda Demi-Lich Acererak'ın mahzenine ulaşabilirdiniz. Bu odanın dört bir tarafına hazineler saçılı olsa da, elinizi uzatma hatasına düşerseniz ölümsüz Kral Acererak bir anda ortaya çıkarak, kıçınızın şerefine bir kavanoz dolusu ölümsüz yaratık patlatırdı. Mucize eseri Lich'in ve yaratıklarının hakkından gelmeyi başarırsanız, hâzineyi alarak zindandan ayrılabilirdiniz. Görev tamamlanmış olurdu.

Bu kadar basitti.

Halliday, *Dehşet Gömütü*'nü tam olarak modülde anlatıldığı gibi yarattıysa, başım büyük belada demekti. Avatarım, büyülü olmayan tek bir silahı ve değersiz yirmi yedi can puanı dışında bir şeyi olmayan, yalnızca üçüncü seviyede bir tırsaktı. Modülde bahsedilen tuzak ve canavarların hiçbirinde şansım olamazdı. Bir şekilde bu tuzaklarla canavarları aşarak mahzene ulaşmayı

başarsam bile, ultra-güçlü Lich yerinden kalkma zahmetine bile girmeden, sırf bakışlarıyla beni oracıkta gömerdi.

Ama avantajıma olan durumlar da yok değildi. Öncelikle, kaybedecek neyim vardı ki? Avatarım öldürüldüğü takdirde, kılıç, kalkan ve deri zırhımın yanında, son birkaç yılda elde ettiğim üçüncü seviye konumundan başka bir şey kaybetmeyecektim. Bu olsa bile kendime, Simülasyona giriş yaptığım son noktada, yani okuldaki dolabımın önünde belirecek, birinci seviye yeni bir avatar yaratabilir ve ardından buraya gelerek şansımı bir kez daha deneyebilirdim. Hatta bunu her gece tekrar tekrar, en sonunda Bakır Anahtar'ın saklandığı yeri bulana kadar da deneyebilirdim (bu arada yedek avatar diye bir şey yoktu. OASIS kullanıcıları aynı anda yalnızca tek bir avatara sahip olabilirdi. Tamam, bilgisayar korsanlarının retina paternlerini farklı gösteren, üzerinde oynanmış vizörler kullanarak kendileri için ikinci bir hesap açmaları olasıydı. Ama yakalandığınızda hayatınız boyunca OASIS'ten şutlanmakla kalmaz; Halliday'in yarışmasından da diskalifiye edilirdiniz. Hiçbir avcı böyle bir riski almazdı).

Diğer bir avantajım (en azından ben bunun avantaj olduğunu umuyordum), içeri adımımı attıktan sonra başıma gelecekleri kesin olarak biliyor olmamdı. Modül bana labirentin detaylı bir haritasını sunuyordu. Tuzakların yerlerini ve bu tuzakları nasıl etkisiz kılacağımı ya da onlardan uzak duracağımı anlatırken; aynı zamanda canavarların, silahların ve hâzinelerin hangi odalarda saklanmış olduğunu da gösteriyordu. Elbette Halliday'in gömütü yeniden yaratırken kendine göre değişiklikler yapmamış olduğunu varsayıyordum. Zaten aksi takdirde işim bitik demekti. Ama o anda endişelenemeyecek kadar heyecanlıydım. Sonuçta, hayatımın en büyük ve en önemli keşfini yapmıştım. Bakır Anahtar'ın saklandığı yerin yalnızca birkaç dakika uzağındaydım!

Sonunda ormana daldım. Dört bir tarafım, mükemmel bir şekilde oluşturulmuş binlerce akçaağaç, meşe, çam ve karaçamla kaplanmıştı. Bu ağaçlar standart OASIS arazi şablonları kullanılarak yaratılmış olsa da, detaylar büyüleyiciydi. Ağaçlardan birini yakından incelemek için durup, kabuğunun üzerindeki girintiler boyunca ilerleyen karıncaları seyrettim. Bu inanılmaz detaylandırma doğru yolda olduğumu gösteren bir işaretti.

Ormanda herhangi bir patika saptayamadığımdan, haritayı ekranımın bir köşesinde tutarak kafatası görünümlü tepeye giden hattı takip ettim. Tepe tam olarak haritanın gösterdiği noktada, ormanın ortasındaki büyük açıklık alandaydı. Açıklığa adımımı attığım anda, kalbim yerinden çıkacakmış gibi atıyordu.

Çok da yüksek olmayan tepeye tırmanırken, D&D modülündeki illüstrasyonun içine girmiş gibi hissediyordum. Halliday gerçekten de her şeyi en ince ayrıntısına kadar modüldeki gibi yaratmış; on iki büyük siyah taş illüstrasyonda gösterildiği gibi, insan kafatası oluşturacak şekilde yerleştirilmişti.

Kuzey ucuna yürüyerek, tepenin diğer yüzünden aşağı kaydım. Modüldeki harita sayesinde, gömütün girişinin gömülü olduğu yeri elimle koymuş gibi buldum. Derin bir nefes aldıktan sonra, kılıfından çıkardığım kalkanımı kürek gibi kullanarak, hemen kazmaya başladım. Birkaç dakika içinde, yeraltında karanlık bir koridora açılan tünelin ağzı ortaya çıkmıştı. Görebildiğim kadarıyla, koridor zeminini kaplayan renkli mozaik yüzeyin üzerinde kırmızı taşlarla ileri doğru giden bir hat çiziliydi. Her şey modüldeki gibiydi.

Dehşet Gömütü zindan haritasını ekranımın sağ üst köşesine alıp, hafifçe saydamlaştırdım. Kalkanımı sırtıma asarak el fenerimi çıkardım. Kimsenin beni izlemediğinden emin olmak için bir kez daha etrafıma bakındım. Kılıcımı elime aldım. Ve *Dehşet Gömûtü'ne* ilk adımımı attım.

0008

Gömüte inen koridorun duvarları esir edilmiş insanları, orkları, elfleri ve türlü türlü yaratığı gösteren garip, ürkütücü çizimlerle kaplıydı. Bu duvar resimleri tam olarak orijinal D&D modülünde belirtilen yerlerdeydi. Taş kaplı zemine gizlenmiş yaylı kapakların olduğunu biliyordum. Bunlardan birine basacak olduğunuzda, kapaklar zehirli çivilerle kaplı çukurlara açılıyordu. Ama tuzaklar haritada açık bir şekilde gösterildiğinden, hiçbirine yakalanmadan ilerleyebileceğimi umuyordum.

Her şey harfi harfine modüldeki gibiydi. Bu durum gömütün geri kalanı için de geçerliyse, başıma bir şey gelmeden Bakır Anahtar'ı bulabilirdim. Zindanda gizlenmiş yalnızca dört canavar vardı: bir gargoyle[25], bir zombi, bir mumya ve şeytan Demi-lich Acererak'ın kendisi. Elimdeki haritada canavarların yerleri de gösterilmiş olduğundan, onlarla karşılaşmadan ilerlemenin yolunu bulabilirdim. Elbette bu canavarlardan birisi Bakır Anahtar'ı korumuyorsa. Bu şerife kimin nail olduğunu tahmin edebiliyordum.

Karşıma ne çıkacağını hiç bilmiyormuşum gibi, çok dikkatli bir şekilde ilerlemeye başladım.

Koridorun sonundaki Yokoluş Küresi'ni[26] de geçtikten sonra, son tuzağın arkasında eğimli bir geçide açılan gizli kapıyı buldum. El fenerimin ışığı nemli taş duvarlarda titreşerek zifiri karanlıkta ancak birkaç metre önümü görmemi sağlıyordu. Kendimi *Hawk the Slayer* ya da *The Beastmaster* gibi ucuz bir kılıç-büyü filmindeymişim gibi hissettim.

Zindanın derinlerine doğru oda oda ilerliyordum. Tuzakların nerede olduğunu biliyor olmama rağmen, gene de çok dikkatli davranmalıydım. Şeytan Şapeli olarak bilinen karanlık odada, şapel sıralarının arasına gizlenmiş binlerce altın ve gümüş parayı, tam olmaları gereken yerde buldum. Yanımda bir Dipsiz Çanta[27] olmasına rağmen, avatarımın taşıyabileceğinden çok daha fazla parayla karşı karşıya kalmıştım. Mümkün olduğunca çok altın parayı üzerime almaya çalıştım; paralar anında envanterimde belirip otomatik olarak krediye

çevriliyordu. Kredi düzeyim yirmi binin üzerine çıktı. Bugüne kadar sahip olduğum en büyük tutardı bu. Dahası kredilerin yanında, avatarım elde ettiğim paralar karşılığında aynı düzeyde XP kazandı.

Gömütün daha da derinlerine indikçe çeşitli büyülü nesneler çıktı karşıma: +1 Alev Kılıcı. Görüş Taşı. Dipsiz Çanta. +1 Koruma Yüzüğü. Hatta +3 Şövalye Zırhı. Bunlar avatarımın sahip olduğu ilk büyülü nesneler olduğundan, kendimi artık durdurulamaz hissediyordum.

Büyülü zırh avatarıma mükemmel bir şekilde oturdu. Işıltılar saçan krom yüzeyi, *Excalibur*'daki şövalyelerin giydiği fiyakalı zırhları hatırlatmıştı. Avatarımın bu zırhla nasıl kıyak bir havaya büründüğünü görmek için birkaç saniye dıştan görünüme geçtim.

Kendime güvenim artıyordu. Gömütün planı ve içeriği en ince detayına dek modül açıklamalarıyla aynıydı. Ta ki Sütunlu Taht Odası'na gelene dek.

Burası taştan devasa sütunların yer aldığı, yüksek tavanlı, geniş, çember şeklinde bir odaydı. Odanın karşı ucundaki yüksek platformun üzerinde, gümüş ve fildişinden kafatası işlemeleriyle süslenmiş, obsidyen taşından taht yer alıyordu.

Aslında her şey modüldeki gibiydi; yalnızca tek bir büyük fark dışında. Modüle göre tahtın boş olması gerekiyordu. Ama değildi. Tahtta, ölü bakışlarını üzerime dikmiş Demi-lich Acererak oturuyordu. Pörsümüş kafasının üzerinde tozla kaplı, altından bir taç vardı. Orijinal *Dehşet Gömütü* modülünün kapağındaki Demi-lich'in tıpatıp aynısıydı. Modüle göre Acererak'ın burada olmaması gerekiyordu. Zindanın çok daha derinlerindeki mezar odasında olmalıydı.

Bir an için oradan topuklamayı düşünsem de bu fikirden vazgeçtim. Halliday, Lich'i bu odaya koyduysa, Bakır Anahtar da burada olabilirdi. Başıma ne gelecek olursa olsun, bunu öğrenmem gerekiyordu.

Temkinli adımlarla odayı katederek tahtın dibine yaklaştım. Artık Lich'i daha net görebiliyordum. Dudaksız yüzündeki sabit sırıtma, dişlerinin olması gereken yerde duran iki sıra keskin elması ortaya çıkarıyordu. Göz çukurlarına kocaman yakutlar yerleştirilmişti.

Gömüte adımımı attığımdan bu yana ilk kez ne yapmam gerektiğini bilemiyordum.

Demi-lich'le teke tek bir çarpışmadan canlı çıkma şansım yoktu. +l'lik palyoşumla onun kılına bile dokunamayacağım gibi, göz çukurlarındaki büyülü yakutlar Avatarımın yaşam gücünü çekerek beni anında öldürürdü. Aynı anda

saldırıya geçecek altı-yedi yüksek seviyeli avatar bile Demi-lich'i alt edemeyebilirdi.

Olduğum yerde sessizce durup, (son kez olmayacak şekilde) OASIS'in eski macera oyunlarına benzemesini ve ölsem bile oyuna gene bu noktadan başlayabileceğimi umdum. Ama hiç de öyle değildi. Avatarım burada ölürse, her şeye sıfırdan başlamam gerekirdi. O anda kararsızlığın anlamı yoktu. Lich beni öldürse bile, sonraki gece yeniden gelir, şansımı bir daha denerdim. OASIS sunucu saati geceyarısını gösterdiği anda gömütün tamamının da yenilenmesi gerekiyordu. Böyle olduğu takdirde, etkisiz hale getirdiğim bütün tuzaklar yeniden kurulur, hazine ve büyülü nesneler yeniden belirirdi.

Ekranımın ucundaki Kayıt simgesine dokundum; böylelikle bundan sonra olacakları bir video dosyasına kaydedip üzerinde çalışabilirdim. Ama simgeye dokunduğum anda, KAYIT ALINAMAZ mesajıyla karşılaştım. Halliday gömütün içerisinde kayıt fonksiyonunu devre dışı bırakmış olmalıydı.

Derin bir nefes aldım, kılıcımı havaya kaldırdım ve sağ ayağımı tahtın ilk basamağına koydum. Bunu yaptığım anda kemik kırılması ve deri yarılması karışımı bir ses duydum; Acererak yavaşça başını kaldırıyordu. Göz çukurlarındaki yakutlar kıpkırmızı bir ışıkla parıldamaya başlamıştı. Her an üzerime atlamasını bekleyerek geriye doğru birkaç adım attım. Ama Demi-lich tahtından kalkmadı. Bunun yerine başını eğerek bana ürpertici bir bakış attı. “Selam, Parzival,” dedi derinlerden gelen kulak tırmalayıcı bir sesle. “Peşinde olduğun nedir?”

Demi-lich beni gafil avlamıştı. Modüle göre, Acererak'ın hiç konuşmaması gerekiyordu. Yapması gereken üzerime atlamaktı. Böylelikle, onu öldürmek ya da kaçıp gitmek dışında seçim şansım kalmazdı.

“Bakır Anahtar'ın peşindeyim.” Kelimeler dudaklarımdan dökülmüştü. O anda, bir kralla konuştuğumu hatırlayıp başımı eğdim, tek dizimin üzerine çöktüm ve ekledim: “Majesteleri.”

“Elbette öyle,” dedi Acererak, yerden kalkmamı isteyen bir hareketle. “Ve bunun için doğru yere geldin.” Yerinden kalkarken, mumyalanmış derisinden korkunç çığlıklar geldi. Kılıcıma daha sıkı sarıldım.

“Peki ama senin Bakır Anahtar'a layık olup olmadığını nasıl bileceğim?”

Vay anasını! Bu soruyu nasıl cevaplandırabilirdim ki? Yanlış bir cevap verecek olsam, ruhumu bedenimden ayırmaz mıydı?

Uygun bir cevap bulmak için beynimi çalıştırmam gerekiyordu. Ağzımdan şöyle bir şey çıktı: “Buna layık olduğumu göstermeme müsaade edin, yüce Acererak!”

Lich kesik kesik gülerken çıkan iç tırmalayıcı ses odanın taş duvarlarında yankılanarak kendisine döndü. “Öyle olsun! Layık olup olmadığını benimle mızrak dövüşüne girerek gösterebilirsin o zaman!”

Mızrak dövüşü için meydan okuyan bir Lich olabileceği aklıma bile gelmezdi. Özellikle de yeraltındaki mezar odasında. “Tamam,” dedim kararsız bir sesle. “Tamam da, bunun için atlara ihtiyacımız yok mu?

“Atlara değil,” dedi tahtından uzaklaşırken. *"Kuşlara."* Kemikli elini tahtına doğru sallayarak yarattığı anlık ışık çakmasını bir ses efekti izledi (bu sesin eski *Süper Friends* çizgi filminden alındığına kalıbımı basardım). Taht eriyerek, jetonla çalışan eski oyun kabinlerinden birine dönüşmüştü. Kontrol panelinden, biri sarı diğeri mavi renkte, iki joystick çıktı. Kabinin markizinde kayan yazıda oyunun adını okuduğumda sırıtmadan edemedim: *JOUST.* Williams Electronics, 1982.

Acererak, “Üç oyundan ikisini alan kazanır,” dedi kulak tırmalayıcı sesiyle. “Sen kazanırsan, istediğini sana veririm.”

“Peki ya sen kazanırsan?” diye sordum cevabı çok iyi bildiğim halde.

Lich'in göz çukurlarındaki yakutlar daha da parlak bir ışık yaymaya başlamıştı. “Galip gelen ben olursam, ölürsün!” dedi. Bir anda sağ elinde turuncu renkli bir alev belirdi. Alevi tehditkar bir şekilde bana doğru tutuyordu.

“Zaten ben de öyle tahmin etmiştim. Gene de bir sorayım dedim.”

Acererak'ın elindeki alev ortaya çıktığı gibi ansızın yok oldu. Avcunu uzattığında, ışıltılar saçan iki çeyrekliği gördüm. “Oyunlar benden,” dedi. Ardından *Joust* makinesine yönelerek çeyreklikleri soldaki jeton yuvasını attı. Makineden alçak sesli iki elektronik bipleme duyulurken, kredi sayacı sıfırdan ikiye yükseldi.

Acererak kontrol panelinin sol tarafına geçerek, sarı renkli joysticki kemikli parmaklarıyla sımsıkı kavradı. “Hazır mısın?” diye hırladı.

“Evet,” deyip derin bir nefes aldım. Parmaklarımı kütürdettim, sol elimle diğer joysticki tuttum, sağ elimi “Kanat” tuşunun üzerine koydum.

Acererak kafasını soldan sağa atarken bir kez daha kulaklarımı tırmalayan bir ses duydum. Sanki ayaklarımızın altında ağaç dalları varmış gibi. “İki Oyuncu” tuşuna bastı ve mızrak dövüşü başladı.

Joust, 80'lerin klasik atari oyunlarından biriydi. Oyunda her oyuncu mızraklı bir şövalyeyi kontrol ediyordu. Birinci oyuncu bir devekuşunun, İkinci oyuncu ise bir leyleğin üzerinde olurdu. Ekranın içinde uçmak için kanatlarınızı çırparken, rakip oyuncunun yanı sıra, bilgisayarın kontrol ettiği, akbabalarının üzerindeki diğer düşman şövalyelerle de “mızrak dövüşüne” girerdiniz.

Rakiplerinizden biriyle çarpıştığınızda, kimin mızrağı daha yüksekteyse dövüşü kazanır; kaybeden ise ölür ve canlarından birini kaybederdi. Düşman şövalyelerden birini öldürdüğünüzde, akbabasının bıraktığı yeşil renkli yumurtayı zamanında kapamazsanız, bu yumurta hızla bir başka düşman şövalyeye dönüşürdü. Oyunda ortalığı kasıp kavurmak için arada bir çıkan kanatlı bir *pterodactyl* [28]de vardı.

Bir yıldan daha uzun süredir *Joust* oynamamıştım. Bu oyun aslında Aech'in favorilerinden biriydi; hatta bir ara sohbet odasında *Joust* kabini bile bulundurmuştu. Aech ne zaman bir tartışmayı ya da pop kültürü üzerine ahmakça bir zıtlaşmayı karara bağlamak istese, bana bir oyunda meydan okurdu. Aramızdaki ihtilafları çözmek için oynadığımız oyunlardan biri de *Joust* oldu. İlk başlarda Aech benden biraz daha iyiydi ve zaferlerini sadistçe bir zevkle gözüme sokmak gibi kötü bir alışkanlık edinmişti. Bu durum kafamın atmasına neden olduğundan, *Joust* üzerinde pratik yapmaya karar verip, her gece yapay zeka bir rakibe karşı birkaç oyun oynamaya başladım. Ve en sonunda Aech'i her oyunda yenecek duruma geldim. İntikamın tadını çıkarmak için, artık ben zaferlerimi onun gözüne sokuyordum. Son oyunumuzda öylesine merhametsiz bir şekilde onu ezdim ki, Aech öfkeyle, bir daha benimle oynamayacağına yemin etti. O günden sonra tartışmalarımızı çözüme bağlamak için *Street Fighter II* oynadık.

Ancak *Joust*'ta sandığımdan çok daha paslanmış durumdaydım. Oyunun ilk beş dakikasını yalnızca rahatlamaya, oyunun kontrol ve ritmine alışmaya çalışarak geçirdim. Bu esnada acımasız Acererak, kanatlı binek hayvanını her seferinde kusursuz bir açıdan benimkine çarparak, beni iki kere öldürmeyi başarmıştı. Oyunu bir makinenin sıfırdan hesaplanmış mükemmel ritmiyle kontrol ediyordu. Bunun nedenini anlamak zor değildi: Acererak, Halliday tarafından detaylı şekilde programlanmış bir yapay zekaydı.

İlk oyunun sonlarına doğru, Aech'le çevirdiğimiz *Joust* maratonlarında geliştirdiğim manevra ve numaraları yavaş yavaş hatırlamaya başladım. Ama Acererak'ın ısınmaya ihtiyacı yoktu. İlk andan itibaren mükemmel formdaydı ve oyunun başındaki zayıf performansımı toparlamam için şans tanımayacaktı. Daha 30.000 puana ulaşamadan son canımı da aldı. Utanç vericiydi.

“1-0 geridesin, Parzival,” dedi pis bir sırıtmayla. “Bir oyun daha.”

Hiç zaman kaybetmeden kabinin arkasına uzanıp şalteri açıp kapattı ve oyunu yeniden başlattı. William Electronics'in renkli açılış sekansını geçtikten sonra, yoktan iki çeyreklik daha çıkarıp makineye attı.

“Hazır mısın?” diye sordu, kontrol panelinin üzerine eğilerek.

Bir anlık kararsızlığın ardından, “Aslında değil. Yer değiştirsek, olur mu? Hep solda oynamaya alıştım,” dedim.

Bu doğruydu. Aech'le Bodrum'da çevirdiğimiz oyunlarda her zaman devekuşuyla oynanan sol tarafı alırdım. İlk oyunu sağ tarafta götürmek ritmimi biraz bozmuştu.

Acererak bir an için isteğimi düşünüyormuş gibi göründükten sonra, kafasını salladı. “Elbette,” dedi. Kabinden geriye açıldı ve yer değiştirdik. Birdenbire bu sahnenin ne kadar absürd olduğunu düşündüm: üzerinde zırh olan birisi, yanında ölümsüz bir Lich kralı, her ikisi de klasik bir oyun panelinin üzerine abanmışlar. Bu, *Heavy Metal* ya da *Dragon* dergilerinin kapaklarında görmeyi bekleyeceğiniz türden gerçeküstü bir görüntüydü.

Acererak “İki Oyuncu” tuşuna bir kez daha basarken, gözlerim ekrana kilitlenmişti.

İkinci oyun da benim için iyi başlamadı. Rakibimin hareketleri kesin ve acımasızken, ilk birkaç dalgayı yalnızca ondan kaçmaya çalışarak geçirdim. Ayrıca “Kanat” tuşuna her basışında kemikten ibaret işaret parmağının çıkardığı aralıksız tıkırtı da dikkatimi dağıtıyordu.

Zihnimi boşaltmaya çalıştım; nerede olduğumu, kime karşı oynadığımı ya da ortada neyin olduğunu düşünmemek için kendimi zorladım. Bodrum'da, Aech'e karşı oynadığımı düşünmeye çalıştım.

Bu işe yaradı. İşler lehime dönüyordu. Lich'in oyun stilindeki açıkları saptamaya başlamıştım. Programlanmasındaki delikleri. Yüzlerce bilgisayar oyununda ustalaştığım yıllar içinde öğrendiğim bir şeydi bu. Bilgisayar tarafından yönetilen rakipleri alt etmenizi sağlayacak bir yol mutlaka vardı. Bunun gibi bir oyunda, yetenekli bir insan her zaman oyunun yapay zekasına karşı üstün gelirdi; bunun nedeni, yazılımın doğaçlamaya gidememesiydi. Yazılımlar rastlantısal bir şekilde ya da önceden programlanmış sınırlı sayıda koşulu temel alan, sınırlı sayıda yoldan hareket edebilirdi. Bu durum tüm bilgisayar oyunlarında geçerli bir aksiyomdu ve insanoğlu gerçek yapay zekayı geliştirene dek böyle kalacaktı.

İkinci oyunumuz son ana kadar sürdü. Sonlara doğru Lich'in oyun tekniğinde bir şablon yakaladım. Planladığım anda devekuşumun yönünü değiştirerek, leyleğiyle üzerine doğru gelen bilgisayar kontrollü akbabalardan biriyle çarpışmasını sağladım. Bu hareketi tekrarlayarak bütün canlarını birer birer alabilirdim. Ben de aynı esnada canlarımın tamamını kaybetmiş olsam da, onuncu dalgada tepesine binmeyi başardım. Bunu son canımla oynarken yapmıştım.

Makineden geriye açılarak, büyük bir rahatlamayla içimi çektim. Alnımdan ve vizörümün kenarlarından akan teri hissedebiliyordum. Gömleğimin koluyla yüzümü silerken, avatarım da bu hareketi taklit etti.

“İyi oyun,” dedi Acererak. Ardından, beni şaşırtarak, kemikli elini bana uzattı. Yüzümde gergin bir gülümsemeyle kemiklerini sıktım.

“Evet,” diyebildim en sonunda. “İyi oyundu, dostum.” O anda, kulağa ne kadar tuhaf gelirse gelsin, aslında Halliday'e karşı oynadığımı düşündüm. Ama bu düşünceyi hemen aklımdan uzaklaştırdım; kendimi daha da heyecanlandırmak istemiyordum.

Acererak bir kez daha yoktan yarattığı çeyreklikleri *Joust* makinesinin içine attı. “Son oyunu alan parsayı toplar,” dedi. “Hazır mısın?”

Başımı salladım. Bu defa “İki Oyuncu” tuşuna kendim basma cüretini bile gösterdim.

Eşitliği bozmak için oynadığımız son oyun, ilk ikisinin toplamından daha uzun sürdü. Son dalgada ekranı o kadar çok akbaba doldurmuştu ki birine çarpmadan hareket etmek neredeyse imkansızdı. Lich'le son bir kez için, oyun alanının en tepesinde, karşı karşıya geldik; ikimiz de deliler gibi “Kanat” tuşuna basarken joysticklerimizi bir sola bir sağa çekiyorduk. Acererak mızrağımdan kaçmak için son umutsuz hamlesini yaparken, benden bir mikrometre aşağıda kaldı. Bu ölümcül hatasının sonucunda, son binek hayvanı da pikselize bir patlamayla yok olmuştu.

Ekranda İKİNCİ OYUNCU: OYUN BİTTİ yazısı belirdiği anda, Lich insanın kanını donduracak bir sesle ulumaya başladı. Ardından *Joust* kabininin yan tarafına öfkeli bir yumruk atarak, makineyi zemine saçılan milyonlarca minik piksele ayırdı. Sonra, birdenbire sakinleşip bana döndü. “Tebrikler, Parzival,” dedi başını eğerek. “İyi oyun çıkardın.”

“Teşekkürler, yüce Acererak,” derken, hissettiğim zafer duygusuyla havalara sıçrayıp kıçımı sallamamak için kendimi zor tutuyordum. Bunun yerine, ağırbaşlı bir şekilde ben de onu selamladım. Ve Lich o anda, dalgalanan siyah cüppesinin içindeki uzun boylu bir insan büyücüye dönüştü. Büyücüyü hemen tanımıştım. Bu Halliday'in avatarı Anorak'tan başkası değildi.

Ona bakarken tam anlamıyla dilim tutulmuştu. Halliday'in ölümünden bu yana, avcılar Anorak'ın artık otonom bir NPC olarak OASIS'te dolandığını konuşuyordu. Halliday'in Simülasyondaki hayaleti.

Büyücü, Halliday'in tanıdık sesiyle, “Şimdi sıra, ödülünde,” dedi.

Bir anda oda bir orkestra sesiyle kaplandı. Kısa süre içerisinde gürültülü borazanlara heyecanlı yaylılar da katıldı. Orkestranın çaldığı müziği tanımıştım.

Bu, Prenses Leia'nın Luke ve Han'a madalyalarını verirken çalan, John Williams'ın orijinal *Star Wars* film müziğinin son parçasıydı (ve hatırlayacağınız gibi, Chewbacca da babayı alıyordu).

Orkestra kreşendoya çıkarken, Anorak sağ elini uzattı. Açık olan avcunun içinde Bakır Anahtar duruyordu; son beş yıldır milyonlarca insanın aradığı minik anahtar! Anorak anahtarı avcuma bıraktığı anda, duyduğum ahenkli bir sesle birlikte, avatarımı 10. seviyeye çıkarmaya yetecek elli bin XP kazandığımı gördüm.

"Elveda, Sir Parzival," dedi Anorak. "Yolculuğunda sana bol şans dilerim." Ve bu aşamadan sonra ne yapmam gerektiğini ya da ilk kapıyı nerede bulacağımı soramadan, avatarı bir ışık çakması ve 80'lerin *Dungeons & Dragons* çizgi filminden alındığını bildiğim bir ışınlanma efektiyle birlikte ortadan kayboldu.

Kendimi boş platformda tek başıma dikilirken buldum. Bakışlarım elimdeki Bakır Anahtar'a kaydığında, heyecanla gurur karışımı bir hisle doldu içim. Anahtar tam da *Anorak'ın Dave*ti'ndeki gibi görünüyordu: Oval şekilli baş kısmına roma rakamıyla "I" kabartılmış, basit, antika bir bakır anahtar. Anahtarı elimde çevirip, meşale ışığının kabartmanın üzerindeki yansımalarını seyrederken, minicik harflerle metal yüzeyin üzerine işlenmiş dizeleri fark ettim. Anahtarı ışığa doğru tutarak sesli bir şekilde okudum:

Aradığın şey saklı döküntünün içinde
Daggorath'ın en derininde

Bunu ikinci kez okumama gerek olmadı; ne anlama geldiğini hemen çözmüştüm. Nereye gitmem gerektiğini ve oraya gittiğimde ne yapacağımı çok iyi biliyordum.

Döküntünün içinde saklı olan, Tandy ve Radio Shack tarafından 70'ler ve 80'lerde yapılan antika TRS-80 bilgisayar serisiydi. Dönemin bilgisayar kullanıcıları TRS-80'e "Döküntü 80" gibi aşağılayıcı bir lakap takmıştı.

Aradığın şey saklı döküntünün içinde.

Halliday'in ilk bilgisayarı, okkalı dört RAM'e sahip bir TRS-80'di. OASIS içerisinde bu makinenin bir replikasını nerede bulacağımı çok iyi biliyordum. Bütün avcılar bunu bilirdi.

OASIS'in ilk dönemlerinde, Halliday Sektör 7'de Middletown diye küçük bir gezegen yaratmıştı. Gezegen, Halliday'in doğup büyüdüğü Ohio, Middletown'ın 1980 sonlarındaki halinin birebir kopyasıydı. Zamanı asla geri döndüremeyeceğinizi söylerler, değil mi? Ama bunun bir yolunu bulan Halliday,

yan projelerinden biri olan Middletown'ın kodları üzerinde yıllarca çalışarak Simülasyonunu sürekli geliştirdi. Dahası, Middletown Simülasyonunun en detaylı ve hatasız kısımlarından birinin Halliday'in çocukluğunu geçirdiği ev olduğu (en azından avcılar tarafından) gayet iyi biliniyordu.

Burayı ziyaret etmeye hiç fırsatım olmamasına rağmen, evin ekran resimleriyle videolarını defalarca incelemiştim. Halliday'in odasında, ilk bilgisayarı olan TRS-80 Color Computer 2'nin bir replikası duruyordu. İlk Kapı'nın burada gizlenmiş olduğuna dair içimde güçlü bir his vardı. Ve Bakır Anahtar'a kazınmış mesajın ikinci mısrası da kapıya nasıl ulaşacağımı söylüyordu:

Daggorath'ın en derininde.

Dagorath, J.R.R.Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* için yarattığı Elf dili Sindarin'den bir kelimeydi. "Savaş" anlamına geliyordu ancak Tolkien bu kelimeyi yalnızca bir "g" ile yazmıştı, iki değil. Bu durumda *Daggorath* (iki "g" ile) tek bir şeyi kastediyor olabilirdi: 1982 yılında çıkmış, anlaşılması aşırı ölçüde güç bir bilgisayar oyunu olan *Dungeons of Daggorath.* Bu oyun yalnızca tek bir platform için geliştirilmişti: TRS-80 Color Computer.

Halliday, *Anorak'ın Almanağı'*nda, bilgisayar oyunu programcısı olmaya *Dungeons of Daggorath'*ı oynadıktan sonra karar verdiğini yazmıştı.

Dungeons of Daggorath, Halliday'in odasının yeniden yaratımında, TRS-80'inin yanındaki ayakkabı kutusunda duran oyunlardan biriydi.

Yani yapmam gereken; Middletown'a ışınlanmak, Halliday'in evini bulmak, TRS-80'in başına oturmak, oyunu oynamak, zindanın en derinine inmek ... ve orada İlk Kapı'yı bulmaktı.

En azından mesajı böyle yorumlamıştım.

Middletown, Ludus'tan oldukça uzaktaki Sektör 7'deydi. Ama oraya ulaşmak için gereken ışınlanma ücretinden çok daha fazla altın ve hazine toplamıştım zaten. Avatarımın birkaç saat önceki durumuna kıyasla, artık bok gibi zengindim.

Saate baktım: 23.03, OSS (aynı zamanda Doğu Standart Saati olan OASIS Sunucu Saati). Okulda ilk ders başlamadan önce sekiz saatim vardı. Bana yetebilecek bir süreydi bu; hemen yola çıkabilirdim. Nakil terminaline, oradan da doğruca Middletown'a. Halliday'in TRS-80'iyle aramda, bir saatten daha kısa sürede katedebileceğim bir mesafe vardı.

Öncelikle biraz uyumam gerektiğini biliyordum. Aralıksız olarak neredeyse on beş saattir OASIS'e bağlı durumdaydım. Ve ertesi gün cumaydı. Okuldan

hemen sonra Middletown'a ışınlanır ve bütün haftasonumu İlk Kapı'yı bulmaya ayırabilirdim.

Ama kimi kandırıyordum ki? Ne o gece uyumamın ne de ertesi gün sınıfta sakin bir şekilde oturmamın imkanı yoktu. Hemen gitmeliydim.

Tam çıkışa yönelmişken, odanın ortasında donup kaldım. Bakışlarım kapı eşiğine kaymış, duvarlardan yansıyan bir gölgeyle yaklaşan adımları duymuştum.

Birkaç saniye sonra koridorda bir avatarın silueti belirdi. Kılıcıma uzanacakken, elimde Bakır Anahtar'ı tuttuğumu fark ettim. Anahtarı kemerimdeki küçük keselerden birine sokuşturup kılıcımı çektim. Avatar o anda konuştu.

0009

“Sen de kimsin?”

Sesi, genç bir kadına aitmiş gibiydi. Kavga için kaşınan bir kadına.

Benden cevap alamayınca, gölgelerin içinden çıkarak, meşalelerin titreşen ışığıyla aydınlanan odanın ortasına geldi. Jeanne D'arc tarzında kısa kesim, simsiyah saçları, uzun olmayan ama yapılı bir vücudu vardı. On sekiz-on dokuz ya da yirmilerinin başında gösteriyordu. Bana yaklaştıkça, onu tanıdığımı fark ettim. Daha önce hiç karşılaşmadığımız halde, bu genç kadını yıllardır bloğuna yüklediği düzinelerce fotoğrafından çok iyi tanıyordum.

Karşımdaki, Art3mis'ti.

Üzerinde fanteziden çok bilimkurgu dünyasına yakışacak türden, mavi tonlarda, yüzeyi pullu, bakır-kalay alaşımı bir zırh vardı. Bakışlarım, iki yanında sallanan ikiz blaster tabancalara kaydı; kalçalarının hizasındaki kılıflar silahları çok hızlı çekebileceği bir noktada sabitlenmişti. Sırtına asılı kınında ise kavisli bir Elf kılıcı görünüyordu. *Road Warrior* tarzı, parmakları kesilmiş yarış eldivenleri ve klasik Ray-Ban gözlükleriyle, 80'lerin ortalarında türeyen kıyamet-sonrası siberpunk kızlarına benzer havadaydı. Ve bu hava üzerimde oldukça etkiliydi. Tek kelimeyle: Afet.

Aramızdaki son birkaç metreyi adımlarken, görüntüsünden çok, çivili savaş çizmelerinin taş zeminde çıkardığı sesleri takip ettim. Kılıcımın menzilinde durdu ama kendi kılıcına uzanmadı. Bunun yerine, gözlüğünü alnına kaydırarak beni tepeden tırnağa inceledi (aslında bu Ray-Ban işi sırf gösterişti çünkü Simülasyonda güneş gözlükleri oyuncuların görüşünü değiştirmezdi).

Bir süre için, ünlü biriyle karşılaştığınızda olacak türden bir dil tutulması yaşadım. Felçli halimden çıkmak için kendime, gözlerimin önündeki avatarı kullanan kişinin aslında kadın bile olmayabileceğini hatırlattım. Son üç yıldır dibimi düşüren bu “kız” pekala Chuck adında, kıllı obezin teki olabilirdi. Zihnimde bu ayıltıcı görüntünün netleşmesiyle, içinde bulunduğum duruma ve asıl soruya yoğunlaşabildim: Burada ne yapıyordu? Beş yıl süren araştırmanın

ardından, Bakır Anahtar'ın saklandığı yeri aynı gece bulmamızın zor bir ihtimal olacağını düşündüm. Tesadüfün bu kadarı olmazdı. “Dilini mi yuttun? Sana kim olduğunu sordum!”

Onunki gibi, benim de ad etiketim kapalıydı. Özellikle de koşullar göz önüne alındığında, adımı saklı tutmak istediğim apaçık ortadaydı. Bunu anlamak ne kadar zor olabilirdi ki?

“Selamlar,” dedim hafifçe eğilerek. “Adım Juan Sanchez Villalobos Ramirez.”

Sırıtarak, “İspanya Kralı V. Charles'ın baş metalürjisti mi yani?” diye sordu.

“Hizmetinizdeyim,” dedim. Ben de sırıtıyordum. Üstü kapalı *İskoçyalı* alıntımı yakaladığı gibi geri fırlatmıştı. Kesinlikle Art3mis'ti.

“Güzel.” Bakışları omzumun üzerinden, arkamdaki boş platforma ve ardından tekrar bana kaydı. “Dökül bakalım. Nasıldı?”

“Ne nasıldı?”

“Acererak'a karşı mızrak dövüşü tabii ki!” dedi, ne sorduğu apaçık ortadaymış gibi.

O anda jetonum düştü. Art3mis'in buraya ilk gelişi değildi. Beşliği çözerek *Dehşet Gömütü*'ne gelen ilk avcı ben değildim. Art3mis benden önce bulmuştu burayı. Ve *Joust*'tan bahsettiğine göre, Lich'le de karşılaşmış olmalıydı. Ama Bakır Anahtar'ı alabilmiş olsaydı, buraya geri dönmesi için hiçbir sebep kalmayacaktı. Demek ki anahtarı alamamıştı. Lich kendisini yendiğinden, bir kez daha denemek için gömüte gelmiş olmalıydı. Belki de sekiz ya da dokuzuncu kez geliyordu. Ve Lich'in benim de hakkımdan geldiğini düşünüyormuş gibi bir hali vardı.

“Alooo!” dedi sağ ayağını sabırsızlıkla yere vurarak. “Bekliyorum!”

Hemen oradan uzamayı düşündüm. Yanından geçip gider ve labirenti aşarak birkaç dakika içinde yeniden dışarıda olurdum. Ama bunu yaptığımda, Art3mis anahtara sahip olduğumdan şüphelenerek peşime düşebilir ve beni öldürebilirdi (o esnada anahtarların devredilemediğinden habersizdim; anahtarı düşürme ya da bir başka avatara verme şansınız yoktu. Dahası elinizde bir anahtarla öldürüldüğünüzde, anahtar da vücudunuzla birlikte yok oluyordu). Ludus'un yüzeyi OASIS haritası üzerindeki güvenli bölgelerden biriydi; PvP'ye izin yoktu. Ancak bu durumun, haritada bile görünmeyen bu yeraltı gömütünde geçerli olup olmadığından emin değildim.

Art3mis çetin cevize benziyordu. Zırh. Blaster tabancaları. Taşıdığı Elf kılıcı ise ölümcül olabilirdi. Bloğunda bahsettiği başarıların yarısı bile doğruysa, avatarı en azından 50. seviyede olmalıydı. Belki daha da yukarıda. PvP modu

gömütün içerisinde açıksa, 10. seviyede salınan kıçımı tekmelemek onun için işten bile değildi.

Bu yüzden soğukkanlı davranmalıydım. Yalan söylemeye karar verdim.

“Hezimete uğradım,” dedim. “*Joust* bana göre bir oyun sayılmaz.”

Duruşunda belli belirsiz bir rahatlama hissettim. Duymak istediği cevabı vermiş gibiydim. “Evet, benim için de,” dedi sıkıntımı paylaşan bir ses tonuyla. “Halliday kadim Kral Acererak'ı fena bir yapay zeka olarak programlamış, değil mi? Onu yenmek sanki imkansız.” Halen savunma duruşunda tuttuğum kılıcıma baktı. “Şunu önümden çeksen iyi olur. Seni ısıracak değilim.”

Kılıcımı santim oynatmadım. “Bu gömüt PvP alanı mı?”

“Bilmem. Burada karşılaştığım ilk avatar sensin.” Kafasını hafifçe eğerek gülümsedi. “Sanırım bunu anlamanın tek bir yolu var.”

Göz açıp kapayıncaya kadar geçen bir anda, saat yönünde bir daire çizerek hız kazandı ve kınından ne zaman çektiğini göremediğim kılıcını havaya kaldırdı. Son anda kendi kılıcımı kaldırarak, Art3mis'in saldırısını beceriksiz bir şekilde kesmeye çalıştım. Ve aralarında yalnızca birkaç santim kalmışken, görünmez bir güç tarafından durdurulmuşlar gibi, kılıçlarımız havada donup kaldı! Ekranımda bir mesaj belirmişti: OYUNCUYA KARŞI OYUNCU DÖVÜŞÜNE BU ALANDA İZİN YOK!

“Eh, işte anladık,” dedi sırıtarak. “Burası PvP alanı değilmiş.” Kılıcıyla havada bir sekiz çizerek, silahı yeniden sırtına yerleştirdi. Ustacaydı.

Art3mis gibi çekici hareketlerle olmasa da, kılıcımı kınına geri koydum. “Halliday Lich'le mızrak dövüşüne hak kazanmak için kimsenin düelloya girmesini istememiş anlaşılan.”

“Evet,” dedi sırıtarak. “Şanslısın.”

“Şanlı mıyım?” dedi kollarımı kavuşturarak. “Nedenmiş o?”

Arkamdaki boş platformu göstererek, “Acererak'la dövüştükten sonra can puanın epey azalmış olmalı,” dedi.

Demek Acererak beni *Joust*'ta yenmiş olsa onunla dövüşmek zorunda kalacaktım. Oyunu kazanmam iyi olmuştu. Aksi halde şu anda kendime yeni bir avatar yaratmakla uğraşıyor olacaktım.

“Yeterince can puanım var,” diye salladım. “Şu Lich tam ödlek çıktı!”

“Ah, öyle mi?” dedi kuşkulu bir sesle. “52. seviyedeyim ve onunla her dövüşümüzde beni neredeyse öldürüyordu. Buraya her gelişimde daha da çok iyileşme iksiri biriktirmem gerekiyor.” Bir an bana dikkatle baktıktan sonra devam etti: “Ayrıca kılıcını ve üzerindeki zırhı da tanıdım. Onları gömütte bulduğunu biliyorum. Yani avatarının sahip olduğu zamazingolardan daha

değerli şeyler olmalı. Düşük seviyeli bir muhallebi çocuğu gibi görünüyorsun, Juan Ramirez. Ve benden bir şey saklıyorsun.”

Artık bana saldıramayacağını bildiğimden, ona gerçeği söylemeyi düşündüm. Neden yalnızca Bakır Anahtar'ı çıkarıp göstermiyordum ki? Ama bundan daha iyi bir fikir geldi aklıma. Akıllıca olan, avantaj bendeyken Art3mis'in yanından ayrılıp Middletown'a yönelmekti. Henüz anahtara sahip değildi ve birkaç gün daha bununla uğraşması gerekebilirdi. Saatlerce *Joust* oynamışlığım olmasa, acaba Acererak'ı yenmek için benim kaç girişimde bulunmam gerekecekti? Bunu düşünmek bile istemiyordum.

“İstediğini düşünebilirsin, She-Ra,” dedim yanından geçerken. “Seninle yeniden karşılaşırız belki. O zaman kozlarımızı paylaşırız.” El salladım. “Görüşürüz.”

“Nereye gittiğini sanıyorsun?” dedi arkamdan gelerek. “Eve,” dedim durmadan.

“Peki ama Lich ne olacak? Ve Bakır Anahtar?” Boş platformu gösteriyordu. “Birkaç dakika sonra yeniden ortaya çıkacak. OASIS sunucu saati geceyarısını vurduğunda, bütün gömüt yenilenecek. Burada beklersen, bütün o tuzaklarla yeniden uğraşmak zorunda kalmadan, Lich'le bir kez daha karşılaşabilirsin. Her gün tam geceyarısından önce buraya gelmemin nedeni bu zaten. Böylece arka arkaya iki kez şansımı deneyebiliyorum.” Zekiceydi. İlk deneyişimde başarılı olamasaydım, bu fikri geliştirmem için kaç kez buraya gelmem gerekirdi bilmiyordum. “Bu işi sırayla yapabiliriz,” dedim. “Onunla az önce karşılaştım; o yüzden geceyarısından sonra sıra senin olsun, olur mu? Yarın geceyarısından sonra da ben gelirim. Aramızdan biri Lich'in üstesinden gelene dek bu işi sırayla götürebiliriz. Yeterince adil mi?”

“Sanırım,” dedi beni inceleyen bakışlarla. “Ama çok uzaklaşmasan iyi olur. Geceyarısı içeride iki avatar birden olduğu için daha farklı şeyler olabilir. Herhalde Anorak bu türden beklenmedik bir durum için de kendini hazırlamış olmalı. Belki de aynı anda iki Lich birden çıkar; böylece ikimiz de oynayabiliriz. Belki-”

“Yalnız başıma oynamayı tercih ederim. Dediğim gibi, bu işi sırayla yapalım, tamam mı?” Tam kapıdan çıkıyordum ki, önüme geçerek yolumu kesti.

“Hadi ama! Birkaç saniye dursan ne olur?” dedi yumuşak bir sesle. “Lütfen?”

Yürümeye devam edip avatarının içinden geçebilirdim. Ama bunu yapmadım. Middletown'a giderek İlk Kapı'yı bulmak için sabırsızlanıyor olsam da, aynı zamanda ünlü Art3mis'le birlikteydim; yıllardır hayalini kurduğum kişiyle. Ve hayal ettiğimden çok daha çekici biriyle karşılaşmıştım. Aslında onunla daha

uzun zaman geçirmek için deliriyordum. 80'lerin şairi Howard Jones'un dediği gibi, onu daha yakından tanımak istiyordum. Gömütten ayrıldıktan sonra onunla bir daha asla karşılaşmayabilirdim.

“Dinle,” dedi bakışları çizmelerine çakılı bir halde. “Sana düşük seviyeli muhallebi çocuğu dediğim için özür dilerim. Bu şık olmadı. Seni aşağıladım.”

“Sorun değil. Aslında haklıydın. Yalnızca 10. seviyedeyim. Hatta birkaç saat öncesine kadar 3. seviyedeydim.”

“Ne olursa olsun, sen bir avcısın. Akıllı bir avcı olduğun da ortada; yoksa buraya kadar ulaşamazdın. Bu yüzden sana ve yeteneklerine saygı duyduğumu bilmeni isterim. Bel altından saldırdığım için özür dilerim.”

“Özrün kabul edildi. Dert etme.”

“Güzel.” Rahatlamış görünüyordu. Avatarının yüz ifadeleri aşırı ölçüde gerçekçiydi; büyük ihtimalle bir yazılım tarafından kontrol edilmiyor, operatörünün yüz ifadelerini takip ediyordu. Pahalı bir donanım kullanıyor olmalıydı. “Aslında seni burada bulduğumda biraz öfkelendiğimi söylemem gerek,” dedi. “Demek istediğim, en sonunda birisinin daha burayı bulacağını biliyordum. Ama bu kadar çabuk değil. Bir süredir bu gömüt yalnızca benimdi.”

“Ne kadardır?” diye sordum, bu soruya doğru cevap vermesini beklemeden.

Bir an tereddüt ettikten sonra, “Üç hafta!” diye patladı. “Buraya üç lanet haftadır her gece gelip, şu ahmak oyununda şapşal Lich'i alt etmeye çalışıyorum. Ne kadar saçma bir yapay zeka! Yani, biliyorsun işte. Hayatımda *Joust* oynamadım ve olana bak! Bu oyun yüzünden kafayı yiyeceğim! Sana yemin ederim, geçen gün onu indirmeme şu kadarcık kalmıştı... ama ne oldu!” Hissettiği umutsuzlukla parmaklarını saçlarına daldırdı. “Ah! Uyuyamıyorum. Yemek yiyemiyorum. Notlarım düştükçe düştü. Neden? Çünkü *Joust* oynamaktan başka bir şey yapmıyorum!”

Tam okulunun Ludus'ta olup olmadığını soracaktım ki, konuşmaya devam etti. Zihninde bir baraj yıkılmış gibi, kelimelerin ardı arkası kesilmiyordu. Ancak nefes alacak kadar bir aralık tanıyordu kendine.

“-ve buraya gelirken, belki de bu gece en sonunda piçi alt edip Bakır Anahtar'ı alabileceğimi düşünürken, birisinin benden önce içeri girdiğini fark ettim. En büyük korkum gerçek olmuş; birisi daha gömütü bulmuştu. Bu yüzden kafam öyle attı ki, buraya kadar deliler gibi koşarak indim. Aslında o kadar da endişeli değilim, yani birisinin çıkıp ilk denemesinde Acererak'ı yenebilmesinin mümkün olduğunu düşünmüyorum. Ama gene de-” Susup derin bir nefes aldı.

“Üzgünüm,” dedi birkaç saniye sonra. “Gerildiğimde böyle ipe sapa gelmez konuşurum işte. Ya da heyecanlandığımda. Şu anda ikisi birden diyelim. Ne

zamandır bu konuda birisiyle konuşmak istiyordum ama kimseye anlatamazdım, değil mi? Sıradan bir konuşmanın ortasında birden şeyi bulduğunu-” Bir kez daha aniden sustu. “Dostum, tam çenem düştü! Geveze! Boşboğaz!” Dudaklarını kapayarak kilitlemiş ve anahtarı fırlatmış gibi yaptı; hiç düşünmeden hayali anahtarını havada yakaladım ve dudaklarını yeniden açtım. Bu hareketim kahkaha atmasına neden oldu. Bir parça horultu taşıyan içten kahkahası beni de güldürdü.

Çok çekiciydi. *Geek* tavırları ve hiperkinetik konuşması bana *Real Genius*'taki favori karakterim Jordan'ı hatırlatıyordu. Ne gerçek dünyada ne de OASIS'te, hiç kimseyle böylesine anında bir bağlantı kurmamıştım. Aech'le bile. Art3mis başımı döndürmüştü.

En sonunda kahkahasını dizginlediğinde, “Bu kahkahayı avatarımdan silmek için filtre kurmam gerekiyor gerçekten,” dedi.

“Hayır, gerek yok,” dedim. “Bence çok güzel.” Dudaklarımdan dökülen her kelime irkilmeme neden oluyordu. “Benim de şapşal bir kahkaham var.”

Harikasın, Wade, dedim içimden. *Kızın şapşal bir kahkahası olduğunu söyledin az önce. Gerçekten çok iyi.*

Ama utangaç bir gülümsemeyle, ses çıkarmadan yalnızca dudaklarını oynattı: *teşekkür ederim.*

Birden onu öpmek için çok güçlü bir istek duydum. Simülasyonmuş değilmiş, umurumda değildi. Kontak kartını istemek için cesaretimi toplamaya çalışırken, elini kaldırdı.

“Kendimi takdim etmeyi unuttum,” dedi. “Adım Art3mis.”

“Biliyorum,” dedim elini sıkarken. “Aslında bloğunun büyük hayranlarından biriyim. Yıllardır sadık bir okuyucun olduğunu söyleyebilirim.”

“Gerçekten mi?” Avatarının yüzü kızarmış gibi göründü.

Başımı salladım. “Seninle tanışmak büyük şeref,” dedim. “Adım Parzival.” Halen elini tuttuğumu fark edip hemen bıraktım.

“Parzival, ha?” Başını hafifçe eğerek bana baktı. “Kutsal Kase'yi bulan Yuvarlak Masa Şövalyesi, değil mi? Çok kıyak!”

Bir kez daha başımı salladım; aklım iyice uçmuştu. Her zaman insanlara Avatarımın adının nereden geldiğini açıklamak zorunda kalırdım. “Ve Artemis de avın Yunan Tanrıçası, sanırım?”

“Evet! Ama normal yazımı daha önceden alındığından, 'e' yerine '3' koydum.”

“Biliyorum. Bir defasında bloğunda bundan bahsetmiştin. İki yıl önce.” Blog girişinin tarihini tam günüyle söyleyecekken, bunun beni sürekli siber-takipte olan bir süper-sapık gibi göstereceğini fark ederek durdum.

“Doğru,” dedi sırıtarak. “Bunu yaptım gerçekten de.”

Yarış eldivenli elini uzatarak kontak kartlarından birini verdi. Kartınızı canınızın istediği gibi tasarlayabilirdiniz. Art3mis kendi kartını, (halen ambalajının içinde duran) klasik Kenner *Star Wars* aksiyon figürü olarak kodlamıştı. Aksiyon figürü, aynı yüz, saçlar ve kılıkla, avatarının plastikten kaba bir replikasıydı. Hatta tabancalarıyla kılıcı bile vardı. Kontak bilgisi figürün üzerindeki karta işlenmişti.

Art3mis
52. Seviye Savaşçı/Sihirbaz
(Araç ayrı satılmaktadır)

Kartın arkasında blog, e-posta ve telefon bağlantıları yer alıyordu. Bu yalnızca, bana ilk kez bir kız tarafından verilen kontak kartı değil, aynı zamanda, o güne dek gördüğüm açık ara en kıyak karttı.

“Bu, bugüne dek gördüğüm açık ara en kıyak kontak kartı,” dedim. “Teşekkürler!”

Ben de Art3mis'e, orijinal Atari 2600 *Adventure* kartuşuna benzeyecek şekilde tasarladığım kendi kontak kartımı verdim. Kontak bilgilerim etiketin üzerine basılıydı.

Parzival
10. Seviye Savaşçı
(JoysticK ile Kullanın)

“Bu harika!” derken bakışları halen kartın üzerindeydi. “Ne dehşet tasarım ama!”

“Teşekkürler,” dedim. Vizörümün altında yüzümün kızardığını hissedebiliyordum. Ona o an oracıkta evlenme teklif etmek istedim.

Kartını envanterime eklediğim anda, listede Bakır Anahtar'ın altında belirdi. Anahtarı görmek beni yeniden gerçekliğe çekmişti. İlk Kapı beni bekliyorken, burada durmuş bir kızla çene çalarak ne yaptığımı sanıyordum? Saate baktım. Geceyarısına beş dakikadan az zaman kalmıştı.

“Dinle, Art3mis,” dedim. “Seninle tanışmak gerçekten de harikaydı. Ama artık gitmem gerek. Sunucu yeniden başlatılmak üzere, o yüzden bütün tuzaklar kurulup yaratıklar ortaya çıkmadan buradan ayrılmak istiyorum.”

“Ah ... tamam.” Sesi gerçekten de sıkkın gibi miydi! “Zaten ben de *Joust* maçıma hazırlansam iyi olacak. Ama gitmeden sana Ciddi Yaraları İyileştirme büyüsünü yapmama izin ver.” İtiraz etmeye fırsat bulamadan, elini Avatarımın göğsüne koyarak birkaç gizemli kelime mırıldandı. Can puanı sayacım zaten maksimumda olduğundan büyünün herhangi bir etkisi olmadı. Ama Art3mis bunu bilemezdi. Halen Lich'le dövüşmek zorunda kaldığımı sanıyordu.

“Oldu işte,” dedi geriye çekilerek.

“Teşekkürler,” dedim. “Ama bunu yapmamalıydın. Rakip olduğumuzu biliyorsun.”

“Biliyorum. Ama arkadaş da olabiliriz, değil mi?

“Umarım.”

“Hem Üçüncü Kapı o kadar uzakta ki ... yani sırf buraya ulaşabilmemiz bile beş yılımızı aldı. Halliday'in oyun tasarım stratejisini biliyorsam, bu noktadan sonra işlerin daha da zorlaşacağını söyleyebilirim.” Sesini alçalttı. “Dinle, kalmak istemediğine emin misin? Bence aynı anda ikimiz birden oynayabiliriz. Hem birbirimize tüyolar da veririz. Lich'in tekniğinde bazı açıklar saptamaya başladım.”

Artık ona yalan söylediğim için kendimi tam bir pislik gibi hissediyordum. “Bu gerçekten çok nazik bir teklif. Ama gitmem gerekiyor.” Makul bir mazeret bulmaya çalıştım. “Sabah okulum var.”

Önce başını salladı. Ardından kuşkulu bir yüz ifadesine büründü. Ve sanki aklına inanılmaz bir fikir gelmiş gibi, birdenbire gözleri büyüdü. Gözbebekleri önündeki boşlukta gezinirken, tarayıcı penceresinde bir şeye baktığını fark ettim. Birkaç saniye sonra yüzü öfkeyle çarpıldı.

“Seni yalancı piç!” diye haykırdı. “Seni ikiyüzlü dallama!” Tarayıcı penceresini görmemi sağlayacak seçeneği ayarlayarak, pencereyi bana doğru çevirdi. Halliday'in internet sitesindeki Skorbord karşımdaydı. Heyecandan orayı kontrol etmeyi unutmuştum.

Skorbord son beş yıldır nasılsa aynıydı; tek bir değişiklikle. Artık listenin tepesinde Avatarımın adı ve yanında da 10.000 puan yer alıyordu. Diğer dokuz satırda halen Halliday'in adının başharfleri -JDH- ve yanlarında da sıfırlar vardı.

“Vay anasını!” diye mırıldandım. Anorak bana Bakır Anahtar'ı verdiğinde, yarışmanın tarihinde ilk kez puan alan avcı ben olmuştum. Dahası, Skorbord bütün dünya tarafından görülebildiğinden, avatarım büyük bir tanınırlığa ulaşmış olmalıydı.

Emin olmak için haberlerdeki başlıkları kontrol ettim. Her haberde Avatarımın adı geçiyordu. ESRARENGİZ AVATAR ‘PARZIVAL' TARİH YAZDI ya da

PARZIVAL BAKIR ANAHTARI BULDU gibi manşetlerle kaplanmıştı her yer.

Sersemlemiş halde olduğum yerde kalakaldım; zorlukla nefes almaya çalışıyordum. O anda Art3mis beni dürtükledi (bunu elbette hissedemedim). Ama avatarımı birkaç metre geriye itmeyi başarmıştı. “Onu ilk denemende mi yendin yani?” diye bağırdı.

Başımı salladım. “İlk oyunu o aldı ama sonraki iki oyunu kazandım. Ucu ucuna oldu.”

“Siktir!” diye bağırdı yumruklarını sıkarak. “Nasıl ilk denemende onu yenmeyi başardın?” Yumruğunu yüzüme geçirmek istediğini net bir şekilde görebiliyordum.

“Sırf şans,” dedim. “Bir arkadaşımla eskiden sürekli *Joust* oynardık. Yani epey pratiğim vardı. Eminim sen de biraz pratikle...”

“Lütfen!” diye hırladı elini kaldırarak. “Bana büyüklük taslama, tamam mı!” Hüsran dolu bir uluma koptu gırtlağından. “Buna inanamıyorum! Beş lanet haftadır onu devirmeye çalıştığımın farkında mısın?”

“Üç hafta sanıyor-”

“Sözümü kesme!” Beni bir daha itti. “Bir aydır durmadan *Joust* çalışıyorum, biliyor musun? Lanet uykumda bile uçan devekuşları görüyorum!”

“Bu hoş olmasa gerek.”

“Ve sen ... sen içeri girdiğin gibi onu marizliyorsun!” Yumruğunu alnının ortasına vurmaya başlamıştı. O anda aslında bana değil, kendisine öfkelendiğini anladım.

“Dinle,” dedim. “Gerçekten de şanstı. Klasik jetonlu makine oyunlarında biraz becerikliyim.” Omuz silktim. “Yağmur Adam gibi kendini dövmeyi keser misin, lütfen?”

Durup bana baktı. Birkaç saniye sonra içini çekti. “Neden *Centipede* değildi? Ya da *Mrs.* Pac-Man? *Burgertime?* Öyle olsaydı çoktan Birinci Kapı'yı açmış olurdum!”

“Eh, bunu bilemem,” dedim.

Bir an için bakışlarını üzerime dikti; ardından yüzünde şeytani bir gülümseme belirdi. Çıkışa doğru dönerek, önündeki boşlukta elleriyle bir dizi karışık hareket yapmaya ve aynı anda büyü olduğunu sandığım kelimeler fısıldamaya başladı. “Hey, ne yapıyorsun sen?”

Ama ne yaptığını biliyordum. Büyüsünü tamamladığında taştan devasa bir duvar odanın tek çıkışını kapattı. Engel büyüsü yapmıştı. Odanın içinde hapistim artık.

“Ah, hadi ama!” diye bağırdım. “Bunu neden yapıyorsun?”

“Dışarı çıkmak için çok telaşlanmış görünüyordun. Bence Anorak sana Bakır Anahtarda birlikte, İlk Kapı'nın yerine dair ipucu da verdi. Doğru mu? Buradan çıktığın gibi soluğu orada alacağına eminim. Değil mi?”

“Öyle.” Bunu inkar etmeyi düşünsem de, bunun artık ne anlamı vardı ki?

“Büyümü etkisiz kılmadığın sürece -kaldı ki bunu beceremeyeceğine eminim, bay Onuncu Seviye Savaşçı- bu engel seni sunucunun yeniden başlatılacağı geceyarısına kadar içeride tutacak. Yani buraya inerken aştığın tuzakların tamamı yeniden kurulacak. Bu seni epey yavaşlatacaktır.”

“Evet, öyle olacak.”

“Sen dışarı çıkmak için çabalarken, Acererak'la şansımı bir daha deneyeceğim. Bu defa onu mahvedeceğim. Ve peşine düşeceğim, bayım.”

Kollarımı kavuşturdum. “Madem Kral Acererak son beş haftadır kıçını tekmeliyor, en sonunda bu gece kazanacağını düşündüren nedir?”

“Rekabet elimden gelenin en iyisini yapmamı sağlar,” dedi. “Her zaman öyle olmuştur. Şimdi de ciddi bir rekabetin içindeyiz.”

Yarattığı büyülü engele göz attım. 50. seviyenin üzerinde bir avatar olsa da, büyüsünün etkisi en çok on beş dakika geçerli olabilirdi. Yani tek yapmam gereken beklemekti. “İçin kötü senin, bunu biliyorsun değil mi?” dedim.

Sırıtarak başını salladı. “Kaotik Nötr, şekerim.”

Ben de ona sırıttım. “İlk Kapı'yı bulanın ben olacağımı da çok iyi biliyorsun bence.”

“Muhtemelen,” dedi. “Ama bu yalnızca başlangıç. Halen kapıyı açman gerekiyor. Ve halen bulunması gereken iki anahtar ve açılması gereken iki kapı olacak. Seni yakalamak ve tozumu yutturmak için yeterli zaman.”

“Göreceğiz, küçük hanım.”

Skorbord'u gösteren tarayıcı penceresini işaret etti. “Artık ünlüsün; bunun ne anlama geldiğinin farkında mısın?”

“Henüz bunu düşünecek zamanım olmadı,”

“Eh, benim oldu. Son beş haftadır bunu da düşünüyorum. Avatarının adının Skorbord'a girmesi her şeyi değiştirecek. Dünya bir kez daha yüzünü yarışmaya dönecek; tıpkı ilk zamanlardaki gibi. Medya zaten şimdiden çıldırmıştır. Yarın Parzival herkesin dilinde olacak.”

Bu düşünce yüzünden kusacak gibi oldum.

“Gerçek dünyada da ünlü olabilirsin,” dedi. “Yani asıl kimliğini medyaya açık edersen.”

“Ben aptal değilim.”

“Bu iyi. Çünkü ortada milyarlarca dolar var ve artık herkes senin Yumurta'yı nerede ve nasıl bulacağını bildiğini sanıyor. Bu bilgi için boğazını kesecek sürüyle insan vardır.”

“Biliyorum,” dedim. “Ve endişeni de anlıyorum. İdare ederim.”

Ama idare edebilecekmiş gibi hissetmiyordum. Belki de asla bu konuma geleceğime inanmadığımdan, Art3mis'in bahsettiklerini hiç düşünmemiştim.

Sessizce saati takip ediyorduk. “Kazanan sen olursan ne yapacaksın?” diye sordu birden. “Bütün o parayı nasıl harcayacaksın?”

İşte bunu düşünmek için çok zaman harcamıştım. Hatta sürekli bu konuda hayaller kuruyordum. Aech'le birlikte yapmak ve satın almak istediğimiz şeylerden oluşan absürd listeler çıkarırdık.

“Bilmem,” dedim. “Sıradan şeyler, herhalde. Kocaman bir malikane ve bir sürü kıyak şey satın almak gibi. Artık fakir olmamak gibi.”

“Vay, hayalgücün uçuyormuş!” dedi. “Peki ama kocaman malikaneni ve şu kıyak şeylerini aldıktan sonra, geriye kalan 130 milyar dolarınla ne yapacaksın?”

Belki de yüzeysel bir budala olduğumu düşünmesini istemediğimden, içgüdüsel bir tepkiyle, yarışmayı kazanırsam gerçekten ne yapmak istediğimi söyledim. Bu, daha önce kimseye söylemediğim bir şeydi.

“Dünyanın yörüngesinde nükleer güçle çalışan bir uzay gemisi inşa ettireceğim,” diye patladım. “İçinde hayat boyu yetecek yiyecek ve suyun yanında, bütün filmlerin, kitapların, şarkıların, oyunların, insanoğlunun yarattığı her türlü sanat eserinin ve OASIS'in bağımsız bir kopyasının yüklendiği bir süper-bilgisayar olacak. Sonra yakın birkaç arkadaşımla, doktor ve bilimadamlarmdan oluşan bir ekibi gemime davet ederek, buradan toz olacağım. Güneş sisteminden çıkarak dünyaya benzeyen bir gezegen arayacağım.”

Bu planı enine boyuna düşünmüş değildim elbette. Halen üzerinde çalışılması gereken yığınla detay vardı.

Kaşını kaldırarak bana baktı. “Oldukça iddialıymış,” dedi ardından. “Ama gezegenin yarısının açlıktan ölmek üzere olduğunun farkındasın, değil mi?” Sesinde iğneleme yoktu. Gerçekten de bu acı durumun farkında olmayabilirmişim gibi söylemişti.

“Evet, biliyorum,” dedim savunmaya çekilerek. “Ama bunca insanın aç olmasının nedeni gezegeni mahvetmiş olmamız. Dünya ölüyor, biliyorsun değil mi? Buradan uzama zamanı.”

“Bu çok olumsuz bir bakış açısı,” dedi. “O parayı ben kazanacak olursam, gezegendeki herkesin yeterince yiyeceği olmasını sağlayacağım. Açlığa son

vermeyi başarabilirsek, çevreyi nasıl düzeltebileceğimizi ve enerji krizini nasıl çözebileceğimizi de bulabiliriz.”

Gözlerimi devirdim. “Ya, öyle. Mucizenin ardından, mükemmel dünyanda gülüp oynamaları için genetik olarak geliştireceğin Şirinler'i ve tek boynuzlu atları da görebiliyorum.”

“Ben ciddiyim,” dedi.

“Bunun kolay olduğunu mu sanıyorsun?” dedim. “Yani 140 milyar dolarlık bir çek yazıp dünyanın bütün problemlerini çözebileceğini mi düşünüyorsun gerçekten?”

“Bilmem. Belki de olmaz. Ama gene de deneyeceğim.”

“Eğer kazanırsan.”

“Doğru. Eğer kazanırsam.”

O anda OASIS sunucu saati geceyarısını gösterdi. Bunu tam saniyesinde fark etmiştik çünkü taht, üzerinde Acererak'la birlikte platformun üzerinde yeniden belirmişti. Lich, tıpkı odaya ilk girişimde olduğu gibi, tahtında kıpırtısız bir şekilde oturuyordu.

Art3mis bakışlarını önce Acererak'a, sonra yeniden bana çevirdi. Gülümseyerek el salladı. “Görüşürüz, Parzival.”

“Evet,” dedim. “Görüşürüz.” Art3mis dönerek platforma yürüdü. Arkasından seslendim. “Hey, Art3mis?”

Neden bilmiyorum ama kendimi ona yardım etmek zorunda hissediyordum. “Sol tarafta oyna,” dedim. “Ben öyle kazandım. Leylekle oynadığında onu yenmek daha olası sanırım.”

Gözlerinde onunla dalga geçip geçmediğimi anlamaya çalışan bir bakış gördüm. Ardından, başını salladı ve platforma çıktı. Art3mis ilk basamağa adımını attığı anda Acererak canlandı.

“Selam, Art3mis,” diye patladı ürkütücü sesi. “Peşinde olduğun nedir?”

Art3mis'in cevabını duyamadım ancak birkaç saniye sonra taht bir *Joust* kabinine dönüşmüştü. Art3mis Lich'e bir şey söyledi ve ikisi yer değiştirdiler. Art3mis sol taraftaydı. Ve oyuna başladılar.

Engel büyüsü etkisini kaybedene dek, uzaktan onları seyrettim. Ve Art3mis'e son bir kez baktıktan sonra yola koyuldum.

0010

Gömütten dışarı çıkmam bir saatten daha uzun zamanımı almış; yeniden yüzeye ayak bastığım anda, ekranımda “Bekleyen Mesajlar” uyarısı yanıp sönmeye başlamıştı. Halliday'in gömütü sıfır-iletişim alanı olarak programladığını anladım; herhalde bunun nedeni, gömütün içinde telefon, mesaj ya da e-posta bağlantısını engellemekti. Halliday avcıların içerideyken yardım ya da destek almasını istemiyordu.

Mesajlarımı kontrol ettiğimde, Avatarımın adı Skorbord'da belirdiğinden bu yana Aech'in bana ulaşmaya çalıştığını fark ettim. Bin kere aramakla kalmamış, bana *Tanrı aşkına neler olduğunu* soran ve BÜYÜK HARFLERLE onu hemen aramamı söyleyen birkaç tane mesaj yollamıştı. Mesaj kutusunu boşaltırken, Aech'in bir kez daha aradığını gördüm. O an cevap vermek istemediğimden, onu en kısa zamanda arayacağımı söyleyen bir kısa mesaj yolladım.

Ormanda koşarken, Art3mis *Joust* maçını kazanıp anahtarı ele geçirdiği anda bunu öğrenmek için, ekranımın bir köşesine Skorbord'u çektim. Nakil terminaline girip kendimi ilk boş kabine attığımda, saat gecenin ikisi olmuştu.

Kabin programına güzergahımı girdiğimde, ekranda Middletown haritası belirdi. Program varış noktası olarak gezegendeki 256 terminalden birini seçmemi istiyordu.

Halliday Middletown'u programlarken, kentin tek bir kopyasını çıkarmakla kalmamış; gezegen yüzeyine eşit olarak dağılan birbirinin tıpatıp aynısı 256 Middletown yaratmıştı. Birinin diğerinden hiçbir farkının olmadığını bildiğimden, ekvator hatundaki kentlerden birini rasgele seçtim. Işınlanma ücretimi ödemek için ONAY'a dokunduğum anda, avatarım yok oldu.

Bir milisaniye sonra kendimi, eski bir Greyhound otobüs garında, 1980'ler tarzındaki telefon kulübesinin içinde buldum. Kapıyı açıp dışarı adım atarken, bir zaman makinesinden çıkıyormuş gibi hissediyordum. 1980'lerin kılığında etrafta gezinen birkaç NPC gördüm. Ozon-delici kabarık saç modeli ve kafasından büyük volkmeniyle bir kadın geçti önümden. Sırtında “Yalnızca

Üyeler” yazan gri ceketiyle duvara yaslanmış bir çocuk, elindeki Rubik küp üzerinde çalışıyordu. Mohawk saçlarıyla bir punk, plastik sandalyesine kurulmuş, jetonla çalışan bir televizyonda *Riptide*'ın tekrar bölümlerini seyrediyordu.

Kılıcımı çekip garın çıkışına yöneldim. Middletown PvP alanı olduğundan mümkün olduğunca dikkatli davranmalıydım.

Av başladıktan kısa süre sonra, bu gezegen Grand Central Station'a dönüşmüş; Halliday'in büyüdüğü kentin 256 Simülasyon kopyası, anahtarların ve ipuçlarının peşine düşen avcıların akımına uğramıştı. Mesaj panolarındaki popüler teori, Halliday'in birden çok Middletown yaratmasının nedeninin, aynı anda birden çok avatarın araştırma yapmasına imkan tanımak olduğu yönündeydi. Böylelikle araştırma önceliği için avatarlar arasında yaşanması muhtemel zıtlaşmaların önüne geçilebilirdi. Elbette bütün bu çılgın araştırmanın sonucu kocaman, şişko bir sıfır oldu. Anahtar yoktu. İpucu yoktu. Yumurta yoktu. Gezegene olan ilgi gün geçtikçe azaldı. Ama bazı avcıların halen arada bir buraya geldiğini tahmin ediyordum.

Halliday'in evine ulaştığımda içeride bir başka avcı olduğunu fark edecek olursam, planım zaman kaybetmeden bir otomobil çalmak ve herhangi yönde yirmi beş mil katederek bir diğer Middletown'a gitmekti. Ve aynı şey burada da karşıma çıkarsa, bir sonrakine. Halliday'in evinin boş olduğu bir Middletown bulana dek bunu yapacaktım.

Otobüs garının dışında, gökyüzüne asılı kırmızımsı-turuncu renkte güneşin altında, güzel bir Ortabatı günü sürüyordu. Daha önce hiç Middletown'a gelmediğim halde, gerçekleştirdiğim detaylı araştırmalar sayesinde, Halliday'in bütün gezegeni, nereye giderseniz gidin ya da gezegenin neresinde olursanız olun, her zaman 1986'nın mükemmel bir sonbahar öğleden sonrasını yaşayacağınız şekilde kodladığını biliyordum.

Kentin haritasını ekranıma çekerek, bulunduğum noktadan Halliday'in büyüdüğü eve giden güzergahı belirledim. Kuzeye doğru bir mil kadar yolum vardı. Avatarımı bu yöne döndürerek koşmaya başladım. Kentin inanılmaz detayları karşısında şaşkınlığa düşmüştüm. Halliday'in Middletown'ın bütün kodlarını kendisinin yazdığını biliyordum; hafızasında kalan Middletown'i kullanarak kentin çocukluk yıllarındaki halini birebir olarak yeniden yaratmıştı. Ayrıca eski sokak planları, telefon rehberleri, fotoğraflar ve video arşivlerinden de yararlanarak, en küçük detayın bile mümkün olduğunca aslına sadık olmasını sağlamıştı.

Middletown bana *Footlose* filmindeki kenti hatırlatıyordu. Seyrek nüfuslu, küçük bir taşra kenti. Evler aşırı büyüktü ve birbirlerinden saçma ölçüde uzaktaydı. Bundan elli yıl önce, düşük gelirli ailelerin bile kendilerine ait bir evi olduğu anlaşılıyordu. NPC kent sakinleri bir John Cougar Mellencamp videosundan alınmış gibiydi. Bahçelerindeki yaprakları süpüren, köpeklerini gezdiren, verandalarında uyuklayan insanlar gördüm. Hatta sırf meraktan birkaçına el salladım ve her seferinde dostça karşılık aldım.

Kentin kurulu olduğu zaman dilimine yönelik ipuçlarını her yerde görebiliyordum. Gölgeler içindeki sokaklarda NPC sürücülerin kullandığı otomobil ve kamyonların tamamı benzini adeta içen antika canavarlardı: Trans-Am, Dodge Omnis, Iroc Z-28s ve K-Car. Önünden geçtiğim istasyonun tabelasında benzinin galon fiyatının yalnızca 93 sent olduğu yazıyordu!

Trampetlerin çıkardığı tantanayı duyduğumda Halliday'in sokağına girmek üzereydim. Gözlerim halen ekranımın bir köşesinde tuttuğum Skorbord'a kaydı.

Art3mis başarmıştı.

İsmi hemen altımda belirdi. 9.000 puan almıştı; yani benden 1.000 puan daha az. Bakır Anahtar'ı ilk bulan kişi olarak daha yüksek puan aldığım anlaşılıyordu.

Skorbord'un aslında nasıl bir işlevi olduğunu ilk kez o an fark ettim. Artık Skorbord, diğer avcıların nereye vardığını göstermekle kalmayacak, aynı zamanda bütün dünyaya yarışmada kimlerin önde olduğunu bildirerek, süreç içerisinde bazı avatarların birdenbire ünlü (ve elbette, hedef) olmasını sağlayacaktı.

Aynı esnada, Art3mis'in elindeki Bakır Anahtar üzerine kazınmış mesajı okuduğunu biliyordum. Mesajı benim kadar hızlı bir şekilde çözeceğinden de adım gibi emindim. Hatta Middletown'a doğru yola çıkmış bile olabilirdi.

Bu düşünceyle daha da hızlandım. Art3mis'ten yalnızca bir saat öndeydim. Belki daha az.

Cleveland Sokağı'na ulaştığımda, yer yer çatlamış kaldırımda koşarak Halliday'in doğup büyüdüğü evin önüne geldim. Koloni döneminden kalma, kırmızı renkli muşamba kaplamalı, iki katlı, mütevazı ev tıpkı fotoğraflardaki gibiydi. Garaj yolunda, biri briketlerin üzerinde, 70'lerin sonundan kalma iki Ford sedan park etmişti.

Halliday'in yarattığı replikayı inceleyerek, burada büyümenin nasıl bir şey olabileceğini düşündüm. Ohio'da bulunan gerçek Middletown'da, bu sokakta bulunan bütün evlerin 90'ların sonunda bir alışveriş merkezine yer açmak için yıkıldığını okumuştum. Ama Halliday kendi çocukluğunu OASIS'in içerisinde sonsuza dek korumaya almıştı.

Otomobillerin arasından geçerek verandaya çıktım, ön kapıyı açtım ve kendimi salonda buldum. *Anorak'ın Daveti*'nde de görünen bu odayı çok iyi tanıyordum. Damarlı ahşaptan duvarları, koyu turuncu halıyı, disko döneminde çeşitli bahçe satışlarından toparlanmış gibi görünen cafcaflı mobilyaları hemen tanımıştım.

Ev boştu. Bilmediğim bir nedenden dolayı, Halliday kendi çocukluğunu ve merhum ebeveynlerini NPC karakterler kullanarak yeniden yaratmak istememişti. Belki de bu onun için bile aşırıya kaçmak olurdu. Fakat salon duvarında bana tanıdık gelen bir aile fotoğrafı gördüm. 1984 yılında Middletown'un K-mart'ında çekilmiş fotoğrafta, Bay ve Bayan Halliday 1970 sonlarından kalma kıyafetler içindeydi. On iki yaşındaki Jimmy ikisinin arasında durmuş, kalın gözlüklerin ardından dik dik objektife bakıyordu. Sıradan bir Amerikan ailesi gibi görünüyorlardı. Gündelik kahverengi takımı içerisindeki metin görünümlü adamın tacizci bir alkolik, çiçekli pantolon giymiş gülümseyen kadının bipolar hastası olduğuna ya da yıpranmış *Asteroids* tişörtlü küçük çocuğun bir gün yepyeni bir evren yaratacağına dair hiçbir işaret yoktu.

Etrafımda göz gezdirirken, her zaman içler acısı bir çocukluk geçirdiğini söyleyen Halliday'in neden hayatının ilerleyen dönemlerinde bu yılları özlemle anmaya başladığını anlamaya çalışıyordum. Mesela yığınlardan kaçmayı başaracak olursam, bir daha asla arkama bakmayacağımı çok iyi biliyordum. Kaldı ki o rezil yerin detaylı bir Simülasyonunu yaratayım.

Salonun ortasındaki hantal Zenith'e ve televizyona bağlı Atari 2600'e baktım. Atari'nin plastik kutusunun üzerindeki damarlı ahşap kaplama ile televizyon kabini ve duvarlardaki ahşap kaplamalar mükemmel bir şekilde eşleşiyordu. Atari'nin arkasında dokuz oyun kartuşunun bulunduğu bir ayakkabı kutusu vardı: *Combat, Space Invaders, Pitfall, Kabooml, Star Raiders, The Empire Strikes Back, Star Master, Yar's Revenge,* ve *E.T. Gunters.* Ancak oyunların arasında, *Anorak'ın Daveti'*nin sonunda, Halliday'in aynı Atari'de oynarken görüldüğü *Adventure* yoktu. Avcılar bu oyunun bir kopyasını bulabilmek için Middletown Simülasyonunun altını üstüne getirmiş olsa da, gezegenin hiçbir yerinde *Adventure'*a rastlanamamış; diğer gezegenlerden yanlarında *Adventure'*la gelenler, kopyalarını asla Halliday'in Atari'sinde çalıştıramamıştı. Bunun nedeni asla çözülemedi.

İçeride başka bir avatarın bulunmadığından emin olmak için, evin geri kalanına hızlı bir şekilde göz attıktan sonra, James Halliday'in odasının kapısını açtım. Oda boştu; içeri girdim ve kapıyı arkamdan kapatarak kilitledim. Bu

odanın fotoğraf ve videolarını yıllardır inceliyor olmama rağmen, “gerçek odada” ilk kez bulunuyordum. O anda içimden bir ürperti geçti.

Halı koyu hardal rengindeydi. Duvar kağıtları da. Ama duvarların neredeyse tamamı film ve rock grubu posterleriyle kaplıydı: *Real Genius*, *WarGames*, *Tron*, *Pink Floyd*, *Devo*, Rush. Kapının ardındaki raf bilimkurgu ve fantezi romanlarıyla doluydu (bu kitapların tamamını okumuştum elbette). Yatağın yanındaki ikinci rafa ise eski bilgisayar dergileri ve *Dungeons & Dragons* kural kitapları yığılmıştı. Duvarın dibindeki, her biri itinayla etiketlenmiş kutularda çizgi romanlar duruyordu. Ve köşedeki yıpranmış ahşap masanın üzerindeyse, James Halliday'in ilk bilgisayarı.

Döneminin diğer birçok ev bilgisayarı gibi, işlemci ve klavye aynı kasanın içerisindeydi. Tuşların üzerindeki etikette, TRS-80 Color Computer 2, 16K RAM yazılıydı. Makinenin arkasından çıkan kablolar kasetçalara, küçük televizyona, nokta vuruşlu yazıcıya ve 300-baud modeme bağlıydı. Modemin durduğu dolabın üzerine mesaj panolarının telefon numaralarından oluşan uzun bir liste yapıştırılmıştı.

Halliday'in sandalyesine oturarak, bilgisayarla TV'yi açtım. TV açılırken önce statik elektriğin çatırtısı, ardından alçak sesli bir uğultu duyuldu. Bir süre sonra da TRS-80'in yeşil açılış ekranı göründü:

```
EXTENDED COLOR BASIC 1.1
COPYRIGHT (c) 1982 BY TANDY
OK
```

Bu yazının altında, sırayla tayfın tüm renklerini alarak yanıp sönen imleç görünüyordu. MERHABA yazıp Enter tuşuna bastım.

?SYNTAX ERROR.[29]

“Merhaba”, bu antika bilgisayarın anladığı tek dil olan BASIC'te geçerli bir komut değildi anlaşılan.

Önceki araştırmalarımdan, kasetçaların, TRS-80'in “kaset sürücüsü” olduğunu biliyordum. Halliday verilerini analog ses olarak manyetik ses bantlarında saklıyordu; ilk kez program yazmaya başladığında, zavallının floppy disk sürücüsü bile yoktu demek ki. Bu yüzden kodlarını kasetlerde saklamak zorundaydı. Sürücünün yanındaki ayakkabı kutusunun içi düzinelerce kasetle doluydu. Bunların çoğu macera oyunlarıydı: *Raaku-tu*, *Bedlam*, *Pyramid* ve *Madness and the Minotaur*. Bilgisayarın yan tarafındaki yuvaya girebilen birkaç tane ROM kartuş da vardı. Yıpranmış kırmızı etiketinin üzerinde sarı renkte

çarpık harflerle *Dungeons of Daggorath* yazan kartuşu bulana dek kutuyu karıştırdım. Oyunun kapak tasarımı, uzun bir zindan koridorunu gösteriyordu. Koridor, elinde taştan bir balta tutan mavi renkli bir dev tarafından kesilmişti.

Halliday'in odasında bulunan oyunların listesi internete düştükten sonra her birinde ustalaşmış olduğumdan, bundan iki yıl önce *Dungeons of Daggorath'ı* da çözmüştüm. Bir haftasonumun neredeyse tamamını almıştı. Grafikler tam devekuşu Simülasyonu olsa da, oyun fena eğlenceliydi ve aşırı ölçüde bağımlılık yaratıyordu.

Mesaj panolarından takip ettiğim kadarıyla, son beş yıl içerisinde birkaç avcı, burada, Halliday'in TRS-80'inde *Dungeons of Daggorath* oynayarak oyunu bitirmişti. Hatta bazıları, herhangi bir şey olur diye kutunun içerisindeki bütün oyunları sonuna dek oynamış olsa da, hiçbir yere varamamışlardı. Ama bu oyuncuların hiçbiri TRS-80'in karşısına Bakır Anahtar'la da oturmamıştı.

Makineyi kapatıp *Dungeons of Daggorath* kartuşunu sokarken ellerimin hafif bir şekilde titrediğini fark ettim. Bilgisayarı yeniden açtığımda, kapkara ekranda tekinsiz ses efektleri ve kaba grafiklerle bir büyücü belirdi. Elinde uzun bir değnek tutan büyücünün altında, büyük harflerle şu yazıyordu: GİR DE GÖR BAKALIM ... DUNGEONS OF DAGGORATH!

Parmaklarımı klavyenin üzerine koydum. Oyunu oynamaya başladığım anda, Halliday'in şifonyerinin üzerindeki portatif müzik seti kendi kendine açılarak, tanıdık bir müziği çalmaya başladı. Basil Polidorious'un “Barbar Conan” şarkısıydı bu.

Bunun, doğru yolda olduğumu gösteren tuhaf bir Halliday işareti olduğunu düşündüm.

Kısa süre sonra kendimi oyuna iyice kaptırdım. Avatarımın Halliday'in odasında olduğunu da; gerçekte, elektrikli ısıtıcıya iyice sokulduğum sığınağımda, önümdeki boşlukta hayali bir klavyeye komutlar girdiğimi de bütünüyle unutmuştum. Sanal ya da değil, oyunla aramdaki diğer tüm katmanlar eriyip gitmiş; kendimi oyunun içindeki oyunda kaybetmiştim.

*Dungeons of Daggorath'*ta, avatarınızı, klavye tuşlarıyla girdiğiniz SOLA DÖN ya da MEŞALEYİ AL gibi komutlarla kontrol ediyor, vektör grafikli koridorlardan oluşan labirentte yolunuzu bulmaya çalışıyordunuz. Zorluk düzeyleri gittikçe artan zindanın beş ayrı seviyesinde aşağılara indikçe, örümcekler, taştan devler, bloblar ve hayaletlerle uğraşmak zorundaydınız. Oyunun çok iyi bildiğim komutları ve kendine özgü tuhaflıklarını yeniden hatırlamam biraz zaman alsa da, bir süre sonra her şey yerli yerine oturmaya başladı; oyunu çözmek artık o kadar zor değildi. Oyunun herhangi bir anında

bulunduğum noktayı kaydedebilmem bana sonsuz can sağlıyordu (diğer taraftan, kaset sürücüsünü kullanarak oyunu kaydedip yeniden yüklemek yavaş ve ağrılı bir süreçti; bazen birkaç kere denememem gerektiği gibi, kasetçaların ses ayarıyla da cebelleşmem gerekiyordu).

Oyun sürerken “Barbar Conan” şarkısı sona erince, kasetin diğer yüzü çalmaya başladı; *Ladyhawke'm* sintisayzır yüklü şarkısını dinliyordum artık. Bunu Aech'in gözüne sokacağım anı düşündüm.

Sabahın dördünde zindanın son seviyesine ulaşarak, Daggorath'ın Şeytani Büyücüsü ile karşı karşıya geldim. Ölüp oyunu yeniden yükledim. Sonra bir daha. En sonunda bir Elf kılıcı ve Buz Yüzüğü kullanarak büyücüyü haklamayı başardım. Oyunu tamamlayıp büyülü yüzüğü ele geçirdiğim anda, ekranda, değneğinin ucunda parlak bir yıldız olan, cüppeli bir büyücünün görüntüsü ve hemen altında da bir metin belirdi: BEKLE! KADERİN YENİ BİR BÜYÜCÜNÜN ELLERİNDE!

Ne olacağını görmek için bekledim. Bir süre hiçbir şey olmadı. Ardından, Halliday'in nokta vuruşlu yazıcısı canlanarak, gürültü bir şekilde tek satır yazının olduğu bir kağıdı yukarı çıkardı. Kağıdı yırtarak aldım.

TEBRİKLER! İLK KAPI'YI AÇTINIZ!

Başımı yana çevirdiğimde, duvarda, bir saniye önce War*Games* posterinin olduğu yerde beliren dövme demirden geniş kapıyı gördüm. İki kanatlı kapının tam ortasında, üzerinde anahtar deliği olan bakır kaplı bir kilit vardı.

Kilide ulaşmak için Halliday'in şifonyerinin üzerine çıktım ve Bakır Anahtar'ı deliğe sokup çevirdim. Kapının iki kanadı açılırken, sanki demir aşırı ısıtılmış gibi sıcak bir parlaklık gözlerimi aldı. İki kanat ardına kadar açıldığında karşıma yıldızlarla kaplı bir alan çıktı. İlk Kapı, uzayın derinlerine açılan bir portaldı demek!

O anda, kaynağını göremediğim bir sesin “Tanrım, ne kadar da çok yıldız!” dediğini duydum. Bu alıntıyı tanımıştım; *2001* filmindendi. Alçak sesli, tedirgin edici uğultuyu, aynı filmin müziklerinden bir parça izledi: Richard Strauss'dan “Also Sprach Zarathustra”.

Öne doğru eğilerek portaldan içeri baktım. Her taraf yıldızlarla kaplıydı. Gözlerimi kıstığımda, uzaklarda birkaç nebula ve galaksi olduğunu görebiliyordum. Tereddüt yaşamadım. Kendimi portaldan içeri bıraktım. Ve sanki bir güç tarafından çekiliyormuşum gibi, düşmeye başladım. Oysa aşağı değil, yukarı doğru düşüyordum. Yıldızlar da benimle birlikte geliyordu.

0011

Kendimi bir atari salonunda *Galaga* oynarken buldum.

41.780 puanla, oyunda epey ilerlemiş durumdaydım. Bakışlarım aşağı kaydığında, kontrol tuşlarının üzerindeki ellerimi gördüm. Birkaç saniyelik beceriksizliğin ardından, içgüdüsel bir hamleyle joysticki sola kırıp gemilerimden birini son anda kurtarmayı başardım.

Bir yandan oyunu takip ederken, bir yandan da etrafımı incelemeye çalışıyordum. Solumda bir *Dug-Dug*, sağımda ise bir *Zaxxon* makinesi vardı. Ardımdaki düzinelerce oyun makinesinde süren dijital çarpışmaların kakofonisini duyabiliyordum. *Galaga'da* bulunduğum dalgayı bütünüyle temizlediğim anda, oyun makinesinin ekranından yansıyan görüntümü fark ettim. Bu, Avatarımın değil, Matthew Broderick'in yüzüydü. *Ferris Bueller* ve *Ladyhawke* öncesi dönemden, genç Matthew Broderick'in yüzü.

Nerede ve kim olduğumu anladım.

WarGames filminde Matthew Broderick'in oynadığı karakter olan David Lightman'dim. Bu da Lightman'in filmdeki ilk sahnesiydi.

Filmin içindeydim.

Bir kez daha etrafıma hızlı bir şekilde göz attığımda, filmdeki atari/pizza salonu 20 Grand Palace'ta olduğumu anladım. 80'lerin kabarık saç modellerine sahip çocuklar oyun makinelerinin başında toplanmıştı. Kabinlere kurulmuş olan diğerleri ise pizza yiyip sodalarını içmekle meşguldü. Köşedeki müzik kutusunda The Beepers'dan “Video Fever” çalıyordu. Her şey tıpkı filmdeki gibiydi. Halliday *WarGames*'i en ince detayına dek kopyalayarak, etkileşimli Simülasyonunu yaratmıştı.

İnanılmazdı!

Yıllardır İlk Kapı'nın ardında beni neyin beklediğini düşünmeme rağmen, içine düştüğüm ortam aklımın ucundan bile geçmemişti. Aslında bunu tahmin etmem gerekirdi. Sonuçta *WarGames*, Halliday için tüm zamanların en iyi filmlerinden biriydi; hatta sırf bu yüzden filmi belki otuz kere seyretmiştim. Eh,

sırf bu yüzden demek yanlış olur; film gerçekten de harikaydı. Araştırmalarımın karşılığını almaya başlamıştım.

Elektronik bir ses duydum; ses kotumun sağ cebinden geliyor gibiydi. Sol elimi joystickte tutarak, cebime uzandım ve dışarı dijital bir saat çıkardım. Saat yanıp sönen rakamlarla 7.45'i gösteriyordu. Alarmı susturmak için tuşlardan birine bastığımda, ekranımın tam ortasında bir uyarı mesajı belirdi: DAVID, OKULA GEÇ KALACAKSIN!

İlk Kapı'nın beni nereye getirdiğini anlamak için, ses komutuyla OASIS haritasını ekranımın ortasına çektim. Ama Middletown bir kenara, artık OASIS'te bile değildim. Konum belirleyici simge boş ekranın tam ortasında duruyordu; bunun anlamı harita dışında olduğumdu. Kapıdan geçtiğimde avatarım bağımsız bir Simülasyona -OASIS'ten ayrı, sanal bir bölgeye- girmiş olmalıydı. Geri dönmenin tek yolu görevi tamamlayarak İlk Kapıyı temizlemekti. Ama bir bilgisayar oyununun içindeysem, nasıl oynamam gerekiyordu? Bu bir görevse, amacım neydi? Aklımda bu sorularla *Galaga* oynamaya devam ettim. Birkaç saniye sonra da, salona giren bir çocuğun bana doğru yaklaştığını gördüm.

“Selam, David!” dedi. Gözleri oyun ekranındaydı.

Çocuğu filmden tanımıştım. Adı Howie'ydi. O anda, Matthew Broderick'in karakterinin, okula yetişmek için oyunu Howie'ye bıraktığını hatırladım.

Çocuk birebir olarak aynı ses tonuyla, “Selam, David!” dedi yeniden. Bu defa kelimeler, ekranımın alt kısmında metin olarak da belirmişti. Yanıp sönen kırmızı harflerle SON DİYALOG UYARISI! yazıyordu.

Neyin içinde olduğumu çözmeye başlamıştım. Simülasyon, filmdeki bir sonraki repliği söylemem için beni son kez uyarıyordu. Bu repliği çıkaramazsam ne olacağını tahmin edebiliyordum. Oyun bitecekti.

Paniğe kapılmadım. *WarGames'i* o kadar çok seyretmiştim ki, filmi başından sonuna ezbere biliyordum.

“Selam, Howie!” dedim. Duyduğum ses bana ait değildi. Matthew Broderick'in sesiydi. Repliği söylediğim anda, ekranımdaki uyarı mesajı yok olarak, yerini kazandığım 100 puana bıraktı.

Sahnenin geri kalanını zihnimde canlandırmak için hafızamı zorlarken, bir sonraki replik de dudaklarımdan döküldü: “Nasıl gidiyor?” Skorum 200 puana çıkmıştı.

“Fena değil,” oldu Howie'nin yanıtı.

Başımın döndüğünü hissediyordum. Bu inanılmazdı. Filmin içindeydim. Halliday elli yıllık eski bir filmi, gerçek-zamanlı etkileşimli bir bilgisayar

oyununa dönüştürmüştü. Bu oyunu programlamasının ne kadar zamanını aldığını düşündüm. Yeni bir uyarı mesajı belirdi: OKULA GEÇ KALACAKSIN! ACELE ET!

Galaga makinesinden ayrılarak, Howie'ye, “Hey, yerime geçmek ister misin?” diye sordum.

“Olur,” diyerek joysticki devraldı. “Teşekkürler!”

Bu diyalogun ardından atari salonunun zemininde, bulunduğum yerden çıkışa doğru giden yeşil bir hat belirdi. Hattı takip ederek çıkışa yönelmişken, bir anda durup geriye döndüm ve tıpkı filmde David'in yaptığı gibi, *Dig Dug* oyun makinesinin üzerinde bıraktığım defterimi aldım. Ekranımda BONUS! mesajı belirdi.

“Hoşça kal, David!” diye seslendi Howie.

“Hoşça kal,” diye seslendim ben de. Bir 100 puan daha! Bu çocuk oyuncağıydı!

Hattı izleyerek 20 Grand Palace'ın dışına çıktığım anda, kendimi kalabalık bir caddede buldum. Birkaç bloğun ardından köşeyi döndüm ve yeşil hattın büyük bir tuğla binaya yöneldiğini gördüm. Binanın üzerindeki tabelada, Snohomish Lisesi yazıyordu. Burası, filmin sonraki birkaç sahnesinin geçeceği, David'in okuluydu.

İçeri girdiğim esnada zihnim düşüncelerle doluydu. Önümdeki iki saat boyunca tek yapmam gereken *WarGames* filminden ezbere bildiğim replikleri söylemekse, bu iş çok kolay olacaktı. Demek farkında olmadan, kendimi bu önemli ana hazırlamıştım. *WarGames*'i, belki *Real Genius* ya da *Better Off Dead*'den bile daha iyi biliyordum.

Okulun boş koridorunda koşarken, ekranımda bir başka uyarı mesajı belirdi: BİYOLOJİ DERSİNE GEÇ KALDIN!

Artık parlak bir ışık saçan yeşil hattı takip ettim; en sonunda ikinci katta bulunan biyoloji sınıfına ulaşmıştım. Kapının penceresinden baktığımda, dersin çoktan başlamış olduğunu gördüm. Öğretmen tahtanın önündeydi. Sınıftaki, bana ait olan tek boş sandalyeyi de görebiliyordum.

Ally Sheedy'nin hemen arkasındaki sandalyeydi bu.

Kapıyı açıp parmaklarımın ucunda yerime doğru ilerlerken, öğretmen beni anında fark etti.

“Ah, David! Aramıza katılman ne hoş!”

Filmin sonunu getirmek sandığımdan çok daha zor oldu. Yalnızca oyunun “kurallarını” çözerek skor sisteminin nasıl çalıştığını anlamam bile on beş dakikamı almıştı. Gerektiği yerlerde filmin diyaloglarını söylemekten daha

fazlasını yapmam gerekiyordu. Mesela Broderick'in oynadığı karakterin filmde yaptığı her şeyi, doğru zamanda ve tam olarak aynı şekilde yapmalıydım. Bu, defalarca seyrettiğiniz ancak tek bir kez bile provasını yapmadığınız bir oyunda başrol oynamaya benziyordu.

Filmin ilk bir saati boyunca aşırı gergindim; diyalog anına hazır olabilmek için sahneleri zihnimde yeniden kurmakla uğraşıyordum. Bir repliği yanlış söylediğimde ya da bir şeyi tam zamanında yapmadığımda, skorum düşerken ekranımda da uyarı mesajları beliriyordu. Arka arkaya iki hata yaptığımda, son uyarı mesajımı aldım. Üçüncü bir hata yaptığımda ne olacağından emin değildim. Kapıdan dışarı atılacağımı ya da avatarımın oracıkta öleceğini tahmin edebiliyordum. Bunu öğrenmek için can attığım yoktu.

Arka arkaya yedi hamleyi hatasız gerçekleştirdiğimde ya da yedi repliği doğru bir şekilde söylediğimde, "İpucu Kartı" kazanıyordum. Ne yapacağımı ya da söyleyeceğimi çıkaramadığım anlarda, tıpkı bir *prompter* gibi, ekranımda yapmam ya da söylemem gereken şeyin belirmesini sağlayan bu kartı kullanabiliyordum.

Karakterimin yer almadığı sahnelerde, Simülasyon pasif dış görüntüye geçiyordu; bu anlarda tek yapmam gereken, eski bilgisayar oyunlarındaki ara sahneler gibi, olanları seyretmekti. Biraz olsun dinlenebildiğim bu sahnelerden birinde, konsolun sabit diskinden arşivimdeki *WarGames* dosyasına ulaşmaya yeltendim; böylelikle ekranımda açacağım pencerede filmi oynatarak ihtiyacım olan kısımları alabileceğimi düşünmüştüm. Ama sistem buna izin vermedi. Hatta kapının içindeyken, ekranımda hiçbir pencere açamıyordum. Bunu denememle, uyarı mesajının suratıma vurulması bir oldu: HİLE YAPMAK YOK. BUNU BİR DAHA DENERSEN OYUN BİTER!

Neyse ki yardıma ihtiyacım olmadığını anladım. Oyunda ulaşabileceğim maksimum sayı olan beş ipucu kartını ele geçirdikten sonra rahatladım. Artık eğleniyordum. En sevdiğim filmlerden birinin içinde keyif almak benim için zor değildi. Hatta bir süre sonra, replikleri tam olarak filmdekiyle aynı ses tonunda söylediğimde bonus puan kazanıldığını bile fark ettim.

O anda bunu henüz bilmiyor olsam da, bütünüyle yeni bir oyun türünü oynayan ilk kişiydim. GSS, İlk Kapı'nın içine *WarGames* Simülasyonunun kurulduğunu öğrendikten sonra (bunu çok kısa zamanda öğreneceklerdi), *FilmSenkron* adını koydukları bu oyun fikrinin patentini alarak, etkileşimli oyunlara dönüştürmek amacıyla eski film ve TV programlarının haklarını toplamaya başladı. *FilmSenkron*'un bir anda popülerlik kazanmasıyla, insanlara

favori film ya da dizilerinde başrol oynama şansını veren bu yeni oyun türüne yönelik büyük bir pazar olduğu anlaşıldı.

Filmin son sahnelerine ulaştığımda, uykusuzluktan ve yorgunluktan kasılmaya başlamıştım; yirmi dört saatten uzun süredir Simülasyona bağlıydım. Görevi tamamlamak için yapmam gereken son şey, süperbilgisayar WOPR'ye "kendine kendine" üç taş oynamayı öğretmekti. Kendine karşı oynadığı her oyun beraberlikle tamamlandığından, bu çözümsüzlük WOPR'nin yapay zekasına, küresel termonükleer savaşın da, "kazanmanın tek yolunun oynamamaktan geçtiği" bir oyun olduğunu öğretti. Böylelikle WOPR'nin, Amerika Birleşik Devletleri'nin sahip olduğu bütün nükleer füzeleri Sovyetler Birliği'ne yollaması engellenmiş oldu.

Ben, David Lightman, Seattle'dan gelen yeniyetme bir bilgisayar kurdu, tek başıma insanoğlunun medeniyetini yok olmaktan kurtarmıştım.

NORAD kumanda merkezinin derin bir nefes alarak kutlamalara başlamasının ardından, filmin kapanış jeneriğini bekledim. Ama jenerik başlamadı. Bunun yerine, etrafımdaki bütün karakterler bir anda yok oldu; devasa savaş odasında tek başıma kalmıştım. Bilgisayarlardan birinin monitöründen Avatarımın yansımasına baktığımda, artık Matthew Broderick olmadığımı anladım. Yeniden Parzival'e dönüşmüştüm.

Kumanda merkezinin ortasında, ne yapmam gerektiğini düşündüm. Birdenbire, önümdeki bütün monitörler karardı; hepsinde de ışıltılı yeşil harflerle, aynı dört satırlık metin belirdi. Bir başka bilmeceyle karşı karşıya olmalıydım:

Kaptan saklıyor Yeşimtaşı Anahtar'ı
Uzun zaman bakımsız bırakılmış beyaz bir evde
Oyunu bitirecek düdük çalınabilir
Ancak kupaların tamamı elde edildiğinde

Birkaç saniye boyunca dörtlüğe baktım. Ardından sersem halimden kurtularak, hemen metnin birkaç ekran resmini aldım. Ben bunu yaparken, Bakır Kapı yakınımdaki bir duvarın ortasında yeniden ortaya çıkmıştı. Açık olan kapıdan, Halliday'in yatak odasını görebiliyordum. Dışarı çıkış bu kapıdan olacaktı.

Başarmıştım! İlk Kapı'yı temizlemiştim!

Bakışlarımı yeniden monitörlerin tamamını kaplayan dörtlüğe çevirdim. Beşliği çözümleyerek Bakır Anahtar'ı bulmam yıllarımı almıştı. İlk bakışta,

Yeşimtaşı Anahtar'ı bulmamı sağlayacak bu yeni bilmecenin çözümü de uzun yıllar gerektirecek gibi göründü. Tek kelimesi bile bir şey ifade etmiyordu. Ama bitap düşmüş durumdaydım; neredeyse ayakta uyuyordum. Bilmecelere kafamı verecek durumda olmadığım ortadaydı.

Kapıdan geçerek Halliday'in odasına sıçradım. Arkama dönüp duvara baktığımda, kapı çoktan yok olmuştu. Kapının yerinde, ilk başta olduğu gibi, *WarGames* posteri duruyordu.

Hemen avatarımın istatistiğini kontrol ettim: kapıyı temizlediğim için kazandığım yüz bin XP, avatarımı 20. seviyeye çıkarmaya yetmişti. Ardından Skorbord'a baktım:

```
1.   Parzival  110.000  ∏
2.   Art3mis   9.000
3.   JDH       0000000
4.   JDH       0000000
5.   JDH       0000000
6.   JDH       0000000
7.   JDH       0000000
8.   JDH       0000000
9.   JDH       0000000
10.  JDH       0000000
```

Skorum yüz bin puan artarken, yanında da bakır renkli bir kapı simgesi belirmişti. Muhtemelen medya (ve dünyadaki herkes) bir önceki geceden bu yana Skorbord'u takip ediyordu. Yani İlk Kapı'yı temizlediğimi artık herkes biliyordu. Bunun nelere yol açacağını düşünemeyecek kadar yorgundum. Aklımdaki tek şey uyumaktı.

Koşarak merdivenleri inip mutfağa girdim. Dışarıdaki Ford'un anahtarları buzdolabının yanında, dolabın üzerindeydi. Anahtarları kaptığım gibi kendimi dışarı attım. Araba (briketlerin üzerindeki lastiksiz olan değil de, diğeri), 1982 model bir Ford Thunderbird'dü. İkinci denemede motoru çalıştırdıktan sonra, garaj yolundan çıkıp hızla istasyona yöneldim.

İstasyona ulaşır ulaşmaz, Ludus'taki okuluma en yakın nakil terminaline geri ışınlandım. Avatarımın ele geçirdiği hâzineleri, zırhı ve silahları okul dolabıma bıraktım ve en sonunda OASIS'ten çıkış yaptım.

Vizörümü yüzümden çekip çıkardığımda, saat sabah 6.17'ydi. Kançanağı olmuş gözlerimi ovuşturarak, karanlık sığınağıma baktım. Son yirmi dört saatte olanları zihnimde toparlamaya çalışıyordum.

O anda, minibüsün içinin ne kadar soğuk olduğunu fark ettim. Bunca saatin ardından, bir açıp bir kapatarak kullandığım ısıtıcının pilleri tükenmişti. Egzersiz bisikletine atlayarak pilleri şarj edemeyecek kadar yorgun durumdaydım. Teyzemin karavanına gidecek gücüm de yoktu. Ama kısa süre içinde güneş yüzünü gösterecekti. Bu yüzden donarak ölme riskini almadan, sığınağımda uyuyabileceğimi düşündüm.

Sandalyemden yere kayıp, uyku tulumunun içine kıvrıldım. Gözlerim kapanırken, yeni bilmeceyi düşünüyordum. Ama aradan birkaç saniye geçmeden, derin bir uykuya dalmıştım bile.

Rüyamda, etrafımı sarmış birkaç farklı orduyla, yakılıp yıkılmış bir savaş alanının ortasında duruyordum. Tam önümde Altılılar'dan kurulu bir ordu; bu ordunun her iki tarafında ise farklı avcı klanlarının oluşturduğu başka ordular dizilmişti.

Herkesin ellerinde kılıçlar ve büyülü silahlar görüyordum.

Bakışlarım vücuduma kaydı. Bu, Parzival'in değil, kendi vücudumdu. Üzerimde kağıttan bir zırh olduğunu fark ettim. Sağ elimde plastikten oyuncak bir kılıç, sol elimde ise kocaman bir cam yumurta tutuyordum. *Risky Business* filminde Tom Cruise'a çok fazla sıkıntı yaşatan cam yumurtaya benziyor olsa da, bunun benim için, Halliday'in Paskalya Yumurtası olduğunu bir şekilde çıkarabiliyordum.

Herkesin ortasında elimde yumurtayla dikiliyordum.

Etrafımı saran ordular aynı anda savaş çığlıklarıyla saldırıya geçti. Gözlerini kan bürümüştü; hayvanlar gibi dişlerini çıkarmışlardı. Yumurtayı almak için geliyorlardı ve onları durdurmak için yapabileceğim hiçbir şey yoktu.

Bir şekilde rüya gördüğümün farkındaydım; bu yüzden kimse bana el süremeden uyanmayı bekledim. Ama bu olmadı. Yumurtanın elimden alındığını ve vücudumun parçalara ayrıldığını hissettim.

0012

On iki saatten daha fazla uyudum ve okulu kaçırdım.

Uyandığımda, gözlerimi oğuşturarak bir süre sessizce yattım. Kendimi bir gün önce yaşadıklarımın gerçek olduğuna inandırmaya çalışıyordum. Her şey rüya gibi geliyordu. Gerçek olamayacak kadar iyi. En sonunda vizörüme uzandım ve emin olmak için OASIS'e giriş yaptım.

Bütün haberlerde, en tepesinde Avatarımın adının yazılı olduğu Skorbord yer alıyordu. Art3mis halen ikinci durumdaydı ancak skoru 109.000'e çıkmıştı; yani benden yalnızca 1.000 puan gerideydi. Ve onun adının yanında da bakır renkli kapı simgesi görünüyordu.

Demek Art3mis de başarmıştı. Ben uyurken, Bakır Anahtar üzerindeki mesajı çözmüş, ardından Middletown'a giderek kapıyı bulmuş ve *WarGames* Simülasyonunu tamamlamıştı. Bunların hepsini benden yalnızca birkaç saat sonra yapmıştı.

Artık kendi başarım o kadar da etkileyici gelmiyordu.

Birkaç haber kanalına göz attıktan sonra, Skorbord'un önünde konuşan iki adamın yer aldığı en büyük haber kanallarından birinde durdum, Soldaki, entelektüel görünümlü, orta yaşlı, “Edgar Nash, Avcı Uzmanı” olarak anılan adam, Skorbord'daki değişen puanları açıklıyor gibiydi.

“-görünen o ki, Parzival adlı avatar, Bakır Anahtar'ı ilk bulan avcı olduğu için, ikinci durumdaki avatardan biraz daha yüksek puan aldı,” diyordu Nash. “Bu sabahın erken saatlerinde ise, Parzival'in skoru yüz bin puan daha yükseldi ve adının yanında da Bakır Kapı simgesi belirdi. Aynı durum birkaç saat sonra da Art3mis için gerçekleşti. Bunun anlamı, Parzival ve Art3mis'in üç kapıdan ilkini açtığı olmalı.”

“Yani James Halliday'in *Anorak'ın Daveti*'nde bahsettiği şu ünlü kapılar mı?” diye sordu spiker.

“Aynen öyle.”

“Ama, Bay Nash, aradan beş yıl geçtikten sonra nasıl olur da iki farklı avatar ilk kapıyı aynı gün içinde bulabilir? Hem de yalnızca birkaç saat arayla? Bu yalnızca tesadüf olabilir mi?”

“Bu konuda tek bir makul açıklama geliyor aklıma. Bu iki kişi, Parzival ve Art3mis, birlikte çalışıyor olmalı. Şu avcı klanlarından birinin üyesi olabilirler. Bildiğiniz gibi bu klanlar-” Kaşlarımı çatarak kanalları gezmeye devam ettim. Bir süre sonra, aşırı heyecanlı bir spikerin uydu aracılığıyla Ogden Morrow'la görüşmekte olduğu bir kanala geldim. *Ogden Morrow!*

“-yayınımıza Oregon'daki evinden katılıyor. Bize zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz, Bay Morrow.”

“Dert değil,” dedi Morrow. Medyada son kez görünmesinin üzerinden neredeyse altı yıl geçmiş olmasına rağmen, hiç yaşlanmamış görünüyordu. Zaptedilemeyen gri saçları ve uzun sakalıyla Albert Einstein ile Noel Baba arası bir görünüme sahipti. Bu karşılaştırma kişiliği açısından da geçerliydi.

Spiker boğazını temizlerken, gerginliğini gizleyemediğini fark ettim. “Öncelikle size son yirmi dört saatte olanlar hakkında ne düşündüğünüzü sormak istiyorum. Bir anda Halliday'in Skorbord'unda iki adın belirmesi sizi şaşırttı mı?”

“Şaşırtmak mı? Evet, sanırım biraz şaşırdığımı söylemeliyim. Ama heyecanlandığımı söylemek daha doğru olur. Herkes gibi ben de bunun gerçekleşeceği günü bekliyordum. Elbette, bunu görecek kadar yaşayıp yaşamayacağımdan bile emin değildim! Ama görebildiğime memnunum. Oldukça heyecan verici bir gelişme, öyle değil mi?”

“Bu iki avcının, yani Parzival ve Art3mis'in birlikte çalıştığını düşünüyor musunuz?”

“Hiçbir fikrim yok. Olabilir.”

“Sizin de bildiğiniz gibi, Girişken Simülasyon Sistemleri bütün OASIS kullanıcılarının kayıtlarını gizli tutuyor. Yani bu iki avatarın gerçek kimliklerini öğrenme şansımız yok. Aralarından birinin ya da her ikisinin birden, ortaya çıkarak kendilerini göstereceğini düşünüyor musunuz?”

Morrow tel çerçeveli gözlüğünü düzelterek, “Biraz akılları varsa, buna yanaşmayacaklardır,” dedi. “Onların yerinde olsam, kimliğimin gizli kalması için her türlü önlemi alırdım.”

“Peki ama neden?”

“Çünkü ortaya çıktıkları anda, bir daha huzur yüzü göremeyecekler. İnsanlar Halliday'in Yumurtası'nı bulabileceğinizi düşündüğünde, asla peşinizi bırakmazlar. Bu konuda bana güvenebilirsiniz, kendi deneyimlerime dayanarak söylüyorum.”

“Evet, sanırım anlıyorum.” Spikerin yüzünde yapmacık bir gülümseme belirdi. “Ancak haber kanalımız hem Parzival hem de Art3mis'le e-posta yoluyla temasa geçerek, ister OASIS'te ister gerçek dünyada gerçekleştirilecek özel bir röportaj için cömert tekliflerde bulundu.”

Morrow, “Bu türden teklifler aldıklarına şüphem yok. Ama kabul edeceklerini sanmam,” dedikten sonra, sanki doğrudan benimle konuşuyormuş gibi kameraya baktı. “Onların becerdiği şeyi becerecek kadar akıllı olan hiç kimse medyanın köpekbalıklarıyla konuşarak hayatını riske sokmayacaktır.”

Spiker rahatsız bir şekilde genzini temizledi. “Ah, Bay Morrow ... Bunun gerçekten gerekli olduğunu düşünmüyorum.” Morrow yalnızca omuz silkti. “Ben ise düşünüyorum.”

“Evet, devam ediyoruz ... Peki, Bay Morrow, önümüzdeki haftalarda Skorbord'da olabilecek değişimler üzerine tahminleriniz var mı acaba?”

“Geriye kalan sekiz boş yerin çok çabuk dolacağına bahse girebilirim.”

“Neden?”

Morrow, “Belki bir kişi sır tutabilir. Ama iki kişi değil,” dedi bir kez daha doğrudan kameraya bakarak. “Bilemiyorum. Yanılıyor da olabilirim. Ama emin olduğum bir şey var ki Altılılar, Bakır Anahtar ve İlk Kapı'nın yerini öğrenmek için bildikleri her türlü pis numarayı çekecektir.”

“Sanırım IOI şirketinin çalışanlarından bahsediyorsunuz?”

“Evet. IOI'nin adamlarından bahsediyorum. Onların yegane düşüncesi yarışma kurallarında boşluklar saptayarak, Jim'in vasiyetini kendi emellerine alet etmek. Ortadaki bahiste OASIS masaya sürülmüş durumda. Jim'in isteyeceği son şey, yarattığı Simülasyonun IOI gibi faşist, uluslararası bir şirketin eline düşmesi olacaktır.”

“Bay Morrow, şu anda konuştuğumuz haber kanalı da IOI'nin-”

Morrow neşeyle, “Elbette bu haber kanalı da IOI'nin!” dedi. “Aslında neredeyse her şey onların! Sen de buna dahilsin, tatlı çocuk! Demek istediğim, şirket propagandalarını yapman için seni oraya oturtmadan önce, kıçına bir UPC kodunun[30] dövmesini yaptılar mı yapmadılar mı?”

Spikerin bakışları kameradan uzaklaşarak stüdyonun içinde bir yerlere kaydı.

“Hadi ama!” dedi Morrow. “Beni daha fazla konuşturmadan yayını kesin!” Haber kanalı uydu bağlantısını keserken Morrow kahkahalarla gülüyordu.

Spiker kendini toparlamak için birkaç saniye daha harcadıktan sonra, “Yayınımıza katıldığınız için bir kez daha teşekkürler, Bay Morrow. Ne yazık ki süremiz kısıtlı. Şimdi, tanınmış Halliday uzmanlarıyla birlikte olan Judy'ye bağlanıyoruz.” Gülümseyerek vidfeed penceresini kapattım. Aklımda ihtiyarın

tavsiyesi dönüyordu. Morrow'un yarışma hakkında, ortaya koyduğundan çok daha fazlasını bildiğinden her zaman şüphelenmiştim zaten.

Morrow ve Halliday birlikte büyümüş, birlikte şirket kurmuş ve birlikte dünyayı değiştirmişti. Oysa hayatları çok farklı olmuştu. Morrow'un hayatı insanlıkla çok daha bağlantılıydı. Ve çok daha fazla trajediyle.

Girişken Simülasyon Sistemleri'nin henüz Girişken Oyunlar olduğu 90'ların ortalarında, Morrow, Londra'da doğup büyümüş lise aşkı Kira Underwood ile evlendi (gerçek adı Karen olmasına rağmen, *Dark Crystal* filmini seyrettiği andan itibaren kendisine Kira denmesinde ısrar etmişti). Morrow ile Kira, kızın öğrenci değişim programıyla İngiltere'den Amerika'ya gelmesi üzerine tanıştılar. Morrow otobiyografisinde, Monty Python, çizgi romanlar, fantezi romanları ve bilgisayar oyunlarına arsızlık düzeyinde tutkun olan Kira'nın "örnek mahiyetinde bir *geek* kızı" olduğunu yazıyordu. Kira ve Morrow'un birlikte aldığı birkaç ders vardı ve Morrow neredeyse anında kıza tutulmuştu. Kira'yı haftasonları düzenledikleri *Dungeons & Dragons* seanslarına davet ettiğinde (tıpkı birkaç yıl önce Halliday'i davet ettiği gibi), kızın bu daveti tereddütsüz kabul etmesi Morrow'u oldukça şaşırtmıştı. "Her haftasonu toplanan oyun grubumuzdaki yegane kızdı. Ve Jim de dahil olmak üzere bütün çocuklar Kira'ya fena halde vuruldu. Hatta Jim'e 'Anorak' adını veren de Kira oldu; İngiliz argosunda 'saplantılı *geek'* anlamına geliyordu bu kelime. Sanırım Jim, Kira'yı etkilemek için 'Anorak'ı D&D karakterinin adı olarak kullanmaya karar vermişti. Ya da yalnızca espriyi anladığını göstermek istiyordu. Karşı cinsle iletişim kurmak Jim'in aşırı ölçüde gerilmesine neden oluyordu. Kira, Jim'in rahat bir şekilde konuşabildiğini gördüğüm tek kızdı. Ancak bu rahatlığı yalnızca oyun seanslarımızda, kendimiz için yarattığımız karakterler aracılığıyla, Anorak olarak yaşayabiliyordu. Kira'yla her zaman, D&D karakterinin adı olan Leucosia'yı kullanarak konuşurdu."

Ogden ve Kira çıkmaya başladı. Artık Londra'ya dönme vaktinin geldiği sömestir sonunda, birbirlerine aşklarını ilan ettiler. Uzak kaldıkları lisenin son yılında, FidoNet denilen, internet öncesi dönemden bir mesaj panosunu kullanarak iletişim halinde kaldılar. Liseden mezun olmalarının ardından, Kira yeniden Amerika Birleşik Devletleri'ne dönerek, Morrow'la birlikte eve çıktı ve aynı zamanda Girişken Oyunlar'ın da ilk çalışanlarından biri oldu (ilk iki yıl, şirketin sanat departmanı Kira'ydı). OASIS'in açılmasından birkaç yıl sonra nişanlandılar. Bir yıl sonra evlendiklerinde, Kira GSS'deki Sanat Yönetmenliği işini bıraktı (sahip olduğu şirket hisseleriyle artık o da bir milyonerdi); Morrow ise beş yıl daha işinin başında kaldı. Ardından, 2022 yazında, "kişisel

nedenlerle” şirketten ayrıldığını açıkladı. Ancak yıllar sonra yayınlanan otobiyografisinde, oyun endüstrisinden çıktıkları için GSS'den ayrıldığını ve OASIS'in korkunç bir başka şeye dönüştüğüne inandığını yazdı. Morrow, OASIS'i “insanlığın kendi rızasıyla kapatıldığı bir hapishane” olarak nitelendiriyordu. “OASIS, insanoğlunun medeniyeti -öncelikle ihmalkarlık yüzünden- yavaş yavaş çökerken, sorunlardan kaçmak için hoş bir yerdi.”

Morrow'un GSS'den ayrılmasına yol açan bir diğer nedenin Halliday'le zıt düşmeleri olduğuna yönelik söylentiler de yok değildi. Morrow ve Halliday bu türden iddialar üzerine herhangi bir açıklık getirmediğinden, uzun yıllara dayanan arkadaşlık ve ortaklıklarını neyin yıktığı kesinlenemedi. Ancak şirket içinden gelen bilgilere inanılacak olursa, Morrow'un GSS'den ayrılmasından önceki son birkaç yıl, iki ortağın arası açılmıştı ve artık hiç konuşmuyorlardı. Gene de Morrow, bilinmeyen bir meblağ karşılığında hisselerinin tamamını Halliday'e devrederek, şirketten sorunsuz bir şekilde ayrıldı.

Ogden ve Kira, Oregon'daki evlerine çekilerek, eğitim alanında faaliyet gösteren, Halcydonia İnteraktif adında kar amacı gütmeyen bir yazılım şirketi kurdu; şirket çocuklar için ücretsiz etkileşimli macera oyunları geliştiriyordu. Aralarında benim de bulunduğum birçok çocuk, tamamı büyülü Halcydonia Krallığı'nda geçen bu oyunlarla büyümüştür. Hayatına yığınlarda başlamak zorunda kalan yalnız bir çocuk olarak, Morrow'un oyunları hapsolduğum korkunç dünyadan dışarı çıkmamı sağlıyordu. Bu oyunlar bana matematik ve problem çözme yeteneğini kazandırırken, özgüvenimi geliştirmemi de sağladı. Bir açıdan, Morrowlar'i ilk öğretmenlerim olarak görebilirim.

GSS'den ayrılmalarının sonrasındaki on yıl boyunca, Ogden ve Kira, nispeten münzevi, huzurlu ve mutlu bir yaşam sürdüler. Çocuk sahibi olmak isteseler de, bu asla mümkün olmadı. Artık evlat edinmeyi düşündükleri 2034 kışında, Kira, evlerine yalnızca birkaç mil mesafe kala, buzlanmış bir dağ yolunda gerçekleşen trafik kazasında hayatını kaybetti.

Karısının ani ölümünün ardından Ogden, Halcydonia İnteraktif şirketini tek başına götürmeye devam etti ve Halliday'in öldüğü sabah medya tarafından etrafı sarılana dek, insanlardan uzak bir hayat sürmeyi başardı. Halliday'in en yakın arkadaşı ve ortağı olarak, herkes merhum milyarderin neden bütün servetini bir oyuna koyduğunu Ogden Morrow'un açıklayabileceğini düşünüyordu. Medyanın aşırı ilgisinden bunalan Morrow en sonunda bir basın toplantısı düzenleyerek bu işe son noktayı koymaya karar verdi. Bugüne dek medyanın karşısına son çıkışı olacak bu basın toplantısının videolarını defalarca izlemişimdir.

Morrow basın toplantısına, on yıldan uzun süredir Halliday'i ne gördüğünü ne de kendisiyle konuştuğunu belirten kısa bir metni okuyarak başladı. “Aramız açıldı ve buna neden olan konuları ne bugün ne de gelecekte tartışmak istemiyorum. Şu kadarını söyleyeyim ki, on yıldan uzun süredir James Halliday'le herhangi bir temasım olmadı.”

“O halde, Halliday ne sebepten ötürü, jetonla çalışan klasik oyun makinelerinden oluşan geniş koleksiyonunu size bıraktı?” diye sordu muhabirlerden biri. “Geriye kalan bütün eşyaları müzayedeyle satışa çıkarılırken, uzun zamandır arkadaş olmadığınız halde, bir şeyler bıraktığı tek insan neden siz oldunuz?” Morrow'un yanıtı basitti: “Hiçbir fikrim yok.”

Bir başka muhabir Morrow'a, Halliday'i çok yakından tanıdığı ve diğer herkese göre daha fazla şansı olabileceğini söyleyerek, Halliday'in Paskalya Yumurtası'nı arayıp aramayacağını sordu. Morrow bu soruyu da yalın bir şekilde yanıtladı. Halliday'in vasiyetinde kesin bir şekilde belirtildiği üzere, Girişken Simülasyon Sistemleri'nde çalışan hiç kimse (artı olarak bu çalışanların aileleri de dahil olmak üzere) yarışmaya katılma hakkına sahip değildi.

“Halliday'in insanlardan uzakta geçirdiği son yıllarında ne üzerine çalıştığı hakkında herhangi bir fikriniz var mı?” diye bir soru geldi.

“Hayır. Tasarladığı yeni bir oyun üzerinde çalıştığını düşünüyordum. Jim her zaman yeni bir oyun üzerinde çalışırdı. Onun için oyun yazmak nefes almaktan farksızdı. Ancak bu ölçekte bir oyun planladığı aklımın ucundan bile geçmedi.”

“James Halliday'i en iyi tanıyan kişi olarak, yumurtayı aramaya girişen milyonlarca insana bir tavsiyeniz olacak mı? Sizce insanlar aramaya nereden başlamalı?”

Morrow, “Jim'in bunu açık bir şekilde ortaya koyduğunu düşünüyorum,” derken, tıpkı Halliday'in *Anorak'ın Daveti'nde* yaptığı gibi, parmağıyla şakağına dokundu. “Jim her zaman insanların kendisiyle aynı zevkleri ve saplantıları paylaşmasını arzulamıştır. Sanırım bu yarışma da dünyanın tamamını bunu yapmaya yöneltmek için Jim'in kullandığı yöntem.”

Morrow'la ilgili düşüncelerimden sıyrılarak, e-postalarımı kontrol ettim. Sistem, iki milyonun üzerinde yabancı kaynaklı e-postam olduğunu bildirdi. Bu e-postalar ayrı bir klasöre kaydırıldığından, daha sonra bakabilirdim. Geriye yalnızca iki e-posta kalmıştı; bunlar kendi kontak listemdeki adreslerden gelen e-postalardı. Biri Aech, diğeri ise Art3mis'ten.

İlk olarak Aech'in e-postasını açtım. Bu bir video mesajıydı; ekranımda açılan bir pencerede Aech'in avatarı belirdi. “Vay canına!” diye bağırıyordu Aech. “Buna inanamıyorum! Koduğumun kapısını temizledin ve bana haber vermedin

demek! Hemen beni arıyorsun! Şimdi! Bu mesajı aldığın anda!” Aech'i geri aramak için birkaç gün beklemeyi düşünsem de, bu fikirden hemen vazgeçtim. Bütün bu olanlar hakkında birisiyle konuşmaya ihtiyacım vardı ve Aech benim tek arkadaşımdı. Güvenebileceğim birisi varsa, bu Aech'ti.

Telefonunu daha ilk çalışında açtı; avatarı ekranımdaki bir başka pencerede belirmişti. “Seni it!” diye bağırdı. “Seni akıllı, kurnaz, sahtekar it!”

“Hey Aech!” dedim sesimi mümkün olduğunca normal tutmaya çalışarak. “Ne var ne yok?”

"Ne var ne yokmuş!” Yani en yakın arkadaşımın adını Skorbord'un tepesinde görmem dışında mı? Bunun dışında mı!” Öne doğru eğildi ve kamerayı neredeyse ağzının içine sokarak bağırdı. “Bunun dışında pek bir şey yok! Hiçbir şey yok!”

Kahkahayı koyverdim. “Seni biraz geç aradığım için üzgünüm. Gece biraz geç yattım da.”

“Demek geç yattın!” dedi. “Şu haline bak! Ne kadar da sakinsin! Bunun ne anlama geldiğini anlayamıyor musun? Bu büyük olay! Bu epik! Demek istediğim ... yani demek istediğim ... tebrikler, adamım!” Arka arkaya başını eğip kaldırıyordu. “Seninle konuşmaya layık değilim!”

“Kes şunu! O kadar da büyütülecek bir şey değil. Henüz bir şey kazanmış değilim-”

“Büyütülecek olay değilmiş! Büyütülecek. Olay. Değilmiş. Sen benimle kafa mı buluyorsun? Artık efsanesin, adamım! Bakır Anahtar'ı ilk bulan avcı olarak tarihe geçtin bile! Ve İlk Kapı'yı temizleyen olarak! Sen şu andan itibaren Tanrısın! Bunu anlamadın mı, budala?”

“Cidden. Kes şunu. Balataları yeterince yaktım zaten.”

“Haberleri gördün mü? Sırf sen değil, tüm dünya balataları yakmış! Avcı sitelerini bir görsen; herkes çıldırmış! Ve herkes seni konuşuyor, amigo.”

“Biliyorum. Dinle, umarım sana haber vermediğim için bana kızmamışsındır. Aramalarına cevap vermediğim, olanlardan bahsetmediğim için çok üzgünüm-”

“Ah, hadi ordan!” dedi gözlerini devirerek. “Yerinde olsam aynı şeyi yapacağımı bok gibi biliyorsun sen de. Bu oyun böyle oynanır. Ama-” Sesi ciddileşmişti. “Ama asıl merak ettiğim, bu Art3mis denen bebeğin nasıl senden hemen sonra anahtarı bulup kapıyı temizlediği. Herkes ikinizin işbirliği yaptığını düşünüyor. Bence tam saçmalık! Peki ama ne oldu? Yoksa seni takip mi etti?”

Başımı salladım. “Hayır. Aslında anahtarın saklandığı yeri benden önce o bulmuş. Geçen ay olduğunu söylüyor. Ama anahtarı bir türlü ele geçirememiş.” Bir an için sustum. “Detaylara giremeyeceğim, biliyorsun-”

Aech iki elini birden kaldırdı. “Endişe etme. Elbette anlıyorum. Kazayla bile olsa herhangi bir ipucu vermeni ben de istemem.” Alametifarikası olan Cheshire sırıtışıyla bakarken, parıltılar saçan beyaz dişleri video penceresinin yarısını kaplıyordu. “Aslında bu noktada sana nerede bulunduğumu söylemem gerekir ...”

Sanal kamerasını ayarlayarak bulunduğu yeri göstermek için daha geniş açıdan çekime geçti. Aech, *Dehşet Gömütü'nün* girişinin önündeydi!

Ağzım açık kalmıştı. “Nasıl-”

“Eh, dün gece adını lanet haber bültenlerinde gördükten sonra, biraz düşündüm de, seni tanıdığım kadarıyla, öyle bir yerlere yolculuk yapacak mangırın olmadığını çok iyi biliyorum. Hatta şuradan şuraya gidemeyeceğini ikimiz de biliyoruz. Bu yüzden ben de Bakır Anahtar'ın Ludus'a yakın bir yerlerde olduğunu hesap ettim. Hatta belki de Ludus'un üzerinde.”

“Bravo!” dedim bütün içtenliğimle.

“O kadar da değil. En sonunda *Dehşet Gömütü* modülünde anlatılan yüzey özelliklerini Ludus haritası üzerinde aramayı akıl edene dek, şu bezelye kadar beynimi saatlerce zorladığımı söylemeliyim. Hatta bir ara yanık kokusu bile aldım. Ama bunu çözdükten sonra, her şey yerine oturdu. İşte buradayım!”

“Tebrikler.”

“Eh, sen bana gitmem gereken yönü gösterdikten sonra oldukça kolaydı.” Omzunun üstünden gömüte baktı. “Yıllardır burayı arıyorum ve aslında okuluma yürüme mesafesinde olduğu ortaya çıkıyor! Burnumun dibinde! Bunu kendi başıma çözemediğim için tam bir moron gibi hissediyorum.”

“Sen moron filan değilsin. Beşliği kendi başına çözdüğünü unutma; aksi takdirde *Dehşet Gömütü* modülünü nereden bilecektin ki?”

“Yani bana kızmadın?” diye sordu. “Seni tanıyor olmamı avantaj olarak kullandığım için bana kızmadın, değil mi?” Başımı salladım. “Kesinlikle hayır. Ben de aynı şeyi yapardım.”

“Öyle ya da böyle sana borçluyum. Bunu asla unutmayacağım.”

Arkasındaki gömütü gösterdim. “İçeri daha girmedin mi?”

“Girmedim. Sunucunun geceyarısı yeniden başlatılmasını bekliyorum. Gömüt şu anda boş. Arkadaşın Art3mis burayı bugün benden önce indirmiş.”

“Arkadaş değiliz,” diye düzelttim. “Onunla ilk kez, anahtarı almamdan birkaç dakika sonra karşılaştık.”

“Birbirinize saldırmadınız mı?”

“Hayır. Gömüt PvP alanı değil.” Saate göz attım. “Geceyarısından önce öldürmen gereken birkaç saatin var.”

“Öyle. Sen aramadan önce, orijinal D&D modülü üzerinde çalışarak hazırlanıyordum,” dedi. “Tüyo var mı tüyo?”

“Hayır, olduğunu söyleyemem,” dedim sırıtarak.

“Ben de öyle düşünmüştüm.” Birkaç saniye sessiz kaldı. “Dinle, sana bir şey sormam gerekiyor,” dedi kararsız bir sesle. “Okulunda avatarının adını bilen var mı?”

“Hayır. Bunu gizli tutmak için her zaman dikkatli olmuşumdur. Okulda kimse beni Parzival olarak tanımıyor. Öğretmenler bile.”

“Bu iyi,” dedi. “Ben de bu konuda dikkatliyim. Ancak sürekli olarak Bodrum'a takılan birkaç avcı ikimizin de Ludus okullarına gittiğini biliyor ve noktaları birleştirebilirler. Özellikle de biri-”

Birden paniğe kapıldım. “I-rOk?”

Aech başını salladı. “Adın Skorbord'a girdiğinden bu yana sürekli beni arayıp durdu. Defalarca bir şey bilmediğimi söyledikten sonra, en sonunda inandığını düşünüyorum. Ama benim adım da Skorbord'a girerse, bizi tanıyor olmakla böbürlenip ona buna saçmalayacağına bahse girerim. Ve diğer avcılara ikimizin de Ludus'ta okula gittiğini söyleyecek olursa-”

“Siktir!” diye patladım. “İşte o zaman Simülasyondaki bütün avcılara yayılır bu bilgi.”

“Doğru,” dedi Aech. “Çok geçmeden gömütün yerini herkes biliyor olacak.”

İçimi çektim. “O halde bir an önce şu anahtarı ele geçirsen iyi olacak, Aech.”

“Elimden geleni yapacağım.” Elindeki *Dehşet Gömütü* modülünün kopyasını havaya kaldırdı. “Şimdi izin verirsen, şu kitabı bugün belki yüzüncü kez okuyacağım.”

“Bol şans, Aech,” dedim. “Kapıyı temizlediğinde beni ara.”

“Eğer becerebilirsem ...”

“Becereceksin,” dedim. “Bu iş bittikten sonra, Bodrum'da buluşuruz.”

“Tamamdır, amigo.”

El salladıktan sonra tam görüşmeyi sonlandıracakken, “Hey Aech?” dedim.

“Ne?”

“Mızrak dövüşü bilgini tazelemek isteyebilirsin,” dedim. “Yani geceyarısından önce.”

Bir an anlamayan gözlerle bana baktıktan sonra, yüzünde geniş bir gülümseme belirdi. “Anladım,” dedi. “Eyvallah, kanka.”

“Bol şans.”

Vidfeed akışı kesilirken, ileride Aech'le dostluğumuzu koruyup koruyamayacağımızı düşündüm. Bugüne dek asla birlikte çalışmak istememiştik

ve artık doğrudan bir rekabet içerisinde olacaktık. Bugün ona yardım ettiğim için gelecekte pişman olacak mıydım? Ya da farkında olmadan ona Bakır Anahtar'ın yerini gösterdiğim için kendime mi kızacaktım?

Bütün bu karmaşık düşünceleri bir kenara iterek, Art3mis'ten gelen e-postayı açtım. Eski tarzda, metin-tabanlı bir mesajdı bu.

Sevqili Parzival,
Tebrikler! Gördün mü; dediğim gibi, artık ünlüsün. Her ne kadar ikimiz de dikkatleri üzerimize çekmiş olsak da... Korkutucu, değil mi? Sol tarafta oynamak konusundaki tüyon için teşekkürler. Haklıydın. Bir şekilde bu işe yaradı. Ama size borçlu olduğumu düşünmenizi istemem, bayım. :)
İlk Kapı çılgındı, değil mi? Hiç de öyle bir şey beklemiyordum. Halliday bana Ally Sheedy'yi oynama şansını tanısaydı daha kıyak olurdu ama elden ne qelir?
Şu yeni bilmece tam can sıkıntısı. Umarım bunu çözmek de beş yılımızı almaz.
Neyse ne... seninle tanışmak benim için büyük onur. Umarım yollarımız yeniden kesişir.
Saygılarımla,
Art3mis
Not: 1 numara olmanın tadını çıkar, dostum. Bu çok uzun sürmeyecek.

Sersem bir liseli gibi, Art3mis'in mesajını birkaç kez okuduktan sonra cevap yazmaya koyuldum.

Sevgili Art3mis,
Ben de seni tebrik ederim. Sen de haklı çıktın. Rekabet en iyisini yapmanı sağlıyormuş gerçekten de.
Solda oynaman konusundaki gardımım için teşekküre qerek yok. Ve kesinlikle bana borçlusun ; -)
Hem bilmece çocuk oyuncağı. Aslında çoktan çözdüğümü söylemeliyim. Sende işler ne alemde?
Seninle tanışmak da benim için bir onur. Bir sohbet odasında takılmak istersen, haber ver.
Güç seninle olsun,(MTFBWYA)
Parzival
Not: Yoksa bana meydan mı okuyorsun? Elinden geleni ardına koyma, kadın.

Birkaç kez mesajımın üzerinden geçtikten sonra, Gönder tuşuna bastım. Ardından Yeşimtaşı Anahtar'ın bilmecesini açarak, hece hece üzerinde çalışmaya koyuldum. Ama yoğunlaşamıyordum. Kendimi ne kadar zorlarsam zorlayayım, düşüncelerim sürekli Art3mis'e kayıyordu.

0013

Aech ertesi günün ilk saatlerinde Bakır Kapı'yı temizleyerek, 108.000 puanla Skorbord'a üçüncü sıradan girdi. İlk Kapı'nın temizlenmesi gene 100.000 puan verirken, Bakır Anahtar'ın ele geçirilmesinin karşılığı 1.000 puan eksilmişti.

Hastalık bahanesiyle okulu asmayı düşünüyordum ama yokluğum şüphe çekebilirdi. Ancak okula gittiğimde endişelerimin yersiz olduğunu anladım. Yarışmaya olan ilgi yeniden canlandığından, öğrencilerin neredeyse yarısı ve öğretmenlerin bir kısmı okula gelme zahmetine girmemişti bile. Ludus'ta Wade3 adıyla tanındığımdan, kimse benden şüphelenemezdi. Tenha koridorlarda yürürken, asıl kimliğimi gizliyor olmanın havasına girdim. Kendimi Clark Kent ya da Peter Parker gibi hissediyordum. Babam bu olanları görseydi gerçekten çok keyif alırdı.

I-r0k'un şantaj mesajını o günün öğleden sonrasında aldık. Hem bana hem de Aech'e gönderdiği e-postalarda, Bakır Anahtar'ın ve İlk Kapı'nın yerini söylemezsek, bizimle ilgili bildiği her şeyi avcı sitelerine ve mesaj panolarına vereceğini söylüyordu. Kendisini reddettiğimizde dediğini yaptı da; birkaç saat içinde, Aech'le Parzival'in Ludus'ta öğrenci olduğu bilgisi bütün avcı sitelerinde bir numaralı gündem maddesiydi. Elbette I-rOk'un bizi gerçekten tanıdığını ispatlamasının bir yolu yoktu. Kaldı ki, yakın arkadaşımız olduğunu iddia eden yüzlerce avcı çıkmıştı ortalığa. Bu karmaşada kimsenin I-rOk'un dediklerinin ardına düşeceğini sanmıyorduk. Yanıldık. Takip edebildiğimiz kadarıyla en azından iki avcının, Ludus, beşlik ve *Dehşet Gömütü* arasındaki noktaları birleştirebilecek kadar kafası çalışıyordu. I-rOk, hakkımızda konuşmaya başladıktan bir gün sonra, Skorbord'da dördüncü yere *Daito* adı yazıldı. On beş dakika geçmeden de, *Shoto* beşinciliği aldı. Sunucunun geceyarısı yeniden başlatılmasını beklemeden, aynı gün içinde Bakır Anahtar'ı ele geçirmeyi başarmışlardı. Birkaç saat sonra, Daito ve Shoto İlk Kapı'yı temizledi.

Kimse bu avatarları tanımıyor olsa da, adları, belki ikili belki de bir klanın parçası olarak, birlikte çalıştıklarını gösteriyordu. *Shoto* ve *Daito,* samurayların

kullandığı kısa ve uzun kılıçların Japonca adlarıydı. Takım halinde kullanıldığında bu kılıçlara Daisho deniyordu. Zaten bu İkiliye takılan ad da Daisho oldu.

Bakır Anahtar'ı bulmamın üzerinden geçen dört gün içerisinde, Skorbord'a her gün yeni bir avatar eklenmişti. Artık her şey hızla çözülüyor, av hızlanıyordu.

Hafta boyunca girdiğim derslerde tek kelime dinlememiştim. Neyse ki okulun kapanmasına yalnızca iki ay kalmıştı ve mezun olmak için yeterli krediye sahiptim. Bu yüzden kafamda binbir düşünceyle bir dersten diğerine geçerken, yalnızca Yeşimtaşı Anahtar'ın bilmecesini çözmeye çalışıyordum.

Kaptan saklıyor Yeşimtaşı Anahtar'ı
Uzun zaman bakımsız bırakılmış beyaz bir evde
Oyunu bitirecek düdük çalınabilir
Ancak kupaların tamamı elde edildiğinde

İngiliz Dili ders kitabıma göre, dört satırlık ve çapraz uyak içeren şiirlere "kıta" deniyordu; bilmeceyi bu adla anmaya başladım. Her gece okuldan sonra, OASIS'ten çıkış yaparak, kutsal günlüğümün sayfalarını kıtanın olası yorumlamalarıyla dolduruyordum.

Anorak hangi "kaptan"dan bahsediyordu? Kaptan Kanguru? Kaptan Amerika? Ya da 25. Yuzyıl'daki Kaptan Buck Rogers? "Uzun zaman bakımsız bırakılmış beyaz ev" de neresiydi? Halliday hayatının hiçbir döneminde politikayla ilgilenmediğinden, Washington D.C.'de yer alan Beyaz Saray'a gönderme yapıldığına ihtimal vermiyordum. Halliday'in Middletown'da büyüdüğü ev kırmızı boyalıydı. Belki Middletown'daki bir başka evden bahsediyordu? Ama bu çok kolay olurdu. Dahası, Yeşimtaşı Anahtar'ın İlk Kapı'nın bu kadar yakınında olacağını hiç sanmıyordum.

İlk başta, "bakımsız bırakılmış beyaz ev"in, Halliday'in en sevdiği filmlerden biri olan *Revenge of the Nerds'e* bir gönderme olabileceğini düşündüm. Bu filmde, filme adını veren nördler bakımsızlıktan harap olmuş beyaz bir evi (80'lerin klasik montaj müziklerinden birinin eşliğinde) tamire girişiyordu. *Revenge of the Nerds* evinin Skolnick gezegeninde yer alan bir yeniden yaratımını bularak bütün bir günü incelemeyle geçirmiş olsam da, hiçbir ipucuna ulaşamadım.

Kıtanın son iki satırı da bütünüyle anlaşılmazdı. Beyaz evi bulduktan sonra, "kupaların" ele geçirilip bir düdüğün çalınması gerekiyordu. Bu satırlar bana

hiçbir şey ifade etmiyordu. Gene de beynim diş macununa dönene dek her satırı kelime kelime incelemeye devam ettim.

Shoto ve Daito'nun İlk Kapı'yı temizledikleri cuma günü, okula birkaç mil mesafede, gözden uzak bir yerde, üzerinde tek bir ağaç olan dik bir tepede oturuyordum. Buraya okumak, ödev yapmak ya da etrafın manzarasını seyretmek için gelirdim. Vücudumun bulunduğu gerçek dünyada böyle bir manzara yakalama şansım yoktu.

Ağacın altında otururken, halen e-posta kutumu doldurmaya devam eden milyonlarca mesajla boğuşuyordum. Bir haftadır e-postaların ardı arkası kesilmemişti; dünyanın her yerinden mesajlar alıyordum. Tebrik mesajları. Yardım istekleri. Ölüm tehditleri. Röportaj teklifleri. Yumurta'nın peşinde kafayı yemiş avcılardan gelen uzun, ipe sapa gelmez eleştiriler. Aynı zamanda en büyük avcı klanlarının dördünden davet almıştım: Oviraptorlar, Klan Yazgısı, Anahtarların Efendileri ve Banzai Takımı. Bu klanlara teşekkür ederek davetlerini nazik bir şekilde geri çevirdim.

“Hayran mesajlarını” okumaktan sıkıldığımda, “işle ilgili” olduklarını gösteren etikete sahip e-postaları rasgele açmaya başladım. Film stüdyolarından ve yayıncılardan gelen teklifler olduğunu gördüm; hayat hikayemin haklarını satın almak istiyorlardı. Dünyaya gerçek kimliğimi asla açıklamayacağımdan, bu mesajların tamamını sildim. En azından Yumurta'yı bulana dek böyle bir şeye kalkışmayacağımı biliyordum.

Ürün ya da hizmetlerini satmak için Parzival'in adını ve yüzünü kullanmak isteyen şirketlerden, sponsorluk anlaşması öneren birkaç e-posta gelmişti. Bir elektronik mağazası yeni OASIS donanım ürünlerini satmak için Avatarımın adını kullanmak istiyordu; “Parzival onaylı” dokunsal teçhizatlar, eldivenler ve vizörlerin daha çok satacağını düşünüyor olmalıydılar. Diğer teklifler ise bir pizza zinciri, ayakkabı üreticisi ve kişiselleştirilmiş avatar görünümleri satan online bir şirketten geliyordu. Hatta Parzival beslenme çantaları ve aksiyon figürleri satmak isteyen bir oyuncak şirketinden bile teklif almıştım. Bu şirketler OASIS kredisi üzerinden ödeme yapmayı öneriyorlardı; bu kredi doğrudan Avatarımın hesabına aktarılacaktı.

Başıma talih kuşu konmuştu.

Sponsorluk öneren mesajları teker teker cevaplayarak, tekliflerini şu şartlar altında kabul edebileceğimi bildirdim: gerçek kimliğimi kesinlikle açıklamayacak ve yalnızca OASIS avatarım üzerinden iş yapacaktım.

Bir saat içinde şirketlerden cevap almaya başladım; hatta sözleşmeler bile yollanmıştı. Bu sözleşmelerin incelenmesi için avukat tutacak param yoktu

ancak hepsi bir yıl süreli olduğundan, çok fazla düşünmeden, elektronik olarak imzalayıp geri gönderdim; reklam ve tanıtımlarda kullanılması için Avatarımın üç boyutlu modelini de mesajlara eklemiştim. Sponsorlukların dışında, Avatarımın sesinden klip yapma teklifleri de aldım. Ben de film tanıtımlarında sesleri kullanılan adamlardan biri gibi tınlamamı sağlayacak, derin bariton bir sesin sentezlenmiş dosyasını gönderdim.

Yazışmaların tamamlanmasıyla, yeni sponsorlarım ilk ödemelerin kırk sekiz saat içinde OASIS hesabıma aktarılacağını bildirdi. Sponsorluklardan alacağım miktar beni zengin edecek filan değildi. Ancak hiçbir şeyi olmadan büyümüş bir çocuk için, bu bir servetti. Birkaç hızlı hesap yaptım. Basit bir yaşam sürersem, yığınlardan çıkarak küçük bir apartman dairesi tutacak paraya sahiptim. En azından bir yıl için. Bu düşünce tedirgin bir heyecan hissetmeme neden oldu. Kendimi bildim bileli yığınlardan kaçmanın hayalini kuruyordum. Ve artık bu hayal gerçeğe dönüşebilirdi.

Sponsorluk anlaşmalarının icabına baktıktan sonra, e-postalarımı karıştırmaya devam ettim. Mesajları gönderene göre sıraladığımda, IOI'den beş binin üzerinde e-posta aldığımı fark ettim. Daha doğrusu, aynı e-postayı beş bin kere göndermişlerdi. Anlaşılan, Avatarımın adı Skorbord'a girdiğinden bu yana bana e-posta gönderiyorlardı. Dakikada bir e-posta geliyordu.

IOI ilgimi çekebilmek için beni mesaj bombardımanına tutuyordu.

E-postalarm hepsi ÖNCELİKLİ ibaresini ve aynı konu başlığını taşıyordu: ACİL İŞ TEKLİFİ - LÜTFEN HEMEN OKUYUN!

E-postalardan birini açtığım anda, IOI'ye bir teyit mesajı gitti. Bu andan sonra bana bir daha e-posta göndermediler.

Sayın Parzival,

Öncelikle, IOI olarak takdirimizi kazanan başarılarınız için sizi tebrik etmeme izin verin.

IOI adına size, detaylarını özel bir chatlink seansında konuşabileceğimiz, hayli kazançlı bir iş teklifi yapmak istiyorum.

Lütfen, gün ve saatten bağımsız olarak, uygun olduğunuz ilk anda, bana ulaşmak için mesaja eklenmiş olan kontak kartını kullanın.

Avcı camiası içindeki şirketimize yönelik olumsuz kanaati göz önüne alarak, benimle temasa geçmekte kararsızlık yaşamanızı anlayabilirim. Bununla birlikte, teklifimizi kabul etmediğiniz takdirde, aynı teklifle rakiplerinize de gideceğimizi bilmenizi isteriz. En azından, cömert teklifimizi ilk size sunuyor oluşumuzun hakkını teslim edeceğinizi umuyorum. Kaybedecek ne var?

Zaman ayırdığınız için teşekkürler. Benimle temasa qeçmenizi bekleyeceğim.

Saygılarımla,
Nolan Sorrento
Operasyon Şefi
IOI

Mesajın nazik üslubunun altındaki tehdit apaçık ortadaydı. Altılılar kendileri için çalışmamı istiyordu. Ya da Bakır Anahtar'ın yerine ve İlk Kapı'nın nasıl temizleneceğine dair bilgi vermemi. Teklifi reddettiğim takdirde, Art3mis, Aech, Daito, Shoto ve adını Skorbord'a yazdıracak olan diğer avcılara gideceklerdi. Bu namussuzlar, ihtiyaçları olan bilgiyi kendilerine verecek kadar budala ya da çaresiz birini bulana dek durmazdı.

İlk tepkim, gönderdikleri e-postanın bütün kopyalarını silerek mesajı görmezden gelmekti ancak biraz düşününce fikrimi değiştirdim. IOI'nin ne teklif ettiğini öğrenmek istiyordum. Ayrıca Altılılar'ın kötü şöhretli lideri Nolan Sorrento ile tanışma fırsatını elimin tersiyle itemezdim. Söylediklerime dikkat ettiğim sürece, bir chatlink seansında temasa geçmenin riskli bir tarafı yoktu.

“İş görüşmeme” gitmeden önce, avatarıma yeni bir görünüm satın almak için Incipio'ya ışınlanmayı düşündüm. Belki de terzi elinden çıkma bir takım elbise alırdım. Göz alıcı, pahalı, şöyle şıngır mıngır bir takım. Sonra aklıma daha iyi bir fikir geldi. Bu şirket kölesine kendimi kanıtlamam gerekmiyordu ki! Artık ünlüydüm. Chatlink seansına Avatarımın her zamanki görünümüyle katılabilir, yüzümde bir sırıtmayla siktiri çekebilirdim. Tekliflerini dinler, sonra da kıçımı öpmelerini söyleyebilirdim. Hatta bütün toplantıyı kaydederek YouTube'a yüklemek de büyük eğlence olurdu.

Arama motorlarında Nolan Sorrento hakkında öğrenebileceğim her şeyi toparlayarak görüşmemize hazırlanmaya koyuldum. Bilgisayar Teknolojileri üzerine doktora yapmıştı. IOl'ye Operasyon Şefi olarak atanmadan önce, OASIS içerisindeki birkaç üçüncü parti RPG'nin yaratılma süreçlerinde de çalışan tanınmış bir oyun tasarımcısıydı. Bu oyunların hepsini oynamıştım; iyi olduklarını kabul etmem gerekiyordu. Aslında Sorrento, ruhunu IOI'ye satmadan önce ne yaptığını bilen, doğru dürüst bir yazılımcıya benziyordu. IOl'nin kendi yalakalarını yönetmesi için neden Sorrento gibi bir adamı seçtiğini anlamak zor değildi. Her şeyden önce, Halliday'in büyük oyununu çözebilecek birisi varsa, bunun iyi bir oyun tasarımcısı olabileceğini düşünmüşlerdi. Ancak Sorrento liderliğindeki Altılılar beş yıldır kıçlarını yırtmalarına rağmen, herhangi bir sonuç elde edememişlerdi. Skorbord bağımsız avatarlarla dolmaya başladığında, IOI'nin kurmay takımının etekleri tutuşmuş olmalıydı. Sorrento'nun IOI

yönetiminden ciddi baskı gördüğünü tahmin edebiliyordum. Acaba bana anlaşma önermek, Sorrento'nun mu yoksa IOI yönetiminin mi fikriydi?

Sorrento üzerine ödevimi tamamladıktan sonra, şeytanla pazarlığa oturmaya hazırdım. Sorrento'nun e-postasına eklenen kontak kartını ekrana çekerek, kartın altındaki chatlink davet simgesine dokundum.

0014

Chatlink seansının bağlantısı kurulduktan sonra avatarım, arka planda uzay boşluğuna asılı OASIS gezegenlerinin nefes kesici görüntüsüyle, büyük bir gözlem platformunun üzerinde belirdi. Bir uzay istasyonu ya da büyük bir yük gemisinin güvertesinde olduğumu tahmin etsem de, nerede bulunduğumu tam olarak çıkaramadım.

Chatlink seansları sohbet odalarından daha farklı bir sisteme sahipti ve seans açmak odalara kıyasla çok daha pahalıydı. Bir chatlink seansı açtığınızda, avatarınızın neredeyse saydam bir kopyası seansın açıldığı noktaya projekte ediliyordu. Görüntünüzün saydam olmasının nedeni, avatarınızın aslında orada bulunmamasıydı. Ancak etrafınızdaki ortamla sınırlı bir şekilde de olsa etkileşime girebilirdiniz; kapıları açmak, tokalaşmak gibi şeylerden bahsediyorum. Chatlink seansları esas olarak iş dünyasında kullanılıyordu. Şirketler, OASIS içerisinde belli bir noktada toplantı düzenlemek istediğinde genellikle bu yöntemi tercih ediyordu; böylelikle katılımcı avatarların toplantı yerine ışınlanması için zaman ve para harcamak zorunda kalmıyorlardı. Hayatımda ilk defa bir chatlink seansına katılıyordum.

Etrafımı incelediğimde, Avatarımın C şeklinde büyük bir resepsiyon masasının önünde durduğunu anladım. Masanın üzerinde, üst üste binmiş beş metre boyunda krom harflerle IOI logosu süzülüyordu. Masaya doğru birkaç adım attığımda, inanılmaz güzellikte sarışın bir afet beni karşılamak için ayağa kalktı. “Bay Parzival,” dedi, hafifçe öne eğilerek. “IOI'ye hoşgeldiniz! Bir saniye lütfen. Bay Sorrento sizi karşılamak için geliyor.”

Geleceğimi haber vermediğim halde bunun nasıl olduğunu anlayamadım. Sorrento'yu beklerken, Avatarımın vidfeed kayıt fonksiyonunu devreye sokmaya çalışsam da, IOI chatlink seansında kayda izin vermiyordu. Görüntülü kanıta sahip olmamı istemedikleri ortadaydı. Görüşmeyi YouTube'a yükleme hayallerim suya düşmüştü.

Aradan bir dakika geçmeden, gözlem platformunun diğer ucundaki bir dizi otomatik kapının ortasında bir başka avatar belirdi. Bana doğru yürürken, botlarının cilalı zeminde çıkardığı sesi takip ettim. Ve Nolan Sorrento karşımdaydı. Standart Altılı avatarı kullanmadığı için onu tanımıştım. Avatarının yüzü internette gördüğüm fotoğraflarıyla aynıydı; sarı saçları, kahverengi gözleri, yüzüne saldırgan bir hava katan burnu avatarına aynen yansıtılmıştı. Avatarı kendine ait olmasına rağmen, omuzlarında altın apoletler ve sağ göğsünün üzerinde gümüş IOI logosu olan, lacivert Altılı üniformalarından giymişti. Logonun altında da IOI personel numarası yazılıydı: 655321.

“Nihayet!” diyerek yaklaşırken, çakal gibi sırıtıyordu. “Şöhretli Parzival en sonunda bizi onurlandırdı!” Eldivenli sağ elini uzatmıştı. “Nolan Sorrento, Operasyon Şefi. Sizinle tanışmak ne büyük onur.”

“Evet,” dedim, sesimin mümkün olduğunca soğuk çıkmasına çalışarak. “Benim için de, sanırım.” Bir chatlink projeksiyonunda tanışıyor olsak da, avatarım uzattığı elini sıkabilirdi. Ama sanki bana ölü bir sıçan uzatıyormuş gibi, tiksintiyle eldivenli eline baktım. Birkaç saniye sonra elini indirirken, yüzündeki gülümseme daha da genişledi.

“Lütfen beni takip edin.” Platformun karşı ucundaki otomatik kapılara yürüdük; yana doğru kayarak açılan kapıların ardında büyük bir rampa ve IOI logosu taşıyan bir gezegenlerarası mekik duruyordu. Sorrento mekiğe yönelirken, rampanın ucunda durdum.

“Neden beni buraya bir chatlink seansıyla getirme zahmetine katlanıyorsunuz?” diye sordum etrafıma bakarak. “Neden satış konuşmanızı bir sohbet odasında yapmıyorsunuz?”

“Lütfen beni mazur görün,” dedi Sorrento. “Ama bu chatlink seansı da satış konuşmamızın bir parçası. Şirketimizi şahsen ziyaret ettiğinizde yaşayacağınız her şeyi aynen deneyimlemenizi istiyoruz.”

Elbette, diye düşündüm. *Şirketinizi şahsen ziyaret edeyim de elinize düşeyim.*

Sorrento'nun arkasından mekiğe bindim. Rampa geriye çekildi ve havalandık. Mekiğin dört bir yanını çeviren camlardan dışarı baktığımda, Altılılar'ın yörüngedeki uzay istasyonlarından birini terk ettiğimizi anladım; kromdan devasa bir küre olan IOI-1'e yönelmiştik. Bu gezegen bana *Phantasm* filmlerindeki küreler içinde süzülen katili anımsattı. Avcılar IOI-l'e “Altılıların Dünyası” derdi. Şirket, IOI'nin online operasyon merkezi olarak kullanmak istediği bu gezegeni yarışmanın başlamasından kısa bir süre sonra inşa etmişti.

Otomatik pilot tarafından yönetildiğini sandığım mekik kısa sürede gezegene ulaşarak, yüzeyin hemen üzerinde uçuşa geçti. Gezegenin etrafında tam bir tur

atarken camdan dışarıyı seyrettim. Bildiğim kadarıyla, o ana dek hiçbir avcı böyle bir tura çıkarılmamıştı. IOI-l'in yüzeyinin tamamı silah fabrikaları, depolar, antrepolar ve hangarlarla kaplıydı. Harekete geçmek üzere hazır bekleyen mekanize savaş tanklarının yanında parıltılar saçan helikopterlerin ve uzay mekiklerinin dizildiği havaalanları gördüm. IOI'nin armadasını incelerken Sorrento'dan tek kelime çıkmadı. Sanırım her şeyi hazmetmemi istiyordu.

Daha önceden IOI-l'in yüzeyinden alınmış ekran resimleri görmüştüm. Ancak gezegenin etkileyici savunma hattının ötelerinden çekilmiş, düşük çözünürlüklü bu resimlerin, karşımdaki gerçeği yansıtmadığı ortadaydı. Son birkaç yıldır büyük klanlar Altılı Operasyon Kompleksi'ne saldırmayı açık bir şekilde tartışıyor olsa da, hiçbir klan savunma hattını geçerek gezegenin yüzeyine ulaşamamıştı.

Gezegenin etrafındaki turumuzu tamamlarken, karşımızda IOI Operasyon Kompleksi belirdi. Kompleks, IOI logosu şeklinde inşa edilmişti: Yuvarlak merkez binanın her iki tarafında, ayna yüzeyli iki gökdelenin yükseldiği devasa bir yapıya bakıyordum.

Mekik merkez binanın üzerine geldiğinde, aşağı doğru sarmal çizerek platforma iniş yaptı. Zemine indiğimiz anda, Sorrento da yola çıktığımızdan beri ilk kez konuştu: “Etkileyici, sizce de öyle değil mi?”

“Fena değil.” Sesimin sakin çıkmasından memnun olsam da, az önce gördüklerim başımı döndürmüştü. “Burası, Columbus'da bulunan IOI kulelerinin OASIS için inşa edilmiş replikası, değil mi?”

Sorrento başını salladı. “Evet. Şirket merkezimiz Columbus Kompleksi olarak biliniyor. Ekibimin büyük kısmı ortadaki merkez binada çalışmaktadır. GSS'ye olan yakınlığımız sistem gecikmelerine yönelik herhangi bir olasılığı ortadan kaldırıyor. Ayrıca, sizin de bildiğiniz gibi, Columbus diğer büyük ABD kentlerinin çoğunu kilitleyen güç kesintilerinden de etkilenmiyor.”

Ortada olan bir gerçeği dile getirmişti. Girişken Simülasyon Sistemleri'nin merkezi Columbus'taydı; bu nedenle ana OASIS sunucularının konumlandığı yer de burasıydı. Dünyanın dört bir tarafına gereğinden fazla ayna sunucu yerleştirilmiş olsa da, tamamı Columbus'taki ana sunucuya bağlıydı. Simülasyonun kullanıma açılmasını izleyen yıllarda, Columbus yüksek teknolojinin Mekkesi olmuştu. Bir OASIS kullanıcısının en hızlı ve güvenilir bağlantı kuracağı yer de Columbus'tu elbette. Aralarında benim de olduğum birçok avcı, bir gün Columbus'a yerleşmenin hayalini kurardı.

Mekikten çıkarak iniş platformunun sonundaki asansörlere yürüdük. “Son günlerde epey şöhret kazandığınızı söyleyebiliriz,” dedi Sorrento. “Sizin için çok

heyecan verici olmalı. Belki biraz da korkutucu, değil mi? Milyonlarca insanın sahip olmak için cinayeti göze alacağı bir bilgiyi taşıdığınızı düşünecek olursak ...”

Sorrento'nun böyle bir şey söyleyeceğini tahmin ettiğimden, cevabım hazırdı. “Korkutma taktiklerinizi, ayak oyunlarınızı filan geçebilir miyiz? Yalnızca teklifinizin detaylarını istiyorum. İlgilenmem gereken başka işler de var.”

Sanki erken gelişmiş bir çocukmuşum gibi, sırıtarak yüzüme baktı. “Evet, buna eminim,” dedi. “Ancak teklifimiz üzerine herhangi bir önyargınız varsa, öncelikle bunu yok etmek isterim. Sizi şaşırtacağımızı düşünüyorum.” Ardından, o ana kadarki yumuşak tonuna çelik parçaları karışmış bir sesle ekledi: “Aslında, bundan şüphem yok.”

Hissettiğim korkuyu bastırmak için elimden geleni yaparak, gözlerimi devirdim. “Her neyse, ahbap.”

106. kata ulaştığımızda bir sinyalle birlikte, asansör kapıları açıldı. Bir başka afet sekreteri geçerek, aşırı aydınlatılmış, uzun bir koridora yönelen Sorrento'yu takip ettim. Dekor, ütopik bilimkurgu filmlerine yakışacak türdendi. Yüksek teknoloji ürünü ve kusursuz. Koridorda yanımızdan geçen Altılı avatarları, Sorrento'yu gördüklerinde şeflerini saygıyla selamladılar; adam burada bir general gibiydi. Sorrento kendisine selam veren Altılılar'ı hiç görmemiş gibi yürümeye devam etti.

En sonunda, 106. katın neredeyse tamamını kaplayan devasa bir odaya ulaştık. Yüksek duvarlı kabinlerin içerisinde, son teknoloji ürünü sanal gerçeklik donanımına bağlı lOI avcılarının çalıştığı yeri ilk kez görüyordum.

Sorrento, “IOI'nin Ooloji Bölümü'ne hoşgeldiniz,” dedi gururla.

“Bokkafalılar'ın ini burası demek, ha?” dedim etrafıma bakarak.

“Kabalığa gerek yok,” dedi Sorrento. “Bu sizin ekibiniz olabilir.”

“Kendi kabinim de olacak mı?”

“Kendinize ait manzaralı bir ofisiniz olacak.” Gene sırıtıyordu. “Manzaraya bakarak çok zaman harcayacağınızı sanmıyoruz elbette.”

Piyasaya yeni sürülen Habashaw donanımını işaret ettim. “İyi donanım.” Gerçekten de öyleydi. Son teknoloji ürünü.

“Öyle, değil mi?” dedi. “Aslına bakacak olursanız, kullandığımız teçhizat ciddi modifikasyonlardan geçiriliyor. Daha da önemlisi, sistemimiz, birden çok operatörün tek bir Oolog avatarı kontrol etmesine imkan tanıyor. Böylelikle, bir avatar görevi esnasında herhangi bir engelle karşılaştığında, kontrol, karşılaşılan duruma yönelik en becerikli olan üyemize devredilebiliyor. Anında.”

“Buna hile yapmak denir,” dedim.

“Ah, hadi ama!” dedi gözlerini devirerek. “Hile yok. Halliday'in yarışmasının kuralı yok. İhtiyarın yaptığı muazzam hatalardan bir diğeri.” Cevap veremeden önce, Sorrento beni kabinlerin oluşturduğu labirente yönlendirdi. “Bütün Oologlarımız ses bağlantısı ile teknik destek ekibimize bağlı durumda,” diye devam etti. “Halliday akademisyenleri, bilgisayar oyun uzmanları, pop kültürü tarihçileri ve kriptologlardan oluşan bu ekip, güçlüklerle karşılaşan avatarlarımıza anında yardım ederek, sorunları çözüme kavuşturuyorlar.” Sırıtarak bana döndü. “Sizin de gördüğünüz gibi, Parzival, her şeyi düşündük. Bu yüzden biz kazanacağız.”

“Evet. Şu ana dek müthiş bir iş çıkardınız. Bravo. Peki ama ne hakkında konuşuyorduk? Ha, tabii ya, Bakır Anahtar'ın nerede olabileceğine dair hiçbir fikriniz yok. Benimse var.”

Sorrento bir an için kısılmış gözlerle bana baktıktan sonra, kahkahayı koyverdi. “Seni sevdim, evlat. Akıllı çocuksun. Cesursun da. Gerçekten takdir ettiğim iki vasıf.”

Birkaç dakika sonra Sorrento'nun ofisine ulaştık. Camlardan, gökdelenin etrafını kaplayan “kentin” çarpıcı manzarası görülüyordu. Gökyüzü hava-otomobilleri ve uzay mekikleriyle kaplıydı. Gezegenin Simülasyon güneşi batmak üzereydi. Sorrento kendi yerine geçtikten sonra, bana da masanın tam karşısındaki koltuğu gösterdi.

İşte başlıyoruz, diye düşündüm koltuğa otururken. *Soğukkanlı olmalısın, Wade.*

“*O* halde sadede geliyorum,” dedi Sorrento. “IOI seni işe almak istiyor. Danışman olarak, Halliday'in Paskalya Yumurtası'nı bulmak için sürdürdüğümüz araştırmalara destek vermeni istiyoruz. Şirketimizin sınırsız kaynakları elinin altında olacak. Para, silah, büyülü nesneler, gemiler. Aklına ne gelirse.”

“Unvanım ne olacak?”

“Şef Oolog,” dedi. “Bütün bölümün kontrolü sende olacak; senin üstündeki tek kişi ben olacağım. Doğrudan senden emir alacak, çok iyi bir şekilde eğitilmiş, savaşa hazır beş bin avcıdan bahsediyorum.”

“Kulağa hoş geliyor,” derken soğukkanlılığımı korumak için kendimi zorluyordum.

“Elbette öyle. Ama daha fazlası var. Hizmetlerinin karşılığında, yılda iki milyon dolar ve işe giriş avansı olarak da bir milyon dolar. Ve Yumurta'yı bulmamıza yardımcı olabilirsen, yirmi beş milyon dolarlık bir bonus daha alacaksın.”

Bu rakamları zihnimde bir araya getirmeye çalışıyordum. “Vay!” dedim etkilenmiş bir ses çıkarmaya çalışarak. “Peki evden çalışabilir miyim?”

Sorrento ciddi olup olmadığımı anlayamamış gibi ifadeyle bana baktı. “Hayır,” dedi en sonunda. “Korkarım bu imkansız. Columbus'a yerleşmen gerekiyor. Ama sana mükemmel bir ortam sunacağımızdan emin olabilirsin. Ve özel bir ofis, elbette. Kendi yüksek teknoloji ürünü teçhizatın-”

“Dur bir saniye,” dedim elimi kaldırarak. “IOI gökdeleninde yaşamak zorunda olduğumu mu söylüyorsun? Sizinle? Diğer Bokka-... yani Oologlarla birlikte?”

Sorrento başını salladı. “Yumurta'yı bulana dek.” Gülmemek için kendimi zor tutuyordum. “Diğer haklarım neler? Sağlık sigortası? Dişçi giderleri? Bu türden diğer saçmalıklardan ne haber?”

“Elbette, aklına ne gelirse,” dedi. Sesinin değişen tonundan, sabrının taşmaya başladığını hissettim. “Ne diyorsun?”

“Teklifinizi düşünmek için birkaç gün istiyorum diyorum.”

“Korkarım buna da hayır demek zorundayım. Her şey birkaç gün içinde bitmiş olabilir. Bize şu anda cevap vermen gerekiyor.”

Arkama yaslanarak, teklifi düşünüyormuş gibi tavana baktım. Sorrento dikkatli bir şekilde beni inceleyerek bekliyordu. Aklımda toparladığım cevabı verecekken, elini kaldırdı.

“Cevap vermeden önce beni dinle,” dedi. “Avcıların çoğunun IOI'yi şeytani bir şirket olarak gördüğünü biliyorum. Altılılar'ı da, yarışmanın ‘ruhuna' saygısı ve onuru olmayan, acımasız şirket parazitleri olarak görüyorlar. Hepimiz satılmışız, öyle değil mi?”

Başımı sallarken, “Nazik bir şekilde ortaya koyacaksak,” dememek için kendimi durdurdum.

“Eh, bu saçmalık,” dedi yüzünde babacan bir sırıtmayla. Bu sırıtmanın ne türden bir diplomasi yazılımı tarafından oluşturulduğunu merak ettim. “Altılılar'ın şu diğer avcı klanlarından hiçbir farkı yok; belki daha yüksek fonlara sahibiz, o kadar. Siz avcılarla aynı tutkuyu paylaşmadığımızı nereden çıkarıyorsunuz? Dahası amacımız da sizinle aynı.”

Neymiş bu amaç? diye bağırmak istedim birden. *OASIS'i sonsuza dek yok etmek mi? Hayatlarımızı çekilir kılan yegane şeyi kendi amaçlarınız doğrultusunda kullanmak mı?*

Sorrento sessizliğimi, konuşmaya devam etmesini istediğim yönünde bir işaret olarak aldı. “Popüler fikrin aksine, IOI kontrolü devraldığında OASIS'te öyle radikal bir değişim olmayacak. Tamam, kullanıcılardan aylık ücret alacağımız söylentisi yersiz değil. Ya da Simülasyonun reklam gelirlerini yükseltmek için

girişimlerde bulunacağımız. Fakat aynı zamanda Simülasyonu geliştirmek için de birçok planımız var. Avatar içerik filtreleri. Daha katı inşaat yönetmelikleri. Senin anlayacağın, OASIS'i daha iyi bir yer yapacağız.”

Hayır, diye düşündüm. *OASIS'i kendi kurumsal faşist lunaparkınıza çevireceksiniz.* Bu pisliğin hikayelerini yeterince dinlemiştim.

“Tamam,” dedim. “Ben de varım. Yazın adımı. Her ne yazacaksanız. Kabul ediyorum.”

Sorrento'nun yüzünde bir şaşkınlık ifadesi yakaladım. Beklediği cevabın bu olmadığı ortadaydı. Geniş bir gülümsemeyle tam elini uzatacakken, araya girdim.

“Ama üç şartım var,” dedim. “Öncelikle, Yumurta'yı bulduğumda elli milyon dolar istiyorum. Yirmi beş değil. Bu mümkün mü?”

Sorrento tereddüt etmedi. “Oldu bil. Diğer koşulların neler?”

“İkinci adam olmak istemiyorum. Senin koltuğunu istiyorum, Sorrento. Bütün tezgahın kontrolünü istiyorum. Operasyon Şefi. *El Numero Uno.* Altımdaki herkesin bana *El Numero Uno* diye seslenmesini istiyorum. Bu da mümkün mü?”

Beynim, dilimin kontrolünü kaybetmişti. Kendimi durduramıyordum.

Sorrento'nun yüzündeki gülümseme silindi. “Başka?”

“Ayrıca seninle de çalışmak istemiyorum,” dedim parmağımı ona doğrultarak. “Sana baktıkça ürperiyorum. Patronların kıçına tekmeyi basıp yerine beni geçirecekse, bu iş tamamdır. Teklifinizi o zaman kabul ederim.”

Sessizlik. Sorrento'nun yüzü stoik maskeleri andırıyordu. Muhtemelen o da öfke ve şiddet gibi belli duygulara sahipti ancak yüz ifadelerini oluşturan yazılım bu duyguları filtreliyor olmalıydı.

“Sor bakalım patronlarına, koşullarımı kabul ediyorlar mı?” dedim sessizliğin üzerine. “Hey! Zaten şu anda bizi izliyorlar, değil mi? Bahse girerim şu anda buradalar.” Görünmez kameralara el salladım. “Selam millet. Ne diyorsunuz?”

Sessizlik daha da uzarken, Sorrento dümdüz bana bakıyordu. “Elbette bizi izliyorlar,” dedi en sonunda. “Ve tüm koşullarını kabul ediyorlar.” Sesi hiç de üzgün gelmemişti.

“Gerçekten mi?” dedim. “Harika! Ne zaman başlayabilirim? Daha da önemlisi, sen ne zaman işi bırakıyorsun?”

“Hemen,” dedi Sorrento. “Şirket, sözleşmeni hazırlayarak onay için avukatına gönderecek. Ardından belgeleri imzalaman için Columbus'a gitmen ve işi bitirmen gerekiyor.” Ayağa kalktı. “Yani bu durumda-”

“Aslında-” Elimi kaldırarak bir kez daha sözünü kestim. “Konuştuğumuz her şeyi bir daha düşündüm ve teklifinizi kabul etmemeye karar verdim. Sanırım Yumurta'yı kendi başıma bulacağım. Teşekkürler.” Ben de ayağa kalktım. “Sen ve diğer Bokkkafalılar, ne haliniz varsa görün!”

Sorrento kahkahalarla gülmeye başladı. Rahatsız edici, uzun süren, içten bir kahkahaydı. “Ah, sen bu işte iyisin! Çok iyi hem de! Bir an bizi gerçekten inandırdın, evlat!” Kahkahasını kontrol altına aldığında, devam etti: “Senden beklediğim cevap da buydu. O halde, ikinci teklifimize geçebilir miyim?”

“Dahası da mı var?” Yeniden koltuğa oturarak bacaklarımı Sorrento'nun masasına uzattım. “Tamam. Dökül bakalım!”

“Hemen şu anda OASIS hesabına beş milyon dolar geçireceğiz; sen de bunun karşılığında bizi İlk Kapı'dan geçireceksin. Bu kadar. Tek yapman gereken, zaten yapmış olduğun bir şeyi bize adım adım anlatmak. Gerisini biz halledeceğiz. Sen de yumurtanı tek başına aramaya devam edebilirsin. Anlaşmamız da tam anlamıyla gizli tutulacak. Kimsenin bunu bilmesi gerekmiyor.”

Bu teklifi bir an için düşündüğümü itiraf etmeliyim. Beş milyon dolarla kendime bir hayat kurabilirdim. Hem Altılılar'ı İlk Kapı'dan geçirsem bile, diğer ikisini bulup açacakları garanti değildi. Hatta bunu ben kendim becerebilecek miyim, onu bile bilmiyordum.

“Güven bana evlat,” dedi Sorrento. “Bu teklifi kabul etmelisin. Fırsatın varken, kabul et.”

Babacan ses tonu öylesine sinirime dokundu ki, son kararım daha da güçlendi. Ruhumu Altılılar'a satamazdım. Bunu yaptığım takdirde, sonunda yarışmayı kazanırlarsa, bunun sorumlusu ben olacaktım. Bununla yaşamımı sürdüremezdim. Aech, Art3mis ve IOI'nin teklif götüreceği diğer avcıların da benimle aynı fikirde olmasını ummaktan başka bir şey yapamazdım.

“Almayayım,” dedim. Ayaklarımı masasından çekerek, ayağa kalktım. “Zaman ayırdığınız için teşekkürler.”

Sorrento yüzünde üzgün bir ifadeyle bana bakıyordu. Geri oturmamı işaret etti. “Aslında, seninle işimiz henüz bitmedi. Sana son bir teklifimiz olacak, Parzival. En iyisini sona sakladım.”

“Anlamıyor musunuz? Beni satın alamazsınız! Basın gidin! Adios. Hoşça kalın!”

“Yerine otur, Wade.”

Donup kaldım. Bana gerçek adımla mı hitap etmişti? “Wade, değil mi?” dedi Sorrento. “Kim olduğunu biliyoruz. Wade Owen Watts. Doğum, 12 Ağustos 2024. Ebeveynler ölü. Ayrıca nerede olduğunu da biliyoruz. Teyzenle birlikte,

Oklahoma City, Portland Bulvarı'nda bulunan bir karavan parkında yaşıyorsun. Daha da açık olmak gerekirse, Ünite 56-K. Seni takip eden adamlarımızın verdiği bilgiye göre, en son üç gün önce teyzenin karavanına girdiğin görülmüş ve bir daha da çıkmamışsın. Yani halen oradasın. Şu anda."

Sorrento'nun tam arkasında, yaşadığım yığınları gösteren bir vidfeed penceresi belirdi. Uçak ya da uydudan alman bir görüntüye benziyordu. Çekim açısı yalnızca karavanların iki ana çıkışını gösteriyordu. Demek ki karavana girip çıkmak için kullandığım çamaşır odası penceresinden haberleri yoktu. O anda karavanda değil de, kendi sığınağımda olduğumdan haberleri yoktu.

"İşte buradasın," dedi Sorrento. Kendinden emin, küçümseyici ses tonu geri dönmüştü. "Dışarı daha çok çıkmalısın, Wade. Bütün zamanını içeride geçirmek hiç de sağlıklı değil." Video görüntüsü birkaç kere büyütülmüştü; artık teyzemin karavanını net bir şekilde görebiliyordum. Ardından, video termal görüntü moduna geçti; çocuk ve yetişkin, bir düzine insanın kor halini almış dış hatlarını seçebiliyordum. Neredeyse içerideki herkes hareketsizdi; muhtemelen OASIS'e bağlanmışlardı.

Konuşamayacak kadar şok olmuştum. Beni nasıl bulmuşlardı? OASIS hesap bilgilerine kimsenin ulaşamaması gerekiyordu. Dahası OASIS hesabımı açarken adresimi vermemiştim; avatarınızı yaratırken verilmesi gereken bir bilgi değildi çünkü. Gereken, yalnızca adınız ve retina paterninizdi. O halde yaşadığım yeri nasıl bulmuşlardı? Okul kayıtlarıma ulaşmış olmalıydılar. Peki ama Ludus'ta öğrenci olduğumu nasıl öğrenmişlerdi?

"Şu anda içgüdülerin, hemen OASIS'ten çıkıp kaçmanı söylüyor olmalı," dedi Sorrento. "Ama böyle bir hataya düşmemen için seni uyarmalıyım. Karavan çok miktarda patlayıcıyla döşenmiş durumda." Cebinden uzaktan kumandaya benzeyen bir alet çıkarıp havaya kaldırdı. "Parmağım fünyenin üzerinde. Bu chatlink seansından çıkış yapacak olursan, birkaç saniye içinde öleceksin. Anlıyor musunuz, Bay Watts?"

Yavaşça başımı salladım. Umutsuzluk içinde olan bitene hakim olmaya çalışıyordum.

Blöf yapıyordu. Blöf yapıyor olmalıydı. Blöf yapmıyor olsa bile, aslında karavandan yarım mil uzakta, kendi sığınağımda olduğumu bilmediği ortadaydı. Sorrento karavanda termal kamerayla takip ettiği vücutlardan birinin bana ait olduğunu düşünüyordu. Dediği gibi, teyzemin karavanı gerçekten havaya uçurulacaksa, sığınağımda güvendeydim.

"Nasıl?" Ağzımdan bir tek bu çıkabildi.

“Kim olduğunu nasıl mı öğrendik? Ve nerede yaşadığını?” Sırıtarak bana bakıyordu. “Aslında çok kolay oldu. Durum şu ki sıçtın, evlat. Sıçtığını kabul et. OASIS'te okula kaydolurken, adını ve adresini verdin. Sanırım karnelerini gönderecek bir adres gerekiyordu.”

Haklıydı. Avatarımın adı, gerçek adım ve ev adresim, yalnızca müdürün erişebileceği özel öğrenci dosyamın içindeydi. Bu aptalca bir hataydı, kabul. Ama okula yarışma başlamadan bir yıl önce kaydolmuştum. Avcı olmadan önce. Gerçek kimliğimi saklamam gerektiğini öğrenmeden önce.

“OASIS'te okula gittiğimi nereden öğrendiniz?”

“Son birkaç gündür avcı mesaj panolarında, sen ve dostun Aech'in Ludus'ta öğrenci olduğuna dair söylentiler dolaşıyor. Bunu duyduğumuzda, birkaç ODO müdürüne ulaşarak rüşvet kartımızı oynadık. Okul müdürlerinin ne kadar az kazandığını biliyor musun, Wade? Tam skandal. Müdürlerden biri Parzival için öğrenci veritabanını araştıracak kadar nazikti. Bil bakalım ne oldu?”

Yığınları gösteren videonun yanında, öğrenci profilimin yer aldığı bir başka pencere açıldı. Tam adım, Avatarımın adı, öğrenci adım (Wade3), doğum tarihim, sosyal güvenlik numaram ve ev adresim. Okul transkriptlerim. Hatta eski bir yıllıktan alınan fotoğrafım bile vardı. Bu fotoğraf OASIS okullarına geçiş yapmadan önce çekilmişti.

“Arkadaşın Aech'in okul kayıtlarına da ulaştık. Ama kendisi kaydolurken sahte ad ve sahte adres verecek kadar akıllıymış. Bu yüzden onu bulmak biraz daha zamanımızı alacak.” Bir şeyler söylemem için sustu. Ama sessizliğimi korudum. Nabzım hızlanmış olduğundan, kendime sürekli olarak nefes almayı hatırlatıyordum.

“Bu durum bizi son teklifimize getiriyor.” Sorrento, tıpkı hediye açmak üzere olan bir çocuk gibi, heyecanla ellerini ovuşturuyordu. “İlk Kapı'ya nasıl ulaştığını anlat. Şu anda. Yoksa seni öldüreceğiz.”

“Blöf yapıyorsunuz,” dediğimi duydum. Ama blöf yaptığını sanmıyordum. Hem de hiç.

“Hayır, Wade. Blöf yapmıyorum. Düşün. Dünyada olan biten her şeyi düşündüğünde, sence Oklahoma'daki bir kenar mahallede yaşanan patlamayı kim umursar? Muhtemelen bunun uyuşturucu laboratuvarlarmdan birinin patlaması sonucunda olduğu düşünülecektir. Ya da bomba üretilen bir terörist hücre evinin. Her halükarda, yemek karnelerini ve değerli oksijeni tüketen birkaç yüz böcek insan azalmış olacak, o kadar. Kimse umursamayacak. Yetkililerin gözlerini bile kırpacağını sanmıyorum.”

Haklıydı ve bunu çok iyi biliyordum. Ne yapacağıma karar vermek için zaman kazanmaya çalıştım. “Beni öldürecek misiniz?” dedim. “Sırf bir oyunu kazanmak için hem de?”

“Saf olma, Wade,” dedi Sorrento. “Ortada milyarlarca doların yanında, dünyanın en karlı şirketlerinden birinin ve OASIS'in kontrolü var. Bu bir oyundan çok daha fazlası. Her zaman da böyleydi.” Öne doğru eğildi. “Ama gene de bu işten kazançlı çıkabilirsin, evlat. Bize yardım edersen, sana beş milyonunu veririz. On sekiz yaşında emekliye ayrılır ve hayatının geri kalanında sefa sürersin. Ya da birkaç saniye içinde gelecek ölüm. Kendine şunu sor, Wade. Annen halen hayatta olsaydı, ne yapmanı isterdi?”

Gerçekten dehşet içinde olmasam, bu son soru beni zıvanadan çıkarmaya yeterdi. “Size istediğinizi verdikten sonra beni öldürmeyeceğinizi nereden bileceğim?”

“Hakkımızda ne düşünüyorsun bilmiyorum ama gerçekten gerekli olmadıkça kimsenin canını almak istemeyiz. Ayrıca açılması gereken iki kapı daha var.” Omuz silkti. “Yani bu kapılarda da yardımına ihtiyacımız olabilir. Kişisel olarak, ben bunun olacağını düşünmüyorum. Ama üstlerim daha farklı düşünüyor. Neyse ne. Şu noktada pek de seçim şansın olduğun söylenemez, değil mi?” Benimle bir sır paylaşacakmış gibi sesini alçalttı. “Şimdi ne yapacağını konuşalım. Bakır Anahtar'ı nasıl aldığını ve İlk Kapı'yı nasıl temizlediğini bana bütün detaylarıyla, adım adım anlatacaksın. Biz anlattıklarının doğruluğunu kontrol ederken, bu chatlink seansına bağlı kalacaksın. Ben onay vermeden sistemden çıkış yapacak olursan, dünyayı başına yıkacağız. Yeterince açık mı? Şimdi dökül bakalım!” Onlara istediklerini verme fikrini düşündüm. Bunu gerçekten düşündüm. Ama ne denli iyimser olursam olayım, hatta onlar için İlk Kapı'yı açsam bile, beni canlı tutmalarını sağlayacak tek bir neden bile bulamadım. Yapacakları tek makul hareket beni öldürerek yarışmanın dışına itmek olacaktı. Tabii ki bana beş milyon verecek de değillerdi. Hatta IOI'nin bana şantaj yaptığını medyaya açıklama ihtimalim, yaşam şansımı sıfıra düşürüyordu. Özellikle de karavanlara döşenmiş uzaktan kumandalı patlayıcılar kanıt olarak gösterilebilecekken.

Bana göre yalnızca iki olasılık vardı. Ya blöf yapıyorlardı ya da onlara yardım etsem de etmesem de beni öldüreceklerdi. Kararımı vererek cesaretimi topladım.

“Sorrento,” dedim sesimdeki korkuyu saklamaya çalışarak. “Sen ve patronlarının bilmesini istediğim bir şey var. Hiçbir zaman Halliday'in Yumurtası'nı bulamayacaksınız. Neden biliyor musun? Çünkü Halliday hepinizin

toplamından daha zeki bir adamdı. Bu işe ne kadar para yatırdığınız ya da kime şantaj yaptığınız fark etmeyecek. Kaybedeceksiniz.”

Çıkış simgesine dokundum ve avatarım Sorrento'nun önünde silikleşmeye başladı. Sorrento şaşırmış görünmüyordu. Yalnızca üzgün gözlerle bana bakarak başını sallıyordu. “Yanlış karar, evlat,” derken, vizörüm tamamen karardı.

Sığınağımın karanlığında sessiz bir şekilde oturarak, patlamayı bekledim. Aradan bir tam dakika geçtiği halde hiçbir şey olmadı.

Yüzümden vizörü kaldırarak, titreyen ellerimdeki eldivenleri çıkardım. Gözlerim karanlığa alışırken, tedirgin bir şekilde içimi çektim. Demek blöf yapıyorlardı. Sorrento bana oldukça detaylı bir tezgah kurmuştu. Üzerimde etkili de olmuştu. Yanımdaki şişeye uzanarak birkaç damla suyla boğazımı ıslatırken, zaman kaybetmeden sisteme girip Aech ve Art3mis'i uyarmam gerektiğini fark ettim. Altılılar'ın bir sonraki hedefi onlar olacaktı.

Tam eldivenlerimi giyerken, patlamayı duydum.

Patlamanın bir salise ardından şok dalgasını hissettiğim anda, kafamı kollarımın arasına alarak, içgüdüsel bir hamleyle sığınağımın zeminine atladım. İskeleden ayrılarak devrilmeye başlayan karavanlardan gelen korkunç sesleri duyabiliyordum; insanların evleri domino taşları gibi devrilirken iç içe geçen metalin sesini duyabiliyordum. Bu sesler çok uzun sürdü. Sonra yeniden sessizlik çöktü.

Sonunda felç halimden kurtulmayı başararak, minibüsün arka kapısını açtım. Kabuslardan farksız bir sisin içinde kör gibi ilerleyerek, hurda otomobillerin arasından dışarı çıktım. Yığınların diğer ucundaki dev dumanı ve alevleri görebiliyordum. Patlamanın olduğu kuzey yönüne doğru koşan insanların arasına katıldım. Teyzemin karavanının bulunduğu yığın, bitişiğindeki yığınları da yanına alarak çökmüş, içlerinde insanların yaşadığı onlarca araç alevlerin sardığı devasa bir metal enkazına dönüşmüştü.

Kalabalık, alevlerin izin verdiği kadar yaklaşmaya çalışsa da, hayatta kalan biri olup olmadığını anlamak için enkaza dalacak cesarete sahip biri çıkmadı. Böyle biri çıksa da bir şey fark etmezdi. Birisinin bu patlamadan canlı kurtulması imkansızdı.

Tam o anda, yıkılan karavanlardan birine bağlı durumdaki antik dönemden kalma propan tanklarından biri havaya uçtu; insanlar kendilerini korumaya çalışarak etrafa saçılmıştı. Birkaç tankın daha patlamasının ardından, kalabalık olabildiğince geriledi.

Yakınlardaki yığınlarda yaşayanlar, alevler kendi karavanlarına sıçradığı takdirde başlarının büyük belada olduğunu biliyordu. Bu yüzden yangını

söndürmek için cesaretini toplayıp işe koyulanlar olduğunu gördüm. İnsanlar bulabildikleri her şeyle su taşıyordu. Büyük çabalar sonucunda, alevler kontrol altına alınabildi.

Dumanların tüttüğü metal enkazını sessiz bir şekilde seyrederken, muhtemelen bir başka metamfetamin laboratuvarının havaya uçmuş olabileceğini konuşan insanları duyabiliyordum. Belki de bomba yapmaya çalışan bir beyinsizin işiydi bu. Her şey, tıpkı Sorrento'nun tahmin ettiği gibi gelişiyordu. Bu düşünce kendime gelmemi sağladı. Ne düşünüyordum ki? Altılılar beni öldürmeye çalışmıştı. Hatta geberdiğimden emin olmak için etrafta dolaşan ajanları olduğuna emindim. Bense tam bir aptal gibi ortalık yerde durmuş enkaza bakıyordum.

Yeniden kalabalığın içine karışarak, hızla sığınağıma ilerlemeye başladım; hissettiğim paniğe rağmen koşmamak için kendimi tutuyordum. Bir gözüm sürekli arkadaydı, sığınağıma giderken takip edilmediğimden emin olmalıydım. En sonunda minibüse ulaştığımda, kapıyı sıkı bir şekilde kapattım ve minibüsün bir köşesinde kıvrılarak uzun süre bu şekilde kaldım.

Şoktan çıkmaya başladığımda, olanların gerçekliği tüm zihnimi kapladı. Teyzem Alice ve erkek arkadaşı Rick, hatta karavanda yaşayan herkes ölmüştü. Ve bir altındaki karavanda. Ve onun altındaki karavanda. Bayan Gilmore da ölmüştü. Ve orada olsaydım, ben de ölmüş olacaktım.

Vücudum aşırı adrenalin salgılıyordu, ne yapacağımı bilemiyordum, korku ve öfke karışımı hislerle felç olmuştum. Polise haber vermek için OASIS'e bağlanmayı düşünsem de, polisin hikayeme nasıl bir tepki vereceğini tahmin etmek zor değildi. Herhalde kafayı yediğimi düşüneceklerdi. Medya da aynı tepkiyi verirdi muhtemelen. Hikayeme inanacak kimse yoktu. Hatta Parzival olarak ortaya çıksam bile, kimse inanmayabilirdi. Sorrento ve Altılılar'a karşı hiçbir kanıtım yoktu. Kanıt, yani yerleştirdikleri bomba düzeneği, enkazın altında çoktan erimiş olmalıydı.

Dünyanın en güçlü şirketlerinden birini şantaj ve cinayetle suçlayabilmek için gerçek kimliğimi açıklamak çok zekice gelmiyordu. Kimse bana inanmazdı. Hatta ben bile olanlara inanamıyordum. IOI beni gerçekten öldürmeye çalışmıştı. Bir oyunu kazanmamı engellemek için. Bu akıldışıydı. Bu delilikti.

Bir süre için sığınağımda güvende olacağımı biliyordum. Ama yığınlarda daha fazla kalamayacağım da ortadaydı. Altılılar hayatta olduğumu anladığında, beni bulmak için döneceklerdi. Buradan uzamam gerekiyordu. Ama biraz param olmadıkça bunu yapamazdım ve ilk sponsorluk ödemelerimi almam bir-iki gün sürecekti. Yapmam gereken sığınağımda beklemekti. Hemen Aech'le konuşmam

gerekiyordu. Altılılar'ın hedef listesinde olduğundan, zaman kaybetmeden onu uyarmalıydım.

Ayrıca bir dost yüz görmem gerekiyordu.

0015

OASIS konsolumu önüme alıp sisteme yeniden giriş yaptığımda, avatarım chatlink seansının öncesinde bulunduğu son yer olan tepede belirdi. Kısa süreli bir gecikmeyle sesleri de almaya başladığım anda, kendimi korkunç bir motor gürültüsünün içinde buldum. Ağacın altından çıkarak gökyüzüne baktım. Ludus'un açık semaları savaş helikopterlerinden kurulu Altılı filosuyla kaplanmıştı. Sensörleriyle yüzeyi tarayan helikopterler, alçak irtifada güneye doğru ilerliyordu.

Görünmemek için ağacın altına kaçmak üzereyken, Ludus'un PvP alanı olmadığını hatırladım. Altılılar burada bana zarar veremezdi. Gene de sinirlerim gerilmişti. Bakışlarımı yeniden gökyüzüne çevirdiğimde, doğudan yaklaşmakta olan iki filo daha saptadım. Çok geçmeden, kuzey ve batı yönlerinde de yeni filolar belirdi. Ludus istila ediliyordu.

O anda ekranımda, Aech'ten yeni mesaj aldığımı gösteren bir simge yanıp sönmeye başladı: *Ne cehennemdesin? Beni hemen ara!*

Kontak listemde Aech'in adına dokunduğum anda, avatarının yüzü vidfeed penceremde belirdi. Yüzünde katı bir ifade vardı.

“Haberleri duydun mu?” diye sordu.

“Ne haberi?”

“Altılılar, Ludus'ta! Binlercesi! Daha fazlası da yolda. Gezegenin her yerinde gömütü arıyorlar.”

“Öyle. Şu anda Ludus'tayım. Gökyüzü IOI helikopterleriyle dolu.”

Aech kaşlarını çattı. “I-rOk'u bulduğumda, onu geberteceğim. Onu yavaş yavaş geberteceğim. Sonra kendisine yeni bir avatar yaratacak ve onu da yakalayıp geberteceğim. Bu moron çenesini kapalı tutabilseydi, buraya bakmak Altılar'ın aklına bile gelmezdi.”

“Evet. I-rOk'un forum sayfalarında yazdıkları yüzünden buradalar. Hatta Sorrento'nun kendisinden duydum bunu.”

“Sorrento mu? *Nolan Sorrento* mu?”

Son birkaç saat içinde olan her şeyi Aech'e anlattım.

“Evini havaya mı uçurdular?”

“Aslında yalnızca bir karavandı,” dedim. “Yığınlarda bir karavan. Bir sürü insanın canına kıydılar, Aech. Çoktan haberlere çıkmış olmalı.” Derin bir nefes aldım. “Korkuyorum. Gerçekten korkuyorum.”

“Bu yüzden seni suçlayamam,” dedi. “Tanrıya şükür evde değildin.”

Başımı salladım. “Neredeyse hiçbir zaman evden bağlanmıyordum zaten. Altılılar bunu bilmiyor.”

“Peki ya ailen?”

“Karavan teyzemindi. O öldü. Biz ... biz çok yakın sayılmazdık.” Buna indirgemek denirdi elbette. Teyzem bana hiçbir zaman yakınlık göstermemiş olsa da, ölmeyi haketmiyordu. Ama hissettiğim yakıcı suçluluk duygusunun asıl nedeni Bayan Gilmore'du. O nazik bayan benim yüzümden ölmüştü. Tanıdığım en tatlı insanlardan biri benim yüzümden ölmüştü.

O anda hıçkıra hıçkıra ağlamaya başladım ve Aech'in bunu duymaması için ses kanalını kapattım. Birkaç derin nefes alıp kendimi toparlamaya çalıştım.

“Buna inanamıyorum!” diye patladı Aech. “Pislikler! Yaptıklarının hesabını verecekler, Z. Buna inan. *Bunu onlara ödeteceğiz!"*

Bunu nasıl yapacağımızı bilmesem de, karşı çıkmadım. Aech'in daha iyi hissetmem için bunları söylediğini biliyordum.

“Şu anda neredesin?” diye sordu Aech. “Yardıma ihtiyacın var mı? Kalacak bir yer mesela? İstersen sana biraz para da aktarabilirim.”

“Hayır, ben iyiyim,” dedim. “Teşekkürler.”

“De nada[31], amigo.”

“Dinle, Altılılar bana gelen e-postayı sana da gönderdiler mi?” diye sordun.

“Evet. Binlerce hem de. Ama cevap vermemeye karar verdim.”

Kaşlarımı çattım. “Keşke ben de bunu düşünebilecek kadar akıllı olsaydım.”

“Ahbap, seni öldürmeye kalkacaklarını nereden bilecektin ki! Hem zaten ev adresine sahiplermiş. O mesajları görmezden gelseydin de karavanını havaya uçuracaklardı.”

“Dinle, Aech ...Sorrento okul kayıtlarındaki adresin sahte olduğunu söyledi; yani seni nasıl bulacaklarını bilmiyorlar. Ama yalan söylüyor olabilir. Evi terk etmelisin. Güvenli bir yere git. Hemen!”

“Benim için endişelenme, Z. Mobil durumdayım. O piçler beni asla bulamaz.”

“Öyle diyorsan tamam,” dedim, tam olarak ne demek istediğini merak ederek. “Ama Art3mis'i de uyarmam lazım. Daito ve Shoto'yu da elbette, eğer onlara bir

şekilde ulaşabilirsem. Altılılar onların gerçek kimliklerini öğrenmek için her şeyi yapacaktır.”

“Bu bana bir fikir verdi,” dedi Aech. “Bence üçünü de bu gece Bodrum'a davet etmeliyiz. Geceyarısı, diyelim. Özel bir sohbet odası seansı. Yalnızca beşimiz.”

Art3mis'i yeniden görme düşüncesi biraz da olsa moralimi düzeltti. “Sence gelmeyi kabul ederler mi?”

“Hayatlarının buna bağlı olduğunu anlamalarını sağlarsak, geleceklerdir.” Sırıtarak ekledi: “Hem dünyanın en iyi beş avcısı bir araya geliyor; kim buna karşı koyabilir ki?”

Art3mis'e kısa bir mesaj göndererek, geceyarısı Aech'in özel sohbet odasına davet ettim. Birkaç dakika sonra cevap verdi. Geliyordu. Aynı esnada Aech de, Daito ve Shoto'ya ulaşmayı başarmıştı. Onlar da geliyordu. Toplantı ayarlanmıştı.

Yalnız kalmak istemediğimden, Bodrum'a bir saat önceden gittim. Aech antika RCA televizyonundan haberlere bakıyordu. Beni gördüğü anda, tek kelime etmeden ayağa kalktı ve bana sarıldı. Bunu gerçekten hissedemiyor olsam da, bana sarılması şaşırtıcı ölçüde rahatlatıcıydı. Sonra ikimiz de koltuğa geçerek, diğerleri gelene dek haberleri seyretmeye koyulduk.

Bütün kanallar, akın akın Ludus'a gelen IOI filolarını gösteriyordu. Altılılar'ın neden Ludus'a çöktüğünü anlamak zor olmadığından, Simülasyondaki bütün avcılar da Ludus'a geliyordu. Gezegenin dört bir yanındaki nakil terminalleri Ludus'a giriş yapan avatarların izdihamına sahne oluyordu.

“Gömütün yerini sır olarak tutmakmış,” dedim başımı sallayarak.

“Elbet bu bilgi sızacaktı,” dedi Aech, televizyonu kapatırken. “Ama bu kadar hızlı olacağını düşünmezdim.”

Odaya giriş yapıldığını haber veren sinyalle birlikte, Art3mis'in merdivenin tepesinde belirdiğini gördük. Üzerinde, tanıştığımız gece olan kıyafetler vardı. Basamakları inerken bana el salladı. Ben de ona el salladıktan sonra, Aech'le Art3mis'i tanıştırdım.

“Aech, Art3mis. Art3mis, bu en yakın dostum, Aech.”

“Tanıştığımıza memnun oldum,” dedi Art3mis, sağ elini uzatırken.

Aech, Art3mis'in elini sıktı. “Aynen.” Yüzünde ünlü Cheshire sırıtışı vardı. “Geldiğin için teşekkürler.”

“Şaka mı yapıyorsun? Bunu nasıl kaçırırım ki? Beş Büyükler'in ilk buluşması!”

“Beş Büyükler mi?” dedim kaşlarımı kaldırarak.

“Evet,” diye araya girdi Aech. “Mesaj panolarında bizden bu adla bahsediyorlar. Çünkü Skorbord'da en tepedeki beş yer bize ait.”

“Şimdilik,” dedim.

Art3mis dediğime sırıtarak karşılık verdikten sonra, bakışlarını 80'lerin dekoruna sahip Bodrum'a çevirdi. “Aech, burası gördüğüm açık ara en kıyak sohbet odası.”

“Teşekkürler,” dedi Aech başını hafifçe eğerek. “Çok naziksin.”

RPG malzemelerinin yığıldığı rafın önünde durdu. “Morrow'un bodrumunu mükemmel bir şekilde yeniden yaratmışsın. Son detayına dek hem de. Hayatımı burada sürebilirim.”

“Konuk listesinde sabit bir yerin olacak. İstediğin zaman gelip takılabilirsin.”

“Gerçekten mi?” dedi neşeyle. “Teşekkürler! Geleceğim. Kıyak adamsın, Aech!”

“Evet,” dedi Aech sırıtarak. “Doğru. Öyleyim.”

Çok iyi anlaşıyor gibi görünüyorlardı ve bu beni delicesi kıskandırmıştı. Art3mis'in Aech'ten hoşlanmasını ya da tam tersini istemiyordum. Art3mis'i kimseyle paylaşmak istemiyordum.

Çok geçmeden Daito ve Shoto da Bodrum'a giriş yaptı; aynı anda merdivenin tepesinde belirmişlerdi. Daito, Shoto'dan daha uzundu ve onlu yaşlarının sonunda gösteriyordu. Daha kısa olan Shoto ise en fazla on üçündeydi. İki avatar da Japon'du ve birbirlerine inanılmaz benziyorlardı; tıpkı genç bir adamın beş yıl arayla çekilmiş fotoğrafları gibi. Üzerlerinde geleneksel samuray zırhları; sırtlarında ise kısa *wakizashi*[32] ve daha uzun *katanalar*[33] görünüyordu.

“Selamlar,” dedi daha uzun olan samuray. “Adım Daito ve bu da kardeşim Shoto. Davetiniz için teşekkürler. Üçünüzle tanışmak bizim için şereftir.”

Aynı anda saygıyla eğildiler. Aech ve Art3mis eğilince, ben de onlara katıldım. Kendimizi tanıtırken, Daito ve Shoto bir kez daha eğildi ve biz de bunu tekrarladık.

“Tamamdır,” dedi Aech, eğilme seansı tamamlanınca. “O zaman partiyi başlatıyorum! Eminim hepiniz haberleri gördünüz. Altılılar Ludus'un altını üstüne getiriyor. Binlerce Bokkafalı! Gezegenin yüzeyi üzerinde sistematik bir araştırma sürdürüyorlar. Tam olarak ne aradıklarını bilmiyor olsalar da, gömütün girişini bulmaları uzun sürmeyecektir-”

“Aslında,” diye araya girdi Art3mis. “Girişi çoktan buldular. Yarım saat önce.”

Hepimiz Art3mis'e döndük.

“Haberlerde böyle bir şeye rastlamadım,” dedi Daito. “Emin misin?”

Art3mis başım salladı. “Korkarım öyle. Bu sabah Altılılar'ın Ludus'a yöneldiğini öğrendiğimde, olan biteni görebilmek için gömütün girişinin yakınlarındaki bir ağaca uplink kamerası yerleştirdim.” Önündeki boşlukta bir vidfeed penceresi açarak, hepimizin görmesi için bize doğru çevirdi. Çekim açısından, tepenin üzerinde insan kafatası oluşturacak şekilde dizilmiş olan büyük siyah taşları görebiliyorduk. Bütün alan Altılılarda kaplanmıştı ve sürekli olarak yenileri geliyordu.

Asıl canımızı sıkan, tepenin tamamını kaplayan saydam enerji kalkanıydı.

“Orospu çocukları!” dedi Aech. “Yoksa bu sandığım şey mi?”

Art3mis başını salladı. “Bir güç kalkanı. Altılılar tepeyi bulur bulmaz bu güç kalkanını oluşturdular-”

“Yani,” diye araya girdi Daito. “Gömütü bulan avcılar içeri giremeyecek. Güç kalkanını geçmenin bir yolu bulunmadıkça, içeri kimse giremeyecek.”

“Aslında, üst üste iki güç kalkanı var,” dedi Art3mis. “Küçük bir kalkan ve üzerinde daha büyük, ikinci bir kalkan. Gömütün içine daha fazla Altılı sokmak istediklerinde, bu güç kalkanlarını arka arkaya kaldırıyorlar. Tıpkı bir vakum kilidi gibi.” Vidfeed penceresini gösterdi. “Bakın. Gene yapıyorlar.” Gömütün yakınlarındaki bir IOI helikopterinin yükleme rampasından inen Altılı bölüğünü seyrediyorduk. Askerler malzeme konteynerleri taşıyordu. Dıştaki güç kalkanına yaklaştıklarında, bu kalkan yok olarak, ardındaki kubbe şeklindeki daha küçük kalkanı ortaya çıkardı. Altılı bölüğü iç kısımdaki güç kalkanına ulaştığında, ilk kalkan de yeniden kurulmuştu. Bir saniye sonra, içteki güç kalkanı yok oldu ve bölük gömüte girdi.

Araya, bu yeni gelişme üzerine düşündüğümüz uzun bir sessizlik girdi.

İlk konuşan Aech oldu. “Daha da kötüsü olabilirdi. Gömüt PvP alanı olsaydı, bu götler çoktan bütün gezegeni lazer silahları ve robotlarla doldurmuş olurdu.”

Haklıydı. Ludus güvenli bir bölge olduğundan, Altılılar gömüte yaklaşan avcılara zarar veremezdi. Ancak avcıları gömütten uzak tutmak için güç kalkanı oluşturmalarını engelleyen bir durum yoktu. Onlar da zaten bunu yapmıştı.

Art3mis, vidfeed penceresini kapatırken, “Altılılar uzun zamandır bu anı planlıyordu herhalde,” dedi.

“Ama bu durumu uzun süre koruyamazlar,” dedi Aech. “Klanlar olanları fark ettiği anda, ortalık cehenneme dönecektir. Ellerindeki her şeyle bu güç kalkanlarına saldıran binlerce avcı olacak. RPG'ler[34]. Ateş topları. Parça tesirli bombalar. Füzeler. Bu iş zıvanadan çıkacak. Bu orman en sonunda çöle dönüşecek.”

“Evet. Ama aynı zamanda Altılılar Bakır Anahtar'ı çoktan almış olacak ve teker teker İlk Kapı'dan geçecekler.”

“Ama bunu nasıl yaparlar?” diye sordu Shoto. Hissettiği öfke, sesinin çatlamasına neden olmuştu. Ağabeyine döndü. “Bu adil değil. Adil oynamıyorlar.”

“Adil olmak zorunda değiller. OASIS'te kanun yok, küçük kardeşim,” dedi Daito. “Altılılar ne isterlerse yapabilirler. Biri onları durdurana dek duracaklarını sanmam.”

“Altılılar'ın onuru yok!” dedi Shoto kaşlarını çatarak. “Bilmediğiniz daha çok şey var,” dedi Aech. “Parzival'le birlikte sizi çağırmamızın nedeni bu.” Bana döndü. “Z, olanları anlatmak ister misin?”

Başımı salladım. Önce, IOI'den aldığım mesajdan bahsettim. Onlar da aynı mesajı almıştı ama akıllı bir kararla cevap vermemişlerdi. Ardından Sorrento ile görüştüğüm chatlink seansının detaylarına girdim. Son olarak da, toplantımızın nasıl sona erdiğini anlattım. Yani evimin havaya uçurulmasını. Keskin bir sessizlik oldu. Herkes inanamayan gözlerle bana bakıyordu.

“Tanrım,” diye fısıldadı Art3mis. “Şaka mı bu? Yani seni gerçekten öldürmeye mi çalıştılar?”

“Evet. Evde olsaydım, bunu başarmış olacaklardı. Yalnızca şanslıydım.”

“Artık, Yumurta'ya ulaşmamızı engellemek için Altılılar'ın neler yapabileceğini görüyorsunuz,” dedi Aech. “Aramızdan herhangi birinin yerini saptadıkları anda, işini bitirecekler.”

“Bu yüzden kendinizi ve kimliğinizi korumak için ciddi önlemler almalısınız,” dedim. “Yani şu ana dek bunu düşünmediyseniz.”

Herkes başını salladı. Bir başka uzun sessizlik oldu.

“Bir türlü anlamadığım bir şey var,” dedi Art3mis bir süre sonra. “Altılılar gömütün Ludus'ta olduğunu nasıl anlamış olabilir? Biri onları buraya mı yönlendirdi?” Bakışları üzerimizdeydi ancak ses tonunda suçlama yoktu.

“Bütün avcı mesaj panolarına postalanan Parzival ve Aech hakkındaki söylentileri fark etmiş olmalılar,” dedi Shoto. “En azından Ludus'a gelmemiz gerektiğini biz bu söylentileri duyduktan sonra anladık.”

Daito irkilerek, küçük kardeşinin omzuna vurdu. “Sessiz olman gerektiğini söylemedim mi sana, boşboğaz?” diye tısladı. Shoto büzülerek susmuştu.

“Ne söylentisi?” diye sordu Art3mis. Bakışları üzerimdeydi. “Neden bahsediyorlar? Son birkaç gündür panolara bakacak zamanım olmadı.”

“Parzival ve Aech'i tanıdığını iddia eden avcılardan bahsediyoruz; ikisinin de Ludus'ta öğrenci olduğu söyleniyor,” dedi Daito. Aech'le bana döndü.

“Kardeşimle birlikte son iki yılımızı *Dehşet* Gömütü'nü bulmak için harcadık, sayısız gezegenin altını üstüne getirdik. Ama hiçbir zaman aklımıza Ludus'a bakmak gelmedi. Burada öğrenci olduğunuzu duyana kadar.”

“Ludus'ta öğrenci olmanın saklamam gereken bir şey olduğunu hiç düşünmemiştim,” dedim. “Bu yüzden de saklamadım.”

“İyi ki de saklamamışsın,” dedi Aech. “Parzival istemeden de olsa, gömütün nerede olduğunu anlamamı sağladı. Adı Skorbord'da çıkana dek benim aklıma da Ludus hiç gelmemişti.” Daito, kardeşini dürttü ve ikisi de bana dönerek saygıyla eğildiler. “Gömütün yerini ilk bulan sen olduğundan, sana müteşekkiriz.”

Ben de eğildim. “Teşekkürler, çocuklar. Ama orayı ilk bulan aslında Art3mis. Benden bir ay önce.”

“Ya, sanki çok işime yaradı da,” dedi Art3mis. “Şu Lich'i bir türlü *Joust*'ta yenemedim. Ben haftalarca cebelleşmişken, bir gece bu serseri ortaya çıktı ve daha ilk denemesinde kazandı.” Ardından, gömütte nasıl tanıştığımızı ve ertesi gün, sunucunun geceyarısı yeniden başlatılmasıyla kralı nasıl yendiğini anlattı.

“Ben de mızrak dövüşündeki yeteneğimi Aech'e borçluyum,” dedim. “Burada, Bodrum'da, bir ara sürekli bu oyunu oynuyorduk. Kralı ilk denememde alt edebilmem bu sayede oldu.”

“Aynen,” dedi Aech. Elini uzattı ve yumruklarımızı çarpıştırdık.

Daito ve Shoto gülümsedi. “Bizim için de durum aynı,” dedi Daito. “Yıllardır kardeşimle *Joust* oynarız. *Anorak'ın Almanağı*'ndaki diğer oyunlar gibi, onda da ustalaşmamız gerektiğini biliyorduk.”

“Harika,” dedi Art3mis elleri açarak. “Sizin adınıza sevindim. Demek hepiniz önceden hazırmışsınız. Bravo.” Alaycı bir golf alkışıyla bizi kutlarken, gülmeden edemedik. “Artık Karşılıklı Hayranlık Cemiyeti toplantısına bir son vererek, asıl konumuza geri dönebilir miyiz?”

“Elbette,” dedi Aech gülümseyerek. “Asıl konu neydi?”

“Altılılar?” dedi Art3mis.

“Doğru ya!” Aech, düşüncelerini toparlamaya çalıştığı zamanlarda olduğu gibi, alt dudağını ısırırken ensesini ovuşturuyordu. “Gömütü bulmalarının üzerinden bir saat bile geçmediğini söylemiştin, değil mi? Yani her an taht odasına ulaşarak Lich'le karşılaşabilirler. Ama içeri aynı anda birçok avatar girdiğinde ne olacak?”

Daito ve Shoto'ya döndüm. “Adlarınız Skorbord'a aynı gün, yalnızca birkaç dakika arayla girdi. Yani taht odasına birlikte girdiniz, öyle değil mi?

Daito başını salladı. “Evet. İçeri girdiğimizde platformun üzerinde iki kral birden belirdi.”

“Söylemiştim!” dedi Art3mis. “Demek ki aynı anda yüzlerce kralla karşılaşmak mümkün. Hatta binlerce.”

“Evet,” dedi Shoto. “Ama anahtarı almaları için, aynı anda oyuna giren her Altılı'nın Lich'i yenmesi lazım ve bunun kolay olmadığını hepimiz biliyoruz.”

“Altılılar modifiye edilmiş donanımlar kullanıyor,” dedim. “Sorrento bunu bana böbürlenerek anlattı. Bu donanım sayesinde bir avatarı farklı kullanıcılar yönetebiliyor. Acererak'a karşı en iyi *Joust* oyuncularını öne süreceklerdir. Anahtarı alana dek buna devam edebilirler.”

“Sahtekar piçler!” dedi Aech.

“Altılılar'ın onuru yok,” dedi Daito başını sallayarak. “Namussuzlar!” dedi Art3mis gözlerini devirerek.

“Daha da kötüsü ne biliyor musunuz?” dedim. “Halliday akademisyenleri, oyun uzmanları ve kriptologlardan kurulu bir destek ekibi her an Altılılar'ın yanında; avcılarına karşılaştıkları engel ve bilmecelerde yardımcı olmak için hazır bekliyorlar. *WarGames* Simülasyonunu tamamlamak onlar için çocuk oyuncağı olacak. İstedikleri diyalogları bu ekip sağlayacaktır.”

“İnanılmaz,” diye homurdandı Aech. “Böyle bir şeyle nasıl rekabet edebiliriz?"

“Edemeyiz,” dedi Art3mis. “Bakır Anahtar'ı aldıkları anda, İlk Kapı'nın yerini çok çabuk saptayacaklardır. Yani bize yetişmeleri çok zaman almayacak. Yeşimtaşı Anahtar'ın bilmecesine ulaştıklarında, bunu çözmek için aralıksız çalışacak bir ekibe ve sisteme sahipler.”

“Yeşimtaşı Anahtar'ı bizden önce bulacak olurlarsa, o anahtarın bulunduğu yeri de ablukaya alacakları kesin,” dedim. “O zaman biz de bugün diğer avcıların düştüğü duruma düşeceğiz.” Art3mis başını salladı. Aech öfkeyle kahve masasını tekmeledi. “Bunun adil bir yarışmayla uzaktan yakından ilgisi yok,” dedi. “Altılılar bize karşı çok fazla avantaja sahip. Sonsuz para, silah, araç ve avatara sahipler. Binlercesi bir arada çalışıyor.”

“Öyle,” dedim. “Bizse kendi başımızayız. En azından siz ikiniz dışında.” Daito ve Shoto'ya döndüm. “Ama ne demek istediğimi anlıyorsunuz. Sayı olarak da güç olarak da bize karşı üstün durumdalar ve bu durumun yakın zamanda değişeceğini sanmıyorum.”

“Önerin nedir?” diye sordu Daito. Sesi endişeliydi.

“Bir önerim yok,” dedim. “Yalnızca ortada olan gerçekleri dile getiriyorum, o kadar.”

“Bu iyi,” dedi Daito. “Sanki beşimizin birlik olmasını önereceğini sandım.”

Aech bakışlarım Daito'nun yüzüne dikti. “Yani? Çok mu kötü bir fikir olurdu?”

“Evet, çok kötü bir fikir olurdu,” dedi Daito ters bir sesle. “Kardeşim ve ben yalnız avlanırız. Yardımınızı istemiyoruz. Kimsenin yardımını istemiyoruz.”

“Ya öyle demek?” dedi Aech. “Az önce *Dehşet Gömütü*'nü bulmanızı sağladığı için Parzival'a şükranlarını sunan sen değil miydin adamım?”

Daito'nun gözleri kısılmıştı. “Sonunda kendimiz de bulurduk.”

“Sonunda! Belki de bir beş yılın daha sonunda!”

“Hadi ama Aech!” dedim aralarına girerek. “Bunun bize hiçbir faydası yok.”

Aech ve Daito sessiz bir şekilde birbirlerini keserken, Shoto yüzünde kararsız bir ifadeyle ağabeyine bakıyordu. Hırlaşmaya karışmayan Art3mis ise sanki bu durumdan keyif alıyormuş gibiydi.

“Buraya hakarete uğramak için gelmedik,” dedi Daito en sonunda. “Gidiyoruz!”

“Dur, Daito,” dedim. “Bir saniye durur musun? Bunu konuşabiliriz. Buradan düşman olarak ayrılmamalıyız. Hepimiz aynı taraftayız.”

“Hayır,” dedi Daito. “Değiliz. Sizler bizim için yalnızca üç yabancısınız. Hatta aranızdan birinin Altılı ajanı olmadığını nereden bileceğiz?”

Art3mis bunun üzerine kahkahayı basınca, eliyle ağzını kapattı. Daito onu görmezden geldi. “Bu anlamsız,” dedi. “Yalnızca tek bir kişi Yumurta'yı bulup ödülü kazanabilir. Bu kişi ya ben ya da kardeşim olacak.”

Son sözünün ardından, Daito ve Shoto aynı anda Bodrum'dan çıkış yaptı.

“Bu iyi oldu,” dedi Art3mis.

Başımı salladım. “Evet. Kutlarım Aech. Köprüleri yıkmakta üstüne yokmuş.”

“Ben ne yaptım ki?” dedi Aech savunmaya çekilerek. “Daito tam bir it gibi davranıyordu! Hem ona ekip olalım filan da demedik. Ben sanki yalnız takılan bir avcı değilim. Ya da sen. Art3mis de yalnız kurda benziyor.”

“Suçumu itiraf ediyorum!” dedi Art3mis sırıtarak. “Ama durum ne olursa olsun, Altılılar'a karşı birlik olmak tartışmaya açık bir konu.”

“Belki,” dedi Aech. “Ama şöyle düşün. Yeşimtaşı Anahtar'ı bizden önce bulacak olursan, bize yerini söyleyecek kadar cömert misin?”

Art3mis halen sırıtıyordu. “Tabii ki hayır.”

“Ben de,” dedi Aech. “Yani işbirliği yapmamız zaten söz konusu değil.”

Art3mis omuz silkti. “O zaman bu toplantı sona ermiş demektir. Ben de gitsem iyi olacak.” Bana göz kırptı. “Zaman ilerliyor. Öyle değil mi, çocuklar?”

“Tik tak,” dedim.

Art3mis, “Bol şans,” dedikten sonra ikimize de el salladı. “Görüşürüz.”

“Görüşürüz,” dedik Aech'le aynı anda.

Art3mis'in avatarı kaybolurken, Aech'in gülümseyerek bana baktığını fark ettim. “Sen neye gülüyorsun öyle?”

“Kıza fena vurulmuşsun,” dedi.

“Kime? Art3mis'e mi? Hayır!”

“İnkar etme, Z. Kızı kesip duruyorsun.” Sessiz film oyuncuları gibi ellerini göğsünde birleştirerek, hızla kirpiklerini oynattı. “Görüşmemizin tamamını kaydettim. İstersen en başından izleyelim de gör kendini.”

“Bırak götlüğü!”

“Gayet anlaşılır, adamım,” dedi Aech. “Bu kız süper tatlı bir şey.”

“Peki yeni bilmece üzerinde hiç ilerleme kaydedebildin mi?” diye sordum kasten konuyu değiştirmeye çalışarak. “Yeşimtaşı Anahtarla ilgili kıtadan bahsediyorum.”

“Kıta mı?”

“Dört satırlık ve çapraz uyak içeren metinlere kıta denir,” dedim.

Aech gözlerini devirdi. “Bana ukalalık yapma, Z!”

“Ne? Ona kıta denir, götkafalı!”

“Sadece bir bilmece işte adamım. Ve hayır, henüz bir ipucu yakalayabilmiş değilim.”

“Ben de,” dedim. “Yani burada durup gevezelik yapmak yerine, işe koyulsak iyi olacak.”

“Aynı fikirdeyim,” dedi. “Ama-”

O anda, odanın diğer ucundaki rafların birinde duran çizgi romanlar gürültüyle yere devrildi. Aech'le olduğumuz yerde, anlamayan gözlerle birbirimize baktık.

“Bu da neydi?” dedim.

“Bilmiyorum.” Aech rafa giderek yere saçılmış çizgi romanlara baktı. “Bir yazılım hatası filan mı?”

“Bir sohbet odasında böyle bir yazılım hatası hiç görmedim,” dedim boş odayı inceleyerek. “İçeride bizden başka birisi olabilir mi? Bizi dinleyen görünmez bir avatar filan?”

Aech gözlerini devirdi. “İmkansız, Z,” dedi. “Paranoya yapıyorsun. Burası şifreli, özel bir sohbet odası. Kimse benim iznim olmadan giremez. Bunu sen de biliyorsun.”

“Biliyorum,” desem de halen korku içindeydim.

“Rahatla. Yalnızca bir yazılım hatasıdır.” Elini omzuma koydu. “Dinle. Borç para konusunda fikrini değiştirirsen haber ver. Ya da kalacak bir yer. Tamam mı?”

“Başımın çaresine bakarım, merak etme,” dedim. “Teşekkürler, amigo.”

Güçlerini devreye sokan *Wonder Twins* gibi, bir kez daha yumruklarımızı çarpıştırdık.

“Görüşürüz. Bol şans, Z.”

“Sana da Aech.”

0016

Birkaç saat sonra, Skorbord'daki boş yerler hızla dolmaya başladı. Ama Skorbord'u avatarlar değil, IOI personel numaraları dolduruyordu. Her bir IOI personeli önce 5.000 puanla listeye giriyor (artık Bakır Anahtar'ı ele geçirmenin karşılığı bu puana sabitlenmiş gibi görünüyordu); birkaç saat sonra da, İlk Kapı'nın temizlenmesi ile skorlarına yüz bin puan daha ekleniyordu. Gün sonunda görünüm şuydu:

```
1.   Parzival     110.000  ∏
2.   Art3mis      109.000  ∏
3.   Aech         108.000  ∏
1.   Daito        107.000  ∏
5.   Shoto        106.000  ∏
6.   101-655321   105.000  ∏
7.   101-6413187  105.000  ∏
8.   101-621671   105.000  ∏
9.   101-678324   105.000  ∏
10.  101-637330   105.000  ∏
```

Skorbord'a giren ilk Altılı'nın personel numarasını tanımıştım; Sorrento'nun üniformasında yazılı olan numaraydı bu. Bakır Anahtar'ı alıp kapıyı temizleyen ilk IOI avatarı olmak için ısrar ettiğini tahmin edebiliyordum. Ama bunu kendi başına yaptığına inanmam zordu. *Joust*'ta bu kadar iyi olmasının imkanı yoktu. Ya da *WarGames*'i ezbere bilecek kadar seviyor olmasının. Sevmek zorunda da değildi zaten. *Joust*'ta kralı yenmek gibi üstesinden gelemeyeceği bir zorlukla karşılaştığında, avatarının kontrolünü bunu yapabilecek bir diğer IOI çalışanına verebilirdi. *WarGames* Simülasyonunu muhtemelen kendisine diyalogları sağlayan bir destek ekibiyle tamamlamıştı.

Skorbord'da geriye kalan beş yer dolduktan sonra, liste aşağılara doğru uzamaya başladı. Çok geçmeden yirmi avatar Skorbord'a girdi. Ardından otuz.

Sonraki yirmi dört saat içinde, altmışın üzerinde IOI avatarı İlk Kapı'yı temizledi. Altılılar geliyordu.

Aynı esnada, Ludus ise OASIS'teki en popüler yere dönüşmüştü. Ludus'un dört bir tarafındaki nakil terminallerinden çıkan avcılar gezegenin altını üstüne getiriyor, kaosa neden oluyordu. Çok geçmeden, bir eğitim gezegeni olan Ludus'un kampüslerinde dersler aksamaya başladı. OASIS Devlet Okulları Yönetimi tehlikenin farkına vararak, Ludus'taki okulların yeni bir gezegene geçirilmesi yönünde hızlı bir karar çıkardı. Zaman kaybedilmeden, aynı sektörde, orijinal Ludus'a yakın bir mesafade, Ludus II adında yeni bir gezegen yaratıldı. Gezegenin orijinal kaynak kodu Ludus H'ye kopyalanırken (yalnızca Halliday'in gizlice eklediği *Dehşet Gömûtü* kodu dışarıda bırakılmıştı), tüm öğrencilere bir gün izin verildi. Ludus H'de derslere ertesi gün başlandı. Orijinal Ludus artık yalnızca Altılılar ve avcıların oyun sahası olmuştu.

Altılılar'ın bir ormanın ortasında yer alan yassı bir tepenin etrafına kamp kurduğu haberi çok hızlı yayıldı. Gömütün yeri aynı akşam tüm mesaj panolarına sızmıştı; diğer avcıları gömütten uzak tutmak için Altılılar'ın oluşturduğu güç kalkanının fotoğrafları da postalanıyordu. Bu fotoğraflarda tepenin üzerindeki kafatası şeklinde dizilmiş taşlar açık bir şekilde görülebiliyordu. Sadece birkaç saat içinde, *Dehşet Gömütü* D&D modülü tüm mesaj panolarında tartışılan bir konuya dönüşmüştü. Ardından bu bilgi haberlere sıçradı.

Büyük avcı klanları, Altılıların güç kalkanına yönelik büyük ölçekli bir saldırı gerçekleştirmek için güçlerini birleştirmeye karar verdi. Altılılar farklı teknolojik yöntemlerle güç kalkanının içine ışınlanmayı engellemek için ek bir güvenlik sistemi kurmuş; gömütün etrafına da yüksek seviyeli büyücüler yerleştirmişlerdi. Gömütün etrafındaki bölge, sıfır-büyü alanına dönüştürüldü; böylelikle güç kalkanlarının büyü yolu ile aşılmasının da önüne geçilmiş oldu.

Klanlar, sahip oldukları roket ve füzelerle dıştaki güç kalkanını bombardımana tuttuğunda, işin çığırından çıktığını düşündüm. Ancak bütün gece gömütü kuşatma altına almış olsalar da, ertesi sabah her iki güç kalkanı da olduğu yerde duruyordu. Klanlar çaresizlik içinde ağır silahlara döndü. Kaynaklarını birleştirerek, eBay'den tahrip gücü çok yüksek iki tane anti-madde bombası satın aldılar. Birkaç saniye arayla güç kalkanlarına gönderilen bu bombaların birincisi, dış kalkanı indirmeyi başarırken, ikinci bomba da işi tamamlamıştı. İkinci kalkan indiği anda, binlerce avcı gömüte saldırarak zindanın koridorlarını doldurdu. Çok geçmeden *Joust*'ta krala meydan okumaya hazır binlerce avcı (ve elbette Altılılar) kral odasına doluşmuştu. Platforma adım atan her avatar için bir kral

belirdi; mızrak dövüşüne giren avcıların %95'i ağır hezimete uğrayarak-oracıkta Acererak tarafından öldürüldü. Kralın hakkından gelmeyi başaran az sayıda avcı ise, Beş Büyükler ve düzinelerce IOI personelinin altında Skorbord'a girmeyi başardı. Birkaç gün içinde, Skorbord yüzün üzerinde avatarı gösterecek kadar uzamıştı.

Gömüt ve çevresindeki alan artık avcılarla dolduğundan, IOl'nin yeniden güç kalkanı kurması imkansızdı. Avcılar sürekli olarak Altılılar'ı taciz ediyor, araçlarına saldırıyor, malzemelerine zarar veriyordu. Bu yüzden IOI gömütü ablukaya almaktan vazgeçti ancak Bakır Anahtar'ı almaları için içeri avatar göndermeye de devam ettiler. Onları durdurmak imkansızdı.

Yığınlardaki patlama yalnızca yerel bir haber bülteninde verildi. Haberde enkazın içinde ceset arayan gönüllüler görünüyordu; cesetler artık tanımlanamayacak ölçüde yanmış ve parçalanmış durumdaydı.

Altılılar'ın yığınlara, bombalarla birlikte, çok miktarda uyuşturucu üretim malzemesi ve kimyasal madde yerleştirdiğini anladım; gerçekten de patlamaya bir metamfetamin laboratuvarının neden olduğunu göstermek için ellerinden geleni yapmışlardı. Planları tıkır tıkır işledi. Polis patlama üzerine detaylı bir soruşturma yapma zahmetine girmedi elbette. Enkazın etrafında o kadar çok karavan yığını vardı ki, vinçlerle enkazı kaldırmaya çalışmak da çok tehlikeli bir fikirdi. Her şey olduğu gibi bırakıldı.

İlk sponsorluk ödemelerim hesabıma yattığı anda, ertesi sabah saat sekizde kalkacak bir Columbus, Ohio otobüsüne bilet aldım. Daha rahat bir koltuk ve yüksek bant genişliği sağlayan uplink jakı demek olan birinci sınıf bilet için fazladan para ödemiştim. Doğuya olan uzun yolculuğumun büyük kısmını OASIS'e bağlı olarak geçirmeyi planlıyordum.

Biletimi ayarladıktan sonra, sığınağımda olan her şeyin envanterini çıkarıp, yanıma almak istediklerimi eski bir sırt çantasına doldurdum. Okuldan verilen OASIS konsolum, vizör ve eldivenler. Sayfa uçları kıvrılmış *Anorak'ın Almanağı* çıktısı. Kutsal günlüğüm. Birkaç parça kıyafet. Dizüstü bilgisayarım. Geri kalan her şeyi bıraktım.

Karanlık çöktüğünde minibüsten çıkarak kapıyı kilitledim ve anahtarları fırlattım. Sırtımda ağır bir çantayla ve yavaş adımlarla yığınları terk ettim. Arkama bir kez olsun bakmadım.

Otobüs terminaline giderken soyulmamak için kalabalık caddeleri tercih ettim. Terminaldeki hurdası çıkmış müşteri hizmetleri kioskunda hızlı bir retina taramasına girerek biletimi aldım. Kapıya çöktüm, *Almanak*'ı açtım ve kalkış saati gelene dek okumaya başladım.

Columbus otobüsü, iki katlı, zırh kaplı, kurşun geçirmez pencereleri ve tavanda güneş panelleri olan devasa bir araçtı. Yürüyen bir kale. Koltuğum, kurşun geçirmez pleksiglas bir kabinin içinde korunmaya alınmış şoförün iki sıra arkasında, pencere kenarındaydı. Haydutlarla leş kargalarının saldırılarına karşı, otobüsün üst katında ağır silahlı altı koruma görevlisi yer alıyordu. Nispeten güvenli sayılabilecek büyük kentlerin dışında kalan kanunsuz topraklara girdiğimiz anda, otobüsün saldırıya uğraması ya da kaçırılması gözardı edilemeyecek ciddi bir olasılıktı.

Otobüste bütün koltuklar doluydu. Yolcuların büyük kısmı yerlerine geçer geçmez vizörlerini taktı. Bense OASIS'e bağlanmayı bir süre erteleyerek, doğduğum kent gözden kaybolana dek, rüzgar tribünlerinin arasından ilerleyen yolu seyrettim.

Elektrikli motorla çalışan otobüs saatte altmış kilometre sürat yapabiliyordu. Daha da kötüsü, eyaletlerarası otoyolun içler acısı durumu ve otobüsün sürekli şarj istasyonlarında durmak zorunda olması nedeniyle, yolculuk günlerce sürdü.

Bu zamanın neredeyse tamamını OASIS'e bağlı durumda, yeni hayatıma hazırlanarak geçirdim.

Gündemimin ilk maddesinde, kendime yeni bir kimlik yaratmak yer alıyordu. Artık biraz param olduğu için bu o kadar da zor değildi. OASIS, nereye bakacağınızı ya da kime soracağınızı bildiğiniz ve yasaları çiğnemeyi umursamadığınız takdirde, hemen her türlü bilgiye ulaşabileceğiniz bir yerdi. Devlet (ve büyük şirketler) için çalışan çok fazla yoldan çıkmış insan vardı ve bu insanlar ellerindeki bilgileri OASIS karaborsasında satıyordu.

Dünyaca ünlü bir avcı olarak kazandığım yeni konumun yeraltı dünyasında bana tanıdığı kredi sayesinde, L33T HaxOrz Warezhaus adıyla bilinen yasadışı bilgi sitesine giriş yapmama izin verildi. Bu site üzerinden, şaşırtıcı ölçüde düşük bir meblağ karşılığında, USCR[35] veritabanına giriş yapmamı sağlayacak bir dizi erişim prosedürü ve şifre satın aldım. Bu bilgilerle, veritabanına ve okula kaydolduğum zaman yaratılmış olan vatandaşlık profilime ulaştım. Parmak izi ve retina paternimi silerek, bunların yerine ölmüş birinin (babamın) parmak izi ve retina paternini ekledim. Ardından, kendi parmak izi ve retina paternimi, Bryce Lynch adı altında açtığım yeni bir kimlik profiline kopyaladım. Bryce'ın yirmi iki yaşında olduğunu gösterecek şekilde doğum tarihini ayarladıktan sonra, kendisine yeni bir sosyal güvenlik numarası, tertemiz bir kredi notu ve Bilgisayar Mühendisliği diploması verdim. Yeniden asıl kimliğime dönmek istediğim zaman tek yapmam gereken, Lynch kimliğini silerek, parmak izi ve retina paternimi orijinal dosyaya geri kopyalamaktı.

Kendime yeni bir kimlik yarattıktan sonra, uygun bir apartman dairesi için Columbus seri ilanlarını araştırmaya koyuldum. En sonunda, insanların iş ve keyif için fiziksel olarak yolculuk yaptığı dönemlerden kalma, çok katlı bir otelde ucuz sayılabilecek bir oda buldum. Otelin bütün katları tek odalı apartman dairelerine bölünmüştü ve her bir oda, tam zamanlı bir avcının belli ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde değiştirilmişti. Bulduğum oda gerçekten de istediğim her şeye sahipti. Düşük kira, yüksek teknoloji ürünü bir güvenlik sistemi ve güvenilir, sağlam bir elektrik şebekesi. En önemlisi ise, otele yalnızca birkaç mil mesafede bulunan OASIS ana sunucusuyla doğrudan fiberoptik bağlantı kurabiliyor olmamdı. Bu, en hızlı ve güvenli internet bağlamışıydı. IOI (ya da altındaki şirketlerin biri) tarafından sağlanmadığından, bağlantımın takip edildiğini veya yerimin saptanacağını düşünerek paranoyaya kapılmam gerekmiyordu. Burada güvendeydim.

Bir sohbet odasında görüştüğüm emlakçı, bana odanın sanal modelini gösterdi. Tam istediğim gibiydi. Odayı yeni adımla tuttum ve emlakçının herhangi bir soru sormasını engellemek için altı aylık kirayı peşin ödedim.

Gecenin geç bir saatinde, otobüs parçalanmış otoyolda homurdanarak ilerlerken, vizörümü çıkararak camdan baktım. Hayatımda ilk kez Oklahoma City'nin dışına çıkıyordum. Gördüklerim iç karartıcıydı. İçinden geçtiğimiz, yıkılmakta olan her kent, bir öncekinin tıpatıp aynısıydı.

En sonunda, yola çıktığımızdan bu yana aylar geçmiş gibi hissetmeye başladığımda, sarı tuğlalı yolun sonunda parıltılar saçan Oz gibi, Columbus göründü. Kente akşamüstü girmemize rağmen, bütün hayatım boyunca görmediğim kadar ışığın yandığı bir kent çıktı karşıma. Böylesine aydınlık bir kent olabileceğini hayal bile etmemiştim. Dört bir tarafa kurulmuş olan devasa güneş panellerinin yanında, kent sınırında da iki tane heliostat enerji santrali yer alıyordu. Paneller ve santraller gün boyunca güneş enerjisini adeta içiyor, her gece bu enerjiyle Columbus'u emziriyordu.

Columbus terminaline girdiğimizde, OASIS bağlantım kesildi. Vizörümü çıkarıp diğer yolcularla birlikte otobüsten inerken, son birkaç gündür içinde bulunduğum durumun gerçekliği bir anda kafama dank etti. Artık sahte adla yaşayan bir kaçaktım. Peşimde güçlü insanlar vardı. Peşimde beni öldürmek isteyen dev bir şirket vardı.

Otobüsten inip terminal zeminine ayak bastığımda, göğsümün tam üzerinde inanılmaz bir ağırlık hissettim. Nefes almakta zorlanıyordum. Belki de panik atak geçiriyordum. Derin nefes almak ve sakinleşmek için kendimi zorladım. Yapmam gereken yeni daireme ulaşmak, donanımımı kurmak ve OASIS'e

bağlanmaktı. O zaman her şey yoluna girecekti. Yeniden tanıdık bir dünyanın içinde olacaktım. Yeniden güvende olacaktım.

Otomatik taksilerden birini çevirerek dokunmatik ekrana yeni adresimi girdim. Taksi bilgisayarının sentezlenmiş sesi, o an geçerli trafik koşullarında yolumuzun tahmini olarak otuz iki dakika süreceğini bildirdi. Otele giderken caddeleri, sokakları seyrettim. Halen kendimi sersem ve tedirgin hissediyordum. Ne kadar yolumuzun kaldığını anlamak için bir gözüm sürekli taksimetredeydi. Sonunda, Twin Rivers gettosunun tam sınırında, Scioto'da, barut rengi monolit bir binanın önünde durduk. Binanın ön cephesinde, bir zamanlar Hilton logosunun bulunduğu yerde, sökülmüş harflerin koyu dışhatlarına baktım.

Ücreti ödeyerek taksiden indim. Son kez etrafıma baktım, son kez içime temiz havayı çektim ve sırtımda çantamla ön kapıdan lobiye girdim. Güvenlik kabininde parmak izi ve retina paternim taramadan geçtikten sonra, monitörde yeni adım belirdi. Yanan yeşil bir ışıkla birlikte kabin kapısı kayarak açıldı ve asansörlere doğru ilerledim.

Yeni sığınağım binanın kırk ikinci katında bulunan 4211 numaralı odaydı. Kapıdaki güvenlik sistemi ikinci bir retina taraması gerektiriyordu; taramanın ardından kapı açıldı ve odanın ışıkları yandı. Tek pencereli, küp şeklindeki odada herhangi bir mobilya yoktu. İçeri girdim ve kapıyı arkamdan kilitledim. İşimi bitirene dek bir daha dışarı çıkmayacağıma yemin ettim. Yumurta'yı bulana dek gerçek dünyaya dönmeyecektim.

İkinci Kapı

"Gerçeklik için delirdiğim yok.

Ama âdâm gibi yemek yiyebileceğiniz tek yer hâlen orası."

Groucho Mârx

Art3mis: Orada mısın?

Parzival: Evet! Hey! En sonunda sohbet teklifimi kabul ettiğine inanamıyorum.

Art3mis: Sadece tekliflerini kesmen için, ikimizin konuşması hiç de iyi bir fikir değil.

Parzival: Neden ki? Arkadaş olduğumuzu sanmıştım.

Art3mis: Bak. İyi bir çocuğa benziyorsun. Ama seninle rakibiz. Rakip avcılar. Can düşmanları. Neden bahsettiğimi biliyorsun.

Parzival: Avla ilgili herhangi bir şey konuşmak zorunda değiliz.

Art3mis: Her şey avla ilgili.

Parzival: Hadi ama! Bir denesen ne olur? Yeniden başlayalım. Selam, Art3mis. Nasılsın?

Art3mis: İyiyim. Teşekkürler. Ya sen?

Parzival: Harika! Dinle. Neden bu metin-tabanlı antik sohbet arayüzünü kullanıyoruz? İkimiz için sanal bir sohbet odası açabilirim hemen.

Art3mis: Bunu tercih ederim. Parzival; Neden?

Art3mis: Hatırlayacağın gibi, bazen abuk sabuk konuşabiliyorum. Söylemek istediğim şeyleri yazmak zorunda olduğumda, en azından sersem bir geveze gibi hissetmem kendimi.

Parzival: Sersem bir geveze olduğunu filan düşünmüyorum. Sen büyüleyicisin.

Art3mis: Sen az önce "büyüleyici” kelimesini mi kullandın?

Parzival: Yazdıklarım gözünün önünde, öyle değil mi?

Art3mis: Çok tatlısın. Hem de çok yalancı.

Parzival: Tamamen ve bütünüyle ciddiyim.

Art3mis: Söyle bakalım, Skorbord'un tepesinde hayat nasıl? Ünlü olmaktan sıkılmadın mı hala?

Parzival: Kendimi ünlü hissetmiyorum.

Art3mis: Şaka mı yapıyorsun? Bütün dünya senin aslında kim olduğunu öğrenmek için deliriyor. Artık bir rock yıldızısın adamım!

Parzival: Sen de en az benim kadar ünlüsün. Hem ben rock yıldızıysam, neden medya beni dışarı hiç çıkmayan ve hiç yıkanmayan bir inek olarak gösteriyor?

Art3mis: Sanırım komedi programlarının bizimle ilgili yaptığı skeçlerden bahsediyorsun?

Parzival: Evet. Neden herkes benim antisosyal bir çatlak olduğumu sanıyor?

Art3mis: Antisosyal değil misin?

Parzival: Hayır! Tamam, evet. Ama kişisel hijyen konusunda kendime laf ettirmem!

Art3mis: En azından cinsiyetini doğru tutturdular. Herkes benim aslında erkek olduğuma inanıyor.

Parzival: Bunun nedeni avcıların çoğunun erkek olması. Ayrıca bir kadının kendilerini alt ettiği fikrini kabullenemiyorlar.

Art3mis: Biliyorum. Neandertaller.

Parzival: Yani bana kesinlikle kadın olduğunu mu söylüyorsun? Gerçek hayatta?

Art3mis: Bunu çoktan anlamış olman gerekiyor, Clouseau.

Parzival: Anladım. Evet.

Art3mis: Anladın mı?

Parzival: Evet. Eldeki verileri analiz ettiğimde, kadın olman gerektiğine karar verdim.

Art3mis: Neden kadın olmam gerekiyormuş?

Parzival: Çünkü aslında Detroit banliyölerinde, annesinin bodrumunda yaşayan, Chuck adında 110 kiloluk bir herife vurulduğumu düşünmek istemiyorum.

Art3mis: Bana vuruldun mu?

Parzival: Bunu çoktan anlamış olman gerekiyor, Clouseau.

Art3mis: Peki ama Detroit banliyölerinde, annesinin bodrumunda yaşayan, Charlene adında 110 kiloluk bir hatun olsam, gene de bana vurulduğunu düşünür müydün?

Parzival: Bilmem. Annenin bodrumunda mı yaşıyorsun?

Art3mis: Hayır.

Parzival: 0 halde cevabım evet.

Art3mis: Yani sen bir kadının, içinde sunulduğu paketle değil, yalnızca kişiliğiyle ilgilenen şu mitolojik erkeklerden birisin?

Parzival: Benim bir erkek olduğumu düşündüren nedir?

Art3mis: Yapma! Gün gibi ortada. Senden oğlan frekansı dışında bir şey almıyorum.

Parzival; Oğlan frekansı mı? Ne yani, maskülen cümleler filan mı kuruyorum?

Art3mis: Konuyu deriştirme. Bana vurulduğunu söylüyordun.

Parzival; Hem de tanıştığımız andan çok önce başladı bu. Bloğunu ve POV videolarını takip ediyordum. Yıllardır siber takipteyim.

Art3mis: Buna rağmen benim hakkımda gerçekten hiçbir şey bilmiyorsun. Ya da kişiliğim.

Parzival; Burası 0ASIS. Burada yalnızca kabaca çizilmiş kişiliklere sahibiz.

Art3mis: Aynı fikirde değilim. Online kimliklerimiz hakkındaki her şey avatarlarımıza yansıtılmış durumda; böylece diğerlerine nasıl göründüğümüzü kontrol edebiliyoruz. OASIS istediğin kişi olmana izin veren bir yer. Zaten herkesin bu Simülasyona bakımlı olmasının nedeni de bu.

Parzival: Yani gömütte tanıştığım avatara hiç benzemiyor musun?

Art3mis: Yalnızca bir tarafım. Sana göstermek istediğim tarafım.

Parzival: Tamam, bu tarafını sevdim o zaman. Diğer taraflarını da gösterirsen, onları da seveceğimden kuşkum yok.

Art3mis: Şimdi böyle konuşuyorsun ama bu işlerin nasıl yürüdüğünü bilirim. Sonunda gerçek bir fotoğrafımı görmek isteyeceksin.

Parzival: Böyle istekleri olan biri değilimdir. Ayrıca ben sana kendi fotoğrafımı göstermek istemiyorken, senden böyle bir istekte

bulunmam.
Art3mis: Neden? 0 kadar mı çirkinsin?
Parzival: Gayet ikiyüzlüymüşsün!
Art3mis: Yani? Sen soruyu cevapla, Claire. Çirkin misin?
Parzival: Öyle olmalıyım.
Art3mis: Neden?
Parzival: Kadın türü beni her zaman itici bulmuştur.
Art3mis: Ben seni itici bulmadım.
Parzival: Tabii ki bulmadın. Çünkü sen genç erkeklerle online sohbetler yapmaktan hoşlanan, Chuck adında sapık obezin tekisin.
Art3mis: Yani genç bir erkeksin?
Parzival: Nispeten evet.
Art3mis: Neye nispeten?
Parzival: Senin gibi elli üçünde bir herife göre, Chuck. Söylesene, annen bodrumda kaldırın için senden kira alıyor mu?
Art3mis: Gerçekten durumun bu olduğunu mu sanıyorsun?
Parzival: öyle olsaydı, şu anda seninle neden konuşayım ki?
Art3mis: O zaman beni nasıl canlandırıyorsun zihninde?
Parzival: Avatarın gibi. Zırh, silahlar ya da kılıcın olmadan tabii.
Art3mis: Sen benimle kafa mı buluyorsun? Online ilişkilerin ilk kuralını unutuyorsun, dostum. Kimse avatarına zerre benzemez.
Parzival: Online bir ilişki mi süreceğiz? <parmaklarım çapraz>
Art3mis: İmkansız, canım. Üzgünüm.
Parzival: Nedenmiş?
Art3mis: Aşka ayıracak zaman yok, Dr. Jones. Siberporno bağımlılığım bütün boş zamanımı alıyor zaten. Geriye kalan zamanlarda ise Yeşimtaşı Anahtar'ı bulmak için çalışıyorum. Aslında şu anda seninle çene çalmak yerine yapmam gereken de bu.
Parzival: Evet. Benim de. Ama seninle çene çalmak daha eğlenceli.
Art3mis: Peki sen?
Parzival: Peki ben ne?
Art3mis: Online ilişkiler için zamanın var mı?
Parzival: Senin için var.
Art3mis: Çok ileri gidiyorsun.
Parzival: Daha başlamadım bile.
Art3mis: Peki bir işin var mı? Ya da halen liseye filan mı gidiyorsun?
Parzival: Lise. Gelecek hafta mezun oluyorum.
Art3mis: Böyle şeyleri söylememelisin Senin profilini çıkarmaya çalışan bir IOI ajanı olabilirim.
Parzival: Altılılar çoktan profilimi çıkardı, unuttun mu? Evimi havaya uçurdular. Aslında bir karavandı. Ama havaya uçurdukları gerçek.
Art3mis: Biliyorum. Halen düşündükçe tüylerim diken diken oluyor. Nasıl hissettiğini ancak tahmin edebilirim.
Parzival: İntikam soğuk yenmesi qereken bir yemektir.

Art3mis: Bon appetit[36] Avlanmadığın zamanlarda neler yapıyorsun?
Parzival: Sen de kendi hakkında konuşmaya başlamadığın sürece, sorularına cevap vermeyi reddediyorum.
Art3mis: öyle olsun. Quid pro quo[37], Dr. Lecter. Sorularımızı sırayla soralım o zaman. Sen başla.
Parzival; Çalışıyor musun, öğrenci misin?
Art3mis: Üniversite.
Parzival: Bölümün ne?
Art3mis: Sıra bende. Avlanmadığın zamanlarda neler yapıyorsun?
Parzival: Hiçbir şey. Tek yaptığım avlanmak. Aslında şu anda da avlanıyorum. Aynı anda birçok iş yapabilirim.
Art3mis: Ben de.
Parzival: Gerçekten mi? Bir gözüm hep Skorbord'da olsun o zaman. Ne olur ne olmaz.
Art3mis: Ne olur ne olmaz.
Parzival: Bölümün ne? Üniversitede?
Art3mis: Şiir ve Yaratıcı Yazarlık.
Parzival: Mantıklı. Harika bir yazarsın.
Art3mis: iltifatın için teşekkürler. Kaç yaşındasın?
Parzival: Geçen ay on sekizime bastım. Sen?
Art3mis: Sence de bu sorular biraz fazla kişisel değil mi?
Parzival: Uzaktan yakından ilgisi yok.
Art3mis: On dokuz.
Parzival: Ah. Benden büyük bir kadın, iyiymiş.
Art3mis: Eğer bir kadınsam ...
Parzival: Kadın mısın?
Art3mis: Senin sıran değil.
Parzival: Tamam, tamam.
Art3mis: Aech'i ne kadar iyi tanıyorsun?
Parzival: Beş yıldır en yakın arkadaşım. Şimdi dökül bakalım. Kadın mısın, değil misin? Cinsiyet deriştirme operasyonuna girmemiş, gerçek bir kadından bahsediyorum bu arada.
Art3mis: Oldukça spesifik bir soru oldu.
Parzival: Soruyu cevapla, Claire.
Art3mis: Ben bir kadınım ve her zaman da bir kadındım. Aech'le gerçek yaşamda hiç buluştunuz mu?
Parzival: Hayır. Hiç kardeşin var mı?
Art3mis: Hayır. Senin?
Parzival: Hayır. Annen baban?
Art3mis: Öldüler. Grip salgınında. Beni büyükannemle büyükbabam yetiştirdi. Senin var mı?
Parzival: Hayır. Benimkiler de öldü.
Art3mis: Berbat bir durum değil mi? Ailenin olmaması?
Parzival: Öyle. Ama benden daha kötü durumda çok insan var.
Art3mis: Ben de kendime sürekli bunu hatırlatıyorum. Peki... Aech'le birlikte mi çalışıyorsunuz?

Parzival: Ah, gene başlıyoruz...
Art3mis: Yani? Birlikte misiniz?
Parzival: Hayır. Biliyor musun, o da bana aynı soruyu seninle benim için sordu. İlk Kapıyı benden yalnızca birkaç saat sonra temizlediğin için.
Art3mis: İlk Kapı demişken ... neden bana orada yardımcı oldun? Joust'ta solda oynamam için verdiğin tüyodan bahsediyorum.
Parzival: Sana yardım etmem gerektiğini hissettim.
Art3mis: Eh, bir daha böyle bir hataya düşmemelisin. Çünkü kazanacak olan benim. Bunu kafana sok, tamam mı?
Parzival: Ya, ya. Görürüz.
Art3mis: Bu arada soru sayılarını tutmuyorsun, budala. Şu anda beş soru geridesin.
Parzival: Anladım. Saçların ne renk? Gerçek hayatta?
Art3mis: Kahverengi.
Parzival: Gözler?
Art3mis: Mavi.
Parzival: Tıpkı avataın qibi, ha? Yüzünüz ve vücudunuz da aynı mı?
Art3mis: Senin bildirin kadarıyla.
Parzival: Tamam. En sevdiğin film hangisi? Senin için tüm zamanların en iyi filmi?
Art3mis: Değişiyor. Şu anda mı? Muhtemelen İskoçyalı.
Parzival: Ağzınızın tadını biliyorsunuz, hanımefendi.
Art3mis: Biliyorum. Şeytani, kel ve kötü adamlara çekiliyorum, biliyor musun? Kurqan çok seksi.
Parzival: Hemen saçlarımı kazıyıp, derilere bürünüyorum.
Art3mis: Fotoğraflarını gönderirsin. Dinle, birkaç dakika içinde çıkmam lazım, Romeo. Sana son bir soru hakkı. Artık uyumam gerekiyor.
Parzival: Bir daha ne zaman konuşabiliriz?
Art3mis: İçimizden biri Yumurta'yı bulduktan sonra.
Parzival: Bu yıllar sürebilir.
Art3mis: Olabilir.
Parzival: Hiç delilse sana e-posta yollamaya devam edebilir miyim?
Art3mis: Bu hiç de iyi bir fikir değil.
Parzival: Sana e-posta yollamamı engelleyemezsin.
Art3mis: Aslına bakarsan, bunu yapabilirim. E-posta adresini engellersem, olur biter.
Parzival: Ama bunu yapmazsın değil mi? Yapar mısın?
Art3mis: Beni mecbur bırakmadığın sürece, yapmam.
Parzival: Çok huysuzsun. Gereksiz ölçüde.
Art3mis: İyi geceler, Parzival.
Parzival: Elveda, Art3mis. Tatlı rüyalar.
Sohbet sonu. 2.27.2015 - 02:51=38 OST

Art3mis'e e-postalar yollamaya başladım. İlk başlarda kendimi dizginleyerek, yalnızca haftada bir yazdım. Beni şaşırtan bir şekilde, bu e-postaların hepsine cevap verdi. Genellikle, daha fazla yazamayacak kadar meşgul olduğunu söylediği tek cümlelik cevaplardı bunlar. Ama zaman içinde daha uzun cevaplar yazmaya başladı ve karşılıklı iletişime geçtik. Haftada birkaç kere. Ardından, e-postalarımız uzadıkça ve daha fazla kişiselleştikçe, günde en az bir kere yazışmaya başladık. Bazı günler daha da fazla. Ne zaman ondan e-posta alsam, elimdeki işi gücü bırakıyordum.

Çok geçmeden, her gün özel sohbet odası seanslarında buluşmaya başladık. Birlikte klasik masa oyunları oynuyor, film seyrediyor, müzik dinliyorduk. Bazen saatlerce konuştuğumuz oluyordu. Her şey hakkında, uzun konuşmalardı bunlar. Art3mis'le zaman geçirmek aklımı başımdan alıyordu. Hayatlarımızdaki neredeyse her şey ortak gibiydi. Aynı ilgi alanlarına sahiptik. Aynı amacın peşindeydik. Bütün esprilerimi anlıyordu. Beni güldürüyordu. Beni düşündürüyordu. Dünyaya bakış açımı değiştiriyordu. Hayatımda daha önce bir insanla hiçbir zaman böylesine güçlü ve doğrudan bir ilişki kurmamıştım. Aech'le bile.

Rakip olduğumuz gerçeği artık umurumda değildi; Art3mis de bunu dert ediyormuş gibi görünmüyordu. Araştırmalarımızın detaylarını paylaşıyorduk. Seyrettiğimiz filmler ve okuduğumuz kitaplar hakkında konuşuyorduk. Hatta geliştirdiğimiz teorileri birbirimize açıyor, *Almanaktaki* belli bölümler üzerine yorumlarımızı tartışıyorduk. Art3mis'le birlikteyken çekindiğim hiçbir şey yoktu. İçimdeki bir ses sürekli olarak, Art3mis'in bana verdiği bütün bilgilerin yalan olabileceğini söyleyip duruyordu; benimle oynuyor olabilirdi. Belki de gerçekten beni tuzağına düşürmüştü. Ama buna inanamazdım. Kimseye güvenmemek için her türlü nedene sahip olmama rağmen, ona güvendim.

Haziran başında liseden mezun oldum. Mezuniyet törenine katılmadım; zaten yığınlardan kaçtığım günden itibaren derslere girmemiştim. Bildiğim kadarıyla, Altılılar öldüğümü sanıyordu ve okul için ortaya çıkarak kendimi göstermek istemiyordum. Diplomamı alacak kadar krediye sahip olduğum için, final sınavlarına girmem gerekmedi. Okul e-postayla diplomamın bir kopyasını gönderdi; orijinali ise yığınlardaki artık varolmayan adresime gitmiş olmalıydı. Bunu asla öğrenemeyecektim.

Okul aradan çıktığı için, artık bütün zamanımı Av'a verebilirdim. Oysa tek istediğim Art3mis'le zaman geçirmekti.

Online sözde-kız arkadaşım ile olmadığım zamanlarda, Avatarımın seviyesini yükseltmek için çalışıyordum. Avcılar buna “99 Çekmek” diyordu; bir avatarın

çıkabileceği en yüksek seviye 99'du. Art3mis'le Aech yakın zamanlarda bunu başarmıştı ve ben de kendimi bunu yapmak zorunda hissediyordum. Çok da zor olmadı; artık tüm zamanım bana aitti ve OASIS'i köşe bucak keşfetmeme imkan tanıyacak paraya sahiptim. Bulduğum bütün görevleri alarak, bazen tek bir günde beş ya da altı seviye birden atladım. İstatistiklerim yükselmeye devam ederken, Avatarımın savaş ve büyü yeteneklerini geliştirdim. Aynı zamanda güçlü silahlar, büyülü nesneler ve araçlardan oluşan geniş bir koleksiyon oluşturdum.

Hatta Art3mis'le birkaç görevde birlikte çalıştık. Goondocks gezegenindeki Goondocks görevinin tamamını tek günde hallettik. Arty bu görevde Martha Plimpton'un karakteri Stef'i oynarken, bense Sean Astin'in karakteri Mikey oldum. Gerçekten çok eğlenceliydi.

Bir yandan aklımı yarışmada tutmaya çalışıyordum. Günde en azından bir kez kıtayı önüme alarak anlamını çözmeye girişiyordum.

Kaptan saklıyor Yeşimtaşı Anahtar'ı
Uzun zaman bakımsız bırakılmış beyaz bir evde
Oyunu bitirecek düdük çalınabilir
Ancak kupaların tamamı elde edildiğinde

Bir süre için, üçüncü satırdaki düdüğün aslında ıslık[38] olarak alınabileceğini ve bunun da 60'ların sonunda Japon TV'sinde gösterilen *Space Giants* adındaki programa bir gönderme olabileceğini düşündüm; bu TV şovu İngilizce dublajla 70 ve 80'li yıllarda ABD'de gösterilmişti. *Space Giants* (Japonca adıyla M*aguma Taishi),* bir yanardağın içinde yaşayan ve Rodak adındaki şeytani düşmana karşı savaşan bir robot ailesini anlatıyordu. Halliday, *Anorak'ın Almanağında*, çocukluğunda en sevdiği TV programlarından biri olduğunu belirttiği bu şovdan birkaç kere bahsediyordu. Şovun esas karakterlerinden Miko adındaki oğlan, yardıma ihtiyacı olduğu zamanlarda robotları yanına çağırmak için özel bir ıslık çalıyordu. Bir yandan mısır cipsi yiyip notlar alırken, dizinin ultra-düşük kaliteli elli iki bölümünü arka arkaya seyrettim. Ama *Space Giants* maratonum sona erdiğinde, kıtanın anlamına dair herhangi bir ipucuna ulaşamamıştım. Çıkmaz sokaktaydım. En sonunda, Halliday'in başka bir şeyden bahsettiğine karar vererek *Space Giants*'ı tezgahımdan kaldırdım.

Kıtanın deşifre edilmesinde ilk adımımı bir cumartesi sabahı attım. 80'li yıllara ait mısır gevreği reklamlarının toplandığı bir koleksiyonu seyrederken, üreticilerin neden mısır gevreği kutularının içine hediye oyuncaklar koymaktan

vazgeçtiğini merak ettim. Bana göre, bu harika fikirden vazgeçmeleri tam bir trajediydi. Medeniyetimizin çöküşünün bir başka işareti. Eski bir *Cap'N Crunch* reklamı başladığında halen bunu düşünüyordum. O anda, kıtanın birinci ve üçüncü satırları arasında bir bağlantı kurdum: *Kaptan saklıyor Yeşimtaşı Anahtar'ı... Oyunu bitirecek düdük çalınabilir...*

Halliday, 70'lerin ünlü bilgisayar korsanı John Draper'ı kastediyordu; yani esasen Kaptan Crunch adıyla bilinen Draper'ı. John Draper, *Cap'N Crunch* kutularının içinden çıkan plastik düdüklerin ücretsiz uzak mesafeli telefon görüşmeleri yapmak için kullanılabildiğini keşfetmesiyle tanınmıştı. Bu oyuncak düdüklerin yaydığı 2600 Hertz'lik ton, eski analog telefon sisteminin uzak mesafeli görüşmelere erişim için kullandığı sinyalle aynıydı.

Kaptan saklıyor Yeşimtaşı Anahtar'ı.

Halliday, Draper'dan bahsediyor olmalıydı. Kaptan, *Cap'N Crunch*; düdük de, Draper'ın ücretsiz konuşmalar yapmak için kullanılabileceğini keşfettiği oyuncak düdüklerdi. Belki Yeşimtaşı Anahtar, bu oyuncak düdüklerden biriydi ve bir *Cap'N Crunch* kutusunun içine saklanmıştı. Ama bu kutu neredeydi?

Uzun zaman bakımsız olan beyaz bir evde.

Uzun zaman bakımsız bırakılmış beyaz evle neyin kastedildiğini ya da bu evin nerede olabileceğini halen anlayabilmiş değildim. OASIS'te, Sektör 7 içerisinde Washington D.C.'de bulunan Beyaz Saray'ın üç sanal modeli yer alıyordu; üç ayrı gezegende bulunan bu modellerin hiçbiri de bakımsız değildi elbette. Halliday'in %99 ihtimalle başka bir beyaz evden bahsettiğini düşünmeme rağmen, gene de bu üç sanal modelin bulunduğu gezegenleri ziyaret ederek araştırdım. Bir başka çıkmaz sokaktaydım. .

Ancak kupaların tamamı elde edildiğinde.

Son satıra dair de herhangi bir fikir geliştirememiştim. Hangi kupaları toplamam gerekiyordu? Yoksa bu, bir tür metafor muydu? Bir türlü aklımın basmadığı basit bir bağlantı olmalıydı; anlayabilecek kadar akıllı ya da bilgili olmadığım, sinsi bir referans.

Draper bağlantısı dışında herhangi bir ilerleme kaydememiştim. Ne zaman kıtanın üzerinde çalışmaya başlasam, Art3mis'e karşı olan duygularım ve onunla zaman geçirme arzum odaklanmamı imkansız hale getiriyor, çok geçmeden kutsal günlüğümü kapatarak, takılmak ister mi diye Art3mis'i arıyordum. O da tekliflerimi hemen her zaman kabul ediyordu.

Av konusunda işleri biraz yavaştan almanın o kadar da kötü olmadığına kendimi inandırmıştım; sonuçta Yeşimtaşı Anahtar konusunda kimsenin ilerleme

kaydediyormuş gibi bir hali yoktu. Skorbord'da uzun zamandır değişiklik yoktu. Herkes en az benim kadar kilitlenip kalmış gibiydi.

Haftalar ilerledikçe, Art3mis'le çok daha fazla zaman geçirmeye başladık. Hatta avatarlarımız başka işlerle meşgulken bile, birbirimize e-posta ve mesajlar gönderiyorduk. Aramızda kelimelerden bir nehir akıyordu.

Gerçek dünyada onunla tanışmayı her şeyden çok istiyordum. Yüz yüze. Ama ona bu isteğimden bahsetmedim. Bana karşı güçlü duygular beslediğini biliyordum ancak gene de beni belli bir mesafede tutuyordu. Kendim hakkında ne kadar çok kişisel bilgi versem de (gerçek adım da dahil olmak üzere, gerçekten çok fazla şeyi açık etmiştim), Art3mis hayatı hakkında herhangi bir detay vermemek konusunda oldukça katıydı. Tek bildiğim on dokuz yaşında olduğu ve Kuzeybatı Pasifik'in bir yerlerinde yaşadığıydı. Gerçek yaşamdaki Art3mis'le ilgili başka hiçbir şey bilmiyordum.

Zihnimdeki Art3mis'in görüntüsü, avatarının fiziksel bir yansımasıydı. Onu aynı yüz, gözler, saçlar ve vücutla hayal ediyordum. Her ne kadar bana sürekli olarak gerçek hayatta avatarına hiç benzemediğini ve hiç de çekici bir insan olmadığını söyleyip dursa da, zihnimdeki bu görüntü silinmiyordu.

Zamanımın büyük kısmını Art3mis'le geçirdiğimden, Aech'le uzaklaşmaya başladık. Eskiden olduğu gibi haftada birkaç kere takılmak yerine, artık yalnızca ayda birkaç kez konuşuyorduk. Aech, Art3mis'e olan ilgimin farkındaydı ve Art3misle takılmak için kendisini son dakikada ektiğim zamanlarda bile terslik çıkarmıyordu. Tek yaptığı omuz silkerek dikkatli olmamı söylemekti. “Umarım ne yaptığını biliyorsundur, Z."

Ne yaptığımı bilmiyordum, elbette. Art3mis'le olan ilişkim, akıllıca değildi. Gene de kendimi tutamıyordum. Ben bunun farkında olmasam da, Halliday'in Paskalya Yumurtası'nı bulmaya dair saplantım, yerini yavaş yavaş Art3mis'e olan saplantıma bırakıyordu.

En sonunda, Art3mis'le “çıkmaya” başladık; birlikte egzotik OASIS mekanlarına günübirlik seyahatler yapıyor, havalı kulüplere gidiyorduk. Önceleri, Art3mis bu fikre kesinlikle karşıydı. Göze çarpmamam gerektiğini, avatarım ortalıkta göründüğü anda Altılılar'ın bunu fark ederek peşime düşeceğini söylüyordu. Ama artık bunun umurumda olmadığını açık bir şekilde ortaya koydum. Zaten gerçek dünyada Altılılar'dan kaçıyordum ve bunun OASIS içerisinde de sürmesini istemiyordum. Ayrıca artık 99. seviyedeydim. Kendimi neredeyse yenilmez hissediyordum. Belki de yalnızca cesaretimle Art3mis'i etkilemeye çalışıyordum. Ve aslında istediğim buysa, işe yarıyor gibiydi.

Halen birlikte bir yerlere gitmeden önce avatarlarımızın görünümünü değiştiriyorduk; Art3mis ve Parzival sürekli olarak birlikte görünmeye başladığında bulvar gazetelerine manşet olmak işten bile değildi. Ama bir kere bu kuralın dışına çıktık. Art3mis bir gece beni Transseksüel gezegeninde bulunan stadyum büyüklüğünde bir sinema salonunda *Rocky Horror Picture Show* seyretmeye götürdü. *Rocky Horror Picture Show,* OASIS'te en çok izleyici toplayan ve en uzun süre gösterimde kalan filmdi. Her gösterime binlerce avatar geliyor, koltukları dolduruyor ve bir kez daha bu kült filmin zevkini çıkarıyordu. Normal şartlar altında, yalnızca Rocky Horror Fan Kulübü'nün eski üyelerinin sahneye çıkarak devasa perdenin önünde filmi canlandırmasına izin veriliyor ve bu kişiler bile zorlu bir prova sürecinin ardından itinayla seçiliyordu. Ama Art3mis ikimize torpil yapılması için şöhretini kullandı ve o geceki şovun kadrosuna kabul edildik. Bulunduğumuz gezegen PvP bölgesi olmadığından, Altılılar'ın tuzağına düşmekten endişelenmeme gerek yoktu. Endişe duymama neden olan asıl konu, sahne korkumdu.

Art3mis, Columbia karakterini hatasız bir şekilde oynarken, bana da Eddie'yi oynama onuru verildi. Avatarımın görüntüsünü değiştirerek, Eddie rolünün esas oyuncusu Meat Loaf'a tıpatıp benzemiş olsam da, performansım ve dudak senkronizasyonum berbattı. Neyse ki ünlü avcı Parzival olduğumdan seyirciler zayıf performansıma göz yumdu. O gece hayatımda en çok eğlendiğim zaman oldu. Şovun ardından bunu Art3mis'e söylediğimde, uzanarak beni öptü. İlk öpücük. Bu öpücüğü elbette hissedemedim. Ama gene de kalbim yerinden çıkacak gibi oldu.

Yalnızca sanal olarak tanıdığınız kişilere asla aşık olmamak gerektiğine dair klişeleşmiş uyarılar umurumda bile değildi. Art3mis gerçek hayatta kim olursa olsun, ona aşık olduğuma karar verdim. Bunu bütün benliğimle hissedebiliyordum.

Ve bir gece, tam bir aptal gibi, Art3mis'e hislerimi açtım.

0018

Cuma akşamıydı; çalışarak geçireceğim bir başka yalnız gece başlıyordu. Esrarengiz olayları çözmek için bilişim yeteneklerini kullanan genç bir bilgisayar korsanı hakkındaki 80'ler TV dizisi, *Whiz Kids* üzerinde çalışıyordum. Dizinin "Ölümcül Erişim" adlı bölümünü tamamladığım esnada, bir e-posta aldım. Ogden Morrow'dandi! Başlık: *İstersek Dans Edebiliriz.*

E-postada yalnızca bir dosya eklentisi yer alıyordu. OASlS'teki en özel toplantılardan birine, Ogden Morrow'un doğumgünü partisine davet almıştım. Gerçek dünyada neredeyse hiçbir zaman göz önüne çıkmayan Morrow, OASIS'te yılda bir kez bu partiyi veriyordu.

Morrow'un dünyaca ünlü avatarı Büyük ve Güçlü Og'un fotoğrafına baktım. Gri sakallı büyücü, bir kulağına yapıştırdığı kulaklığıyla, karmaşık bir mikserin üzerine eğilmişti. Parmakları gümüş renkli pikapların üzerindeki antika plakların üzerindeydi. Plak çantasında PANİK YAPMAYIN yazılı bir yapıştırma ve anti-Altılı logosu (kırmızı bir çember içine alınarak üzerine kesik atılmış, sarı renkli bir altı rakamı) vardı. Fotoğrafın altındaki mesaj ise şöyleydi:

Ogden Morrow'un 80'ler Dans Partisi
73. Doğumgünü şerefine!
Bu Gece Saat 10'da Kaçık Küre'de
DAVETİYE TEK KİŞİLİKTİR

Davet beni şaşkınlığa düşürmüştü. Ogden Morrow beni doğumgünü partisine davet ediyordu. Hayatımda bundan daha büyük bir şerefe nail olmamıştım. Art3mis'i aradığımda, onun da aynı e-postayı aldığını öğrendim. Bariz risklere rağmen, Og'un kendisinden gelen bir daveti kesinlikle geri çevirmeyeceğini söyledi. Doğal olarak, ben de onunla geleceğimi söyledim. Ödleğin teki gibi görünmemek için yapabileceğim tek şey buydu.

Og, Art3mis'le bana davetiye yolladığına göre, Beş Büyükler'in diğer üyelerinin de partiye çağrıldığını tahmin ediyordum. Her cuma dünyanın dört bir

yanında televizyonlardan verilen arena karşılaşmalarına katıldığından, Aech muhtemelen gelmeyecekti. Shoto ve Daito ise gerçekten gerekli olmadıkça PvP bölgesine girmezdi.

Kaçık Küre, Sektör 16'daki Neonoir gezegeninde bulunan, sıfır-yerçekimli ünlü bir dans kulübüydü. Ogden Morrow'un on yıllar önce kodlarını yazdığı, halen de tek sahibi olduğu kulübe daha önce hiç gitmemiştim. Dans etmeye ya da mekanın müdavimlerini oluşturan über-ahmak, özenti avcı bozuntularıyla takılmaya meraklı değildim. Ama Og'un Doğumgünü Partisi özel bir olaydı; bu nedenle kulübün her zamanki müşterileri orada olmayacaktı. O gece içeri yalnızca davetliler, yani film yıldızları, müzisyenler ve farklı alanlarda tanınmış kişiler girebilecekti. Ve Beş Büyükler'in en az iki üyesi.

Saçlarımı yapmak ve gece için kıyafet seçmek için bir saatten uzun zaman harcadım. Sonunda, 80'lere ait beğendiğim bir tarza ulaşmıştım: *Buckaroo Banzai*'de Peter Weller'in giydiğinin tıpatıp aynısı açık gri takım, kırmızı papyon ve klasik bilekli Adidas ayakkabılar. Ne olur ne olmaz diye, envanterime en sağlam zırhımı ve bir dolu silah da ekledim. Kaçık Küre'nin bu kadar popüler olmasının nedenlerinden biri, PvP bölgesinde bulunmasıydı; kulüpte hem büyü hem de teknoloji kullanılabiliyordu. Gerçekten tehlikeli bir yerdi. Özellikle de benim gibi ünlü bir avcı için.

OASIS'teki siberpunk temalı yüzlerce gezegen içerisinde, Neonoir en büyük ve en eski olanlardan biriydi. Yörüngeden bakıldığında, üst üste binmiş, ışık saçan örümcek ağlarının sardığı, oniksten bir misket gibi görünüyordu. Daimi bir gecenin sürdüğü gezegenin yüzeyi, inanılmaz yükseklikte gökdelenlerin hakimiyetindeki, birbirine bağlı büyük kentlerle örülüydü. Bu kaotik kentlerin gökyüzü ardı arkası kesilmeyen hava araçlarıyla; tehlikeli sokakları ise derilere bürünmüş NPC'ler ve aynalı güneş gözlükleri takmış tekinsiz avatarlarla doluydu. Yüksek teknoloji ürünü silahlar ve derialtı implantları taşıyan ziyaretçi ve sakinleriyle Neonoir, *Neuromancer*'dan fırlamış bir dünyaydı.

Kaçık Küre, ekvator ve başlangıç meridyeni boyunca gezegeni çevreleyen aşırı parlak iki arter, yani Bulvar ve Cadde'nin batı yarıküredeki kesişim noktasında bulunuyordu. Adı gibi kulübün kendisi de, yerden otuz metre yüksekte süzülen, üç kilometre çapında, kobalt mavisi tonlarda, devasa bir küreydi. Kürenin alt kısmında bulunan girişe, havada asılı kristal bir merdivenle çıkılıyordu.

Zemeckis gezegenindeki *Geleceğe Dönüş* görevini tamamladığımda kazandığım DeLorean'la kulübe gelişim gerçekten olay oldu. Çalışmayan bir akı kapasitörüne sahip olan DeLorean'ın donanım ve görünümünde bazı

değişiklikler yapmıştım. Kontrol panosuna (online bir müzayededen satın aldığım) KITT adında yapay zekalı bir bilgisayar, ön ızgaraya ise kırmızı renkli *Kara Şimşek* tarayıcısı eklemiş; aracın katı maddelerin içinden geçmesini sağlayan bir aygıt olan *Oscillation Overthruster* taktırmıştım. 80'ler süper-araç temamı tamamlayan ayrıntı ise, DeLorean'ın martı kanadı kapılarına çizdirdiğim *Hayalet Avcıları* logosuydu. Plakada ECTO-88 yazıyordu.

Bu özel araca yalnızca birkaç haftadır sahiptim ama zamanda yolculuk edebilen, katı maddelerin içinden geçebilen, hayalet avcısı, *Kara Şimşek* havalı DeLorean'ım kısa zamanda Avatarımın alametifarikasına dönüşmüştü bile. Bu kıyak makineyi PvP alanında park etmenin, onu çalmak için sıraya girecek moronlar için açık davet olduğunu biliyordum. Aslında hırsızlığa karşı birkaç farklı güvenlik sistemine sahip olan DeLorean'ın kontağına da Max Rockatansky tarzı bir bubi tuzağı döşenmişti; yani birisi aracı çalıştırmaya kalkıştığında, plütonyum tankı küçük çaplı bir termonükleer patlamayla havaya uçuyordu. Ama Neonoir üzerinde otomobilimin güvenliğini dert etmeme gerek yoktu. Kulübe ulaştığımda yaptığım bir büyüyle DeLorean'ı oyuncak boyutlarına indirerek cebime attım. Büyünün geçerli olduğu bölgelerin kendine özgü avantajları da yok değildi.

Davetli olmayanları dışarıda tutmak için oluşturulmuş kadife ip görünümündeki güç kalkanının arkasında binlerce avatar toplanmıştı. Girişe doğru ilerlerken, hakaretlere, imza isteklerine, ölüm tehditlerine ve gözyaşlarıyla aşklarını ilan edenlerin korkutucu kelime seçimlerine maruz kaldım. Vücut zırhım devredeydi ama şaşırtıcı bir şekilde kimse bana saldırmaya kalkmadı. Kapıda duran sayborg görevliye davetiyemi gösterdikten sonra, kulübe çıkan uzun kristal merdivenlere yöneldim.

Kaçık Küre'ye girmek benim için kafa karıştırıcı olmaktan daha fazlasıydı. Devasa kürenin kavisli iç yüzeyi bar ve lounge salonu olarak kullanılıyordu. Girişten geçtiğiniz anda yerçekimi kanunu değişiyordu. Nerede yürürseniz yürüyün, avatarınızın ayakları kürenin iç yüzeyine yapışmış durumdaydı; düz bir çizgi çizerek kulübün “tepesine” çıkabilir ve turunuzu tamamladığınızda bulunduğunuz ilk noktaya dönebilirdiniz. Kürenin merkezindeki açık alan, sıfır-yerçekimli dans pistiydi. Piste ulaşmak için yapmanız gereken, tıpkı Süpermen'in uçuşa geçişi gibi, zeminden sıçrayarak yükselmek ve havanın içinde yüzerek ilerlemekti. Birkaç saniye içinde yerçekimsiz “groove alanında” dans eden kalabalığa karışabilirdiniz.

Kulübe adımımı attığım anda, bakışlarımı yukarı (ya da o noktada benim için “yukarısı” olan yöne) kaldırdım. İçerisi hınca hınç doluydu. Büyük bir balonun

içerisindeki karıncaları andıran avatarlar, bar ve lounge salonlarında dolanıyordu; bazıları çoktan dans pistine çıkmıştı bile. Kulübün içerisinde süzülen küre şeklindeki hoparlörlerden çıkan gürültülü müziğin ritmine ayak uydurmuş avatarlar dönüyor, uçuyor, sallanıyor, taklalar atıyordu. Parti başlamıştı.

Dans eden avatarların ortasında, havada asılı durumda, kocaman, devasa bir kabarcık olduğunu gördüm; bu kabarcık kulübün tam merkezindeydi. Daha dikkatli bir şekilde baktığımda, kabarcığın pikaplar, mikserler, dekler ve kadranlarla çevrili DJ kabini olduğunu anladım. Kabinde gecenin açılışını yapan DJ, R2-D2 vardı; robotik kolları dört bir tarafındaki cihazlarla meşgul durumdaydı. O esnada, *Star Wars* droid sesleriyle mikslediği New Order'ın 1988 tarihli “Blue Monday” parçasını çalıyordu.

Kalabalığı yararak en yakınımdaki bara ilerlemeye çalışırken, yanından geçtiğim avatarların bakışlarına hedef oldum.

Art3mis'i aradığım için üzerime dikilen bu meraklı bakışları çok da umursamıyordum. Bara ulaştığımda, Klingonlu barmene Pan Galaktik Gargara Bombası sipariş edip tek dikişte kadehi yarıladım. O anda R2-D2'nun çalmaya başladığı bir başka 80'ler klasiğini fark edip, sırıtarak kendi kendime mırıldandım: “Union of the Snake, Duran Duran, 1983.”

“Hiç fena değil.” Müziğin üzerine çıkmak için bağıran bu sesi tanımıştım. Arkamı döndüğümde, Art3mis karşımdaydı. Üzerinde, spreyle boyanmış gibi görünen, mavi tonlarda, bakır-kalay alaşımı bir gece elbisesi vardı. Avatarının kısacık kesilmiş koyu saçları güzel yüzünü mükemmel bir şekilde ortaya çıkarmıştı. Müthiş görünüyordu!

Barmene bağırdı: “Glenmorangie. Buzlu olsun.” Gülümsedim. Connor MacLeod'un favori içkisi. Tanrım, bu kıza bayılıyordum.

İçkisi geldiğinde, bana göz kırptı. Ardından kadehini benimkiyle tokuşturarak, içkiyi tek dikişte indirdi. Etrafımızı sarmış olan avatarların heyecanlı konuşmalarını duyabiliyorduk. Parzival ve Art3mis'in içeride olduğu bilgisi bütün kulübe yayılmıştı. Art3mis bakışlarını önce dans pistine, sonra da bana çevirdi. “Ne dersin, Percy? Biraz dağıtmak ister misin?” Kaşlarımı çattım.'“Bana Percy demediğin sürece.”

Kahkaha attı. O anda Duran Duran şarkısı bitmiş, kulübe sessizlik çökmüştü. R2-D2 parlak ışıkların içinde kaybolurken, herkes merakla DJ kabinine bakıyordu; bu görüntü aklıma *Star Trek*'teki ışınlanma sahnelerini getirdi. Gri sakallı avatarın pikapların başında belirmesiyle kulübü dolduran kalabalıktan coşkulu çığlıklar yükseldi. Og sahnedeydi.

Kulübün dört bir tarafında yüzlerce vidfeed penceresi belirdi. Tüm davetlilerin net bir şekilde görebilmesi için, farklı açılardan DJ kabinindeki Og'un yakın çekim görüntüleri veriliyordu. Yaşlı büyücünün üzerinde bol bir kot, sandaletler ve eski bir *Star Trek: The Next Generation* tişörtü vardı. Kalabalığa el salladıktan sonra, ilk şarkısını geçti: Billy Idol'dan "Rebel Yeli" dans remiksi. Pistten çığlıklar geliyordu.

"Bu şarkıya bayılırım!" diye bağırdı Art3mis. Gözleri dans pistindeydi. Kararsız bir ifadeyle ona baktım. "Sorun ne?" dedi alaycı bir sempatiyle. "Yoksa oğlumuz dans edemiyor mu?"

Birdenbire müziğin ritmine girerek kafasını döndürmeye, kalçalarını sallamaya başladı. Ve zeminden sıçrayarak yukarı, dans pistine doğru süzüldü. Arkasından bakarken donup kalmıştım. Cesaretimi toplamaya çalışıyordum.

"Tamam," diye homurdandım kendi kendime. "Büyütecek bir şey yok!"

Zeminden güç almak için dizlerimi kırıp havaya sıçradım. Avatarım Art3mis'in arkasından yukarı doğru süzülmeye başladı. Dans pistinde olan avatarlar ikimize yol vermek için kenara çekiliyordu; önümüzde pistin merkezine uzanan bir tünel açılmıştı. Biraz ilerimizde, kabarcığının içinde süzülen Og'u net bir şekilde görebiliyordum. Tıpkı bir derviş gibi kendi etrafında dönüp dururken, bir yandan çaldığı şarkıyı remiksliyor, bir yandan da dans pistinin yerçekimi burgacını ayarlıyordu. Böylelikle, çaldığı plaklar gibi kulübün kendisini de döndürüyordu.

Art3mis bana göz kırptı. Ben daha ne olduğunu anlayamadan, bacakları bir deniz kızının kuyruğuna dönüşmüştü. Kuyruğunu bir kez çarparak beni kendisine çekti; vücudu makineli tüfek ateşinden farksız bir ritme sahip müzikle uyum içindeydi. Sonra birden bana dönerek tam önümde asılı kaldı; yüzünde bir gülümsemeyle elini bana uzatmıştı. Kendisine katılmamı istiyordu. Sanki suyun altındaymış gibi, saçları kafasının etrafındaki bir halenin içinde süzülüyordu.

Ona uzandığımda, elimden tuttu. Deniz kızı kuyruğu yok olmuş, müziğin ritmini takip eden bacakları yeniden belirmişti.

İçgüdülerime güvenmediğimden, partiye hazırlanırken indirip test ettiğim *Travoltra* adında gelişmiş dans yazılımını açtım. Yazılım birkaç saniye içinde Parzival'in hareketlerini müzikle uyumlu bir düzene soktu; dört uzvum birdenbire kosinüs dalgalarına dönüşmüştü. Artık delicesine dans eden sersemin tekiydim.

Gözleri şaşkınlık ve memnuniyetle parıldayan Art3mis, hareketlerimi takip ediyordu. İvmelenmiş elektronlar gibi birbirimizin yörüngesinde dönüyorduk. O anda Art3mis bir kez daha şekil değiştirmeye başladı. Avatarı insan formundan

çıkmış; müzikle birlikte şeklini ve rengini değiştirirken nabız gibi atan bir amorf damlaya dönüşmüştü. Dans yazılımımda ayna-figür opsiyonunu seçerek Art3mis'in hareketlerini takip etmeye başladım. Avatarımın uzuvları ve gövdesi Art3mis'in etrafında dalgalanırken, üzerimden sürekli olarak değişen tuhaf renk dalgaları geçiyordu. LSD ile uçmuş Plastic Man gibiydim. Pistteki diğer avatarların da şekil değiştirerek prizmatik ışık damlalarına dönüştüğünü fark ettim. Artık Kaçık Küre'nin merkezi dünyadışı bir lava lambası gibi görünüyordu.

Şarkı bittiğinde, Og hafifçe eğilerek selam verdikten sonra yavaş bir şarkıya geçti. Cyndi Lauper'den “Time After Time”. Pistteki avatarlar çiftlere ayrılarak dans etmeye başladı. Art3mis'in önünde nazik bir şekilde eğilerek elimi uzattım. Gülümseyerek elimi tuttu. Onu kendime çektim. Og dans pistindeki yerçekimini saat yönünün tersine yavaş bir dönüşe ayarlayarak, tıpkı bir kar küresinin içinde süzülen toz zerreleri gibi, avatarların kulübün görünmez merkez ekseninin etrafında dönerek dans etmesini istemiş olmalıydı.

Kendimi durdurmalıydım. Kendimi durduramadım. O anda ağzımdan çıkıverdi.

“Ben ... Ben sana aşık oldum, Arty.”

İlk başta tepki vermedi. Avatarlarımız birbirinin etrafında süzülürken, yalnızca şaşkınlık içinde bana bakıyordu. Ardından kimsenin bizi duymaması için özel bir ses kanalına geçti. “Bana aşık değilsin, Z,” dedi. “Beni tanımıyorsun bile.”

“Tanıyorum,” dedim. “Seni, hayatımda başka kimseyi tanımadığım kadar iyi tanıyorum.”

“Tek bildiğin, benim bilmeni istediklerim. Gördüğün yalnızca, benim gösterdiğim kadar.” Elini göğsünün üzerine koydu. “Bu benim gerçek vücudum değil, Wade. Bu benim yüzüm değil.”

“Umurumda bile değil! Senin zihnine aşık oldum. Olduğun kişiye. Paket umurumda değil!”

“Sen ne söylediğini bilmiyorsun,” dedi. Sesinde kararsızlık vardı. “Güven bana. Beni şahsen tanımana izin verseydim böyle hissetmezdin.”

“Neden sürekli bunu söyleyip duruyorsun?”

“Çünkü korkunç bir görüntüye sahibim. Ya da belden aşağım felçli. Ya da aslında altmış üç yaşındayım. İstediğini seç.”

“Üçü birden de olsa umurumda değil. Seni nerede görebileceğimi söyle, dediklerimin doğru olduğunu ispatlayayım. Hemen bir uçağa atlayıp yanına gelebilirim. Bunu yapacağımı biliyorsun.”

Kafasını salladı. “Gerçek dünyada yaşamıyorsun, Z. Bana söylediklerinden biliyorum, hiç gerçek dünyada yaşamamışsın. Sen de benim gibisin. Bir illüzyonun içindesin.” Etrafımızı saran dünyayı gösterdi. “Gerçek aşkın ne demek olduğunu bilmiyorsun bile.”

“Böyle konuşma!” Ağlamak üzereydim ve bunu ondan saklayacak değildim. “Daha önce hiç kız arkadaşım olmadığını söylediğim için mi böyle düşünüyorsun? Bakir olduğum için mi?”

“Tabii ki hayır,” dedi. “Hiç alakası yok.”

“O zaman ne? Söyle. Lütfen.”

“Av. Bunu biliyorsun. Birlikte zaman geçirmek için asıl yapmamız gerekenleri ihmal ediyoruz. Yeşimtaşı Anahtar'ı bulmaya odaklanmalıyız. Sorrento ve Altılılar şu anda ne yapıyor sanıyorsun? Ya da dünyanın geri kalanı...”

“Yarışmanın canı cehenneme! Yumurta'nın da!” diye bağırdım. “Az önce dediğimi duymadın mı? Sana aşık oldum. Seninle olmak istiyorum. Her şeyden daha çok hem de!”

Avatarı ifadesiz bir yüzle bana bakıyordu. “Üzgünüm, Z. Aslında bu benim hatam. İşlerin bu noktaya gelmesine neden olan benim. Bunun artık bitmesi gerekiyor.”

“Ne demek istiyorsun? Neyin bitmesi gerekiyor?”

“Biraz ara versek iyi olacak. Birlikte bu kadar çok zaman geçirmemeliyiz.”

Boğazıma yumruk yemiş gibi hissediyordum. “Benden ayrılıyor musun?”

“Hayır, "dedi katı bir sesle. “Senden ayrılmıyorum. Bu imkansız. Çünkü biz birlikte değiliz.” Sesinde artık düşmanlık vardı sanki. “Biz tanışmadık bile!”

“Yani... o zaman ... benimle artık konuşmayacak mısın?”

“Evet. Sanırım en iyisi bu olacak.”

“Ne kadar süre için?”

“Av bitene dek.”

“Ama Arty ... Bu yıllar alabilir.”

“Farkındayım. Ve üzgünüm. Ama olması gereken bu.”

“Yani parayı kazanmak benden daha mı önemli?”

“Parayla ilgisi yok. O parayla ne yapabileceğimle ilgili.”

“Doğru. Dünyayı kurtarmak. Çok yüce bir kişilikmişsin!”

“Ahmaklığı bırak,” dedi. “Beş yıldan daha uzun süredir Yumurta'yı arıyorum. Sen de. Artık onu bulmaya her zamankinden daha yakınız. Bütün bu emeği bir kenara atamam.”

“Senden böyle bir şey istemiyorum ki.”

“Evet, istiyorsun. Farkında değilsin ama istediğin bu.” Cyndi Lauper bitti ve Og bir başka dans parçasına geçti: “James Brown is Dead”, LA Style. Kulüpte büyük bir alkış koptu. Bense göğsüme kocaman bir kazık sokulmuş gibi hissediyordum.

Art3mis bir şey daha söyleyecekken (belki de veda edecekken), tam tepemizde kulakları sağır edecek korkunç bir patlama duyduk. İlk başta, Og'un gürültülü bir miksle yeni bir dans parçasına geçtiğin sandım. Ama refleksle kafamı yukarı kaldırıp, avatarların panik içinde kaçıştığı dans pistine doğru hızla düşmekte olan devasa moloz parçalarını gördüğümde durumun bu olmadığını anladım. Kürenin tepesinde kocaman bir delik açılmıştı. Altılılar içerideydi!

Altılılar'ın yaylım ateşine tutulan kulüp tam bir kaosa sürüklendi. Davetlilerin çoğu panikle çıkışa yönelirken, diğerleri silahlarını çekip Altılılar'a ateş açmıştı. Dudaklarının hareketlerinden, büyülü sözler mırıldandığını tahmin ettiğim avatarlar gördüm. Tepeden tırnağa silahlanmış yüzden fazla Altılı kulübün tepesinde açtıkları delikten içeri girmeye devam ederken, böyle bir saldırıyı göze aldıklarına inanamıyordum. Bir kulüp dolusu yüksek seviyeli avatara saldırmaya kalkacak kadar aptal olabilirler miydi? Belki birkaçımızı öldürebilirlerdi ancak bu esnada yok edileceklerdi. Ne içindi bu?

O anda Altılılar'ın doğrudan bana ve Art3mis'e nişan aldığını fark ettim. Bizi öldürmek için gelmişlerdi. Art3mis'le birlikte partiye katıldığımız haberi OASIS'in her yerinde çoktan duyulmuş olmalıydı. Skorbord'un tepesindeki en önemli iki avatarın korunmasız bir PvP bölgesinde olduğunu öğrenen Sorrento, böyle bir fırsatı pas geçemezdi elbette. Sorrento gibi bir adam, en büyük iki rakibini aynı anda indirmek için bundan daha uygun bir an bulamayacağını biliyordu muhtemelen. Böyle bir amaç uğruna yüz tane yüksek seviyeli avatarı kaybetmeye değerdi.

Olanların kendi pervasızlığımdan kaynaklandığını biliyordum. Bu kadar aptalca davrandığım için kendime lanet okudum. Ve silahlarımı çıkartarak, Altılılar'ın üzerine kurşun yağdırmaya başladım. Aynı esnada Art3mis'in, avuçlarından çıkan mavi renkli plazma toplarıyla yalnızca birkaç saniye içinde bir düzine Altılı'yı indirdiğini gördüm. Saydam vücut kalkanından seken lazer ışınlarını ve büyülü kurşunları umursamadan saldırmaya devam ediyordu. Ben de ağır ateş altındaydım. O ana dek vücut kalkanım dayanmıştı ancak bu şekilde daha fazla süreceğini sanmıyordum. Ekranımda uyarı mesajları çıkmaya ve can puanım hızla düşmeye başlamıştı.

Altılılar'ın ani saldırısı birkaç saniye içinde hayatımda tanık olduğum en büyük çatışmaya dönüştü. Ama daha da kötüsü, Art3mis'le birlikte kaybeden

tarafta olduğumuzu görmek zor değildi.

Müziğin halen devam etmekte olduğunu fark ettim. Bakışlarımı DJ kabinine çevirdiğimde, yarılarak açılan kabinin içinden çıkan Büyük ve Güçlü Og'u gördüm. Çok ama çok öfkeli görünüyordu.

“Demek benim partimi mahvedebileceğinizi düşünüyorsunuz!” diye bağırdı. Avatarının üzerinde halen mikrofon olduğundan, hoparlörlerde patlayan sesi sanki Tanrı'nın gazabı gibiydi. Donan arbedenin ortasında bütün bakışların dans pistinin merkezinde süzülmekte olan Og'a döndüğü bir an yaşandı. Og, kollarını açarak öfkeli yüzünü Altılılar'a çevirdi.

Og'un parmak uçlarında çatallanmaya başlayan kırmızı ışıklar bir anda kulübün dört bir yanına dağıldı. Her bir ışık dalgası bir Altılı avatarını göğsünden vururken, bir şekilde etraftaki diğer avatarlar bundan zarar görmemişti. Birkaç salise içinde kulüpteki bütün Altılılar'ın faturası kesildi. Donakalmış avatarları bir süre kıpkırmızı bir ışıkla parıldadıktan sonra, hiçliğe karıştı.

Dehşet içindeydim. Hayatımda gördüğüm en inanılmaz güç gösterisine tanık olmuştum.

Og, “Davetsiz hiç kimse benim mekanıma giremez!” diye bağırırken, sesi artık sessizliğin çökmüş olduğu kulüpte yankılandı. İçeride kalan avatarlardan (panik içinde kulübü terk etmeyen ya da çatışmada öldürülmeyenlerden), zafer çığlıkları yükseldi. Og sakin bir şekilde DJ kabinine döndü; kabin saydam bir koza gibi açılarak etrafını sardı. “Parti devam ediyor!” diye bağırdı ve pikap iğnesini Blondie plağının üzerine bıraktı. “Atomic” parçasının saldırgan bir remiksi çalıyordu. Kulüpteki şok dalgasının kalkması için geçen kısa bir anın ardından, herkes yeniden dans etmeye başladı.

Gözlerim Art3mis'i arandı ama çoktan kulübü terk etmiş olmalıydı. Bakışlarımı yukarı kaldırdığımda, Altılılar'ın kürenin tepesinde açtığı deliğe doğru yükseldiğini gördüm. Delikten çıkarken, kısa bir an için durup arkasını döndü. Yalnızca son bir kez bana bakacak kadar.

0019

Günbatımından hemen önce uyandım ve her zamanki açılış rutinime koyuldum.

“Uyandım!” diye bağırdım karanlığın içinde. Art3mis'in beni terk edişinin üzerinden geçen haftalar içinde, yataktan çıkmakta zorlanıyordum. Bu yüzden alarmın uyuklama özelliğini kapatarak, bilgisayarımı Wham'dan “Wake Me Up Before You Go-Go” çalması için programlamıştım. Bütün benliğimle nefret ettiğim bu parçayı susturmanın tek yolu yataktan kalkmaktı. Güne başlamak için hoş bir yol olmasa da, ayağa kalkmamı sağlıyordu.

Wham'ın sesi kesildiğinde, yatak da dönüşümünü tamamlayarak koltuk konfigürasyonunu almıştı; yeniden oturur durumdaydım. Bilgisayar gözlerimin alışması için ışıkları yavaşça açtı. Daireme dış ışık hiç girmiyordu. Bir zamanlar Columbus'un kent manzarasına bakan tek pencereyi, odaya taşındıktan birkaç gün sonra spreyle siyaha boyamıştım. Simsiyaha. Pencereden görünen herhangi bir şeyin dikkatimi dağıtarak beni araştırmamdan uzaklaştıracağını düşündüğümden, dışarı bakmakla zaman kaybedemezdim. Aslında dış dünyanın seslerini de kesmek istiyordum ama binanın ses yalıtımını geliştirecek bir çözüme ulaşamadım. Bu yüzden rüzgarla yağmurun, sokaklarla hava trafiğinin boğuk sesleriyle yaşamak zorundaydım. Bu bile dikkatimi dağıtabiliyordu. Bazen bir tür transa girerek gözlerim kapalı bir şekilde oturuyor, zamanı unutarak odamın dışındaki yabancı dünyanın seslerini dinliyordum.

Güvenlik ve rahatlık açısından odada başka değişiklikler de yaptım. İlk olarak, odanın uyduruk kapısını, zırh ile kaplanıp vakumlanmış, hava geçirmez Savaş Kapısı ile değiştirdim. İhtiyacım olan her şeyi (yiyecek, tuvalet kağıdı, yeni cihazlar) internetten sipariş ediyordum. Teslimat işi birkaç kademeden oluşuyordu. Öncelikle koridordaki tarayıcı, kuryenin kimliğini; bilgisayarım ise teslimatın gerçekten benim siparişim olup olmadığını kontrol ediyordu. Ardından, dış kapı otomatik olarak açılarak, duş kabini büyüklüğünde, çelikle takviye edilmiş vakum kilidini ortaya çıkarıyordu. Teslimatı yapacak kurye

elindekileri bu bölmeye koyarak geri çekiliyordu. Kurye çıktıktan sonra dış kapı kapanarak otomatik olarak kilitleniyor; paket ise tarayıcıdan, röntgenden ve son analizden geçiriliyordu. İçindekilerin sipariş ettiğim şeyler olduğu teyit edildikten sonra, iç kapıyı açarak paketimi alıyordum. Alışverişe devam ettiğim sürece, kapitalizm beni bir başka insanoğluyla yüz yüze gelmek zorunda bırakmıyordu. Benim istediğim de tam olarak buydu.

Odanın kendisi ya da içindekilerle ilgili anlatılacak pek bir şey yoktu; bana zaman kaybettirecek fiziksel şeyler istemiyordum. Küp şeklindeki oda on metreye on metreydi. Duvarlardan birine modüler duş ve tuvalet kurulmuş, karşı duvara ise ergonomik bir mutfak kondurulmuştu. Yemek pişirmediğim için mutfağı hiç kullanmadım. Yediğim her şey dondurulmuş gıdalar ve dışarıdan sipariş ettiğim yiyeceklerdi. Yemek pişirmeye en yakın uğraşım, mikrodalga fırına attığım çikolatalı keklerdi.

Odanın geri kalanı OASIS donanımımla kaplıydı. Sürekli olarak bu donanımı geliştirmeye çalışıyor; piyasaya her gün daha hızlı ya da daha fonksiyonel bileşenler sürülürken, üç kuruş gelirimin büyük kısmını bunları satın almaya harcıyordum. Donanımımın nadide parçası, kişiselleştirilmiş OASIS konsolumdu elbette. Bütün dünyam olan bu konsolu, ayna gibi yüzeye sahip, simsiyah bir Odinware kasasının içerisinde, parça parça bir araya getirmiştim. Konsol, çevrim süresi geleceği öngörmeye yaklaşacak kadar hızlı, yeni bir işlemci üzerinde çalışıyordu. Sabit disk sürücüsü varolan her şeyin üç ayrı dijital kopyasını tutabilecek alana sahipti.

Uyanık olduğum zamanın büyük kısmını Shaptic Technologies HC5000 tam ayarlanabilir dokunsal koltuğumda geçiriyordum. Koltuk, dairemin duvarlarıyla tavanına bağlı iki eklemli robotik bir kol tarafından tutuluyordu. Koltuğu dört eksende döndürebilen, sarsan ve sallayan kollar sayesinde, Simülasyon içerisindeyken düştüğümü, uçtuğumu ya da Altair Vl'nın dördüncü uydusundaki bir kanyonda, Mach 2 hızında ilerleyen nükleer bir roket kızağında oturduğumu hissedebiliyordum.

Koltuğum, tüm vücudumu kaplayan, geribildirimli dokunsal bir tulum olan Shaptic Bootsuit ile birlikte çalışıyordu. Boynuma dek çıkan bu tulumun açılır kapanır gizli bölmeleri sayesinde, tulumu çıkarmak zorunda kalmadan tuvalet ihtiyacımı giderebiliyordum. Tulumun yüzeyi, hareketlerimi hem algılayabilen hem de engelleyebilen yapay tendon ve eklemlerden oluşmuş, oldukça karmaşık bir dış iskelete sahipti. İç yüzey ise, birkaç santim aralıkla cildime temas eden minyatür uyarıcı hücrelerden bir astarla kaplıydı. Simülasyon içerisinde aslında varolmayan şeyleri hissedebilmek için, bu hücreler küçük ya da büyük gruplar

halinde devreye sokulabiliyordu. Omza atılan bir fiskeyi, kaval kemiğine bir tekmeyi ya da göğsünüze isabet eden bir kurşunu bu astar sayesinde ikna edici ölçüde hissedebiliyordunuz (dahili güvenlik yazılımı kendi donanımımın bana herhangi bir fiziksel zarar vermesini engelleyecek şekilde programlandığından, Simülasyon içerisinde avatarıma bir kurşun isabet ettiğinde bunu nispeten zayıf bir darbe olarak hissediyordum). Odanın bir köşesindeki MoshWash temizleme ünitesinde asılı duran, orijinalinin tıpatıp aynısı bir yedek tulumum daha vardı. Aslında bütün gardrobum bu iki dokunsal tulumdan oluşuyordu. Eski sokak kıyafetlerim dolabın derinlerinde toz tutmakla meşguldü.

Simülasyona bağlandığımda, paranın satın alabileceği en iyi veri eldiveni Okagami IdleHands'i kullanıyordum. Avuç kısımlarını kaplayan özel dokunsal geribildirim pedleri sayesinde gerçekte varolmayan nesne ve yüzeyleri hissedebiliyordum.

Vizörüm, yüksek kalitede sanal retina gösterimine sahip Dinatro RLR-7800 WreckSpex'ti. Vizör, OASIS içerisinde varolan ve gerçekleşen her şeyi, insan gözü tarafından algılanabilecek en yüksek kare oranı ve çözünürlükte, doğrudan retina yüzeyime yansıtıyordu. Vizörün görüntü kalitesiyle kıyaslandığında, gerçek dünya gözüme solgun ve bulanık görünüyordu. RLR-7800 sıradan insanlar için henüz piyasaya sürülmemiş bir prototip olmasına rağmen, Dinatro ile sponsorluk anlaşmam sayesinde bu vizörü ücretsiz olarak almıştım (kimliğimi ve nerede yaşadığımı saklı tutmak için, bu teslimat birkaç kademeli bir süreçte gerçekleşmişti elbette).

Dairemin duvarlarına, zeminine ve tavanına monte edilmiş bir dizi ultra-ince hoparlörden oluşan AboundSound Ses Sistemi, en cılız, belirsiz sesleri bile net bir şekilde verebilen 360 derecelik kusursuz bir ses ortamı yaratıyordu. Mjolnur subwoofer arka dişlerimi zangırdatacak kadar güçlüydü.

Odanın diğer bir köşesinde 01fatrix koku jeneratörü duruyordu. Gül bahçesinden tuzlu okyanus rüzgarına ya da yanık baruta kadar iki binin üzerinde farklı kokuyu gerçeğinden ayırt edemeyeceğiniz bir netlikte yaratan bu güçlü makineyi esas olarak klima ve hava temizleyici olarak kullanıyordum. Birçok soytarı, koku makinesi sahibi kullanıcıları sinir etmek maksadıyla Simülasyonlarının içine korkunç kokular kodladığından, OASIS'te koku almam gereken bir yerlerde bulunduğum zamanlar haricinde, 01fatrix'in koku oluşturma fonksiyonunu genellikle kapalı tutuyordum.

Zeminde, tavana asılı durumdaki dokunsal koltuğumun tam altında, Okagami Runaround tüm-yönlü koşu bandı duruyordu (üretici bu koşu bandı için “Nereye gitmek isterseniz, oradasınız!” gibi bir sloganı uygun görmüştü). İki metrekare

genişliğinde ve altı santimetre kalınlığındaki koşu bandını devreye soktuğumda, platformun ucuna yaklaşmaksızın, istediğim yönde son sürat koşabiliyordum. Koşarken yönümü değiştirdiğimde yazılım bunu algılayarak hareketli yüzeyini benimle aynı yöne döndürüyor, böylelikle her zaman vücudumu platformunun merkezinde tutuyordu. Ayrıca yerleşik durumdaki kaldıraçları ve amorf yüzeyi sayesinde, yokuş ya da merdivenleri tam olarak hissetmemi sağlıyordu.

OASIS'te daha içten deneyimler yaşamak isteyenler için ADOBE (Anatomik Dokunsal Oyuncak Bebek) gibi bambaşka bir dünya da vardı. Erkek, kadın ve çift cinsiyetli modelleri bulunan ADOBE, akla gelebilecek her arzuya yönelik seçeneklere sahipti. Gerçekçi lateks cilt. Servomotor iç iskelet yapısı. Yapay kas sistemi. Ve düşünebileceğiniz her türlü eklenti ve delik.

Yalnızlık, merak ve sapıtmış ergenlik hormonlarımın zihnimi iteklemesiyle, Art3mis'in fişimi çekmesinden birkaç hafta sonra, orta karar bir ADOBE satın aldım: Dokunsal Über-Betty! Zevk Konağı denen bağımsız bir randevu evi Simülasyonunda geçirdiğim epey verimsiz birkaç günün ardından, utanç ve nefsi müdafaa karışımı bir şaşkınlık içerisinde bebeği atmaya karar verdim. Ne denli gerçekçi olursa olsun, sanal seksin aşırı abartılmış dijital mastürbasyondan başka bir şey olmadığını anladığımda, boşuna binlerce kredi harcamış, bir hafta boyunca işlerimi aksatmış ve araştırmamı bütünüyle terk etme noktasına gelmiştim. Kendimi ne kadar aksine inandırmaya çalışsam da, aslında karanlık bir odanın ortasında, yağlanmış robotunu düzmeye çalışan yapayalnız bir bakirden başka bir şey değildim. Bu yüzden ADOBE'den yakamı kurtarıp eski usûl tatmine geri göndüm.

Mastürbasyon yapmaktan utanıyor değildim. *Anorak'ın Almanağı* sayesinde, kendini tatmin etmenin uyumak ya da beslenmek kadar doğal bir gereksinim olduğunu düşünüyordum.

AA 241:87 - Mastürbasyonun insanoğlunun gerçekleştirdiği en mühim uyarlama olduğunu öne sürüyorum. Teknolojik medeniyetimizin mihenk taşlarından biri. Ellerimiz aletleri tutacak şekilde evrilmiş durumda ve bu alet pekala kendimizinki de olabilir. Bildiğiniz üzere, düşünürler, mucitler ve bilimadamları genellikle inek tiplerdir ve kendileriyle yatmaya razı olacak birini bulmaları hiç kolay değildir. İnsanoğlunun içindeki cinsel dürtülerin mastürbasyon sayesinde boşaltılması mümkün olmasaydı, ilk insanların ateşi kullanmak konusunda uzmanlaşması ya da tekerleği bulması mümkün olur muydu, şüpheliyim. Galile, Newton ve Einstein gibi adamların, öncelikle maymunu tokatlayarak zihinlerini rahatlatmadan (ya da "kadim hidrojen atomlarından birkaç proton atmadan"), aynı ölçekte keşiflere ulaşabileceğini

düşünemiyorum. Aynı durum Marie Curie için de geçerli elbette. Hanımefendinin radyumdan önce kendi klitorisini bulduğuna emin olabilirsiniz.

Halliday'in en popüler teorilerinden biri olmasa da, ben sevmiştim.

Tuvalate yöneldiğimde, duvardaki düz ekranlı büyük monitör açıldı ve sistem ajan yazılımım Max'in gülümseyen yüzü belirdi. Max'i, uyanıp ışıkları açtıktan birkaç dakika sonra devreye girecek şekilde programlamıştım; böylelikle saçmasapan konuşmalarına başlamadan önce biraz olsun kendime gelebiliyordum.

“Gü-gü-günaydın, Wade!” diye kekeledi neşeyle. “Güzel sabahlar!”

Sistem ajan yazılımı çalıştırmak, az çok, sanal kişisel asistan sahibi olmak gibi bir şeydi. Bilgisayarınız için ses komutlu arayüz olarak da fonksiyon gösterebilen bir asistan. İhtiyaçlarınıza göre tercih yapabileceğiniz yüzlerce önceden programlanmış kişilik sunan bu yazılımların kullanıcı tarafından kişiselleştirilebilme potansiyeli çok yüksekti. Ben kendi yazılımımı, 80'lerin sonunda bir TV şovunun, çığır açıcı bir siberpunk dizisinin ve sürüyle Coca-Cola reklamının (sözde) bilgisayar ürünü yıldızı Max Headroom'un görünümüne, sesine ve davranışlarına sahip olacak şekilde programlamıştım.

"Günaydın, Max,” dedim sersem bir havada.

“Sanırım iyi akşamlar demek istedin, Rumpelstiltskin. Saat 19.18, OASIS Sta-sta-standart Zamanı, Çarşamba, 13 Aralık.” Max, arada bir kekeleyerek konuşacak şekilde programlanmıştı. 1980'lerin ortalarında, bilgisayarlar fotorealistik insan figürü oluşturacak ölçüde güçlü olmadığından, Max Headroom karakteri, bilgisayar tarafından oluşturulmuş gibi görünmek için aşırı ölçüde makyaj yapmak zorunda olan bir aktör (harikulade Matt Frewer) tarafından canlandırılıyordu. Monitörümde gülümseyen Max versiyonu ise, paranın satın alabileceği en üst düzeyde yapay zekaya ve ses tanıyabilen alt-programlara sahip saf bir yazılımdı.

Son birkaç haftadır MaxHeadroom v3.4.1 gibi ileri düzeyde kişiselleştirilmiş bir versiyon kullanıyordum. Max'tan önceki sistem ajanım, *(Buck Rogers* ve *Silver Spoons* gibi filmlerle şöhrete ulaşan) aktris Erin Gray'den modellenen bir yazılımdı. Erin'in epey dikkat dağıtıcı olduğu ortaya çıktıktan sonra, Max'a geçtim. Bazen gıcıklığı tutsa da, beni yalnızlıktan çekip çıkarmak açısından oldukça iyiydi.

Banyo modülüne kapağı atıp idrar kesemi boşaltırken, Max da aynanın üzerindeki küçük monitörden benimle konuşmasını sürdürüyordu. “Oh! Oh! Şırıl şırıl!”

“Bu şaka bayatladı artık!” dedim. “Bilmem gereken herhangi bir haber?”

“Her zamanki şeyler. Savaşlar, isyanlar, kıtlık. İlgini çekecek bir durum yok.”

“Mesaj?”

Gözlerini devirdi. “Birkaç tane. Ama asıl sorunun cevabı hayır. Art3mis'ten haber yok, aşık çocuk.”

“Seni uyarmıştım. Bana böyle seslenmeyi kes, Max. Silinmek için elinden geleni yapıyorsun.”

“Hassas çocuk seni. Gerçekten, Wade. Ne zamandır böyle du-du-duyarlısm?”

“Seni sileceğim, Max. Ciddiyim. Israrını sürdüreceksen yeniden Wilma Deering'e döneceğim. Belki de Majel Barrett'in bedeninden ayrılmış sesini denerim, ne dersin?”

Max yüzünü buruşturarak, arkasındaki, çok renkli vektör çizgilerinin oluşturduğu sürekli değişen dijital duvar resmine döndü. Max hep böyleydi. Beni ıstıraba sürüklemek programlanmış kişiliğinin bir parçasıydı. Aslında bundan keyif almıyor da değildim; bana Aech'le takıldığım zamanları hatırlatıyordu.

Aech'le takılmayı gerçekten de özlemiştim. Hem de çok fazla.

Bakışlarım aynaya kaydığında gördüğüm şeyden hiç hoşlanmadığımdan, işemeye gözlerimi kapatarak devam ettim. Bir kez daha, neden camları hallederken aynayı da siyaha boyamadığımı düşündüm.

Uyandıktan bir saat kadar sonra, günümün en sevmediğim kısmını atlatmam gerekiyordu; gerçek dünyada zaman geçirmekten bahsediyorum. Can sıkıcı temizlik işlerini halletmem ve vücudum için egzersiz yapmam gereken bu aralıktan nefret etmemin nedeni, bu esnada yaptığım her şeyin diğer yaşantımla taban tabana zıt olmasıydı. Asıl yaşantım OASIS'in içindeydi. Daracık odamın tam ortasında kurulu donanımımdan, aynadaki yansımama kadar her şey, yaşadığım yerin gerçeklik olmadığını bana anımsatan zorlayıcı düşüncelere dönüşüyordu.

“Koltuğu toparla,” dedim banyo modülünden çıkarken. Dokunsal koltuk bu komutla birlikte düz bir platforma dönüştükten sonra, yeniden katlanarak duvara kenetlendi; odanın ortasında kocaman bir alan açılmıştı. Vizörümü takarak bağımsız bir Simülasyon olan Gym'i yükledim.

Artık, dokunsal tulumumla mükemmel uyum içinde çalışan egzersiz malzemeleri ve ağırlık makineleriyle çevrili, geniş, modern bir spor salonundaydım. Mekik, şınav, aerobik ve ağırlık kaldırmadan oluşan günlük sporuma başladım. Max arada bir beni canlandıracak şeyler söylüyordu. “Kaldır şu bacaklarını seni ibne! Acıyı hisset!”

Aslında OASIS'e bağlı durumdayken, arada bir fiziksel çarpışmalara katılarak ya da sanal ortamlarda koşarak kısa süreli egzersizler yapmıyor değildim. Ama

zamanımın çoğunu hareketsiz bir halde dokunsal koltuğumda geçiriyordum. Daha kötüsü, moralim bozuk olduğunda veya umutsuzluğa kapıldığım zamanlarda yemeği abartma gibi kötü bir huyum vardı ve bu da esasen hayatımın büyük bir kısmına tekabül ediyordu. Sonuç olarak, yavaş ama emin adımlarla kilo almaya başlamıştım. Aslında durum, dokunsal koltuğumda rahat bir şekilde oturamayacak ya da XL tulumuma sığamayacak kadar kötüye gidiyordu. Bu işe dur demediğim takdirde, çok yakında *Husky* ürün serisinden bileşenlerle, yeni bir donanım satın almam gerekecekti.

Bir an önce kilomu kontrol altına alamazsam, Yumurta'ya ulaşamadan miskinlikten ölecektim. Buna müsaade edemezdim. Bu yüzden hızlı bir kararla, OASIS istemli kilitleme egzersiz yazılımını devreye soktum. Ve anında bunu yaptığıma pişman oldum. Yazılımla birlikte, bilgisayarım yaşamsal belirtilerimi ve gün içinde ne kadar kalori yaktığımı takip etmeye başladı. Günlük egzersizlerimi eksiksiz bir şekilde gerçekleştirmediğimde, sistem OASIS'e giriş yapmamı engelliyordu. Bunun anlamı işe gidemeyeceğim, araştırmam üzerinde çalışamayacağım, yani hayatıma devam edemeyeceğimdi. Bu kilitleme yazılımını kurduğunuzda, iki ay boyunca devre dışı bırakamıyordunuz. Ayrıca yazılım OASIS hesabıma bağlı olduğundan, yeni bir bilgisayar alarak ya da OASIS kafelerinde kabin kiralayarak bu durumun üstesinden gelemiyordum. Simülasyona giriş yapabilmek için tek yolum egzersizlerimi tamamlamaktı. Bu da benim için yeterli bir motivasyondu zaten.

Yazılım aynı zamanda beslenmemi de takip ediyordu. Yalnızca sağlıklı, düşük kalorili yemeklerden oluşan menülerden seçim yapabiliyordum. Yemek siparişimi ve teslimat sürecini yazılım hallediyordu. Dairemden hiç dışarı çıkmadığım için, programın yediğim her şeyi kesin olarak kaydetmesi mümkündü. Menülerin dışında kendime fazladan bir şeyler sipariş edecek olduğumda, günlük kalori girişimin dengelenmesi için yapmam gereken egzersiz miktarı artıyordu. Sadist bir yazılımdı.

Ama işe yaradı. Aldığım kiloları yavaş yavaş vermeye başladığım birkaç ayın ardından, hayatımda ilk defa, düz bir karnım ve kaslarım oldu. Enerjim de iki katına çıkmıştı; eskisi kadar sık hastalanmıyordum. Sonunda yazılımı kapatma şansına eriştiğimde, bunu yapmamaya karar verdim. Spor günümün değişmez bir parçası olmuştu.

Ağırlık kaldırma egzersizlerinden sonra koşu bandına çıktım. “Sabah koşusunu başlat,” dedim Max'a. “Bifrost parkuru.”

Sanal spor salonu yok oldu. Artık yıldızlarla kaplı bir nebulada, döngüler izleyerek ilerleyen yarı saydam bir koşu parkurundaydım. Etrafım halkalı dev

gezegenler ve çok renkli uydularla kaplanmıştı. Önümde uzanan koşu parkuru yükseliyor, alçalıyor, spiraller çiziyordu. Görünmez bariyerler kazayla parkurun dışına çıkarak yıldızlarla kaplı boşluğa düşmemi engelliyordu. Konsolumdaki birkaç yüz parkur tasarımından biri olan Bifrost parkuru da bağımsız bir Simülasyondu.

Parkura girmemle birlikte, Max 80'lerin parçalarından oluşan müzik listemi açtı. Adını, sanatçıyı, albümü ve yılını ezbere bildiğim ilk şarkıyı (“A Million Miles Away”, The Plimsouls, Everywhere at Once, 1983) söylemeye başladım. 80'lerin şarkı sözleri bir gün Avatarımın hayatını kurtarabilirdi.

Koşuyu tamamladığımda, vizörümü yüzümden çekip üzerimdeki tulumu çıkarmaya başladım. Özellikle iç astar bileşenlerine herhangi bir zarar gelmemesi için bu işin çok dikkatli yapılması gerekiyordu. Cildimden ayrılan uyarıcı hücrelerin temas pedleri, vücudumda küçük yuvarlak izler bırakıyordu. Tulumu çıkardıktan sonra temizleme ünitesine yerleştirerek, temiz olan diğer tulumu zemine yaydım.

Aynı esnada Max benim için duşu açarak su sıcaklığını istediğim düzeye getirmişti. Buharla kaplanmış kabine girdiğim anda, duş şarkılarım çalmaya başladı. Daha ilk notalarından John Waite'in “Change” şarkısını tanıdım. *Vision Quest* film müziklerinden. Geffen Records, 1985.

Odamdaki duş kabini, eski araba yıkama ünitelerini andırıyordu. Ben yalnızca olduğum yerde dururken, bütün işi kabin yazılımı hallediyordu. Sabunlu suyla vücuduma tüm açılardan saldıran yazılım, ardından durulamaya geçti. Saçlarımla ilgilenmem gerekmiyordu çünkü duş kabini bütün vücuduma ve yüzüme sürdüğüm zehirli olmayan, tüy dökücü bir solüsyona sahipti. Bu solüsyon sayesinde saçlarımı ya da sakalımı kesmekle uğraşmak zorunda kalmıyordum. Hiç de ihtiyacım olmayan can sıkıcı angaryalar. Hem pürüzsüz bir cilde sahip olmak dokunsal tulumumun da üzerime tam oturmasını sağlıyordu. Kaşlarım bile olmadığından ürkütücü bir görünüme sahip olduğumu biliyordum ama buna alışmıştım.

Durulama kısmının ardından, kurutma kanalları açılarak sıcak havayla birkaç saniye içinde vücudum nemden arındırıldı. Duştan çıkarak bir kutu Sludge almak için mutfağa geçtim. Güneş ışığı yoksunluğumu dengelemek için tercih ettiğim, D vitamini yüklü, yüksek proteinli içeceği boğazımdan aşağı dökerken, bilgisayarımın sensörleri de sessizce notlar almaya devam ediyor, kutunun üzerindeki barkodu taramadan geçirerek aldığım kalori miktarını hesaplıyordu. Kahvaltıyı hallettikten sonra, yere serdiğim temiz tulumumun başına geçtim.

Tulumu giymek çıkarmaktan daha kolay olmasına rağmen, gene de zaman alıyordu.

Tulumu düzgün bir şekilde giydikten sonra, dokunsal koltuğumun yeniden açılması için komut verdim. Simülasyona giriş yapmadan, bir an için olduğum yerde durup donanımıma baktım. Kurduğum ilk günlerde, yüksek teknoloji ürünü bu donanımla nasıl da gurur duyuyordum. Ama birkaç ayın ardından gerçek yüzüme çarpmış, bu gelişmiş cihazların aslında varolmayan bir dünyada yaşamımı sürdürmek için kullandığım detaylı bir mekanizmadan ibaret olduğunu anlamıştım. Donanımımın her bir bileşeni, kendimi isteyerek hapsettiğim hücrenin bir diğer parmaklığından başka bir şey değildi.

Daracık dairemin iç karartıcı floresan ışıklarının altında, gerçeklikten kaçmak imkansızdı. Gerçek yaşamda asosyal bir münzeviden başka neydim ki? Kendi köşesine çekilmiş, yapayalnız biri. Soluk benizli, pop kültürü saplantılı bir *geek.* Arkadaşları ya da ailesi olmayan, hakiki bir insan ilişkisinden uzakta, agorafobisiyle yaşayan bir mapus. Aşırı ölçüde yüceltilmiş bir oyunun içerisinde hayatını tüketen mutsuz, kayıp, yalnız ruhlardan biriydim, o kadar.

Ama OASIS'te böyle değildi. OASIS'te yüce Parzival'dim ben. Dünyaca ünlü bir avcı ve uluslararası bir şöhrettim. İnsanlar benden imza istiyordu. Bir hayran kulübüm vardı. Hatta birkaç tane birden. Gittiğim her yerde (istediğim takdirde) tanınıyordum. Şirketler ürün reklamlarında görünmem için bana para ödüyordu. İnsanlar başarımı takdir ediyor, bana saygı duyuyordu. En özel partilere davet ediliyordum. En revaçta kulüplere gidiyor, asla kapı sırasında beklemiyordum. Bir pop ikonu, sanal bir rock yıldızıydım. Ve avcı ortamlarında gerçek bir efsaneydim. Bir tanrıydım.

Koltuğuma geçerek eldivenlerimle vizörümü taktım. Kimliğim teyit edildikten sonra, gözlerimin önünde Girişken Simülasyon Sistemleri logosu ve ardından da giriş paneli belirdi.

Kimlik teyidi başarılı.
OASIS'e hoş geldin, Parzival.
Lütfen parolanı gir.

Boğazımı temizleyerek parolamı söyledim. Parolanın her bir kelimesi dudaklarımdan döküldüğü anda ekranımda belirdi: “Dünyada hiç kimse istediğini elde edemez ve bu çok güzel.” Kısa bir donmanın ardından OASIS etrafımı sararken, hissettiğim rahatlamayla istemdışı bir şekilde içimi çektim. Yeniden içerideydim.

0020

Avatarım, kalemin kumanda merkezinde, sistemden çıkış yaparken bulunduğum yer olan kontrol panelinin önünde belirdi. Bir gece önce de, uykum gelene dek kıtaya boş gözlerle bakmaktan başka bir şey yapmamıştım. Neredeyse altı aydır, tek birinin bile şifresini çözemediğim lanet kelimelere bakıyordum. Aslında bu zaman diliminde hiç kimse ilerleme kaydedememişti. Elbette herkesin kendine göre teorileri vardı ama Yeşimtaşı Anahtar halen bulunmuş değildi. Skorbord'un tepesinde değişiklik yoktu.

Kumanda merkezim, özel asteroidimin kayalık yüzeyine gömülü zırhlı bir kubbenin altındaydı. Bulunduğum noktadan, asteroidin kraterlerle kaplı yüzeyinde 360 derecelik bakış açısına sahiptim. Kale, asteroidin çekirdeğine dek uzanan devasa bir yeraltı kompleksiydi. Bu yapının kodlarını Columbus'a taşındıktan kısa süre sonra kendim yazmıştım. OASIS içerisinde Avatarımın sağlam, korunaklı bir kaleye ihtiyacı vardı ve yakınlarımda başka kimse olsun istemiyordum; ben de bulabildiğim en ucuz planetoid olan Sektör 14'teki bu çorak asteroidi satın aldım. Simülasyonda S14A316 olarak işaretlenmişti ama asteroidime Avusturyalı rap yıldızı Falco'nun adını verdim (Falco'nun çılgın bir hayranı filan değildim; yalnızca kıyak bir ad olduğunu düşündüm).

Falco sadece birkaç kilometrekarelik yüzey alanına sahip olsa da, bana epey krediye malolmuştu. Ama son kuruşuna dek değerdi. OASIS'te kendi dünyanıza sahipseniz, burada istediğiniz her şeyi yapabilirdiniz. Ben erişim sağlamadığım sürece kimse asteroidime gelemezdi ve henüz kimseye bu erişimi tanımamıştım. Kalem, OASIS'teki evimdi. Avatarımın tapınağı. Simülasyonun içerisinde gerçekten güvende olduğum tek yer.

Giriş sekansım tamamlanır tamamlanmaz, ekranımda o günün seçim günü olduğunu bildiren bir pencere belirdi. Artık on sekiz yaşında olduğumdan, hem OASIS hem de ABD seçimlerinde oy kullanma hakkına sahiptim. Amerika Birleşik Devletleri Hükümeti'nin belirlenmesi için oy kullanma zahmetine girecek değildim elbette. Bunun anlamı yoktu. Benim de vatandaşı olduğum bir

zamanların kudretli ülkesi artık yalnızca adından ibaretti. Yönetimin kimde olduğu zerre önem ifade etmiyordu. ABD Hükümeti için oy kullanmak, Titanic'te şezlongların yerini değiştirmekten farksızdı ve herkes de bunu çok iyi biliyordu. Ayrıca herkes kendi evinde OASIS üzerinden oy kullanabildiği için, seçimlerden galip çıkanlar yalnızca film yıldızları, reality şovlarda ünlenen şahıslar ya da radikal televanjelistlerdi.

Öte yandan, OASIS seçimleri beni gerçekten etkiliyordu. GSS'nin oylamaya sunduğu asıl konuların tamamından haberdar olduğumdan, oy atma işlemi yalnızca birkaç dakikamı aldı. Bu seçimlerde OASIS Kullanıcı Konseyi'nin Başkanı ile Başkan Yardımcısı da seçiliyordu ve bu konuda düşünmem gereksizdi. Birçok avcı gibi ben de, Cory Doctorow ve Wil Wheaton'ın yeniden seçilmesi yönünde oy kullandım. Görev süresi konusunda bir sınırlama yoktu ve bu iki moruk son on yıldır kullanıcı haklarının korunması açısından çok iyi iş çıkarmıştı.

Oy işleminin ardından, dokunsal koltuğumu hafifçe ayarlayarak dikkatimi önümdeki kumanda konsoluna verdim. Konsol, tuşlar, anahtarlar, klavyeler, joystickler ve monitörlerle kaplıydı. Solumda kalan güvenlik monitörleri, kalemin içini ve dışını gösteren sayısız sanal kameraya bağlı durumdaydı. Sağımdaki monitörler ise, favori haber ve eğlence kanallarımı takip ediyordu. Bunların içinde kendime ait bir kanal da vardı: *Parzival TV - Muğlak Eklektik Zırva Yayını 7-24-365!*

Yılın ilk günlerinde, GSS bütün kullanıcı hesaplarına yeni bir özellik eklemişti: POV (personal OASIS vidfeed[39]) kanalı. Bu özellik sayesinde isteyen herkes aylık bir ücret karşılığında kendi televizyon kanalını açabiliyordu. Dünyanın dört bir yanındaki kullanıcılar, Simülasyona giriş yaparak POV kanalınızı izleyebilirdi. Kanalınızda ne yayınlayacağınız ve kimlerin izlemesine izin vereceğiniz bütünüyle size bağlıydı. Kullanıcıların çoğu “röntgen kanalı” açmayı tercih ederek, yirmi dört saatlik kendi reality şovlarının yıldızı olmuştu. Bu türden bir kanal açtığınızda, sanal kameralar sizi OASIS'in içerisinde sürekli izliyor ve yaptığınız her şeyi yayınlıyordu. Kanalınızı takip edenleri yalnızca arkadaşlarınızla sınırlayabilir ya da kullanıcılardan kendi belirlediğiniz miktarda bir ücret talep edebilirdiniz. İkinci sınıf ünlüler ve porno yıldızlarının çoğu bu yoldan giderek sanal hayatlarını dakikalık birimler halinde satışa çıkarmıştı.

Bazı kullanıcılar POV kanallarını gerçek dünyadaki hayatlarını, köpeklerini ya da çocuklarını gösteren canlı videolar yayınlamak için kullanıyordu. Bazılarıysa yalnızca eski çizgi filmlerden ibaret yayın programlarına sahipti. Olasılıklar sonsuzdu ve yayına açılan içerik çeşitliliği her geçen gün daha da sapkın bir hal

alıyor gibiydi. Doğu Avrupa'dan kesintisiz ayak fetişizmi video yayını. Minnesota'daki sapık genç annelerle çekilmiş amatör pornolar. Aklınıza ne gelirse. İnsan ruhunun sunulduğu bir sofrada ucubeliğin her türü filme çekilerek online yayın ağma sokuluyordu. Televizyon programcılığının uçsuz bucaksız çölünde en sonunda arşa çıkılmıştı ve sıradan insan artık on beş dakikalık şöhretle sınırlı değildi. Seyreden birileri olsun olmasın, isteyen herkes istediği an TV'ye çıkabilirdi.

Parzival TV röntgen kanalı değildi. Hatta Avatarımın yüzünü bir kez olsun göstermemiştim. Kanalımı, 80'lerin klasik TV programları, eski reklamlar, çizgi filmler, müzik videoları ve filmlerden oluşan seçkileri gösterecek şekilde programlamıştım. Yayına bir sürü film sokuyordum. Haftasonları eski Japon canavar filmlerinin yanında, klasik animeler gösteriyordum. Canım ne isterse. Aslında yayın programımın da pek önemi yoktu. Avatarım halen Beş Büyükler'in arasında olduğundan, ne yayınlarsam yayınlayayım kanalım her gün milyonlarca izleyici çekmeye devam ediyordu ve kısa süre içinde kanala reklam alacak bir noktaya gelmiştim.

Parzival TV'nin düzenli izleyicilerinin çoğunluğu, farkında olmadan Yeşimtaşı Anahtar ya da Yumurta'nın kendisi hakkında önemli bir ipucu verebileceğim ihtimaliyle kanalı takip eden avcılardı. Elbette böyle bir hataya düşmedim. O esnada, Parzival TV iki günlük kesintisiz *Kikaida* maratonuna kilitlenmişti. *Kikaida,* her bölümünde lastik kaplamalı canavarların tozunu atan kırmızı-mavi renklerde bir android hakkındaki, 70'lerin sonundan bir Japon aksiyon şovuydu. Klasik *kaiju* ve *tokusatsu*'ya ve *Spectreman, The Space Giants, Supaidaman* gibi TV şovlarına karşı zaafım vardı.

Programı önüme çekerek akşam yayın akışında bazı değişiklikler yaptım. Önceden programladığım *Riptide* ve *Misfits of Science* bölümlerini yayından kaldırarak, uçabilen favori dev kaplumbağam *Camera'*nın oynadığı peş peşe filmler ekledim. Bu filmlerin Parzival TV takipçilerini memnun edeceğini düşünüyordum. Yayın akışının sonuna da *Silver Spoons'* un birkaç bölümünü koydum.

Benim sürekli takipte olduğum vidfeed kanalı ise, Art3mis'in kanalı Art3mivision'dı; monitörlerimden biri sürekli bu kanala ayarlıydı. O esnada olağan pazartesi akışı sürüyordu: *Square Pegs'* ten bir bölüm. *ElectraWoman* ve *DynaGirl'ün* ardından, *Isis* ve *Wonder Woman'*ın peş peşe yayınlanacak bölümleri. Art3mis'in yayın akışı ezelden beri aynı olsa da, izlenme oranları her zaman çok yüksekti. Hatta son zamanlarda, balık etli kadın avatarlar için

kıyafetler tasarlayarak inanılmaz bir ticari başarı gösteren kendi markası Art3Miss'i yaratmıştı. Art3mis işleri oldukça iyi götürüyor gibi görünüyordu.

Kaçık Küre'deki gecenin ardından, Art3mis benimle temasını tamamen kesmişti. E-postalarımı, telefonlarımı ve sohbet isteklerimi reddediyordu. Kendi bloğuna da herhangi bir şey yazmıyordu. Ona ulaşabilmek için her şeyi denedim. Çiçekler gönderdim. Birkaç kere avatarının kalesine, satın aldığı Benatar adlı ayda bulunan zırh kaplı saraya kadar giderek, önüne hazırladığım karışık kasetleri ve mektupları yığdım. Hatta umutsuzluğun korkunç boyutlarında gezindiğim bir an, kafamın üzerinde bir teyple saray kapısının önünde dikilip, sesi sonuna kadar açarak tam iki saat boyunca Peter Gabriel'den “In Your Eyes” şarkısını çaldım.

Dışarı çıkmadı. O anda sarayda mıydı onu bile anlamadım.

Columbus'a taşınalı beş aydan fazla olmuştu ve Art3mis'i son görüşümün üzerinden de ıstırap dolu sekiz uzun hafta geçmişti. Ama bu zamanı yalnızca kendime acıyarak, hiçbir şey yapmadan geçirmedim. En azından *bütün* zamanı öyle geçirmedim. Her gününü bir başka sektörde geçiren dünyaca ünlü bir avcı olarak yeni hayatımın keyfini çıkarmaya çalıştığım anlar da oldu. Avatarımın güç düzeyini tavana çıkarmış olsam da, mümkün olduğunca fazla görev almaya devam ederek halihazırda epey etkileyici olan ve kalemin derinlerindeki bir kasa dairesinde sakladığım silah, büyülü nesne ve araç koleksiyonuma yeni parçalar ekledim. Bu görevler aklımı meşgul tutarak, düşüncelerimin hissettiğim yalnızlık ve tecrit duygularından uzaklaşmasını sağlıyordu.

Art3mis beni terk ettikten sonra Aech'e ulaşmaya çalışsam da, hiçbir şeyin eskisi gibi olmadığını anladım. Aramız açılmıştı ve bunun benim suçum olduğunu biliyordum. Sanki ikimiz de yanlışlıkla bir diğerine önemli bir ipucu vermekten çekiniyormuşuz gibi, konuşmalarımız mesafeli ve doğallıktan uzaktı. Bana güvenmediğini görebiliyordum. Dahası, kafayı Art3mis'e taktığım dönemde, Aech de Yeşimtaşı Anahtar'ı ilk bulan avcı olma saplantısına kapılmış gibiydi. Ancak İlk Kapı'yı temizlememizin üzerinden neredeyse altı ay geçmiş olmasına rağmen, Yeşimtaşı Anahtar'ın yeri halen bulunamamıştı.

Aech'le konuşmayalı neredeyse bir ay olmuştu. Ağız dalaşına dönüşen son konuşmamız, Aech'e kendisine yolu göstermemiş olsam “asla ve asla Bakır Anahtar'ı bulamamış olacağını” söylememle tamamlanmıştı. Bunu söylediğimde bir saniye için dümdüz bana bakmış, ardından sohbet odasından çıkmıştı. İnatçı gururum yüzünden özür dilemek için onu aramayı sürekli ertelemiştim ve artık bunun için de çok geçti.

Doğrusu iyi iş çıkarmıştım. Altı aydan kısa süre içerisinde bana en yakın iki insanı birden kaybetmiştim.

Aech'in kanalı H-Feed'i açtığımda, Hulk Hogan ve Andre the Giant'ın karşılaştığı 80'lerden bir güreş maçı verdiğini gördüm. Daito ve Shoto'nun kanalı Daishow'a göz atma zahmetine bile girmiyordum çünkü eski bir samuray filmi gösterdiklerinden adım gibi emindim. Başka bir şey yayınladıkları yoktu.

Aech'in bodrumundaki kavgayla biten ilk buluşmamızın ardından, Sektör 22'deki kapsamlı bir görevi tamamlamak için ekip olduğumuz Daito ve Shoto'yla mesafeli bir ilişki kurmayı başarmıştım. Fikir bana aitti. İlk buluşmamızın zıtlaşmayla sonuçlanması canımı sıkıyordu; bu yüzden iki samuraya zeytin dalı uzatmanın fırsatım kolluyordum. Tokusatsu gezegeninde *Shodai Urutoraman* denilen yüksek seviyeli gizli görevi saptamamla bu fırsat elime geçti. Künye bilgilerinde bu görevin, Halliday'in ölümünden birkaç yıl sonra yaratıldığını okumuş ve bu nedenle de yarışmayla herhangi bir ilgisi olamayacağım düşünmüştüm. Ayrıca *Shodai Urutoraman* GSS'nin Hokkaido departmanı tarafından yaratılmış Japonca dilinde bir görevdi. Aslında bütün OASIS hesaplarında yerleşik durumda olan Mandarax gerçek-zamanlı tercüme yazılımını kullanarak kendi başıma görevin üstesinden gelmeyi de deneyebilirdim ancak bunun riskli olacağına karar vermiştim. Görev bilgi ve talimatlarını çarpıtmasıyla ya da yanlış yorumlamasıyla tanınan bir yazılım olan Mandarax, böylesine yüksek seviyeli bir görevde ölümcül hatalar yapmama neden olabilirdi.

Japonya'da yaşayan (ve ülkelerinde birer halk kahramanı olan) Daito ve Shoto'nun hem Japonca hem de İngilizce'yi akıcı şekilde konuşup anladıklarını biliyordum. Ben de yalnızca *Shodai Urutoraman* görevinde olmak üzere, işbirliği teklifinde bulundum. Önce kuşkuyla yaklaşmış olsalar da, görevin yarışmayla ilgili olamayacağını açıkladığımda teklifimi kabul ettiler. Üçümüz Tokusatsu'da buluşarak görevi aldık.

Shodai Urutoraman, 1966'dan 1967'ye Japon televizyonunda yayınlanan orijinal *Ultraman* TV dizisinin otuz dokuz bölümünün yeniden yaratılmasıyla oluşturulmuştu. Dizinin olay örgüsü, dünyaya ardı arkası kesilmeyen saldırılarda bulunan ve medeniyetimizi ciddi bir şekilde tehdit eden Godzilla benzeri devasa canavarlara karşı kurulmuş Bilim Devriyesi adındaki bir örgütün üyesi, Hayata etrafında şekilleniyordu. Bilim Devriyesi kendi başına üstesinden gelemeyeceği bir tehditle karşılaştığında, Hayata, Beta Kapsülü adında bir uzaylı cihazını kullanarak, Ultraman olarak bilinen bir süper kahramana dönüşüyor, sonra da her

türlü kung-fu hareketi ve enerji saldırılarıyla haftanın talihli canavarının kıçını tekmeliyordu.

Görevi tek başıma almış olsaydım, bütün diziyi Hayata olarak oynamak zorunda kalacaktım. Ama Shoto ve Daito'yla birlikte içeri girdiğimizden, görevde oynamak için farklı Bilim Devriyesi üyelerini seçebiliyorduk (bir sonraki seviye ya da bölümün başında karakterlerimizi kendi aramızda değiştirme ya da başka bir karakter seçme şansımız da vardı). Hayata ve Bilim Devriyesi'ndeki ekip arkadaşları Hoshino ve Arashi'yi sırayla oynamaya karar verdik. OASIS'teki birçok görevde olduğu gibi, *Shodai Urutoraman*'da da ekip olarak düşmanların üstesinden gelerek seviyeleri tamamlamak daha kolaydı.

Günde on altı saatin üzerinde oynadığımız görevdeki otuz dokuz bölümün tamamını temizlememiz bir haftamızı aldı. Görevden çıktığımızda, avatarlarımız çok miktarda XP ve birkaç bin krediyle ödüllendirildi. Ancak görevi tamamlamanın asıl ödülü oldukça ender bulunan bir nesneydi: Hayata'nın Beta Kapsülü. Bu küçük metal silindir, kendisine sahip olan avatarın yirmi dört saatte bir kere ve üç dakikaya kadar Ultraman'e dönüşmesini sağlıyordu.

Görevi üç kişi tamamladığımız için kapsülü kimin alacağı konusunu tartışmaya açtık. “Kapsülü Parzival almalı,” dedi.

Shoto, ağabeyine dönerek. “*Shodai Urutoraman'ı* bulan o. Parzival bahsetmeseydi böyle bir görevden haberimiz bile olmayacaktı.”

Elbette, Daito buna karşı çıktı. “Ama biz olmadan da görevi asla tamamlayamazdı!” Ardından, verilecek en adil kararın, kapsülün açık artırmayla satılması ve kazancın paylaşılması olduğunu söyledi. Buna kesinlikle müsaade edemezdim. Kapsül satışa çıkarılamayacak kadar değerliydi. Dahası, açık artırmada kapsülün Altılılar'ın eline geçeceğinden emindim. lOI yıllardır satışa çıkarılan neredeyse bütün önemli nesneleri topluyordu. Ayrıca içinde bulunduğumuz durum Daisho'nun gözüne girebilmek için bir fırsattı.

“Bence Beta Kapsül sizde kalsın,” dedim. “*Urutoramaru* Japonların, yani sizin süper kahramanınız. Bu güç Japonlar'ın elinde kalmalı.”

Shoto ve Daito şaşkınlık ve şükranla bana baktı. Özellikle de Daito. “Teşekkürler, Parzival-san,” dedi eğilerek. “Sen onurlu bir adamsın.”

Bu görevin ardından üçümüz, müttefik olmasak bile, dostça ayrıldık ve çabalarıma karşılık bu gelişme benim için oldukça yeterliydi.

Kulaklarımda çınlayan bir sinyalle birlikte, saati kontrol ettim. Neredeyse akşamın sekizi olacaktı. Mangır yapma zamanı gelmişti.

Ne denli tutumlu olursam olayım her zaman paraya sıkışık bir hayat yaşıyordum. Her ay, hem gerçek dünyada hem de OASIS'te ödemem gereken

yüklü faturalarım vardı. Gerçek dünya harcamalarım oldukça standarttı. Kira, elektrik, yemek, su. Donanım tamir, bakım ve yükseltme giderleri. Avatarımın harcamaları ise çok daha egzotikti. Mekik tamir masrafları. Güç hücreleri. Toptan almama rağmen halen epey paraya gelen cephaneyi de unutmayalım. Aylık ışınlanma giderlerim de genellikle astronomik rakamlardı. Araştırmam devamlı olarak seyahat etmemi gerektiriyordu ve GSS de ışınlanma ücretlerini sürekli artırıyordu.

Sponsorluk anlaşmalarından elde ettiğim geliri çoktan tüketmiştim. Bu paranın büyük kısmı kurduğum donanıma ve asteroidime harcandı. POV kanalımda yayınlanan reklamlardan ve bana gerek olmayan büyülü nesne, zırh ya da silahları satışa çıkardığım açık artırmalardan her ay önemli bir meblağ kazanıyordum. Ancak asıl gelir kaynağım, OASIS teknik destek masasındaki tam-zamanlı işimdi.

Bryce Lynch kimliğini yaratırken, kendime bir üniversite diplomasının yanında, çeşitli teknik sertifikalar ve OASIS programcısı/uygulama geliştiricisi olarak kapsamlı bir çalışma deneyimi vermiştim. Bununla birlikte, sahte özgeçmişimin etkileyiciliğine rağmen, GSS'nin OASIS müşteri hizmetleri ve teknik destek alanlarında yararlandığı sözleşmeli şirketlerden biri olan Helpful Helpdesk Inc.'de teknik destek temsilciliği dışında bir iş bulamamıştım. Yani haftada kırk saat boyunca OASIS konsollarını yeniden başlatmaları ya da dokunsal eldivenleri için sürücülerini güncellemeleri için moronlara yardımcı olmak zorundaydım. Yorucu, sıkıntılı bir işti ancak kiramı ödüyordu.

Kendi hesabımdan çıkarak, çalışmak için kullandığım diğer OASIS hesabıma giriş yaptım. Yeni oturumun açılışı tamamlandığında, teknik destek aramaları için kullandığım seri üretim Ken bebeklerinden biri olan Mutlu Teknisyen avatarının kontrolünü devraldım. Bu avatar sanal bir çağrı merkezinde, sanal bir kabinin içerisinde, sanal bir masada, sanal bir bilgisayarın önünde, sanal kulaklığıyla aramaları cevaplandırıyordu.

Kendi sanal cehennemimdeydim.

Helpful Helpdesk Inc. gün içinde dünyanın dört bir yanından gelen milyonlarca aramaya cevap veriyordu. Yedi gün, yirmi dört saat, üç yüz altmış beş gün. Kafası karışmış öfkeli bir ahmağın ardından bir yenisi. Asla tükenmiyorlardı. Arama kuyruğunda her zaman, teknik destek alarak problemlerini çözüme kavuşturmak için saatlerce hatta beklemekten gocunmayan en azından birkaç yüz moron olduğundan, bir an olsun nefes almıyordunuz. Neden problemlerini çözmek için internette biraz araştırma

yapma gereksinimi duyacaklardı ki? Birisi bunu sizi yerinize yapacakken, neden sorunlarınızı kendiniz halletme zahmetine girecektiniz ki?

On saatlik vardiyam her zamanki gibi olabildiğince ağır bir şekilde geçti. Teknik destek avatarlarının kabinlerini terk etmesi yasak olduğundan, zamanın daha hızlı geçmesi için kendi çözümlerimi geliştirmiştim. OASIS çalışma hesabımdayken web sitelerinde gezinemiyordum ancak vizörümde gerçekleştirdiğim birkaç modifikasyonla, en azından aramalara cevap verirken müzik dinleyebiliyor ya da film seyredebiliyordum.

Acı dolu vardiyam en sonunda tamamlandığında, bir saniye kaybetmeden kendi OASIS hesabıma döndüm. Bir şey olmuştu. Hesabımı açtığım anda beni bekleyen binlerce e-posta olduğunu gördüm. Ne olduğunu anlamak için, e-postaların yalnızca başlıklarını okumam yeterliydi.

Art3mis, Yeşimtaşı Anahtar'ı bulmuştu.

0021

Dünyanın dört bir yanındaki diğer avcılar gibi, ben de Skorbord'un tepesinde gerçekleşecek bir sonraki değişiklikten çekiniyordum. Çünkü bu değişiklik Altılılar'a haksız avantaj sağlayacaktı.

İlk Kapı'nın temizlenmesinden birkaç ay sonra, kim olduğu bilinmeyen bir avatar ultra-güçlü bir nesneyi açık artırmaya çıkardı. Fyndoro'nun Keşif Tableti denilen bu nesne, sahibine Halliday'in Paskalya Yumurtası avında ciddi avantaj sağlayacak benzersiz bir güç taşıyordu.

OASIS'teki sanal nesnelerin çoğu sistem tarafından rastgele yaratılmıştı ve bu nesneleri NPC öldürdüğünüzde ya da görev tamamladığınızda elde ediyordunuz. Bu nesneler içerisinde en nadir olanlar, sahiplerine inanılmaz güç ve beceriler kazandıranlardı. OASIS'te bu nesnelerden yalnızca birkaç yüz tane vardı ve bunların büyük kısmı, OASIS'in, yalnızca bir MMO[40] oyunu olduğu ilk günlerinde yaratılmıştı. Her nesne benzersizdi; yani Simülasyonda yalnızca bir tane vardı. Genellikle bu nesneleri elde etmenin yolu, yüksek seviyeli bir görevin sonunda tanrısal bir yaratığı alt etmekten geçiyordu. Talihliyseniz, öldürdüğünüz yaratıktan geriye bu nesnelerden biri kalırdı. Envanterinde bu nesnelerden barındıran bir avatarı öldürerek de sonuca gidebilirdiniz. Diğer bir alternatif ise, online satışlardı.

Bu nesneler oldukça ender bulunduğundan, herhangi birisinin açık artırmaya çıkarılması büyük haber demekti ve bazılarının fiyatı yüz binlerce krediye kadar yükseliyordu. Rekor ise üç yıl önce satılan Katalist adındaki nesneye aitti. Müzayede listesinde verilen bilgilere göre, bir tür büyülü bomba olan Katalist yalnızca tek bir kere kullanılabiliyordu. İnfilak ettiğinde, sahibi de dahil olmak üzere, bulunduğu sektördeki bütün NPC ve avatarları yok edecek bu bombaya karşı kendinizi savunmanızın hiçbir yolu yoktu. Diğer bir ifadeyle, Katalist patladığında aynı sektörde bulunacak kadar şanssızsanız, işiniz bitik demekti. Ne kadar güçlü bir avatar olduğunuzun ya da ne denli iyi korunduğunuzun zerre önemi yoktu.

Üç yıl önce bir milyonun üzerinde kredi karşılığında, kimliği saklı tutulan bir avatara satılan Katalist halen kullanılmamıştı. Yani sahibi her kimse, bir yerlerde bombasının üzerinde oturuyor ve doğru zamanı bekliyordu. Hatta bu durum bir şakaya dönüşmüştü. Bir avcı hoşlanmadığı avatarlarla çevrildiğinde, envanterinde Katalist olduğunu söyleyerek etrafındakileri bombayı patlatmakla tehdit ediyordu. Ama asıl nokta şuydu. Çoğu kişi bu korkunç bombanın, diğer birçok güçlü nesne gibi, Altılılar'ın elinde olduğunu düşünüyordu.

Fyndoro'nun Keşif Tableti ise Katalist'ten bile daha yüksek bir fiyata satılmıştı. Müzayede bilgilerine göre, parlak siyah taştan, düz yüzeyli bir daire şeklinde olan bu tablet, tek bir işe yarıyordu. Sahibi, günde yalnızca bir kere kullanabildiği tabletin üzerine bir avatarın adını yazarak, avatarın o anda nerede olduğunu görebiliyordu. Ancak menzil açısından sınırlı bir tabletti bu. Yerini öğrenmek istediğiniz avatarla farklı sektörlerdeyseniz, tablet yalnızca hedefinizin hangi sektörde bulunduğunu söylüyordu. Aynı sektördeyseniz, tablet hedefinizin bulunduğu gezegeni (ya da uzaydaysa, en yakın olduğu gezegeni) öğrenmenizi sağlıyordu. Tableti kullandığınız anda hedefinizle aynı gezegen üzerindeyseniz, bu defa harita üzerinde aradığınız avatarın net koordinatlarını öğrenebiliyordunuz.

Satıcı, müzayede bilgilerinde, Skorbord'la birlikte kullanıldığında tabletin OASIS'teki en değerli nesne olarak görülebileceğini belirtmeyi de unutmamıştı. Tablete sahip kişinin tek yapması gereken, Skorbord'un tepesini takip ederek birisinin skorunun yükselmesini beklemekti. Bu gerçekleştiği anda skoru yükselen avatarın adını tablete yazarak o anda nerede bulunduğunu öğrenebilirdiniz. Böylelikle avatarın skorunun yükselmesine neden olan anahtar ya da kapının yerini öğrenmeniz mümkündü. Menzil sınırlamaları nedeniyle, anahtarın ya da kapının yerini tam olarak saptamanız için tableti birkaç kere kullanmanız gerekebilirdi. Ama gene de elde edeceğiniz bilgi için cinayet işleyecek milyonlarca insan vardı.

Fyndoro'nun Keşif Tableti satışa çıkarıldığında, dev avcı klanlarından birkaçı arasında korkunç bir açık artırma savaşı başlamış olsa da, tablet en sonunda iki milyon kredi karşılığında Altılılar'da kaldı. Sorrento, şirketinin tablet için verdiği fiyat tekliflerinde bizzat kendi IOI hesabını kullandı. Açık artırmanın son saniyelerine kadar bekledi ve uçuk teklifiyle bütün klanları safdışı bıraktı. Aslında bu gösteriyi kimliğini saklı tutarak da yapabilirdi ancak belli ki tablete sahip olduklarını bütün dünyanın bilmesini istiyorlardı. Belki de, o andan itibaren, Beş Büyükler olarak aramızdan birisi yeni anahtarı bulduğunda ya da

bir sonraki kapıyı temizlediğinde, Altılılar'ın hemen peşimizde olacağını anlamamızı istemişlerdi. Bu konuda yapacak hiçbir şeyimiz yoktu.

Önceleri, Altılılar'ın tableti kullanarak Skorbord'un tepesindeki avatarları birer birer bulup öldüreceğinden korkuyordum. Ancak PvP bölgesinde bulunmadığımız ya da Altılılar gelene dek bölgeyi terk etmeyecek kadar salak olmadığımız sürece, avatarlarımızın yerinin saptanması işlerine yaramazdı. Ayrıca tablet yirmi dört saat içerisinde yalnızca tek bir kere kullanılabildiğinden, aynı gün içerisinde Skorbord'da değişim olduğu takdirde, skoru yükselen avatarın yerini saptamak için tableti kullanma şanslarını yitirmiş olurlardı. Altılılar'ın böyle bir riski almayacağını düşünüyordum. Bence tableti en doğru zaman için saklıyorlardı.

Art3mis'in skorunun yükselmesinin üzerinden henüz yarım saat geçmemişken, bütün Altılı filolarının Sektör 7'de toplanmaya başladığını öğrendim. Skorbord değiştiği anda Art3mis'in bulunduğu yeri saptamak için tableti kullanmış oldukları gün gibi ortadaydı. Neyse ki tableti kullanan Altılı avataı (muhtemelen Sorrento'nun kendisi), Art3mis'in bulunduğu sektörde değildi. Bu nedenle Art3mis'in hangi gezegende olduğunu bilmeleri imkansızdı; yalnızca sektörü öğrenebilmişler ve bütün filolarını Sektör 7'ye kaydırmışlardı.

Asıl önemlisi, akılsızlıkları nedeniyle artık bütün dünyanın Yeşimtaşı Anahtar'ın Sektör 7'nin bir yerlerinde bulunduğunu anlamış olmasıydı. Muhtemelen binlerce avcı çoktan yola çıkmıştı. Altılılar herkes için araştırma alanını daraltarak hedefi açık etmişti. Bu noktada tek tesellim, Sektör 7'nin yüzlerce gezegen, uydu ve dünya içermesiydi; anahtar herhangi bir yerde olabilirdi.

Sonraki birkaç saati, tahtımdan indirildiğimi yazan haberlere bakarak ve yaşadığım şoktan kurtulmaya çalışarak geçirdim. Manşetler haberi tam olarak bu kelimelerle vermişti: PARZIVAL TAHTINDAN İNDİRİLDİ! YENİ BİR NUMARALI AVCI ART3MIS! ALTILILAR YAKLAŞIYOR!

Sonunda toparlandığımda Skorbord'u önüme çektim ve kendime küfürler ederek tam otuz uzun dakika boyunca yeni sıralamaya baktım.

1.	Art3mis	129.000	∏
2.	Parzival	110.000	∏
3.	Aech	108.000	∏
"t.	Daito	107.000	∏
5.	Shoto	106.000	∏
6.	101-655321	105.000	∏
7.	101-613187	105.000	∏

8.	101-621671	105.000	∏
9.	101-678321	105.000	∏
10.	101-637330	105.000	∏

Kendinden başka kimseyi suçlayamazsın! Şöhretin başım döndürmesine izin verdin. Araştırmanı aksattın. Talih kuşunun başına ikinci kez konacağını mı sanıyordun? Sen serseriliğe devam ederken, Yeşimtaşı Anahtar'ın yerini bulmak için ihtiyacın olan ipucunun bir şekilde kucağına düşeceğini mi sanıyordun? Bir numara olmak, Skorbord'un tepesinde oturmak sana içi boş bir güven hissi verdi. Ama artık böyle bir sorunun da kalmadı, göt kafalı! Kalmadı çünkü araştırman üzerinde daha da yoğunlaşmak yerine liderliği kendi ellerinle verecek kadar zaman kaybettin. Neredeyse altı ayını hayatın boyunca görmediğin bir kızın peşinde harcadın! Seni terk eden bir kızın peşinde! Sonunda kıçını tekmeleyen bir kızın peşinde!

O yüzden aklını yeniden oyuna verme zamanı geldi, moron! Şu *anahtarı hemen bul!*

Birdenbire, yarışmayı kazanmayı hiç olmadığı kadar çok istedim. Yalnızca para için değil. Kendimi Art3mis'e kanıtlamak da istiyordum. Av'ın artık tamamlanmasını. Böylelikle benimle yeniden konuşmayı kabul ederdi. Sonunda onunla gerçek dünyada buluşabilir, gerçek yüzünü görebilir ve ona karşı olan hislerimi kabul etmesini sağlayabilirdim.

Skorbord'u ekranımdan çekerek, yarışmanın ilk gününden itibaren biriktirdiğim her türlü ıvır zıvırla devasa bir veri yığınına dönüşen kutsal günlüğümü açtım. Günlük, tamamı indekslenerek çapraz referanslarla bağlantılandırılmış, metin, harita, fotoğraf, ses ve video dosyalarını gösteren sayısız pencerede, gözlerimin önünde canlı bir şekilde süzülüyordu.

Kıtayı ekranımın en tepesindeki sabit bir pencerede tutuyordum. Dört satırlık bir metin. Yirmi kelime. Elli sekiz hece. Bu kelimelere o kadar uzun süre bakmıştım ki neredeyse anlamlarını yitirmişlerdi. Bir kez daha bakarken, öfke ve hüsranla çığlığı basmamak için kendimi zor tutuyordum.

Kaptan saklıyor Yeşimtaşı Anahtar'ı
Uzun zaman bakımsız bırakılmış beyaz bir evde
Oyunu bitirecek düdük çalınabilir
Ancak kupaların tamamı elde edildiğinde

Cevabın gözlerimin önünde olduğunu biliyordum. Art3mis kelimelerin içinden bu cevabı çıkarmıştı.

John Draper ya da asıl tanındığı adıyla Kaptan Crunch ve korsanlık tarihine girmesini sağlayan oyuncak düdük hakkındaki notlarımı bir kez daha kontrol ettim. Halen, Halliday'in kastettiği “kaptan” ve “düdüğün” Draper'ın düdüğü olduğunu düşünüyordum. Ancak kıtanın geri kalanı gizemini koruyordu.

Diğer taraftan, artık yeni bir bilgiye sahiptim: Anahtar Sektör 7'nin bir yerler indeydi. Ekrana OASIS atlasını çekerek, kıtayla herhangi bir şekilde ilintili adlara sahip gezegenleri araştırmaya koyuldum. Woz ya da Mitnick gibi ünlü bilgisayar korsanlarının adlarını taşıyan bazı gezegenler saptasam da, John Draper adında bir yer yoktu. Sektör 7 aynı zamanda eski Usenet haber gruplarının adlarını taşıyan yüzlerce dünya içeriyordu ve bu dünyalardan birinde (alt.phreaking gezegeni), bir elinde antika bir çevirmeli telefon, diğerinde ise *Cap'n Crunch* düdüğü olan Draper'ın heykeli vardı. Ama bu heykel Halliday öldükten üç yıl sonra dikilmiş olduğundan, bir başka çıkmaz sokakta olduğumu anladım.

Kıtayı bir kez daha okuduğumda ise, son iki satır aklımda yepyeni bir fikir oluşmasını sağladı.

Oyunu bitirecek düdük çalınabilir
Ancak kupaların tamamı elde edildiğinde

Kupalar. Sektör 7'nin bir yerlerinde. Sektör 7'de kupaların bulunduğu bir yer.

Halliday üzerine dosyalarımda hızlı bir araştırma yaptım. Anladığım kadarıyla, Halliday'in kazandığı tek ödül, 2000'lere girerken kendisine birkaç kez verilen Yılın Oyun Tasarımcısı ödülüydü. Bu ödüllerin orijinalleri Columbus'taki GSS Müzesi'nde sergileniyor olsa da, OASIS içerisinde replikalarının bulunduğu bir yer vardı: Archaide gezegeni.

Archaide, Sektör 7'deydi.

Zorlama bir bağlantı gibi görünmesine rağmen, gene de kontrol etmek istiyordum. En azından birkaç saatimi verimli bir şekilde geçirdiğimi hissedebilirdim. Kumanda merkezimin monitörlerinden birinde samba yapan Max'a baktım. “Max, *Vonnegut*'u kalkışa hazırla. Çok meşgul değilsen tabii.”

Max dansını keserek pişmiş kelle gibi sırıttı. “Emredersiniz, *El Comanchero!”*

Kumanda masasından kalkarak, orijinal *Star Trek* serisinden modellediğim asansörle, dört kat aşağıda bulunan, rafları silah ve diğer teçhizatlarla dolu cephaneliğe indim. Avatarımın klasik kağıt bebekten bir diyagramı olarak görünecek şekilde kodladığım envanterimi ekranımın bir kenarına çektim. Bu diyagram üzerinde silah, zırh ve diğer malzemeleri ekleyip çıkarabiliyordum.

Archaide PvP bölgesinde olduğundan, teçhizatımı güçlendirip bayramlıklarımı giymem gerekiyordu. Üzerime parıltılar saçan +10 Hale Mail güçlendirilmiş zırhımı çektikten sonra, kayışlara blaster tabancalarından oluşan favori setimi ve sırtıma da pompalı tüfeğimle +5 Vorpal Bastard kılıcımı astım. Yanıma gerekli olacağını düşündüğüm birkaç şey daha aldım. Yedek bir çift anti-yerçekimi botu. Büyülü Direnç Yüzüğü. Korunma Tılsımı. Devasa Güç Eldiveni. İhtiyacım olan herhangi bir şeyi yanıma almamış olmaktan nefret ettiğimden, çoğu zaman üç avcıya yetecek malzemeyle dolaşıyordum. Avatarımın vücudunda yer kalmadığında, almak istediğim diğer şeyleri de Dipsiz Çanta'ya attım.

Hazırlığımı tamamladığımda, asansöre atlayarak birkaç saniye içinde kalemin en alt katında bulunan hangara indim. Büyük zırhlı kapılara kadar, pistin iki tarafında yanıp sönen mavi ışıklar diziliydi. Bu kapılar, asteroidin yüzeyindeki ikiz kapılara uzanan kalkış tüneline açılıyordu.

Pistin sol tarafında nice çarpışmalardan çıkmış X-wing[41] savaş mekiğim, sağ tarafta DeLorean'ım duruyordu. Pistin ortasında ise, en sık kullandığım mekiğim *Vonnegut* bekliyordu. Max'ın çoktan çalıştırmış olduğu motorlardan, hangarı dolduran düşük sesli, sabit bir uğultu yükseliyordu. Birçok modifikasyondan geçirilmiş Firefly sınıfı bir uzay aracı olan *Vonnegut*, klasik *Firefly* dizisindeki *Serenity*'den modellenmişti. Eskiden adı *Kaylee*'ydi ama elime geçtiğinde ona favori yirminci yüzyıl yazarlarımdan Vonnegut'un adını verdim. Yeni adı, paralanmış metalik gri gövdesinin yan tarafına da stencil ile yazılmıştı.

Vonnegut'u, Sektör ll'de Whedonverse olarak bilinen geniş bir bölgede dolaşırken, aptalca bir şekilde X-wing mekiğimi gasp etmeye çalışan bir Oviraptor klanından almıştım. Oviraptorlar, kime dalaştıklarını dair hiçbir fikirleri olmayan bir grup kibirli piçti. Üzerime ateş açtıklarında kötü günümdeydim. Normalde ışık hızına çıkarak yakamı onlardan kurtarabilirdim. Ama o gün saldırılarını kişisel bir mesele olarak aldım.

Mekik ve gemiler, OASIS'teki diğer araçlar gibiydi. Her biri kendine has özelliklere, silahlara ve hıza sahipti. X-wing mekiğim Oviraptorlar'ın dev ulaşım gemisinden çok daha rahat manevra yapabildiğinden, yan sanayi ürünü silahlarıyla açtıkları ateşi bertaraf ederek lazer ışınları ve proton torpidolarıyla defterlerini dürmem zor olmadı. Motorlarını çalışmaz hale soktuktan sonra gemilerine çıkarak önüme çıkan bütün Oviraptorları katlettim. Kim olduğumu anladığında kaptan af dilemeye yeltense de, bağışlayıcı bir havada değildim. Tayfayı temizledim, X-wing mekiğimi hangara çektim ve yeni gemimle evime doğru yola çıktım.

Vonnegut'a yaklaşırken, yükleme rampası hangar zeminine doğru açıldı. Kokpite girdiğimde gemi çoktan kalkışa geçmişti. Kontrol masasına oturduğumda, kalkış takımlarının geri çekildiğini gösteren tok sesi duydum.

“Max, kaleyi kilitledikten sonra rotamızı Archaide'a ayarla.”

“Hay-hay, Ka-ka-kaptan!” diye kekeledi Max kokpit monitörlerinin birinden. Hangar kapıları kayarak açıldı ve *Vonnegut* kalkış tünelinde hızlanarak yıldızlarla kaplı uzay boşluğuna fırladı. Gemi yüzeyden yükselirken, zırhlı tünel kapıları kapanıyordu.

Falco'nun üzerinde, yörüngenin yükseklerinde kamp kurmuş gemilere; yani çılgın hayranlar, özenti çömezler ve hırslı ödül avcılarından oluşan olağan şüphelilerime baktım. Gemilerden birkaçı (asteroidden çıkışımla birlikte peşime takılanlar) “takipçiler”di zamanlarının büyük kısmını önemli avatarların peşinde geçirerek yaptıkları her şeyi takip eden ve elde ettikleri bilgileri satmaya çalışan itler. Işık hızına çıkarak bu itlerden kurtulmak benim için mesele değildi ve aslında bu onların da hayrınaydı. Aksi takdirde, peşime takılan her kimse durdurup öldürmekten başka seçeneğim kalmayacaktı.

0022

Vonnegut ışık hızına sıçrarken, ön camımdaki gezegenler uzun ışık çizgilerine dönüştü. “Işık hız-hız-hızına geçildi, Kaptan,” diye bildirdi Max. “Archaide'a tahmini varış süresi el-el- elli üç dakika. En yakın yıldız geçidini kullanırsanız, on beş dakika.”

Yıldız geçitleri her bir sektörde stratejik önem ifade eden noktalara konumlandırılmıştı. Aslında sadece devasa uzay mekiklerinin boyutlarında ışınlanma geçitleri olsalar da, geminizin kütlesi ve katetmek istediğiniz mesafeye göre ücretlendirildiğinizden, normalde yalnızca büyük şirketler ya da bok gibi kredisi olan aşırı zenginler tarafından kullanılıyordu. Bunlardan biri değildim ama şartlar göz önüne alındığında, biraz para savurabileceğimi düşündüm.

“Yıldız geçidine, Max. Acelemiz var sayılır.”

Vonnegut ışık hızından çıktığı anda gözlerimin önünde Archaide belirdi. Archaide gerçekçi bir görünüme sahip olacak şekilde kodlanmadığından, çevredeki gezegenlerden belirgin olarak ayrılıyordu. Diğer gezegenler, engebeli yüzeylerini kaplayan kıtalar ya da kraterlerle mükemmel bir gerçeklik taşıyordu. Bu yüzey özelliklerinin hiçbirine sahip olmayan, OASIS'in en büyük klasik bilgisayar oyunu müzesi Archaide'ın tasarımı ise, 1970 sonları ve 1980 başlarının vektör grafikli oyunlarına bir selam niteliğindeydi. Gezegenin yegane yüzey özelliği, havaalanı pistlerinin etrafındaki ışıkları andıran, parlak yeşil noktacıkların oluşturduğu ağdı. Archaide, gezegenin tamamını eşit aralıklarla kaplayan bu noktacıklar ile, yörüngüden bakıldığında, Atari'nin 1983 tarihli *Star Wars* oyunu *Death Star*'ın vektörel grafiklerini andırıyordu.

Max, *Vonnegut*'u gezegenin yüzeyine yönlendirirken, muhtemel bir çatışma ihtimalini düşünerek zırhımı güçlendirip, avatarıma iksir ve nano-paketler yüklemek için hazırlıklara giriştim. Archaide hem PvP hem de kaos bölgesi olduğundan, gezegende büyü ve teknoloji geçerliydi. Yani beklenmedik her türlü durumu göz önüne almak zorundaydım.

Vonnegut'un kusursuz bir şekilde oluşturulmuş çelik yükleme rampası, Archaide yüzeyinin dijital karanlığıyla keskin bir kontrast yaratarak açıldı. Rampadan inerken, sağ bileğimdeki mini klavyede birkaç tuşa dokundum. Rampa toplanarak içeri çekildi ve geminin güvenlik sistemi uğultuyla devreye girdi. *Vonnegut*'un gövdesi saydam mavi bir kalkanla kaplanmıştı.

Geniş, dağlık bir arazinin sınırlarını çiziyormuş gibi inişli çıkışlı bir görünüme sahip yeşil bir vektör hattı olan ufuk çizgisine baktım. Bulunduğum noktadan Archaide, Atari'nin 1981 tarihli bir diğer vektör grafikli klasiği *Battlezone*'un ortamının tıpatıp aynısıydı. Uzaklarda, üçgen bir yanardağdan yeşil piksel lavlar fışkırıyordu. Ne kadar giderseniz gidin, bu dağa asla ulaşamazdınız; yanardağ her zaman ufukta kalacaktı. Tarihin eski oyunlarında olduğu gibi, gezegenin etrafında tam bir tur atsanız bile Archaide manzarası asla değişmezdi.

Talimatlarım doğrultusunda Max, *Vonnegut*'u doğu yarımkürede, ekvator hattının hemen yakınlarındaki bir piste çekti. Pistin etrafı bomboş, kurak bir araziyle çevriliydi. En yakındaki yeşil noktacığa doğru ilerlemeye başladım. Yaklaştıkça, bu noktacığın aslında bir tünelin ağzı olduğunu anladım. Yeraltına inen, on metre çapında, yeşil neon bir daire. Archaide içi boş bir gezegendi ve müzenin kendisi de yerin altındaydı.

Tünel ağzına yaklaşırken, yeraltından gelen gürültülü müziği duydum. Şarkıyı tanımıştım: Def Leppard'ın Hysteria albümünden “Pour Some Sugar on Me” (Epic Records, 1987). Tünelin ucuna kadar geldim ve hiç düşünmeden içeri atladım. Avatarım tünelden aşağı düşerken vektör grafikli görüntü yok olarak yerini yüksek çözünürlüklü, tam renkli bir ortama bıraktı. Bir kez daha etrafımı saran her şey bütünüyle gerçek görünüyordu.

Archaide yeraltında, bir zamanlar gerçek dünyanın bir yerlerinde varolmuş binlerce atari salonuna sahipti. OASIS'in açıldığı ilk günden itibaren, muhtemelen çoğu artık hayatta olmayan binlerce kullanıcı Archaide'da, çocukluk yıllarından hatırladıkları atari salonlarının inanılmaz bir detaylandırmaya sahip sanal kopyalarını yaratarak müzenin sabit birer parçasına dönüştürmüştü. Kodları farklı kullanıcılar tarafından yazılmış bütün oyun, bovling ve pizza salonları klasik atari oyunlarıyla donatılmıştı. Archaide'da, bilgisayar oyunları tarihinde yaratılmış olan her jetonlu oyun makinesinin en azından bir kopyası bulunuyordu. Orijinal oyun ROMları gezegenin OASIS kodunun içerisinde saklıydı ve ahşap oyun kabinleri tıpatıp orijinallerine benzeyecek şekilde kodlanmıştı. Aynı zamanda müzenin dört bir tarafı, çeşitli oyun tasarımcıları ve yayıncılarına ithaf edilmiş özel köşelere sahipti.

Sokaklar, tüneller, merdivenler, asansörler, eskalatörler, kapaklar ve gizli geçitlerle birbirine bağlanmış olan çok katlı müze, insanın aklına devasa bir yeraltı labirentini getiriyordu. Yerleşim planı nedeniyle içeride kaybolmak işten bile değildi; bu yüzden ekranımın bir köşesine müzenin üç boyutlu holografik haritasını çektim. Avatarımın bulunduğu nokta, harita üzerinde yanıp sönen mavi bir noktacık olarak görünüyordu. Müzeye girdiğim tünel, Alaaddin'in Kalesi adındaki, gezegen yüzeyine oldukça yakın eski bir atari salonunun dibine düşüyordu. Harita üzerinde gezegenin çekirdiğine yakın bir noktayı işaretledim ve yazılım bu noktaya ulaşmamı sağlayacak en hızlı rotayı çıkardı. Hattı izleyerek koşmaya başladım.

Müze farklı katmanlara bölünmüştü. Gezegenin yüzeyine en yakın olan katmanda, yirmi birinci yüzyılın ilk birkaç on yılı içerisinde gerçek dünyada üretilmiş olan en son jetonlu oyun makineleri yer alıyordu. Bu makineler ekseriyetle, titreşimli koltukları ve hidrolik platformlarıyla, dokunsal özellikli ilk kuşak simülatör kabinleriydi. Ağırlık, kullanıcıların birbirleriyle kapışmasını sağlayan, bağlantılı otomobil simülatörlerine aitti. Türünün son örneği olan bu simülatörlerin yaratıldığı dönemde, evlerde kullanılan oyun konsolları çoktan jetonlu makinelerin yerini almıştı. OASIS kullanıma sunulduktan sonra ise jetonlu makinelerle birlikte konsolların da sonu gelmişti zaten.

Müzenin derinlerdeki katmanlarına doğru ilerledikçe, daha eski ve arkaik oyunlara rastlıyordunuz. Yüzyıl başlangıcından kalan jetonlu makineler. Düz ekranlı geniş monitörlerde birbirlerinin canını çıkaran, poligonlardan oluşmuş figürlerin karşılaştığı dövüş oyunları. Oldukça ilkel dokunsal makineli silahlarla oynanan oyunlar. Bir alt katmanda ise oyunların hepsi birbirinin tıpatıp aynısıydı. Buradaki oyunlar, önünde basit bazı oyun kontrol tuşlarıyla bir tüplü ekranın yer aldığı, büyük, ahşap bir dikdörtgen kutunun içerisindeydi. Bu oyunları oynamak için ellerinizi ve gözlerinizi (arada bir de ayaklarınızı) kullanmak durumundaydınız. Dokunsal bir kontrol yoktu. Bu oyunlarda hiçbir şeyi gerçekmiş gibi hissedemiyordunuz. Müzede derinlere indikçe, oyun grafikleri de ilkelleşiyordu.

Gezegenin çekirdeğinde yer alan müzenin en alt katı, 1958'de William Higinbotham tarafından icat edilmiş dünyanın ilk bilgisayar oyunu *Tennis For* Two'ya ayrılmış olan yuvarlak bir odaydı. Antik bir analog bilgisayar üzerinde çalışan oyun, 12 santim çapında bir küçük osiloskop ekranında oynanıyordu. *Tennis For* Two'nun hemen yanında ise, 1962'de bir grup MIT öğrencisi tarafından yaratılmış dünyanın ikinci bilgisayar oyunu *Spacewarl'u* çalıştıran antika bir PDP-1 replikası yerleştirilmişti.

Birçok avcı gibi ben de Archaide müzesini birkaç kere ziyaret etmiştim. Hatta çekirdeğe kadar inerek, ikisinde de ustalaşana dek hem *Spacewar!* hem de *Tennis For Two* oyunlarını defalarca oynamıştım. Aslında müzenin bütün katlarında dolanmış, antik oyunları oynamış, Halliday'in bırakmış olabileceği ipuçlarını aranmıştım. Ama müzeden hiçbir şey çıkmamıştı.

Daha da aşağılara inmeyi sürdürerek, gezegenin çekirdeğinin yalnızca birkaç kat üzerinde bulunan Girişken Simülasyon Sistemleri Müzesi'ne ulaştım. Buraya daha önce bir kez geldiğimden yolumu biliyordum. Müzede, zamanında ev bilgisayarları ve konsollar için yaratılmış olan çeşitli oyun portları da dahil olmak üzere, GSS'nin en popüler oyunlarına ayrılmış sergi alanları yer alıyordu. Halliday'e verilmiş olan beş ayrı Yılın Oyun Tasarımcısı ödülünün gösterildiği yeri bulmam çok zamanımı almadı. Ödüllerin hemen yanında, Halliday'in bronzdan bir heykeli dikilmişti.

Birkaç dakika içinde, burada zaman kaybettiğimi anladım. GSS Müzesi, herhangi bir şeyin alınıp götürülmesini engelleyecek şekilde kodlandığından, burada “toplanacak” kupalar olamazdı. Boşuna bir mücadeleyle, ödüllerden birini lazer kaynak pürmüzümü kullanarak kaidesinden sökmeye çalıştığım birkaç dakikanın ardından pes ettim. Bir başka çıkmaz sokaktaydım. Bütün bu yolculuk zaman kaybıydı. Son bir kez etrafıma bakıp, yaşadığım hayalkırıklığının moralimi bozmamasına çalışarak çıkışa yöneldim.

Geri dönüş yolunda, müzenin daha önceki ziyaretlerimde tam anlamıyla gezmediğim yerlerinden geçen farklı bir güzergah izlemeye karar verdim. Bir dizi tünelin ardından devasa bir meydana çıktım. Burası, yalnızca pizza, bovling, elektronik cihaz ve elbette atari salonlarından oluşan bir tür yeraltı meydanıydı. Bir süre boş sokaklarda dolandıktan sonra, sonunda küçük bir pizzacının bulunduğu dolambaçlı bir arka sokağa girdim.

Mekanın adını okuduğumda olduğum yerde kalakaldım.

Adı Happytime Pizza olan bu küçük dükkan, 1980'lerin ortalarında Halliday'in çocukluğunu geçirdiği kentteki, bir aile tarafından işletilen küçük pizza salonunun replikasıydı. Demek Halliday, Middletown Simülasyonundaki Happytime Pizza kodunu kopyalarak, Archaide müzesine de gizli bir tane yerleştirmişti.

Ne halt ediyordum burada? Avcı mesaj panolarında ya da strateji kılavuzlarında Archaide'daki bu dükkana dair hiçbir şey okumamıştım. Benden önce burayı kimsenin fark etmemiş olması mümkün müydü?

Halliday, Happytime Pizza'dan *Almanak*'ta birkaç kez bahsettiğinden, bu mekanda hoş hatıralarının olduğunu biliyordum. Okuldan sonra hemen eve

gitmek yerine çoğu zaman bu dükkana uğruyordu.

İçeride, 80'lerin klasik pizza/atari salonu atmosferinin inanılmaz detaylarla yeniden canlandırıldığı bir ortam vardı. Tezgahın ardındaki birkaç NPC çalışan, hamurları havaya fırlatıyor, fırından yeni çıkmış turtaları dilimliyordu (Olfatrix'i açtığımda, domates sosunun kokusunu gerçekten alabildiğimi fark ettim). Dükkan oyun ve yemek salonu olarak ikiye ayrılmıştı. Aslında yemek salonunda da oyun makineleri yer alıyordu; tepesi camlı masaların tamamı "kokteyl kabinleri" olarak bilinen oyun masalarıydı. Bu masalarda bir yandan pizzanızı yerken, bir yandan da *Donkey Kong* oynayabilirdiniz.

Aç olsaydım, tezgaha giderek gerçek bir dilim pizza siparişi verebilirdim. Bu sipariş (OASIS hesabımdaki yemek servis tercih ayarlarımda belirttiğim) daireme en yakın pizza salonuna yönlendirilirdi. Pizza birkaç dakika içinde kapımda olur ve ücret de (bahşiş de dahil olmak üzere) OASIS hesap bakiyemden düşülürdü.

Oyun salonunda yürürken, halı kaplı duvarlara monte edilmiş hoparlörlerde patlayan Bryan Adams şarkısını duydum. Bryan, nereye giderse gitsin çocukların her zaman rock istediğine dair bir şeyler söylüyordu. Para bozdurma makinesinin paneline başparmağımı basarak, bir çeyreklik satın aldım. Paslanmaz çelik tabladan çeyrekliği alıp, dikkatimi Simülasyonun en küçük detaylarına yönelterek oyun salonunda etrafıma baktığımda, *Defender* makinesinin markizine yapıştırılmış olan, el yazısıyla yazılmış notu gördüm: *Mekan sahibinin skorunu geçene bedava büyük pizza!*

Ekranda bir R*obotron* oyununun yüksek skor listesi görünüyordu. R*obotron*, tüm zamanların en iyi oyuncusuna, skorunun yanında adının baş harfleri yerine tam bir cümle girme şansını tanıyordu. Bu makinenin patronu da değerli zaferini şu cümleyle taçlandırmayı uygun görmüştü: *Müdür Yardımcısı Rundberg tam bir dallama!*

Karanlık elektronik mağaranın daha da içlerine doğru ilerleyerek, odanın en ucundaki, *Galaga* ve *Dig-Dug* makinelerinin arasındaki *Pac-Man* makinesine yanaştım. Siyah-sarı renklerdeki kabin, çatlak ve çiziklerle kaplıydı, üzerindeki cafcaflı çizimin de boyaları kalkmıştı. *Pac-Man* makinesinin ekranı karanlıktı ve üzerinde "Servis Dışı" yazan bir not yapıştırılmıştı. Halliday neden Simülasyonunda bozuk bir makineye yer vermek istemişti? Bu da bir diğer atmosferik detay mıydı? Meraklanarak daha yakından incelemeye karar verdim.

Kabini duvardan çektiğimde, güç kablosunun takılı olmadığını gördüm. Kabloyu sokete takarak makinenin açılmasını bekledim. Tahmin ettiğim gibi, makine çalışıyordu. Kabini tekrar yerine iterken, bir şey dikkatimi çekti.

Makinenin tepesinde, cam markizi yerinde tutan metal desteğin tam üzerinde, tek bir çeyreklik duruyordu. 1981 tarihliydi. *Pac-Man'in* çıktığı yıldı bu.

1980'lerde, markizin üzerine çeyreklik koymanın, makinede bir sonraki oyunu kendinize rezerve etmek anlamına geldiğini biliyordum. Ama çeyrekliği almak istediğimde, yerinden kıpırdamadı. Sanki kaynakla kabine birleştirilmişti.

Tuhaf bir durumdu.

“Servis Dışı” notunu çıkararak yandaki *Calaga* makinesine yaptıştırdım ve oyunun alçak hayaletlerini listeleyen başlangıç ekranına baktım: Inky, Blinky, Pinky ve Clyde. Ekranın tepesindeki en yüksek skor 3,333,350 puandı.

Aklıma takılan birkaç şey vardı. Gerçek dünyada, *Pac-Man* makinelerinin fişini çektiğinizde, en yüksek skor listesi de silinirdi. Dahası, yüksek skor sayacının 1,000,000 puanda sıfırlanması gerekiyordu. Ama bu makinenin ekranında gösterilen skor 3,333,350 puandı. Yani *Pac-Man*'de yapılabilecek en yüksek olası skorun yalnızca 10 puan altı.

Bu skoru geçmenin tek yolu, mükemmel bir oyun çıkarmaktı.

Nabzımın hızlandığını hissettim. Burada kesinlikle bir şey bulmuştum. Bu eski jetonlu makinenin içine gizlenmiş bir tür Paskalya Yumurtası. Aradığım Paskalya Yumurtası değildi; yalnızca bir yumurtaydı o kadar. Bir tür meydan okuma ya da bilmece. Halliday tarafından yaratılıp buraya konduğuna emin olduğum bir şeydi. Yeşimtaşı Anahtar'la ilgisi olup olmadığını bilmiyordum. Hatta yarışmayla uzaktan yakından ilgisi olmayabilirdi. Ama bunu anlamanın tek bir yolu vardı.

Mükemmel bir *Pac-Man* oyunu çıkarmam gerekiyordu.

Bu hiç de kolay değildi. Son Bölünmüş Ekran'a kadar 256 seviyenin tamamını sıfır hatayla oynamanız gerekiyordu. Bunu yaparken hem tek bir can bile vermemeniz, hem de karşınıza çıkan bütün noktaları, güç haplarını, meyveleri ve hayaletleri yemeniz gerekiyordu. Oyunun altmış yıllık tarihinde kayıtlara geçen mükemmel oyun sayısı yirminin altındaydı. Bu rekorlardan biri (ve en hızlı olanı), Halliday'in kendisi tarafından dört saatten kısa sürede gerçekleştirilmişti. Halliday rekorunu, Girişken Oyunlar şirketinin dinlenme odasında bulunan orijinal bir *Pac-Man* makinesinde kırmıştı.

Halliday'in çok sevdiğini bildiğim bu oyun üzerine zamanında epey araştırma yapmıştım. Ama asla mükemmel bir oyun çıkarmayı başaramamıştım. Gerçi bunu denememiştim de. En azından böyle bir şeye girişmek için nedenim olmamıştı.

Kutsal günlüğümü açarak, o güne dek *Pac-Man* üzerine topladığım bilgileri içeren bütün klasörleri ekranıma çektim. Orijinal oyun kodu. Tasarımcı Toru

Iwatani'nin geniş biyografisi. Yazılmış bütün *Pac-Man* strateji kılavuzları. *Pac-Man* çizgi film serisinin bütün bölümleri. *Pac-Man* tahıl gevreğinin muhteviyatı. Ve, elbette, oyun şablonları. *Pac-Man* şablon diyagramlarının yanı sıra, tarihteki en iyi *Pac-Man* oyuncularının oyunlarından oluşan yüzlerce saatlik arşiv kayıtlarına sahiptim. Bu dosyalar üzerinde uzun saatler çalışmış olmama rağmen, hafızamı tazelemek için çabucak göz gezdirdim. Ardından kutsal günlüğümü kapatarak, düello öncesinde rakibini inceleyen bir silahşor gibi, bakışlarımı önümdeki *Pac-Man* makinesine çevirdim.

Kollarımı uzattım, omuzlarımın üzerinde kafamı ve boynumu çevirdim, parmaklarımı kütürdettim.

Soldaki jeton yuvasına bir çeyreklik attığımda, makineden tanıdık bir elektronik *dı-dıt!* sesi yükseldi. Player One tuşuna bastım ve kendimi ilk labirentin içinde buldum. Sağ elimle joysticki kavrayarak oynamaya başladım ve pizza şekilli kahramanımla bir labirentten diğerine geçtim. *Vakavaka-vaka-vaka.*

Oyuna yoğunlaştıkça etrafımı saran sentetik ortam gittikçe belirsizleşti; kendimi iki boyutlu antik bir gerçekliğin içinde kaybetmiştim. Tıpkı *Dungeons of Daggorath*'ta olduğu gibi, bir kez daha Simülasyon içerisindeki bir Simülasyonu oynuyordum. Oyun içindeki bir oyunu.

Birkaç yanlış başlangıç yaptım. Bazen bir, hatta iki saat oynadıktan sonra küçük bir hata yapıyor ve makineyi yeniden çalıştırarak oyuna sıfırdan başlamam gerekiyordu. Artık sekizinci oyunumdaydım ve altı saattir durmaksızın oynuyordum. Dokken gibi sallıyordum ortalığı. Bu oyunum o ana dek ki oynamalarımdan mükemmeldi. 255. seviyedeydim ve henüz tek bir hata bile yapmamıştım. Tek can bile vermeden, (hep birlikte maviye dönmeyi kestikleri on sekizinci labirente dek) her bir güç hapıyla dört hayaleti birden çivilemeyi ve ekranda beliren bütün meyve, kuş, çan ve anahtarları yemeyi başarmıştım.

Hayatımın en iyi oyununu çıkarıyordum. Bu kadardı işte. Bunu hissedebiliyordum. Her şey en sonunda yerli yerine oturuyordu. Parıltılar saçıyordum.

Her labirentte, hemen başlangıç pozisyonunun üzerinde, *Pac-Mari*in on beş dakikaya kadar "saklanabileceği" bir yer vardı. Burada, hayaletler sizi bulamıyordu. Bu numaradan yararlanarak, son altı saat içinde iki hızlı yemek ve tuvalet molası verebilmiştim.

255. labirentte noktacıkları yiyerek ilerlerken, oyun salonunun hoparlörlerinde "Pac-Man Fever" şarkısı patladığı anda gülümsedim. Bunun Halliday'in küçük bir jesti olduğunu biliyordum.

Doğruluğu kesinlenmiş oyun şablonumu son bir kez kullanarak, joysticki sağa kırıp tünelden geçtim ve ekranın ters tarafından çıkıp geriye kalan son noktacıkları yemek için aşağı saldırdım. En sonunda labirent bütünüyle temizlenmişti. Mavi labirentin dış hatları beyaz bir ışıkla parlarken derin bir nefes aldım. Ve gözlerimin önünde belirdi. Efsanevi Bölünmüş Ekran. Oyunun son aşaması.

O anda, olabilecek en kötü zamanlamayla, son labirenti oynamaya başladıktan yalnızca birkaç saniye sonra, ekranımda Skorbord uyarısı yanıp sönmeye başladı.

Pac-Man ekranımın üzerinde beliren ilk on listesine göz attığım kısa aralıkta, Aech'in Yeşimtaşı Anahtar'ı bulan ikinci kişi olduğunu gördüm. Skoru 19.000 puan artarak ikinci sıraya yükselmiş ve beni üçüncülüğe itmişti.

Nasıl bilmiyorum ama bu haberle kendimi kaybetmemeyi başardım. Oyunuma daha da yoğunlaştım. Joysticki daha sıkı tutarak, bu haberin konsantrasyonumu bozmasını reddettim. Neredeyse tamamlamak üzereydim! Bu karmaşık labirentte son 6.760 puanı topladığımda, en yüksek skora ulaşacaktım.

Labirentin dokunulmamış sol yarısını temizlerken kalbim müziğin temposuyla birlikte atıyordu. Oyunun tükenmiş olan hafızasını hiçe sayıp *Pac-Man'ı* pikselize ekranda ilerleterek sol yarıyı tamamen temizledim ve sağ tarafa geçtim. Bütün bu kargacık burgacık hayaletlerin ve karmaşık grafiklerin altında, her biri on puan değerinde dokuz noktacık daha vardı. Onları göremesem de yerlerini ezbere biliyordum. Zaman kaybetmeden bu dokuz noktacığı bularak 90 puan daha kazandıktan sonra, en yakınımdaki hayaletin -Clyde- üzerine giderek *Pancide* (*Pac-Man* intiharı) gerçekleştirdim ve oyuna başladığımdan bu yana ilk kez can kaybettim. *Pac-Man* donarak, uzayıp giden *dı- dıt* çığlığıyla hiçliğe karıştı.

Son labirentte *Pac-Man* her öldüğünde, saklı durumdaki dokuz noktacık ekranın sağ tarafında yeniden beliriyordu. Oyunda olası en yüksek skoru elde etmek için yapmam gereken beş kez bilerek ölmek ve her seferinde bu dokuz noktacığı tekrar yiyerek 90 puan daha almaktı.

Düşüncelerimin, o anda elinde Yeşimtaşı Anahtar'ı tuttuğundan emin olduğum Aech'e kaymaması için büyük çaba gösteriyordum. Muhtemelen anahtarın üzerine kazınmış olan ipucunu okuyordu.

Joysticki sağa kırarak, son ekranın dijital enkazının içinde ilerlemeyi sürdürdüm. Artık bu işi gözlerim kapalı bile yapabilirdim. Ekranın alt kısmındaki iki noktacığı yemek için Pinky'yi oltaya getirdim, ardından merkezdeki üç ve son olarak da tepede kalan dört noktacığı aldım.

Başarmıştım. 3,333,360 puan! Mükemmel oyun!

Ellerimi joystickle kontrol tuşlarından çekerek, dört hayaletin *Pac-Man'le* birleşmesini seyrettim. Labirentin tam ortasında GAME OVER yazısı yanıp sönmeye başladı.

Bekledim. Hiçbir şey olmadı. Birkaç saniye sonra, oyun başlangıç ekranına dönerek dört hayaleti, adlarını ve lakaplarını gösterdi.

Bakışlarım markizin üzerindeki çeyrekliğe kaydı. Saatler önce yerinden kıpırdamayan madeni para o anda havalanarak doğrudan Avatarımın avcuna düştü. Ardından ekranımda, avcumun içinde kaybolan çeyrekliğin envanterime eklendiğini belirten bir mesaj belirdi. Çeyrekliği incelemek için almak istediğimde, bunu yapamadığımı fark ettim. Çeyreklik bir simge olarak envanterimde duruyordu. Onu alamıyor ya da bırakamıyordum.

Paranın büyülü özellikleri varsa bile, bu özellikler açıklamalarda verilmiyordu. Hatta açıklamalar kısmı tamamen boştu. Çeyreklik hakkında daha fazla bilgi edinmek için, yüksek seviyeli bir dizi keşif büyüsü uygulamam gerekiyordu belki de. Günlerce sürecek ve bir yığın pahalı bileşen gerektirecek bu işin sonunda bile, büyülerin bana çeyreklik hakkında bilgi vereceği garanti değildi.

Ama o anda çeyrekliğin gizemi üzerine çok fazla kafa patlatamayacak durumdaydım. Aklımda asıl dönen, hem Art3mis hem de Aech'in beni geçerek Yeşimtaşı Anahtar'ı bulmuş olmasıydı. Ve Archaide'da en yüksek skoru çakarak tamamladığım *Pac-Man* oyunu da beni anahtara yakınlaştırmamıştı. Yalnızca zaman kaybetmiştim.

Yeniden gezegen yüzeyine çıktım. *Vonnegut*'un kokpitine geçerken, Aech'ten bir e-posta geldiğini gördüm. E-postanın konusunu okuduğumda kalbim hızla atmaya başladı. Nefesimi tutarak Aech'in mesajını açtım.

Sevgili Parzivâl,
Artık seninle resmen ödeştik, tamam mı? Sana olan borcum tam olarak ödenmiş bulunuyor.
Acele etsen iyi olur. Altılılar çoktan yola çıkmıştır.
Bol şans,
Aech

Aech'in imzasının altında, mesaja eklenmiş olan bir imaj dosyası olduğunu gördüm. İmaj, metin-tabanlı macera oyunu *Zork*'un (Personal Software tarafından TRS-80 Model 111 için 1980 yılında yayınlanan versiyonun) kullanım kılavuzu kapağının yüksek çözünürlüklü bir taramasıydı.

Çok uzun zaman önce, Av'ın ilk yılında, *Zork*'u bir kez oynayarak çözmüştüm. Ancak aynı yıl içinde, aralarında *Zork*'un devamı niteliğinde olan oyunların da bulunduğu, metin-tabanlı klasik macera oyunlarından yüzlercesini oynamıştım ve Zork'un detayları hafızamdan silinmişti. Metin-tabanlı eski macera oyunlarının çoğu kendini yeterince açıkladığından, Zorfe'un kullanım kılavuzunu okuma zahmetine girmem için bir neden görememiştim. Ama bunun muazzam bir hata olduğunu anlıyordum.

Kılavuzun kapağında, oyundan bir sahnenin betimlendiği bir resim yer alıyordu. Zırh giymiş, başında kanatlı bir miğfer olan gözükara bir maceraperest, parlayan mavi kılıcını havaya kaldırmış, önünde tir tir titreyen bir trolü vurmaya hazırlanıyordu. Maceracı, diğer elinde birkaç parça hazine taşıyordu. Ayaklarının altında, insan kemiklerinin arasına saçılmış başka ganimetler de uzanıyordu. Kara, uzun dişli bir yaratık, hain gözlerini maceracıya dikmiş, pusuda bekliyordu.

Bütün bunlar resmin ön planında yer alıyordu ancak bakışlarım arka plandaki bir şeye takılmıştı: ön kapısı ve pencereleri tahtalarla kapatılmış, büyük beyaz bir ev.

Uzun zaman bakımsız bırakılmış beyaz ev.

Birkaç saniye boyunca resme bakarken, aylar önce bu bağlantıyı kuramadığım için kendime lanetler yağdırdım. Ardından toparlanarak, *Vonnegut*'un motorlarını çalıştırdım ve rotayı Archaide'a çok da uzak olmayan Sektör 7'deki bir diğer gezegene çevirdim. Burası, *Zork* oyununun detaylı bir yeniden yaratımına ev sahipliği yapan, Frobozz adında bir gezegendi.

Ve artık öğrendiğim kadarıyla, Yeşimtaşı Anahtar'ın saklandığı yer.

Frobozz, avatarlar tarafından nadiren uğranan birkaç yüz dünyadan oluşmuş XYZZY Kümesi adındaki gezegenler topluluğunda bulunuyordu. OASIS'in ilk zamanlarında yaratılmış olan bu gezegenlerin her biri, metin-tabanlı klasik macera oyunlarının ya da MUD[42] ortamlarının hayata geçirilmiş haliydi. Bu dünyalar bir tür tapmak, OASIS'in atalarına etkileşimli bir saygı gösterisi olarak düşünülebilirdi.

Modern uzmanlar tarafından “etkileşimli kurgu” olarak nitelendirilen metin-tabanlı macera oyunları, oyuncunun bulunduğu sanal ortamın oluşturulması için metinlerden yararlanıyordu. Oyun programı, etrafınızı saran ortamın yazılı olarak basit bir açıklamasını vererek, bir sonraki hamlenizi sorardı. Hareket etmek, herhangi bir hamlede bulunmak ya da etrafınızdaki ortamla etkileşime girmek için, avatarınızın yapmasını istediğiniz şeyi metin komutu olarak verirdiniz. Çok basit olması gereken bu komutlar genellikle iki-üç kelimeyi

geçmezdi (“güneye git” ya da “kılıcı al” gibi). Oyuncunun verdiği komut aşırı karmaşık olduğunda, oyunun basit sözdizimsel motoru bunu anlamazdı. Metin-tabanlı macera oyunlarında yapmanız gereken, bulunduğunuz sanal dünyada ilerlemek, hâzineleri toplamak, düşmanlarla savaşmak, tuzaklardan kaçınmak ve bilmeceleri çözmek için sürekli olarak metinleri okumak ve okuduklarınıza göre basit komutlar girmekti.

Hayatımda oynadığım ilk metin-tabanlı macera oyunu olan *Colossal Cave*'de, arayüz bana ilk başta aşırı ölçüde basit ve ilkel görünmüştü. Ancak birkaç dakika içerisinde, ekrandaki metinlerle yaratılan gerçekliğin esiri olmuştum. Anlamlandıramadığım bir şekilde, oyunun iki cümlelik basit oda açıklamaları zihnimde canlı görüntülere dönüşüyordu.

Zork, ilk ve en ünlü metin-tabanlı macera oyunlarından biriydi. Kutsal günlüğümdeki kayıtlara göre, dört yıl kadar önce, tek bir günde oyunu sonuna dek oynamıştım. Aradan geçen zamanda, affedilemez bir şekilde, oyunla ilgili çok önemli iki detayı unutmuş olduğumu anladım:

1. *Zork*'un açılışında, karakteriniz kepenkleri kapalı beyaz bir evin önünde duruyordu.
2. Bu beyaz evin oturma odasında bir kupa vitrini vardı.

Oyunu tamamlamak için, topladığınız bütün hâzineleri oturma odasına getirerek kupa vitrininin içine koymanız gerekiyordu. En sonunda, kıtanın geri kalanını anlamıştım.

Kaptan saklıyor Yeşimtaşı Anahtar'ı
Uzun zaman bakımsız bırakılmış beyaz bir evde
Oyunu bitirecek düdük çalınabilir
Ancak kupaların tamamı elde edildiğinde

On yıllar önce, GSS tarafından lisansları alman *Zork* ve devam oyunlarının etkileyici üç boyutlu Simülasyonları, *Zork* evreninden bir karakterin adını taşıyan Frobozz gezegenine yerleştirilmişti. Yani uzun zaman bakımsız bırakılmış (ve son altı aydır hangi cehennemde olduğunu anlamaya çalıştığım) şu beyaz ev, Frobozz'da beni bekliyordu.

Geminin navigasyon bilgisayarını kontrol ettiğimde, ışık hızında Frobozz'a ulaşmanın yalnızca on beş dakika süreceğini hesapladım. Altılılar'ın benden önce gezegene ulaşması kuvvetle muhtemeldi. Bu olduğu takdirde, ışık hızından çıktığım anda Frobozz yörüngesindeki Altılı filosuyla karşılaşacaktım. O zaman

gezegenin yüzeyine erişmek için onlarla çarpışmam gerekecekti. Barikatlarını aşsam bile, Yeşimtaşı Anahtar'ı bulmaya çalışırken nefeslerini sürekli ensemde hissedeceğim ortadaydı. Her halükarda kötü senaryolarla karşı karşıyaydım.

Neyse ki B planım vardı. Işınlanma Yüzüğü. Envanterimdeki en değerli büyülü nesnelerden biri olan bu yüzük, Gygax'da boğazladığım kırmızı bir ejderhanın zulasından çıkmıştı. Işınlanma Yüzüğü, ayda tek bir kere olmak üzere, Avatarımın OASIS'te istediği yere ışınlanmasını sağlıyordu. Sahip olduğum günden itibaren bu yüzüğü yalnızca birkaç kez, son anda bir yerden kaçmaya çalışırken ya da gerçekten acelem olduğunda kullanmıştım. Şu anda da böyle bir durumdaydım.

Vonnegut'un bilgisayarını, gemiyi otomatik pilotla Frobozz'a indirmesi için programladım. Hiperuzaydan çıktığı anda *Vonnegut*'un gizlenme programı devreye girecek ve otomatik pilot gezegen üzerinde bulunduğum noktayı saptayarak yakınlarımda bir yere iniş yapacaktı. Şansım yaver giderse, Altılılar tarafından saldırıya uğramadan *Vonnegut* bana ulaşabilirdi. Aksi takdirde, Altılı ordusu üzerime çökerken Frobozz'da kapana kısılıp kalırdım.

Vonnegut'un otomatik pilotunu devreye soktuktan sonra, komut kelimesini (“Brundell”) söyleyerek Işınlanma Yüzüğü'nü canlandırdım. Yüzük parlamaya başladığında, ışınlanmak istediğim gezegenin adını söyledim. Ekranımda Frobozz'un haritası belirdi. Frobozz büyük bir gezegendi ve tıpkı Middletown gibi, yüzeyi aynı Simülasyonun (yani *Zork* oyun alanının) yüzlerce özdeş kopyasıyla kaplıydı. Frobozz üzerinde birbirinin tıpatıp aynısı 512 *Zork* alanı yer alıyordu; bunun anlamı gezegen yüzeyinde 512 beyaz ev olduğuydu. Bu evlerden herhangi birinde Yeşimtaşı Anahtar'ı bulabileceğimi tahmin ettiğimden, harita üzerinde rastgele bir seçim yaptım. Tek görebildiğim yüzükten çıkan kör edici ışık oldu. Ve avatarım Frobozz yüzeyindeydi.

Kutsal günlüğümü açarak *Zork*'u çözmek için lazım olacak orijinal notlarımı ekranıma çektim. Ardından oyun alanının bir haritasını ekranımın diğer bir köşesine yerleştirdim.

Gökyüzünde Altılılar'a dair herhangi bir işaret görmesem de, bunun Frobozz'da olmadıkları anlamına gelmeyeceğini biliyordum. Sorrento ve adamları şu anda gezegendeki 512 oyun alanından birine ışınlanmış olabilirdi. Zaten bu anı bekleyen Altılılar'ın Sektör 7'ye kamp kurduğu herkes tarafından biliniyordu. Skorunun yükseldiğini gördükleri anda Fyndoro'nun Keşif Tableti'ni kullanarak Aech'in Frobozz'da olduğunu öğrenmiş olmalıydılar. Yani henüz gelmedilerse bile, Altılı filoları yolda olmalıydı. Bu yüzden anahtarı mümkün olan en çabuk şekilde bulmalı ve toz olmalıydım.

Etrafıma baktım. Her şey ürkütücü şekilde tanıdık geliyordu.

Zork'un açılışındaki metin şöyleydi:

EVİN BATISI
Açık bir alanda, ön kapısına tahta çakılmış bir evin batısındasın.
Burada küçük bir posta kutusu görüyorsun.

Avatarım, metinde bahsedilen açık alanda, beyaz evin batı yönündeydi. Viktorya tarzı harap köşkün ön kapısına tahta çakılmıştı ve birkaç metre ilerimde, eve giden patikanın hemen ucunda bir posta kutusu vardı. Evin etrafı sık bir ormanlık alanla çevriliydi ve ormanın ötesinde engebeli dağ sıralarını seçebiliyordum. Sol tarafıma baktığımda, kuzeye doğru giden bir patika gördüm.

Evin arkasına koşarak, aralık bırakılmış küçük pencereden içeri tırmandım. Tahmin ettiğim gibi, kendimi mutfakta bulmuştum. Odanın ortasında ahşap bir masa ve masanın üzerinde, uzun kahverengi bir kese kağıdıyla bir su şişesi duruyordu. Hemen yan tarafımda ocak ve biraz ilerimde çatı katına çıkan merdiven vardı. Solumdaki koridor oturma odasına açılıyordu. Her şey tıpkı oyunda olduğu gibiydi.

Mutfakta, orijinal oyunda bu oda için verilen metnin bahsetmediği şeyler de vardı. Fırın, buzdolabı, birkaç ahşap sandalye, lavabo ve dolaplar. Buzdolabını açtığımda, içinin hazır yemeklerle dolu olduğunu gördüm. Fosilleşmiş bir pizza, bozulmuş pudingler, et ve bir sürü çeşni paketi. Dolaplarda ise pirinç, makarna, çorba gibi konserve ve kuru gıdalar saklanmıştı.

Ve tahıl gevreği.

Dolaplardan biri yalnızca, çoğu ben doğmadan üretimden kalkmış klasik tahıl gevrekleriyle doluydu. *Fruit Loops, Honeycombs, Lucky Charms, Count Chocula, Quisp, Frosted Flakes.* Dolabın arkasında gizlenmiş durumda olan kutu ise *Cap'n Crunch*'tı. Kutunun önünde büyük harflerle “OYUNCAK DÜDÜK İÇİNDE!” yazıyordu.

Kaptan saklıyor Yeşimtaşı Anahtar'ı

Kutunun içindekileri tezgahın üzerine döktüm. Aradığım şey, etrafa saçılan altın renkli tahıl gevreklerinin arasındaydı: selofan bir zarfın içinde, küçük plastik bir düdük. Selofan zarfı yırtarak düdüğü elime aldım. Sarı renki düdüğün bir tarafında, *Cap'n Crunch*'ın çizgi film yüzü, diğer tarafında ise küçük bir köpek vardı. Düdüğün her iki tarafında da, “Cap'n Crunch Bo'sun Düdük” yazıyordu.

Düdüğü avatarımın dudaklarına götürüp üfledim. Ama düdükten ses çıkmadığı gibi, başka bir şey de olmadı.

Oyunu bitirecek düdük çalınabilir ancak kupaların tamamı elde edildiğinde

Düdüğü cebime atarak, mutfak masasının üzerindeki kese kağıdını açtım. İçerisindeki bir diş sarımsağı envanterime ekledim. Ardından oturma odasına koştum. Odanın zemini büyük, Oryantal bir halıyla kaplıydı. Etrafa, 1940'lı yılların filmlerinde gördüğüm türden antika mobilyalar yerleştirilmişti. Batı tarafındaki duvarda, üzerine tuhaf karakterlerin kazındığı ahşap bir kapı vardı. Karşı taraftaki duvarın önünde ise camdan bir kupa vitrini duruyordu. Vitrinin içi boştu. Üzerine pille çalışan bir fener koyulmuştu ve arkasındaki duvarda ise parıltılar saçan bir kılıç asılıydı.

Kılıçla feneri aldım, ardından gizli kapağı ortaya çıkarmak için Oryantal halıyı rulo yaparak kaldırdım. Kapağı açtığımda, karanlık kilere inen merdivenleri gördüm.

Feneri yaktım. Merdivenden inerken kılıcım parıldıyordu.

Oyunun labirentlerinde, odalarında, koridorlarında yolumu bulmak ve bilmeleri çözmek için tam olarak yapmam gerekenleri gösteren günlüğümdeki *Zork* notlarını takip ettim. Oyunda ilerledikçe topladığım on dokuz kupayı, her seferinde birkaç tanesini taşıyarak oturma odasındaki vitrine yerleştirdim. Yolumun üzerinde birkaç tane NPC'yle de cebelleşmem gerekti: bir trol, bir Tepegöz ve gerçekten sinir bozucu bir hırsız. Oyunda uzun süreli bekleme yaptığımda saklandığı karanlık gölgelerden çıkarak dişlerini etime geçirmek için bekleyen efsanevi *Zork* canavarından ise uzak durmak için elimden geleni yaptım.

Mutfaktaki dolapta gizlenmiş olan *Cap'n Crunch* düdüğü dışında, herhangi bir sürpriz ya da orijinal oyundan sapmayla karşılaşmadım. *Zork*'un bu gerçekçi üç boyutlu versiyonunu çözmek için, metin-tabanlı orijinal versiyonda gerekenlerin aynısını yapmam yeterli oldu. Ne yapmam gerektiğini kestirmek için bir an olsun durmadan, oyunu yirmi iki dakikada tamamladım.

Oyunun on dokuz kupasından en sonuncusu olan küçük pirinç bibloyu bulduktan kısa süre sonra, ekranımda *Vonnegut*'un dışarıda olduğunu bildiren bir mesaj belirdi. Otomatik pilot, gemiyi beyaz evin batısında kalan açıklık alana indirmişti. Geminin gizlenme sistemi halen devredeydi ve kalkanlar açıktı. Altılılar gezegenin yörüngesine ulaşmışlarsa bile, en azından *Vonnegut*'u gözden kaçırmış olduklarını umuyordum.

Oturma odasına koşarak son bibloyu da vitrine yerleştirdim. Bunu yaptığımda, orijinal oyunda olduğu gibi, vitrinin içerisinde bir harita belirdi; bu harita

oyunun sonunu getirmenizi sağlayacak saklı durumdaki el arabasının yerini gösteriyordu. Ancak ne harita ne de oyunu tamamlamak umurumdaydı. Artık bütün kupalar toplanmış olduğundan, *Cap'n Crunch* düdüğünü cebimden çıkardım. Bilgisayar korsanlığı tarihinde bu düdüğü ünlü yapan 2600-hertz'lik tonu çıkarmak için düdüğün üzerindeki üç delikten sonuncusunu kapattım ve net, keskin bir nota üfledim.

Üflememle birlikte düdük küçük bir anahtara dönüştü ve Skorbord'daki skorum 18.000 puan yükseldi.

Aech'in 1.000 puan üzerine çıkarak bir kez daha ikinciliğe yükselmiştim.

Bir saniye sonra, *Zork* Simülasyonu yeniden başlatıldı. Vitrindeki on dokuz kupa kaybolmuştu. Muhtemelen onları bulduğum asıl yerlerine dönmüşlerdi. Evin geri kalanıyla oyun alanı da, geldiğim andaki gibi dokunulmamış görünüyordu.

Avcumun içindeki anahtara baktığımda hissettiğim panikle kısa bir sarsıntı yaşadım. Anahtar, yeşimtaşının süt gibi yeşil renginde değildi. Gümüştü! Ama anahtarı çevirerek daha yakından incelediğimde, sakız ya da çikolotalarda kullanılan türden bir ambalaj kağıdına sarılı olduğunu anladım. Kağıdı dikkatli bir şekilde sıyırdığımda, cilalı yeşil taştan yapılma anahtar ortaya çıktı.

Yeşimtaşı Anahtar.

Tıpkı Bakır Anahtar'da olduğu gibi, bu anahtarın yüzeyine de bir ipucu kazınmıştı.

Görevinize teste girerek devam edin.

İpucunu birkaç kez okumama rağmen, aklımda ne anlama gelebileceğine dair herhangi bir fikir oluşmadığından, anahtarı envanterime ekleyip, sarılı olduğu kağıdı daha yakından inceledim. Ambalajın bir yüzü gümüş folyo, diğer yüzü ise beyaz kağıttandı. Her iki tarafta da herhangi bir işaret yoktu.

O anda mekiklerin uğultusunu duydum. Altılılar geliyor olmalıydı. Uğultunun yoğunluğundan, kalabalık bir filonun yaklaşmakta olduğunu anladım.

Ambalaj kağıdını cebime atıp evden dışarı çıktım. Gökyüzü, metal eşek arılarından oluşmuş öfkeli bir sürüyü andıran savaş mekikleriyle kaplanmıştı. Sanki gezegenin bütün yüzeyini kapatmak istiyorlarmış gibi, mekikler alçalırken küçük gruplara ayrılarak farklı yönlere dağılıyorlardı.

Altılılar'ın beyaz evin 512 kopyasını birden ablukaya almaya kalkışacak kadar budala olduğunu sanmıyordum. Bu strateji Ludus'ta yalnızca birkaç saat için işlerine yaramıştı ve orada ablukaya almaları gereken tek bir yer vardı. Tamamı PvP bölgesi olan Frobozz'da hem büyü hem de teknoloji geçerliydi; yani hiç şansları yoktu. Çok geçmeden, tepeden tırnağa silahlanmış sürüyle avcı gezegeni

dolduracaktı ve Altılılar bütün bu avcıları Frobozz'dan uzak tutmaya çalıştığı takdirde, OASIS tarihinde görülmemiş ölçekte bir savaş patlayacak demekti.

Beyaz evin önündeki açıklık alanı aşarak gemimin rampasına çıktığım anda, yüz kadar mekikten oluşan büyük bir filonun bulunduğum noktaya yaklaştığını gördüm. Hedefleri bendim.

Max çoktan *Vonnegut*'un motorlarını çalıştırmış olduğundan, kendimi içeri attığım anda gemiyi kaldırması için haykırdım. Hızla kokpit kontrollerinin başına geçip motor gücünü sonuna kadar yükselttim. Alçalmakta olan Altılı mekikleri sert manevralarla dönerek peşime takılmıştı. *Vonnegut* hızla gökyüzünde yükselirken birkaç yönden ağır ateş açıldığını fark ettim. Şanslıydım. Altımda hızlı bir gemi vardı ve kalkanlarım yörüngeye ulaşmamı sağlayacak kadar sağlamdı. Ancak yörüngeye çok az bir mesafe kalmışken ateşe daha fazla dayanamayan kalkanlarım devre dışı kaldı ve ışık hızına çıkmadan önceki son birkaç saniye içerisinde *Vonnegut*'un gövdesi ciddi hasar aldı.

Çok ucuz atlatmıştım. Piçler az kalsın beni enseliyordu.

Gemim kötü durumda olduğundan rotamı Sektör 10'un yörüngesinde bulunan mekik tamir dükkanı Joe'nun Garajı'na çevirdim. Joe'nun Garajı, NPC'ler tarafından işletilen, makul fiyatlar karşılığında şimşek hızında hizmet veren dürüst bir tamir dükkanıydı. *Vonnegut*'un ne zaman tamire ya da yükseltmeye ihtiyacı olsa burayı tercih ediyordum.

Joe ve ekibi *Vonnegut*'un üzerinde çalışırken, Aech'e kısa bir teşekkür mesajı gönderdim. Bana olduğunu düşündüğü borcu her neyse, bu borcun artık tamamen kapanmış olduğunu belirttim. Ayrıca son zamanlarda tam anlamıyla duyarsız ve bencil bir it gibi davrandığımı kabul ederek affını diledim.

Gemimin tamiri tamamlandığında daha fazla zaman kaybetmeden kaleme giderek, günün geri kalanını haber kanallarının başında geçirdim. Frobozz haberi bütün dünyaya yayılmıştı ve imkanı olan bütün avcılar çoktan gezegene ışınlanmıştı. Altılılarda çarpışarak Yeşimtaşı Anahtar'ı almak isteyen diğer binlerce avcı ise mekiklerle Frobozz'a iniyordu.

Haber kanalları Frobozz'un farklı noktalarında (“uzun zaman bakımsız bırakılmış evin” neredeyse bütün kopyalarında) patlak veren yüzlerce şiddetli çarpışmayı canlı olarak gösteriyordu. Ludus'ta olduğu gibi, büyük avcı klanları Altılı filolarına saldırı gerçekleştirmek için güçlerini bir kez daha birleştirmişti. OASIS tarihine Frobozz Savaşı olarak geçecek bu çarpışmalarda şimdiden her iki taraf da ciddi kayıplar veriyordu.

Savaş filoları avcı klanlarını *Zork* Simülasyonlarına yaklaştırmamaya çalışırken, Altılılar'ın Yeşimtaşı Anahtar'ın kopyalarını toplamaya başladığı anı

görmek için Skorbord'u takip ediyordum. Çok geçmeden korktuğum şey gerçekleşti ve Skorbord'da Sorrento'nun IOI numarasının yanındaki skor 17000 puan yükseldi. Sorrento dördüncülüğe çıkmıştı.

Artık Altılılar Yeşimtaşı Anahtar'ı nerede bulacaklarını ve nasıl elde edeceklerini kesin olarak bildiklerinden, Sorrento'nun adamlarının puanlarının da kısa süre içerisinde yükseleceğini tahmin etmek zor değildi. Ancak beni şaşırtan bir şekilde, anahtarı ele geçiren bir sonraki avatar IOI çalışanlarından biri değil, Shoto oldu. Shoto bu işi Sorrento'dan yirmi dakika sonra başarmıştı.

Shoto, Frobozz'u ablukaya alan Altılı güçlerini atlatmayı başarmış, gezegendeki 512 beyaz evden birine dalmış, on dokuz kupayı toplamış ve Yeşimtaşı Anahtar'ın kopyasını elde etmişti.

Skorbord'da Daito'nun puanının da yükselmesini bekledim. Ama bu olmadı.

Shoto'nun anahtarı bulmasından birkaç dakika sonra, Daito'nun adı Skorbord'dan silindi. Bunun tek bir açıklaması olabilirdi: Daito öldürülmüştü.

Gezegene kapağı atan her avcının karmaşayı daha da büyüttüğü sonraki on iki saat içerisinde, Frobozz tam anlamıyla kaosa sürüklendi.

Zork oyun alanlarının 512'sini birden ablukaya almak gibi delicesine bir hamleye kalkışan Altılılar, devasa ordularını gezegenin dört bir tarafına dağıtmıştı. Ancak ne denli güçlü ve donanımı yüksek bir orduya sahip olsalar da, kalkıştıkları şey boylarını aşıyordu. Aynı gün içerisinde yalnızca yedi Altılı avatarı daha Yeşimtaşı Anahtar'ı ele geçirebildi. Güçlerini birleştirmiş olan avcı klanları saldırılarını başlattığında, Altılılar ağır kayıplar vererek geri çekilmek zorunda kaldı.

Birkaç saat sonra, Altılı komuta kademesi yeni bir stratejiye geçme kararı aldı. 500'ün üzerinde Simülasyonu aynı anda ablukaya alamayacakları ya da geniş kapsamlı avcı akınım engelleyemeyecekleri ortaya çıkmıştı. Yeni stratejileri, bütün filolarını gezegenin güney kutbu yakınlarında, bitişik durumdaki on Zork alanında toplamaktı. Zaman kaybetmeden bu on alanın üzerine güç kalkanları gererek, kalkanların dışına zırhlı müfrezeler yerleştirdiler.

Altılı filoları bu oyun alanlarını koruyacak ve avcıların içeri girmesini engelleyecek güce sahip olduğundan, daha küçük ölçekli bu yeni strateji işe yaradı (Frobozz üzerinde açık ve korunmasız durumda 500 küsür oyun alanı varken herhangi bir avcının Altılılar'ın egemenliğindeki bölgeye girmek için uğraşması için neden de yoktu zaten). Kendilerine rahatsız edilmeden çalışacakları bir ortam yaratan Altılılar, her bir beyaz evin önüne on sıra avatar dizerek, anahtarı ele geçirmeleri için bu ekipleri ardı ardına içeri göndermeye

başladılar. Yaptıkları şey gün gibi ortadaydı; Skorbord'daki her bir IOI çalışanının skoru 15.000'er puan yükselmeye başlamıştı.

Aynı esnada, gezegendeki diğer Simülasyonlarda anahtarı ele geçiren avcıların da puanları yükseliyordu. Yeşimtaşı Anahtar'ın yeri artık herkes tarafından bilindiğinden, kıtayı çözerek anahtarın nasıl ele geçirileceğini anlamak çok daha kolaydı. İlk Kapı'yı temizlemiş olan herkes gelip Yeşimtaşı Anahtar'ını alabilirdi.

Frobozz Savaşı sonlarına yaklaşırken, Skorbord'daki durum şuydu:

```
1.   Art3mis     129.000  ∏
2.   Pdrzivdl    128.000  ∏
3.   Aech        127.000  ∏
1.   101-655321  122.000  ∏
5.   Shoto       122.000  ∏
6.   101-613187  105.000  ∏
7.   101-621671  105.000  ∏
8.   101-678321  105.000  ∏
9.   101-637330  105.000  ∏
10.  101-699123  105.000  ∏
```

Shoto, Sorrento'yla aynı puana sahip olsa da, Sorrento bu puana daha önce çıkmış olduğundan Japon avcının üstünde yer alıyordu. Bakır ve Yeşimtaşı Anahtarlar'a ilk ulaşan avatarlar olarak Art3mis, Aech ve Shoto ile kazandığımız az miktardaki bonus puan adlarımızın halen kutsal “Beş Büyükler”de kalmasını sağlamıştı. Ama Sorrento da bu bonusu kazanmıştı. IOI numarasını Shoto'nun üzerinde görmek tüylerimi diken diken ediyordu.

Daha aşağıdaki sıralara baktığımda Skorbord'da artık beş binin üzerinde avatarın yer aldığını gördüm. Sonunda *Joust*'ta Acererak'ı alt ederek Bakır Anahtar'ı ele geçiren ve yollarına devam eden yeni avatarlarla liste sürekli olarak genişliyordu.

Avcı mesaj panolarında Daito'ya ne olduğuna dair herhangi bir net bilgi edinemedim ancak genel kanı Frobozz Savaşı'nın ilk anlarında Altılılar tarafından öldürüldüğü yönündeydi. Tam olarak nasıl öldürülmüş olduğuna dair söylentiler alıp başını yürümüş olsa da, bu ölümü kendi gözleriyle gören birisinin olmadığı belliydi. Belki bunu yalnızca Shoto biliyordu ama o da ortadan kaybolmuştu. Birkaç mesaj yollamama rağmen ondan cevap alamadım. Benim gibi, onun da bütün enerjisini Altılılar'dan önce İkinci Kapı'yı bulmaya verdiğini tahmin ediyordum.

İnsanı deliliğe sürükleyecek bir mantra gibi Yeşimtaşı Anahtar'ın üzerine kazınmış kelimeleri mırıldanıp duruyordum.

Görevinize teste girerek devam edin.
Görevinize teste girerek devam edin.
Görevinize teste girerek devam edin.

Tamam da ne testi? Girmem gereken test hangisiydi? Kobayashi Maru? Pepsi Challenge? Bundan daha belirsiz bir ipucu olabilir miydi?

Parmaklarımı vizörümün altından sokarak gözlerimi ovuşturdum. Ara vererek biraz uyumam gerektiğini düşündüm. Avatarımın envanterini açarak Yeşimtaşı Anahtar'ı içine koydum. Bunu yaparken, anahtarı bulduğumda üzerine sarılı olan ambalaj kağıdını gördüm.

İpucunun bir şekilde bu ambalaj kağıdıyla bağlantılı olduğunu düşünsem de, halen bir fikir geliştirebilmiş değildim. Bir an için *Willy Wonka and the Chocolate Factory* ile ilgili düşüncelere kapıldım ama bunun olamayacağına karar verdim. Ambalaj kağıdının içerisinden altın bir anahtar çıkmamıştı. Bu kağıdın başka bir anlamı olmalıydı.

Gözlerimi açık tutamadığım ana dek ambalaj kağıdına bakarak düşünceler geliştirmeye çalıştım. Pilim tamamen tükendiğinde OASIS'ten çıkarak uyudum.

Birkaç saat sonra, sabahın 6.12'sinde, Skorbord'un tepesinde değişiklik olduğunu bildiren uyarı mesajının sinir bozucu sesiyle yerimden fırladım.

İçimde gittikçe büyüyen bir endişeyle sisteme giriş yaptım ve neyle karşılaşacağımı bilmeden Skorbord'u açtım. Belki Art3mis İkinci Kapı'yı temizlemişti? Belki de bu şerefe nail olan Aech ya da Shoto'ydu. Ama üçünün skorunda da değişiklik yoktu. En korktuğum şey gerçekleşmiş ve skoru 200.000 puan yükselen Sorrento liderliğe yükselmişti. Skorunun yanında artık iki kapı simgesi vardı.

Sorrento İkinci Kapı'yı bularak temizleyen ilk kişi olmuştu! Avatarı artık Skorbord'un en tepesindeydi! Donakalmış bir halde Sorrento'nun IOI numarasına bakarak bu korkunç gelişmeyi hazmetmeye çalıştım.

Sorrento, İkinci Kapı'dan çıkarken, Kristal Anahtar'ın yerine dair bir ipucu almış olmalıydı. Üçüncü, yani son kapıyı açacak anahtardı bu. Bu ipucunun tek sahibi Altılılar'dı. Halliday'in Paskalya Yumurtası'nı bulmaya herkesten daha yakınlardı.

Birdenbire rahatsızlandığımı hissettim; nefes almakta zorlanıyordum. Bir tür panik atak geçirdiğimi fark ettim. Şalterlerim atmıştı. Zihinsel olarak

çökmüştüm. Ne derseniz deyin. Bir an için aklımı yitirmekten korktum.

Aech'e ulaşmaya çalışsam da cevap vermedi. Belki halen bana öfkeliydi, belki de ilgilenmesi gereken daha önemli meseleler söz konusuydu. Tam Shoto'yu arayacakken birkaç saat önce ağabeyinin avatarının öldürüldüğünü hatırladım. Muhtemelen çok da anlayışlı bir durumda değildi.

Benatar'a uçup benimle konuşması için Art3mis'in kapısına dayanmak gibi düşüncelere kapıldığımda, kendimi toparlamam gerektiğini fark ettim. Yeşimtaşı Anahtar'ı birkaç gün önce ele geçirmiş olmasına rağmen halen İkinci Kapı'yı temizleyebilmiş değildi. Altılılar'ın bu işi yirmi dört saatten kısa süre içerisinde başardığını öğrenmek onu psikotik bir öfke krizine sürüklemiş olmalıydı. Belki de katatonik bir baygınlık halindeydi. O anda değil ben, herhangi bir insan evladıyla ilişki kurmak isteyeceğini sanmıyordum.

Gene de ona ulaşmayı denedim ve tahmin ettiğim gibi cevap alamadım.

Tanıdık bir sese öylesine ihtiyaç duyuyordum ki sonunda Max'la konuşmaya razı oldum. İçinde bulunduğum berbat ruh halinde, onun dijital sesi bile bir şekilde rahatlatıcı geldi. Elbette Max'ın önceden programlanmış cevaplarını tüketmesi için çok zaman geçmesi gerekmedi ve kendisini tekrarlamaya başladığında, bir başka insanla konuştuğumu düşünerek kendimi kandırdığım illüzyon tuzla buz oldu. Artık daha da yalnız hissediyordum. Bütün hayatınız boka sardığında ve konuşabildiğiniz tek kişi sistem ajan yazılımınız olduğunda, tam anlamıyla sıçtığınızı anlıyordunuz.

Yeniden uyuyamayacağımı bildiğimden, haber kanallarını ve avcı panolarını takip etmeye karar verdim. Altılılar halen Frobozz'daydı ve avatarları Yeşimtaşı Anahtar'ın kopyalarını toplamakla meşguldü.

Sorrento'nun geçmişteki hatasından ders aldığı ortadaydı. İkinci Kapı'nın yerini yalnızca Altılılar biliyordu ve bu defa kapının bulunduğu gezegeni ablukaya alarak bu bilgiyi bütün dünyaya açmayacak kadar akıllanmışlardı. Gene de elde ettikleri avantajdan sonuna dek yararlandıklarını biliyordum. Gün ilerlerken, Altılılar İkinci Kapı'dan geçmeye devam etti. Sorrento'nun İkinci Kapı'yı temizlemesinin üzerinden geçen yirmi dört saat içerisinde, on Altılı avatarı daha kapıdan geçti. Altılı avatarlarının skorlarının 200.000 puan yükselmesiyle Art3mis, Aech ve Shoto'yla birlikte Skorbord'da sürekli olarak yer kaybetmeye başladık ve çok geçmeden ilk ondan düştük. Skorbord'un ana sayfasında yalnızca IOI numaraları yer alıyordu.

Artık Altılılar'ın borusu ötüyordu.

İşlerin daha da kötüye gidemeyeceğini düşünürken, yanıldığımı anladım. Daha da kötü şeyler oldu. İkinci Kapı'yı temizledikten iki gün sonra

Sorrento'nun skoru 30.000 puan daha yükseldi. Bu puan artışının, Kristal Anahtar'ı ele geçirmiş olmasından başka bir açıklaması olamazdı.

Monitörlerin önünde donakalmış halde bu korkunç gelişmeleri seyrediyordum. Olanları inkar etmek imkansızdı. Yarışmanın sonu çok yakındı. Ve yarışma hep düşündüğüm gibi, asil ve buna layık bir avcının ödülü kazanmasıyla sonuçlanmayacaktı. Demek son beş buçuk yıldır kendimi kandırıyordum. Hepimiz kendimizi kandırıyorduk. Bu hikayenin sonu mutlu bitmeyecekti. Kötü adamlar kazanacaktı.

Sonraki yirmi dört saati öfke ve dehşet içinde, beş saniyede bir Skorbord'u kontrol ederek geçirdim. Yarışmanın sonuçlanacağı anı bekliyordum artık.

Sorrento ya da çok sayıdaki “Halliday uzmanlarından” biri ipucunu çözerek İkinci Kapı'nın yerini bulmuştu. Bunun kanıtı Skorbord'da apaçık görünüyor olsa da, inanmakta zorlanıyordum. Bugüne dek Altılılar yalnızca Art3mis, Aech ya da beni takip ederek ilerleme kaydedebilmişti. Peki ama bu cahil götler İkinci Kapı'yı kendi başlarına nasıl bulabilmişti? Belki yalnızca şanslıydılar. Belki de hile yapmanın görülmemiş bir yolunu kullanıyorlardı. Yeşimtaşı Anahtar'ı kendilerinden birkaç gün önce bulan Art3mis bunu başaramamışken, ipucunu nasıl böylesine hızlı bir şekilde çözebilmişlerdi?

Beynim çekiçle dümdüz edilmiş oyun hamuru gibiydi. Yeşimtaşı Anahtar'ın üzerindeki ipucu hiçbir şey ifade etmiyordu. Hiçbir fikrim yoktu. Ne yapacağımı ya da nereye bakmam gerektiğini bilmiyordum.

Gece ilerlerken, Altılılar Kristal Anahtar'ın kopyalarını toplamaya devam etti. Aralarından birinin skorunun yükseldiği her seferde kalbime bıçak saplanmış gibi hissediyordum. Ama gene de gözlerimi Skorbord'dan alamıyordum. Tam anlamıyla afallamıştım.

Kapkaranlık bir umutsuzluğa sürüklendiğimi hissettim. Son beş yıldır yaptığım her şey boşa çıkmıştı. Tam bir aptal gibi Sorrento ve Altılılar'ı küçümsemiştim. Kibir ve kendini beğenmişliğimin cezası çok büyük olmuştu. Bu ruhsuz şirket dalkavukları geçen her saniyeyle birlikte yumurtaya daha da yaklaşıyordu. Bunu bütün benliğimle hissedebiliyordum.

Zaten Art3mis'i kaybetmiştim ve yarışmayı da kaybediyordum.

Bu gerçekleştiğinde ne yapacağıma karar vermiştim. Öncelikle resmi hayran kulübümden, hiç parası olmayan, birinci seviye çaylak bir avatar seçerek sahip olduğum her şeyi ona devredecektim. Ardından, kalemin kendini yok etme sekansını devreye sokacak ve kumanda merkezime geçerek, bütün yapının devasa bir termonükleer patlamayla yerle bir olmasını bekleyecektim. Avatarım ölecek, ekranımın ortasında kocaman harflerle GAME OVER yazacaktı. Sonra

vizörümden kurtularak altı aydır ilk defa dairemden dışarı çıkacaktım. Asansörle binanın tepesine. Belki merdivenleri kullanırdım. Biraz egzersiz olsun diye.

Dairemin bulunduğu binanın tepesinde bir botanik bahçesi olduğunu biliyordum. Daha önce yukarı hiç çıkmamış olsam da fotoğraflarını görmüş, web kamerasından seyrettiğim birkaç seferde manzarasına hayran olmuştum. İnsanların binadan atlamasını engellemek için bahçe saydam pleksiglas bariyerlerle çevrili olmasına rağmen, şaka gibi bir önlemdi bu. Buraya taşındığımdan bu yana, en azından benim bildiğim üç kararlı kişi bariyerleri aşmayı başarmıştı.

Bariyerlerin üzerinde bir süre oturacak, filtrelenmemiş kent havasını ciğerlerine çekecek, tenime değen rüzgarı hissedecektim. Ve kendimi aşağı bırakacaktım.

Müthiş planım buydu.

Telefonum çaldığında, kendimi ölüme bırakırken ıslıkla çalmak için en uygun şarkının hangisi olacağına karar vermeye çalışıyordum. Arayan Shoto'ydu. Konuşacak halde olmadığımdan, aramanın video-sekretere düşmesini bekledim ve Shoto'nun mesajını kaydetmesini seyrettim. Mesaj kısaydı. Shoto, bana bir şey vermek için kaleme gelmesi gerektiğini söyledi. Daito'nun bana bıraktığı bir şeydi bu.

Buluşmamızı kararlaştırmak için geri aradığımda, Shoto'yu duygusal bir enkazın ortasında buldum. Sakin sesi acı doluydu ve hissettiği kederin derinliği avatarının yüzünden anlaşılıyordu. Aşırı ölçüde umutsuz bir görüntüsü vardı. Shoto benden çok daha kötü durumdaydı.

Shoto'ya, ağabeyinin sahip olduğu her şeyi neden kendisine bırakmadığını sordum. Daito'nun tek yapması gereken yeni bir avatar yaratmak ve Shoto'ya verdiği her şeyi geri almaktı. Böylelikle kaldığı yerden devam edebilirdi. Ama Shoto bana ağabeyinin yeni bir avatar yaratmayacağını söyledi. Ne şimdi ne de sonra. Nedenini sorduğumda, her şeyi buluştuğumuzda açıklayacağına söz verdi.

0025

Bir saat kadar sonra, Max, Shoto'nun geldiğini haber verdi. Mekiğinin Falco'nun hava sahasına girmesi için izin verdikten sonra, hangarıma park etmesini söyledim.

Klasik anime serisi *Cowboy Bebop*'taki bir gemiden -*Bebop*- modellenen Shoto'nun mekiği, Daito ile birlikte *Kurosawa* adını verdikleri gezegenlerarası bir trol gemisiydi. Daito ve Shoto, kendilerini tanıdığımdan beri mobil operasyon merkezleri olarak bu gemiyi kullanıyorlardı. *Kurosawa* öylesine büyüktü ki hangar kapılarından zorlukla geçebildi.

Shoto gemiden inerken kendisini karşılamak için pistte bekliyordum. Üzerinde, simsiyah bir matem giysisi ve yüzünde de tesellisi mümkün olmayan bir ifade vardı.

“Parzival-san,” dedi eğilerek.

“Shoto-san,” diyerek ben de önünde saygıyla eğildikten sonra, avcum açık şekilde elimi ona uzattım. Birlikte çıktığımız görevden hatırlaması gereken Amerikan selamlaşma şekliydi bu. Zorlama bir sırıtmayla beşlik çaktı. Bir an sonra aynı karanlık ifade yüzüne yeniden yerleşti. Tokusatsu'daki görevden bu yana Shoto'yu ilk kez görüyordum (ağabeyiyle çıktıkları “Daisho Enerji İçecekleri” reklamlarını saymıyorum). Avatarı hatırladığımdan birkaç santim daha uzun görünüyordu.

Shoto'yu kalemin nadiren kullandığım “oturma odalarından” birine çıkardım; bu oda *Aile Bağlan* dizisindeki salonun yeniden yaratılmış haliydi. İçeri girer girmez dekoru tanıyan Shoto, takdirini sessizce başını sallayarak gösterdi. Ardından mobilyaları es geçerek odanın tam ortasında, *seiza*[43] tarzında oturdu. Ben de aynı şekilde yere otururak karşısına geçtim. Bir süre hiç konuşmadan durduk. Shoto en sonunda konuşmaya başladığında, bakışları yerdeydi.

“Altılılar dün gece ağabeyimi öldürdü,” dedi neredeyse fısıldayarak.

Cevap veremedim. Donakalmıştım. “Avatarını öldürdüklerini söylemek istiyorsun, değil mi?” derken, aslında hiç de bunu kastetmediğini biliyordum.

Shoto başını salladı. “Hayır. Dairesine girdiler. OASIS'e bağlı durumdayken onu koltuğundan çekip aldılar. Ve balkondan aşağı attılar. Daito kırk üçüncü katta yaşıyordu.”

Shoto bana dönük olacak şekilde, Japon kanalındaki haberi gösteren bir tarayıcı penceresi açtı. İşaret parmağımla haberin üzerine dokunduğumda, Mandarax yazılımı makaleyi İngilizce'ye çevirdi. Haberin başlığı, “Bir Başka *Otaku*[44] İntiharı”ydı. Başlığın altındaki kısa haberde, Shinjuku, Tokyo'daki dönüştürülmüş otellerden birinin kırk üçüncü katında yalnız başına yaşayan Toshiro Yoshiaki adındaki gencin (22), dairesinin balkonundan atlayarak intihar ettiği yazıyordu. Haberde Toshiro'nun bir okul fotoğrafı da verilmişti. Fotoğrafta, dağınık saçlı, bozuk ciltli, uzun boylu bir Japon genci görünüyordu. Bu gencin, Daito'nun OASIS avatarıyla uzaktan yakından ilgisi yoktu.

Shoto, haberi okumam için bekledikten sonra pencereyi kapattı. Bir anlık kararsızlığın ardından, “Gerçekten intihar etmediğinden emin misin? Yani avatarı öldürüldüğü için?” diye sordum.

“Hayır,” dedi Shoto. “Daito *seppuku*[45] gerçekleştirmedi. Bundan eminim. Frobozz'da kendileriyle çarpışırken, Altılılar dairesine girdi. Avatarını ancak böyle öldürebilirlerdi. Gerçek dünyada canını alarak.”

“Çok ...çok üzgünüm, Shoto.” Başka ne diyebileceğimi bilmiyordum. Doğruyu söylediği ortadaydı.

“Adım Akihide,” dedi. “Gerçek adımı bilmeni istiyorum.”

Gülümseyerek, alnımı zemine dokunduracak kadar eğildim. “Bana gerçek adını söyleyecek ölçüde güven duyduğun için teşekkür ederim,” dedim. “Benim adım da Wade.” Bir şeyleri gizlemek artık anlamsız geliyordu.

“Teşekkür ederim, Wade,” dedi Shoto eğilerek.

“Rica ederim, Akihide.”

Shoto bir süre sessizce oturduktan sonra, boğazını temizleyerek Daito hakkında konuşmaya başladı. Tam anlamıyla içini boşaltıyordu. Olanlar üzerine birisiyle konuşmaya ihtiyaç duyduğunu anlamak zor değildi. Kaybı hakkında konuşmak istiyordu.

“Haberde de okuduğun gibi, Daito'nun gerçek adı Toshiro Yoshiaki'ydi. Aslında dün geceye kadar bunu ben de bilmiyordum.”

“Ama ... ben sizin kardeş olduğunuzu sanıyordum,” dedim. Daito ve Shoto'nun birlikte yaşadığını düşünüyordum. Bir daireyi ya da benzeri bir yeri

paylaştıklarını.

“Daito'yla olan ilişkimi açıklamak kolay değil.” Bir kez daha boğazını temizlemek için durdu. “Kardeş değildik. Gerçek hayatta değildik en azından. Yalnızca OASIS'te. Anlıyor musun? Birbirimizi yalnızca OASIS'ten tanıyorduk. Onunla bir kere olsun karşılaşmadım.” Sanki bakışlarımda yargılama olup olmadığını görmek istiyormuş gibi gözlerini kaldırdı.

Uzanarak elimi omzuna koydum. “İnan bana, Shoto. Anlıyorum. Benim en yakınlarım da Aech ve Art3mis olduğu halde, onlarla bir kez olsun karşılaşmadım. Hatta senin bile en yakın arkadaşlarımdan biri olduğunu söyleyebilirim.”

Başını eğdi. “Teşekkür ederim.” Sesinden, kendini tutamayarak ağlamaya başladığını anladım.

“Bizler avcıyız,” dedim rahatsız edici sessizliği kırmaya çalışarak. “Burada, OASIS'te yaşıyoruz. Bizim için anlamı olan tek gerçeklik burası.”

Akihide başını salladı. Bir süre sonra da konuşmasına devam etti.

Toshiro ile altı yıl önce, *hikikomori* için örgütlenen OASIS destek gruplarından birinde tanışmışlardı. *Hikikomori,* Japonya'da, toplumdan kaçarak tam bir yalıtılmışlık içinde yaşamayı seçen genç insanlar için kullanılan bir tabirdi. Bu gençler odalarına kapanarak bütün gün boyunca manga okuyup OASIS'te takılıyor ve beslenmek için ailelerine bel bağlıyordu. *Hikikomori* yüzyıl başından bu yana Japonya'da yaygınlaşan sosyal bir sorun olmasına rağmen, Halliday'in Paskalya Yumurtası avıyla birlikte sayıları hızla artmaya başlamıştı. Ülkenin dört bir yanındaki milyonlarca genç erkek ve kadın gerçek dünyayı reddederek odalarına kapanıyordu. Bu gençler bazen “kayıp milyonlar” olarak anılıyordu.

Kısa sürede yakın arkadaş olan Akihide ve Toshiro, neredeyse her günü OASIS'te birlikte geçiriyordu. Halliday'in yarışması başladığında güçlerini birleştirerek yumurtayı birlikte aramaya karar verdiler. Mükemmel bir ekip olmuşlardı. Toshiro bilgisayar oyunları konusunda bir dahiydi; kendisinden çok daha genç olan Akihide ise Amerikan popüler kültüründe gelişmişti. Akihide'nin büyükannesi eğitimini Amerika Birleşik Devletleri'nde almıştı ve ebeveynleri de Amerika'da doğmuştu. Bu yüzden Akihide Amerikan filmleri ve televizyonuyla büyümüş; Japonca'nın yanında İngilizce'yi de anadili gibi öğrenmişti.

Samuray filmlerine yönelik ortak sevgileri, avatarlarının adlarında ve görünümlerinde de etkili oldu. Shoto ve Daito, avcı profillerini yaratırken, o andan itibaren OASIS'te kardeş olmayı kararlaştırdılar. İlk Kapı'yı temizledikten sonra uluslararası tanınırlığa ulaşarak medyaya birlikte birkaç röportaj verdiler.

Kimliklerini gizli tutmakla birlikte, Japon olduklarını açıkladıkları anda kendi ülkelerinde kahraman ilan edilmeleri kaçınılmazdı. Japon markalarıyla sponsorluk anlaşmaları yaptılar. Kısa zaman içerisinde, kahramanlıkları üzerine bir çizgi film ve *live-action* bir TV dizisi bile yapıldı. Şöhretlerinin doruğundayken Shoto, Daito'ya, belki de artık tanışmaları gereken zamanın geldiğini söyledi. Ama Daito büyük bir öfkeye kapılarak günlerce Shoto'yla konuşmadı. Bu tepkinin üzerine Shoto konuyu bir daha açmadı.

Konu en sonunda Daito'nun avatarının ölümüne geldi. Aech'in Yeşimtaşı Anahtar'ı ele geçirmesiyle Skorbord değiştiğinde, *Kurosawa* ile Sektör 7'de dolanıyorlardı. Haberi aldıkları anda, Altılılar'ın Aech'in yerini saptamak için Fyndoro'nun Keşif Tableti'ni kullanarak filolarını bu gezegene yönelteceklerini tahmin ettiler.

Daito ve Shoto son birkaç haftayı, görünmeden yaklaşabildikleri Altılı mekiklerinin gövdesine mikroskopik takip cihazları yerleştirerek geçirmişti. Bu cihazlar sayesinde, Altılı filosu aniden rota değiştirip Frobozz'a yöneldiğinde, onları takip ederek Yeşimtaşı Anahtar'ın gezegenini saptamış oldular.

Altılılar'ın güzergahının Frobozz olduğunu anladıklarında, kıtanın anlamını çözmeleri de kolay olmuştu. Altılılar'dan yalnızca birkaç dakika sonra Frobozz'a ulaştıklarında, Yeşimtaşı Anahtar'ı ele geçirmek için ne yapmaları gerektiğini çok iyi biliyorlardı.

Kurosawa'yı o esnada henüz kimsenin ayak basmadığı Simülasyonlardan birine indirdiler. Shoto on dokuz kupayı toplayıp anahtarı almak için eve dalarken, Daito da nöbet tutmak için dışarıda kaldı. Shoto hızlı çalışıyordu. Geriye yalnızca iki kupa kaldığında, Daito comlink bağlantısı[46] ile on mekikten oluşan bir Altılı filosunun yaklaştığını haber verdi. Daito, Shoto'ya mümkün olduğunca hızlı davranmasını söyleyerek, Yeşimtaşı Anahtar'ı ele geçirene dek düşmanı oyalayacağına söz verdi. Her ikisi de bunu başarmak için ikinci bir şansları olup olmayacağından emin değildi.

Shoto son iki kupanın peşine düştüğünde, dışarıda olan biteni takip edebilmek için *Kurosawa'nın* dış kameralarından birini uzaktan bağlantıyla devreye soktu. Böylelikle Daito'nun Altılılar karşısındaki durumundan haberdar olabilecekti. Shoto önümde bir pencere açarak bu videoyu oynattı. Kayıt sona erene dek gözlerini başka bir yöne çevirdiğini fark ettim. Bir daha seyretmek istemediği ortadaydı.

Videoda, Daito beyaz evin önündeki açıklık alanda tek başına duruyordu. Alçalmakta olan küçük Altılı filosu atış menziline girer girmez lazer saldırısı başlatmıştı. Daito'nun üzerine kırmızı lazer ışınları yağıyordu. Uzaklarda başka

Altılı mekiklerinin de inmekte olduğunu görebiliyordum. Bu mekiklerden müfrezeler halinde çıkan zırhlı askerler karadan Daito'nun etrafını sarıyordu.

Altılılar'ın planlı saldırısından, gezegen yüzeyine inişi esnasında *Kurosawa*'yı saptamış oldukları açıkça anlaşılabiliyordu. İki samurayı öldürmek onlar için öncelikli durumdaydı.

Daito kozunu oynamaktan çekinmedi. Envanterinden Beta Kapsül'ü çıkardı, sağ eliyle havaya kaldırdı ve çalıştırdı. Avatarı anında, parlak ışıklar saçan korkutucu gözleri ve kırmızı- gümüş renkli gövdesiyle, elli metrelik Ultraman'e dönüşmüştü.

Ultraman'in havadaki iki mekiği alarak, metal oyuncaklarıyla oynayan canı sıkılmış bir çocuk gibi birbirine çarpmasını seyreden Altılı müfrezeleri oldukları yerde donakaldılar. Ultraman alevler içindeki mekikleri yere fırlatıp, gökyüzündeki Altılı filosunu sinek gibi avlamaya koyuldu. Ölümcül pençelerinden kaçmayı başarıp Ultraman'in etrafını saran mekiklerin karşı saldırısı dev yaratığın zırhlı gövdesine zerre etki etmiyordu. Daito arazinin tamamında yankılanan korkunç bir kahkaha attıktan sonra, kollarını kavuşturarak bileklerini birleştirdi. Ellerinde oluşan kör edici parlaklıktaki enerji ışını yakınlardaki yarım düzine mekiğin anında buharlaşmasına neden olmuştu. Daito arkasını dönerek enerji ışınını etrafını saran müfrezelere de yöneltti. Altılı askerleri büyüteçle kızartılan karıncalar gibi yanıp kül oldu.

Daito sahip olduğu güçle yarattığı kıyamet ortamından öylesine keyif alıyordu ki, göğsünün ortasında yanıp sönen parlak kırmızı ışığı fark edemedi. Bu sinyalin anlamı, Ultraman olarak geçirebileceği üç dakikanın ve dolayısıyla gücünün tükenmek üzere olduğuydu. Ultraman'in en büyük zayıflığı bu zaman sınırlamasıydı. Daito üç dakika dolmadan Beta Kapsül'ü devre dışı bırakıp yeniden insan formuna dönemezse, avatarı ölürdü. Ancak Altılı saldırısının ortasında yeniden insana dönüştüğünde, sonunun gene ölüm olacağını da biliyordu. Bu durumda Shoto asla gemiye ulaşamayabilirdi.

Videoda, Daito'nun etrafını sarmış Altılı müfrezelerinin comlink bağlantılarını kullanarak destek için çığlıklar attığını ve yaklaşmakta olan yeni Altılı mekiklerini görebiliyordum. Daito menziline giren mekikleri mükemmel bir şekilde nişanladığı ışınıyla birer birer havaya uçuruyordu. Ancak her ışın yollayışıyla birlikte, göğsündeki uyarı ışığı daha da hızlı bir şekilde yanıp sönüyordu.

O anda Shoto beyaz evden dışarı fırlayarak, comlink bağlantısıyla ağabeyine Yeşimtaşı Anahtar'ı ele geçirdiğini haber verdi. Altılı müfrezeleri çok daha kolay bir hedef olan Shoto'ya ateş açmakta tereddüt etmemişti.

Shoto çılgınlar gibi *Kurosawa*'ya doğru koşuyordu. Ayaklarındaki Hız Botları'nı devreye soktuğunda, açık alanda koşmakta olan avatarı zorlukla görülebilen bulanık bir görüntüye dönüştü. Shoto *Kurosawa*'ya koşarken, Daito kardeşini mümkün olan en iyi şekilde korumak için dev vücudunu siper etti. Son gücünü enerji ışınları yollamaya harcadığından, Altılılar Shoto'ya dokunamamıştı.

Comlink bağlantısından Daito'nun sesi geldi. “Shoto! Sanırım içeride birileri var! İçeride-”

Ses kesildi. Aynı esnada avatarı sanki taşa dönüşmüş gibi donup kaldı ve başının hemen üzerinde “oturum dışı” simgesi belirdi. Bir çarpışmanın ortasında OASIS oturumunuzu kapatmak intihardan farksız bir şeydi. Simülasyondan çıkış yaparken avatarınız altmış saniye boyunca olduğu yerde donardı. Bu zaman diliminde her türlü saldırıya karşı tam anlamıyla savunmasız kalırdınız. Oturum kapatma sekansının bu şekilde programlanmasının nedeni, avatarların çarpışmalardan kaçmak için kolay bir yol olarak Simülasyondan çıkmaya yönelmesini engellemekti. Çıkış yapmadan önce kendinizi savunmanız ve avatarınıza güvenli bir yer bulmanız gerekirdi.

Daito'nun oturum kapatma sekansı olabilecek en kötü ana rastladı. Avatarı donduğunda her yönden ağır lazer ve makineli ateşi altındaydı. Gittikçe daha hızlı yanıp sönmeye başlayan göğsündeki uyarı ışığı en sonunda kırmızının en koyu tonunda sabitlendiğinde, Daito'nun devasa gövdesi büyük bir gürültüyle yere yıkıldı. Az kalsın Shoto ve *Kurosawa*'mn üzerine devriliyordu. Zemine çarptığında avatarının vücudu yeniden eski görünümüne dönüşmüştü. Bu görüntü yavaş yavaş silinmeye başladı. Daito'nun avatarı bütünüyle yok olduğunda, geride yalnızca Beta Kapsül'le birlikte envanterinde taşıdığı şeyler kaldı. Daito ölmüştü.

Shoto, Daito'dan geriye kalan nesneleri toplamak için geri döndü. Ardından aynı hızla *Kurosawa*'ya yöneldi. Gemi havalanıp gezegenin yörüngesine doğru fırlarken Altılılar'ın saldırısı sürüyordu. Kaydı seyrederken Frobozz'dan kendi kaçış anımı hatırladım. Shoto'nun şansına, ağabeyi yakınlardaki bütün Altılı mekiklerini yok etmişti ve yeterli destek gücü de henüz gelmiş değildi.

Shoto yörüngeye ulaştığı anda *Kurosawa'yı* ışık hızına çıkararak kaçmayı başardı. Son anda.

Video sona erdiğinde Shoto pencereyi kapattı.

“Sence Altılılar Daito'nun yaşadığı yeri nasıl öğrenmiş olabilir?” diye sordum.

“Bilmiyorum,” dedi Shoto. “Daito bu konularda çok dikkatliydi. Ardında asla iz bırakmazdı.”

“Onu bulduklarına göre, seni de bulabilirler,” dedim.

“Biliyorum. Bazı önlemler aldım.”

“Bu iyi.”

Shoto envanterinden Beta Kapsül'ü çıkararak bana uzattı. “Daito bunu almanı istedi.”

Elimi kaldırdım. “Hayır. Bence sende kalmalı. İhtiyacın olabilir.”

Shoto başını salladı. “Sahip olduğu diğer her şey bende zaten,” dedi. “Buna ihtiyacım yok. Ve istemiyorum da.” Israrla kapsülü bana uzatıyordu.

Kapsülü alarak yakından inceledim. Yan tarafında kırmızı bir aktivasyon tuşu olan, gümüş-siyah renklerde, küçük metal bir silindirdi. Boyutu ve şekli bana sahip olduğum ışın kılıçlarını anımsattı. Ancak ışın kılıçları çok değerli şeyler değildi; koleksiyonumda belki elli tane vardı. Oysa bütün OASIS evreninde Beta Kapsül'den yalnızca bir tane vardı ve katbekat güçlü bir silahtı.

Kapsülü her iki elimle havaya kaldırarak Shoto'nun önünde eğildim. “Teşekkür ederim, Shoto-san.”

“Teşekkür ederim, Parzival,” dedi Shoto da eğilerek. “Beni dinlediğin için teşekkür ederim.” Yavaşça ayağa kalktı. Vücut dilinden aldığım her sinyal hissettiği mağlubiyeti yansıtıyordu.

“Pes etmiyorsun, değil mi?” diye sordum tedirginlikle.

“Elbette, hayır.” Sırtını dikleştirerek bana karanlık bir gülümsemeyle baktı. “Ama artık amacım yumurtayı bulmak değil. Artık başka bir amacım var. Çok daha önemli bir amaç.”

“Ne?”

“İntikam.”

Başımı salladım. Sonra odanın duvarlarını süsleyen samuray kılıçlarından birini alıp Shoto'ya uzattım. “Lütfen. Lütfen bu hediyemi kabul et. Yeni amacında sana yardımcı olması için.”

Shoto üzeri bezemeli kılıcı kınından birkaç santim dışarı çekti. “Bir *Masamune*[47] mi?” diye mırıldandı kılıca bakarak. Başımı salladım. “Evet. Aynı zamanda da +5 Vorpal Blade.” Shoto bir kez daha saygıyla eğildi. *“Arigato.”*[48]

Asansörle hangara inerken tek kelime etmedik. Shoto gemisine girmeden önce bana döndü. “Sence Altılılar Üçüncü Kapı'yı ne zaman temizlemiş olur?” diye sordu.

“Bilmiyorum,” dedim. “Umarım biz onları yakalayana dek sürer bu iş.”

“Henüz her şey bitmedi, değil mi?”

Başımı salladım. “Bitene kadar bitmeyecek. Ve henüz bitmedi.”

0026

O gece, Shoto ayrıldıktan birkaç saat sonra, olayı çözdüm.

Elimde Yeşimtaşı Anahtarla kumanda merkezimde oturmuş, anahtarın yüzeyindeki ipucunu tekrarlayıp duruyordum: *Görevinize teste girerek devam edin.*

Gümüş folyodan ambalaj kağıdı da diğer elimdeydi. Gözlerim anahtarla ambalaj kağıdı arasında gidip gelirken, umutsuz bir şekilde aralarında bağlantı kurmaya çabalıyordum. Aslında saatlerdir bunu yapmama rağmen herhangi bir ilerleme kaydedememiştim.

İçimi çekerek anahtarı bir kenara koyduktan sonra, ambalaj kağıdını kontrol panelinin üzerine açıp, dikkatli bir şekilde kat yerlerini ve kırışıklıklarını düzelttim. 15 santimlik kenarlara sahip bir kare şeklindeydi. Bir tarafı gümüş folyo, diğer tarafı ise beyaz mat bir kağıt.

Bir görüntü analiz yazılımı açarak, kağıdın her iki tarafının yüksek çözünürlüklü taramasını yaptım. Yazılım tarafından defalarca büyütülen görüntülerin her mikrometresini incelemem de sonuç vermedi. Ambalaj kağıdının üzerinde ne bir işaret ne de yazı saptayabildim.

O esnada ellerimi mısır cipsi yemek için kullandığımdan, yazılımı ses komutlarıyla çalıştırıyordum. Ambalaj kağıdının iki ayrı yüzünün orijinal boyutlarına döndürülerek ekranımın ortasına yerleştirilmesi için komut verdim. Bunu yaparken, aklıma *Blade Runner* filminden bir sahne geldi. Bu sahnede, Harrison Ford'un karakteri Deckard bir fotoğrafı analiz etmek için benim kullandığıma benzer ses kontrollü bir tarayıcı kullanıyordu.

Bir kez daha yakından incelemek için kontrol panelinde duran kağıdı elime aldım. Folyo yüzeyinden yansıyan sanal ışığa bakarken, aklıma kağıttan uçak yapmak gibi saçma bir fikir geldi. Bu fikir beni origamiye, origami ise *Blade Runner'*dan bir başka sahneye götürdü. Filmin son sahnelerinden birine.

O anda çözdüm.

“Tekboynuz," diye fısıldadım.

Bir kez daha ancak bu defa yüksek sesle “tekboynuz” dediğimde, avcumun içindeki ambalaj kağıdı kendi kendine katlanmaya başladı. Kare şeklindeki folyo yüz çapraz bir şekilde katlanarak, ortaya gümüşten bir üçgen çıkardı. Bu üçgen bir kez daha, bir kez daha katlanarak çok daha küçük üçgenlere ve daha da küçük elmas şekillerine dönüştü. Sonunda, kuyruğu, başı ve boynuzuyla, dört bacaklı bir figür ortaya çıkmıştı.

Ambalaj kağıdı katlanarak gümüşten bir origami şekline, bir tekboynuza dönüşmüştü. *Blade* Runner'daki en ikonik görüntülerden birine.

Hangara inmek için kendimi çoktan asansöre atmış, *Vonnegut'*u kalkışa hazırlaması için Max'a bağırıyordum.

Görevinize teste girerek devam edin.

Artık hangi teste girmem gerektiğini de, bu testi nerede bulacağımı da biliyordum. Tekboynuz ipucunu çözmemi sağlamıştı.

Blade Runner, Anorak'ın Almanağı'nda tam on dört yerde geçiyordu. Halliday için tüm zamanların en iyi on filminden biriydi. Aynı zamanda, Halliday'in en sevdiği yazarlardan biri olan Philip K. Dick'in bir romanına dayanıyordu. Bu yüzden belki kırk kere seyrettiğim filmin her sahnesini ve bütün diyaloglarını ezbere biliyordum.

Vonnegut hiperuzayda ilerlerken, özellikle iki sahnesini yeniden seyretmek için filmin *director's cut* versiyonunu açtım.

1982 yılında vizyona giren film, 2019 yılının Los Angeles'ında, hiper-teknolojik bir gelecekte geçiyordu. Harrison Ford'un oynadığı ana karakter Rick Deckard, ayırt edilemeyecek ölçüde gerçek insanlara benzeyen, genetik olarak geliştirilmiş robotları (replikalar) yakalayıp “emekliye ayırmak” için görevlendirilmiş özel polis birimi *Blade Runners'ın* üyesiydi (polisin içinde böyle bir birimin kurulmasının nedeni, dünyadışı kolonilerde çalıştırılan replikaların insanlara karşı başkaldırmış olmasıydı). Aslında, replikaların görünüm ve davranışları insanlara öylesine benziyordu ki, onları saptamanın tek yolu, şüphelenilen kişiyi yalan makinesine benzeyen Voight-Kampff Makinesi adındaki cihazla teste sokmaktı.

Görevinize teste girerek devam edin.

Voight-Kampff makinesi filmin yalnızca iki sahnesinde görünüyordu. Bu iki sahne de, replikaları üreten Tyrell Şirketi'nin merkezi olan Tyrell Binası'nda geçiyordu.

Piramit şeklinde devasa bir yapı olan Tyrell Binası'nın yeniden yaratımları, OASIS'te en sık görülen yapılardan birisiydi. Yirmi yedi sektörün tamamına yayılmış yüzlerce gezegende bu binanın farklı kopyalarını bulabilirdiniz. Bunun

nedeni, bina kodunun ücretsiz yerleşik bir şablon olarak (çeşitli bilimkurgu filmleri ve TV dizilerinden modellenmiş yüzlerce farklı yapının koduyla birlikte) OASIS WorldBuilder inşaat yazılımının içinde bulunmasıydı. OASIS'te yeni dünyalar yaratmak için WorldBuilder yazılımını kullanan bir programcı, istediği takdirde, kodlarını yazdığı fütüristik kent ya da arazinin gökyüzü siluetini doldurmak amacıyla yazılım menüsünde hazır duran Tyrell Binası'nı çekip Simülasyonunun istediği yerine yerleştirebilirdi. Sonuç olarak, bazı dünyaların yüzeyinde Tyrell Binası'nın bir düzine kopyasıyla karşılaşabiliyordunuz. Bu dünyalardan en yakındakine, Sektör 22'de siberpunk temalı bir gezegen olan Axrenox'a gitmeye karar vermiştim.

Şüphelerim doğruysa, Axrenox üzerindeki Tyrell Binaları'nın her birinde, Voight-Kampff makineleri aracılığıyla İkinci Kapı'ya gizli bir geçit yer alıyor demekti. Axrenox'ta Altılılarda karşılaşmaktan çekinmiyordum. Yüzlerce farklı gezegene yayılmış binlerce Tyrell Binası'nın tamamını ablukaya almaları olanaksızdı.

Axrenox'a ulaştığımda, Tyrell Binası'nın bir kopyasını bulmak yalnızca birkaç dakikamı aldı. Gözden kaçması zor bir yapıydı. Birkaç kilometrekarelik tabanıyla bir piramit gibi yükselen bina, yakınındaki binaların neredeyse tamamının üzerinde kalıyordu.

Binayı görür görmez inişe geçtim. *Vonnegut*'u Tyrell Binası'nın pistlerinden birine indirdiğimde gizlenme programını açık tutmaya karar verdim. Ardından gemiyi kilitleyerek bütün güvenlik sistemlerini devreye soktum. Ben dönene kadar bu sistemlerin yeterli olacağını ummaktan başka çarem yoktu. Axrenox'ta büyü geçerli olmadığından, gemiyi maket boyutlarına küçülterek cebime atmak gibi bir seçenek söz konusu değildi. Axrenox gibi bir siberpunk dünyasında aracınızı açıkta bırakmak, çalınması için yalvardığınız anlamına gelirdi. *Vonnegut'*un, gemiyi saptayan derilere bürünmüş ilk çetenin hedefi olacağını adım gibi biliyordum.

Tyrell Binası şablon planını açarak, iniş yaptığım platforma yakın mesafede bulunan bir asansör saptadım. Asansöre ulaştığımda panele sabit güvenlik kodunu girerek nefesimi tuttum. Şanslı günümdeydim! Asansör kapıları bir ıslık sesiyle açıldı. Axrenox'un bu kesimini yaratan her kimse, şablondaki sabit güvenlik kodlarını değiştirme zahmetine girmemişti. Bunu iyi bir işaret olarak aldım. Şablondaki diğer her şeyi de sabit ayarlarında bırakmış olabilirlerdi.

Binanın 440. katına çıkarken zırhımı açarak silahlarımı çıkardım. Asansör ile ulaşmak istediğim oda arasında beş ayrı güvenlik noktasından geçmem

gerekiyordu. Bina yerleşim planı değiştirilmediyse, amacımla aramda elli NPC (Tyrell güvenlik replikaları) duruyor demekti.

Asansör kapıları açılır açılmaz çatışma başladı. Henüz asansörden koridora adımımı atmadan yedi replikayı indirmem gerekmişti.

Sonraki on dakika bir John Woo filminin final sahnesi gibiydi. *Hard Boiled* ya da *The Killer* gibi, başrolünde Chow Yun Fat'ın olduğu filmlerden bahsediyorum. Seri atışa aldığım silahlarımla koridorlarda ilerlerken önüme çıkan NPC'lere kurşun yağdırdım. Gözümü kan bürümüştü. Güvenlik görevlilerinin açtığı karşı ateşin zırhım üzerinde etkisi olmuyordu. Tetiğe her dokunuşumda klibin dibinde yeni bir şarjör belirdiğinden, kurşunum asla tükenmiyordu.

Kurşun faturam çok yüklü olacaktı.

Sonunda istediğim odaya ulaştığımda, güvenlik kodunu girerek kendimi içeri attım ve kapıyı arkamdan kilitledim. Çok zamanımın olmadığını biliyordum. Binanın her yerinde alarmlar çalıyordu. Alt katlardaki binlerce NPC güvenlik görevlisi beni bulmak için 440. kata çıkıyor olmalıydı.

Adımlarımın sesi odanın duvarlarında yankılandı. Altın tüneğinin üzerindeki iri baykuş dışında içeride kimse yoktu. Tyrell Şirketi'nin kurucusu Eldon Tyrell'in ofisinin kusursuz bir kopyası olan katedral benzeri devasa odayı arşınlarken, baykuş ses çıkarmadan göz kırptı. Filmdeki her detay tam olarak aynı şekilde yeniden yaratılmıştı. Cilalı taş duvarlar. Yüksek mermer sütunlar. Batı duvarının tamamını kaplayan camdan, Axrenox'un nefes kesici manzarası görülüyordu.

Pencerenin hemen önünde büyük bir konferans masası duruyordu. Masanın üzerindeyse, Voight-Kampff makinesi. Evrak çantası büyüklüğündeki makinenin önünde işaretlenmemiş bir tuş takımı ve yan tarafındaysa üç küçük veri monitörü yer alıyordu.

Karşısına geçtiğim anda makine otomatik olarak açıldı. İnce robotik bir kolun uzattığı, retina tarayıcısına benzeyen yuvarlak bir cihaz, sağ göz bebeğimin hizasında durdu. Yan tarafındaki inip çıkan körükle, makine sanki nefes alıyormuş gibi görünüyordu.

Filmde Sean Young'a sorduğu soruları bana da soracak Harrison Ford'u canlandıran bir NPC'nin ortaya çıkıp çıkmayacağını merak ederek etrafıma baktım. Ne olur ne olmaz diye bütün cevapları ezberlemiştim. Sessizce beklediğim birkaç saniye boyunca hiçbir şey olmadı. Yalnızca makinenin körüğü inip çıkmaya devam etti. Binanın her yerinde çınlayan alarm seslerini duyabiliyordum.

Envanterimden Yeşimtaşı Anahtar'ı çıkardığım anda, Voight-Kampff makinesinin yüzeyinde bir panel açıldı ve ortaya bir anahtar deliği çıktı. Hiç düşünmeden anahtarı deliğe sokarak çevirdim. Makineyle anahtar aynı anda kayboldu. Cilalı konferans masasının üzerinde kapıya benzeyen bir portal açılmıştı. Kenarları, anahtarın süt gibi yeşim renginde parıldayan bu portal, tıpkı İlk Kapı gibi, yıldızlarla kaplı uçsuz bucaksız bir boşluğa açılıyordu.

Masaya çıktım ve portaldan içeri sıçradım.

Kendimi disko dönemi dekoruna sahip, salaş görünümlü bir bovling salonunun girişinde buldum. Koridoru kaplayan halı yeşil ve kahverengi helezonların iç içe geçtiği cafcaflı bir desene sahipti; plastik sandalyeler solgun turuncu renkteydi. Bovling kulvarlarının tamamı boş ve karanlıktı. Mekan uzun zaman önce terk edilmiş gibi görünüyordu. Girişte ya da büfe tezgahında tek bir NPC çalışan bile yoktu. Kulvarların üzerindeki duvarda kocaman harflerle yazılı olan MIDDLETOWN LANES adını görene dek nerede bulunduğumu anlayamadım.

İlk başta tavandaki floresan lambaların boğuk uğultusundan başka ses yoktu. Ardından, sol tarafımdan gelen belli belirsiz elektronik cızırtıyı duydum. Bakışlarımı o yöne çevirdiğimde, büfenin arkasındaki duvarda karanlık bir oyuk olduğunu gördüm. Mağara ağzına benzeyen oyuğun üzerinde bir tabela vardı. Parlak kırmızı neon ışıklarla aydınlatılmış dokuz harf: OYUN ODASI.

Birdenbire güçlü bir rüzgar çıktı; bovling salonunun içinde kasırga patlamış gibi bir gürültü duydum. Ayaklarım halının üzerinde kaymaya başladığında, Avatarımın oyun odasına doğru çekildiğini anladım. Sanki o yönde açılan bir kara deliğe sürükleniyordum.

Güçlü hava akımıyla oyun odasının girişine sürüklenirken, tamamı 80'lerin ortalarından bir dizi jetonlu makine gördüm. *Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV.* Ama avatarim özellikle bir oyuna doğru çekiliyordu. Odanın en dibinde tek başına duran bir makineye.

Black Tiger. Capcom, 1987.

Monitörün tam ortasında açılmış olan türbülanslı anafor, çevrede bir yerlere sabitlenmemiş olan her şeyi -çöpleri, kağıt bardakları, bovling ayakkabılarını- içine çekiyordu. Beni de. Avatarım makineye yaklaşırken, refleksle uzanarak bir *Time Pilot* makinesinin joystickine sarıldım. Güçlü anafor acımasız bir şekilde beni kendisine çekerken, joysticke tutunduğum anda Avatarımın ayakları yerden kesildi.

O anda aslında keyifle sırıtıyordum. Kendimi tebrik etmeliydim. Çünkü çok uzun zaman önce, henüz Av'ın ilk yılında, *Black Tiger* oyununda ustalaşmıştım.

İnsanlardan uzak bir hayat sürdüğü ölümünden önceki son yıllarda, Halliday'in web sitesine yüklediği tek şey kısa döngülü bir animasyondu. Animasyonda Halliday'in avatarı Anorak, bir ortaçağ kütüphanesinde, çizikler içindeki bir çalışma masasının üzerine eğilmiş halde, tozlu büyü kitaplarını dikkatle inceleyip iksir karıştırırken görülüyordu. Bu animasyon on yıldan daha uzun bir süre boyunca sitede dönmeye devam etmiş ve en nihayetinde, Halliday'in öldüğü sabah, yerini Skorbord'a bırakmıştı. Halliday'in arkasındaki duvarda siyah bir ejderhanın resmedildiği kocaman bir tablo vardı.

Avcılar bu tablonun ne anlama geldiği, siyah ejderhanın neyi simgelediği ya da herhangi bir şey simgeleyip simgelemediği üzerine mesaj panolarında sonu gelmez tartışmalar sürdürmüştü. Ama ilk andan itibaren bu tablonun ne anlama geldiğini çok iyi biliyordum.

*Anorak'ın Almanağ*ı'nın ilk kayıtlarından birinde Halliday, ebeveynleri ne zaman birbirlerine bağırmaya başlasa, evden sıvışarak *Black Tiger* oynamak için bisikletiyle bovling salonuna gittiğini yazıyordu. *Black Tiger* tek çeyreklikle bitirebildiği bir oyundu. *AA 23:334: "Black Tiger, tek bir çeyreklikle üç saat için kof gerçeklikten kaçmamı sağlıyordu. Oldukça iyi bir anlaşmaydı."*

Black Tiger, ilk olarak Japonya'da, *Burakku Doragorı* orijinal adıyla piyasaya sürülmüştü. Yani Siyah Ejderha (oyunun Amerikan sürümünde adı değiştirilmişti). Anorak'ın arkasındaki duvarda yer alan siyah ejderha tablosunun, *Burakku Doragorı'*un Av'da kilit önem ifade ettiğine dair bir işaret olarak almış ve bu yüzden, tıpkı Halliday gibi, tek krediyle tamamlayacak ustalığa erişene dek oyun üzerinde çalışmıştım. Sonraları da, pas tutmamak için birkaç ayda bir oyunu oynamayı ihmal etmedim.

İleri görüşlülüğümün ve çabalarımın karşılığını alma zamanı gelmişti.

Time Pilot makinesinin joystickine ancak birkaç saniye daha tutunabildim. Parmaklarım joystickten kaydığı anda, avatarım *Black Tiger* monitörünün içine çekildi.

Bir süre için her şey karanlığa gömüldü. Ardından kendimi gerçeküstü bir ortamda buldum.

Daracık bir zindan koridorundaydım. Solumda, devasa bir ejderha kafatasının asılı olduğu gri bir duvar vardı. Duvar gölgelerin içinde kaybolana dek yükseliyordu. Tavanı göremiyordum. Zindanın zemini, ilerideki karanlığın içerisine yönelen uzun bir hat oluşturacak şekilde, uç uca dizilmiş, havada süzülen yuvarlak platformlardan oluşuyordu. Sağ tarafımda, platformun kenarının ötesinde, hiçbir şey yoktu. Yalnızca kapkara sonsuz bir boşluk.

Arkama döndüğümde çıkış olmadığını gördüm. Sonsuz karanlığa yükselen bir başka duvar.

Bakışlarımı aşağı, Avatarımın vücuduna çevirdiğimde, *Black Tiger'ın* kahramanı gibi göründüğümü anladım: üzerinde yalnızca zırh ve boynuzlu bir kask olan, yarı çıplak, kaslı bir barbar. Sağ kolum metalden yapılmış uzun bir eldivenin içinde kaybolmuştu; eldivene, ucunda çivili metal bir topun olduğu, toplanabilir uzun bir zincir bağlıydı. Sağ elimde ise, ustaca tutmakta olduğum üç ölümcül kama vardı. Kamaları sağ yanımdaki karanlık boşluğa fırlattığım anda, elimde fırlattıklarımın tıpatıp aynısı üç kama daha belirdi. Sıçramayı denediğimde otuz ayak boyu yükselebildiğimi ve kedi gibi yumuşak bir şekilde yere konduğumu gördüm.

Şimdi anlıyordum. *Black Tiger* oynayacaktım, orası kesindi. Ancak uzun zaman önce ustalaştığım, elli yıllık, iki boyutlu platform oyununu değil. *Black Tiger'*ın, Halliday tarafından yeniden yaratılmış, yepyeni, üç boyutlu versiyonunu oynayacaktım.

Orijinal oyunun mekaniğine, farklı seviyelerine ve karşıma çıkacak düşmanlara yönelik bilgilerim elbette işime yarayacaktı. Ancak oynanış şeklinin çok farklı olacağı ortadaydı ve oyunun bu versiyonu çok farklı beceriler gerektiriyordu.

İlk Kapı, beni Halliday'in en sevdiği filmlerden birinin içine koymuştu. Şimdiyse, İkinci Kapı ile, kendimi Halliday'in favori oyunlarından birinin içinde bulmuştum. Bu sürecin ne anlama gelebileceğine dair düşüncelere dalmışken, ekranımda bir mesaj yanıp sönmeye başladı: BAŞLA!

Etrafıma baktım. Solumdaki taş duvara oyulmuş ok ileriyi gösteriyordu. Kollarımı ve bacaklarımı esnettim, parmaklarımı kütürdettim, derin bir nefes aldım. Silahlarımı hazırladıktan sonra, ilk düşmanımla karşılaşmak için yuvarlak platformların üzerinden sıçrayarak ileri doğru koşmaya başladım.

Halliday, *Black Tiger'ın* sekiz seviyeli zindanını yeniden yaratırken en ince detayları bile atlamamıştı. Her şey tıpkı oyundaki gibiydi. Kötü bir başlangıç yaptığımdan, ilk bölüm sonu yaratığıyla karşılaşmadan can kaybettim. Ancak kısa sürede oyunu üç boyutlu ortamda (ve *first-person* bakış açısıyla) oynamaya alıştım. Çok geçmeden tempomu bulmuştum.

Platformdan platforma sıçrayarak, havada hücum ederken, bir yandan da damlaların, yılanların, mumyaların, minatorların ve ninjaların (evet, ninjaların) amansız saldırılarından kendimi korumaya çalışıyordum. Hakkından geldiğim her düşmandan geriye, oyunun farklı yerlerinde karşıma çıkan sakallı bilgelerden zırh, silah ve iksir almak için kullanacağım bir yığın “Zenny parası” kalıyordu

(görünen o ki, şifa dağıtan bu “bilge adamlar”, türlü türlü mahlukatla dolu bir zindanda tezgah açmanın karlı olacağını düşünmüştü).

Ara verip dinlenebileceğim herhangi bir boşluk anı ya da oyunu dondurma şansım yoktu. Kapıdan bir kere geçtikten sonra Simülasyondan çıkış yapamıyordunuz. Sistem buna izin vermiyordu. Vizörünüzü çıkarsanız bile sisteme bağlı kalıyordunuz. Kapıdan çıkmanın tek yolu sonuna kadar gitmekti. Ya da ölmek.

Oyunun sekiz seviyesini üç saatten kısa sürede temizlemeyi başardım. Ölüme en çok yaklaştığım yer, oyunun sonunda karşıma çıkan (ve elbette Anorak'ın arkasındaki tabloda resmedilen canavara tıpatıp benzeyen) Siyah Ejder'le çarpıştığım an oldu. Bütün canlarım tükenmesine ve can puanım neredeyse sıfırlanmak üzere olmasına rağmen, hareket halinde kalarak ejderhanın yakıcı nefesinden uzak durmayı başardım ve bir yandan da, sürekli olarak fırlattığım kamalarımla gücünü yavaş yavaş azalttım. Öldürücü son hamlemi yaptığımda, ejderha ayaklarımın altındaki djital tozun içine yıkılıp kaldı.

Rahatlayarak derin bir nefes aldım.

Herhangi bir geçiş sekansı yaşamadan, kendimi yeniden bovling salonunun oyun odasında, *Black Tiger* makinesinin önünde bulmuştum. Oyun monitöründe, kahramanca bir poz vermiş olan zırhlı barbarım arz-ı endam ediyordu. Altında ise şu metin görünüyordu:

Ulusumuza barış ve refah getirdin.
Teşekkürler, Black Tiger!
Gücün ve bilgeliğin için müteşekkiriz!

O anda tuhaf bir şey oldu; orijinal oyunu tamamladığımda asla görmediğim bir şey. Ekranda, zindandaki bilge adamlardan biri belirmişti. Bilgenin tepesindeki konuşma balonunda, “Teşekkürler. Sana borçluyum. Lütfen ödül olarak dev robotlardan birini kabul et,” yazıyordu.

Bilgenin altında, yatay bir şekilde akan, robot simgelerinin oluşturduğu uzunca bir hat belirdi. Joysticki sola ya da sağa hareket ettirerek, yüzün üzerinde “dev robot” arasında seçim yapabildiğimi fark ettim. Robotlardan birinin üzerine geldiğimde, altında teknik özelliklerinin ve silahlarının detaylı bilgisi çıkıyordu.

Aralarında tanımadığım birkaç robot olsa da, çoğuna aşinaydım. Gigantor, Tranzor Z, Iron Giant, Jet Jaguar, *Johnny Sokko and his Flying Robot*'tan sfenks kafalı Giant Robo, Shogun Warriors oyuncak serisinin tamamı ile *Macross* ve *Gundam* anime serilerinden robotlar vardı. Robotlardan on birinin simgesi silikti

ve üzerlerine kırmızı bir X işareti konmuştu; bu robotları ne seçebiliyor ne de görebiliyordunuz. Bunlar, benden önce İkinci Kapı'yı temizleyen Sorrento ve diğer Altılılar tarafından seçilmiş olmalıydı.

Seçtiğim robotun gerçek, çalışan bir versiyonuyla ödüllendirileceğim ihtimalini düşünerek, en güçlü ve en iyi şekilde silahlanmış olanı saptamak için seçeneklerimi dikkatle inceliyordum. Ama *Supaida-Man* tarafından kullanılan dönüşebilir dev robot Leopardon'u gördüğüm anda elimi joystickten çektim. Araştırmalarım esnasında saptadığım ve bir şekilde bağımlısı olduğum *Supaida-Man*, 1970'lerin sonlarında yaratılan *Örümcek Adam*'ın Japon versiyonuydu. Leopardon'un seçeneklerim arasındaki en güçlü robot olup olmadığım umursamadım. Kesinlikle ona sahip olmalıydım.

Leopardon simgesinin üzerine gelerek ateş tuşuna bastığım anda, *Black Tiger* kabininin üzerinde robotun otuz santim uzunluğunda bir replikası belirdi. Robotu alarak envanterime ekledim. Hakkında herhangi bir talimat olmadığı gibi, açıklama kısmı da boştu. Daha detaylı incelemeyi kaleme döndükten sonra yapacaktım.

Aynı esnada *Black Tiger'ın* monitöründe, yanıbaşında ceylan gibi bir prensesle tahtına kurulmuş olan barbar kahramanın üzerinden jenerik yazıları geçmeye başladı. Oyunda emeği olan bütün programcıların adlarını teker teker saygıyla okudum. Programcıların tamamı Japon'du. Son ad ise: OASIS PORTU, J.D. Halliday.

Jenerik tamamlandığında monitör bir süre için karardı. Ardından, ekranın tam ortasında bir sembol belirdi: içinde bir yıldızla, kor gibi parıldayan kızıl bir daire. Yıldızın köşeleri dairenin dışına taşıyordu. Bir saniye sonra, yıldızın merkezinde yavaş bir şekilde dönmekte olan Kristal Anahtar'ın görüntüsü belirdi.

Vücudum salgıladığım adrenalinin hakimiyetine girmişti. Kızıl yıldız sembolünü tanımıştım ve beni nereye yönlendirdiğini biliyordum.

Ne olur ne olmaz diye birkaç ekran resmi aldım. Çok geçmeden monitör karardı ve *Black Tiger* kabini eriyerek, yeşim renginde parıltılar saçan kenarlarıyla kapı şeklinde bir portala dönüştü. Çıkış.

Zafer hissiyle çığlık atarak portaldan içeri sıçradım.

0027

Kapıdan çıktığımda avatarım yeniden Tyrell'in ofisinde belirdi. Voight-Kampff makinesi masanın üzerinde, eski yerindeydi. Aradan üç saatin üzerinde zaman geçmişti. Baygın bakışlarıyla beni kesmeye devam eden baykuşu saymazsak içeride kimse olmadığı gibi, artık binada güvenlik alarmları da çalmıyordu. NPC güvenlik görevlileri ben içerideyken odayı aramış ve kimseyi bulamadıkları için vazgeçmiş olmalıydı. Ortalık sakindi.

Herhangi bir terslik yaşamadan asansöre ve ardısıra platforma ulaştım. Ve Crom'a şükür, gizlenme programı açık olan *Vonnegut* park ettiğim yerde duruyordu. Gemiye atladığım gibi Axrenox'u terk ettim ve yörüngeye ulaşır ulaşmaz ışık hızına çıktım.

Vonnegut hiperuzayda en yakındaki yıldız geçidine doğru ilerlerken, kızıl yıldızın ekran resimlerini ve kutsal günlüğümde efsanevi Kanadalı rock grubu Rush'la ilgili dosyaların yer aldığı klasörü açtım.

Rush, ergenlik yıllarından itibaren Halliday'in favori grubuydu. Hatta bir röportajında, bütün oyunlarını (OASIS de dahil olmak üzere) Rush albümlerini dinlerken programladığını söylemişti. Genellikle Rush'm üç üyesini - Neil Peart, Alex Lifeson ve Geddy Lee— “Kutsal Üçlü” ya da “Kuzeyin Tanrıları” olarak nitelendiriyordu.

Kutsal günlüğümde, Rush'ın bütün albümleri, şarkıları, korsan kayıtları, klipleri yer alıyordu. Albüm kitapçıklarıyla çizimlerin yüksek çözünürlüklü taramalarına sahiptim. Varolan tüm Rush konser kayıtlarına. Gerçekleştirdikleri tüm radyo ve televizyon röportajlarına. Grubun bütün üyelerinin detaylı biyografilerine ve yan projeleriyle solo çalışmalarına. Grubun diskografisinin yer aldığı dosyadan aradığım albümü seçtim: Rush'ın klasik bilimkurgu temalı konsept albümü *2112*.

Ekranımda albüm kapağının yüksek çözünürlüklü görüntüsü belirdi. Grubun ve albümün adı, yıldızlarla kaplı bir alanın üzerine basılmıştı. Kapağın alt kısmında ise, dalgalı bir gölün üzerindeki yansıma gibi görünen, *Black Tiger*

oyun monitöründeki sembolün aynısı yer alıyordu: daire içine alınmış kızıl bir yıldız.

Albüm kapağıyla *Black Tiger* monitöründen aldığım ekran resmini yan yana koyduğumda, tahmin ettiğim gibi, iki sembolün tıpatıp aynı olduğunu gördüm.

2J12'nin albüme adını veren parçası, yedi kısımdan oluşan, yirmi dakikalık epik bir eserdi. Parçada, yaratıcılık ve kendini ifadenin yasadışı ilan edildiği 2112 yılında yaşayan adsız bir isyankarın hikayesi anlatılıyordu. Albüm kapağındaki kızıl yıldız, hikayede anlatılan baskıcı yıldızlararası toplum Güneş Federasyonu'nun sembolüydü. Güneş Federasyonu, parçanın “Sirenks Tapınakları” adındaki ikinci kısmında anlatılan bir grup “rahip” tarafından yönetiliyordu. “Sirenks Tapınakları”nın sözleri Kristal Anahtar'ı tam olarak nerede bulacağımı söylüyordu.

Sirenks Tapmakları'nın rahipleriyiz biz
Kutsal salonlarımız dolu yüce bilgisayarlarımızla
Sirenks Tapınaklarının rahipleriyiz biz
Hayatın armağanları tutuluyor duvarlarımızın ardında

Sektör 21'de Sirenks adında bir gezegen vardı. Gittiğim yer de orasıydı.

OASIS atlası Sirenks gezegenini, “kayalık arazi yapısına sahip, NPC'lerin bulunmadığı ıssız bir dünya” olarak tanımlıyordu. Gezegenin künyesini açtığımda, Sirenks'in yaratıcısının belirtilmemiş olduğunu gördüm. Ancak tasarımı 2112'nin albüm kapağında anlatılan dünyayla birebir eşleştiğinden, Sirenks'in Halliday tarafından programlandığından kuşkum yoktu.

2112, kayıtların genellikle 12 inçlik vinil plaklarda satıldığı 1976 yılında yayınlanmıştı. Vinil plaklar, çizimlerin ve parça sıralamasının üzerine basılı olduğu kalın kartondan kapaklara sahipti. Kitapçık içeren bazı albümlerde ise, çok daha fazla çizimle notun yanı sıra, şarkı sözleri ve grup hakkında bilgiler de yer alıyordu. 2112'nin orijinal katlanır albüm kapağının kopyasını açtığımda, içinde ikinci bir kızıl yıldız sembolü olduğunu gördüm. Bu ikinci yıldızın önünde, ellerini korku içinde havaya kaldırmış çıplak bir adam vardı.

Albüm kitapçığının diğer tarafında ise, *2112* şarkısının yedi kısmının sözleri basılıydı. Her bir kısmın sözlerinden önce tek paragraflık bir düzyazı verilmişti. Bu kısa metinlerde, hikaye 2112'nin adsız kahramanının bakış açısından anlatılıyordu.

Birinci kısmın öncesinde yer alan metin şöyleydi:

“Uyanık bir şekilde uzanmış, Megadon'un soğuk yüzüne bakıyorum. Kent ve gökyüzü birleşerek tek bir yüzeye, kesintisiz bir griliğin sonsuz denizine dönüşüyor. İkiz Aylar çelikten gökyüzünü aşarken yalnızca iki solgun küre gibi görünüyor.”

Gemim Sirenks'e yaklaşırken, gezegenin uyduları olan ikiz aylar By-Tor ve Snow Dog görüş alanıma girdi. Uyduların adları da bir başka klasik Rush şarkısından alınmıştı. Gezegenin kasvetli gri yüzeyinde, albümde anlatılan kubbeli kent Megadon'un tam olarak 1.024 kopyası yer alıyordu. Sayıları Frobozz'daki *Zork* Simülasyonlarının iki katını bulduğundan, Altılılar'ın Megadon kentlerinin tamamını ablukaya alamayacağını biliyordum.

Gizlenme programını yeniden devreye soktuktan sonra en yakındaki kenti seçtim ve ortalıkta başka gemi olup olmadığını kontrol ederek *Vonnegut*'u devasa kubbenin hemen önüne indirdim.

Megadon kayalık bir platonun üzerinde, geniş bir yamacın eteklerine kurulmuştu. Kent yıkık haldeydi. Çatlaklarla kaplı devasa saydam kubbesi her an yıkılacakmış gibi görünüyordu. Kubbenin tabanına kadar ulaşan büyük çatlaklardan birinin içinden geçerek kente girebilirdim.

Megadon, teknolojik açıdan gelişmiş bir medeniyetin yıkıntılarını gösteren 1950'lerden bir bilimkurgu kitabının kapağını anımsatmıştı. Kentin tam merkezinde karşıma, kuvvetli rüzgarlarla harap olmuş gri duvarlara sahip, obelisk şeklinde yüksek bir tapınak çıktı. Tapınağın girişi Güneş Federasyonu'nun kızıl yıldızıyla taçlandırılmıştı.

Sirenks Tapınağı'nın önünde duruyordum.

Tapmak bir güç kalkanı ya da Altılı filoları tarafından ablukaya alınmamıştı. Etrafta kimsecikler yoktu.

Silahlarımı çekerek tapınağın girişinden geçtim. Katedrallere benzeyen devasa tapınağın içi, uzayıp giden sıralar halinde dizilmiş süper-bilgisayarlarla doluydu. Sonunda tapınağın merkezine ulaşana dek, bu sıraların arasında ilerleyerek makinelerin derinlerden gelen uğultusunu dinledim.

Tapınağın merkezinde, yüzeyine kızıl yıldızın kazınmış olduğu, yükseltilmiş, taştan bir mihrap yer alıyordu. Mihraba adımımı attığım anda bilgisayarlardan gelen uğultu kesildi. Tapınak aniden sessizliğe gömülmüştü.

Mihraba bir şey yerleştirmem gerektiğini düşündüm. Sirenks Tapınağı'na bir adak sunmalıydım. Ama bu adak ne olmalıydı?

İkinci Kapı'yı temizledikten sonra elde ettiğim otuz santimlik Leopardon replikasının mihraba oturmayacağının farkında olmama rağmen, gene de şansımı denedim. Hiçbir şey olmadı. Robotu envanterime geri koyarak düşündüm. Bir

anda aklıma, 2112 nin kitapçık notlarında yer alan başka bir şey geldi. Hemen notları ekranıma çekerek incelemeye koyuldum. Aradığım cevap, "Keşif" adındaki üçüncü kısmın giriş metnindeydi: "Onu, *sevgili şelalemin ardında, mağaranın içinde gizli küçük odada buldum. Yılların biriktirdiği tozu üfleyip yerinden kaldırarak, saygıyla ellerime aldım. Ne olduğuna dair hiçbir fikrim olmasa da, çok güzeldi. Parmaklarımı tellerin üzerine koyup anahtarları çevirerek farklı sesler çıkarabiliyordum. Telleri çekerek ilk ahenkli sesleri çıkardıktan sonra, çok geçmeden kendi müziğimi buldum!"*

Kentin güney sınırında, atmosferik kubbenin kavisli yüzeyinin zemine yaklaştığı bir noktada şelaleyi bulur bulmaz, jet botlarımı çalıştırarak nehri aşıp şelalenin içinden geçtim. Vücuduma çarpan suyun hissini verecek en iyi dokunsal tulumu kullanmama rağmen, sanki birisi ince sopalarla başıma, omuzlarıma ve sırtıma vuruyormuş gibi hissetmiştim. Şelalenin arkasına geçerek mağaranın ağzından içeri girdim. Birkaç adım atmamla birlikte, mağara uzun bir tünele dönüşecek şekilde daraldı. Aradığım oda bu tünelin uçundaydı.

Odaya göz attığımda, zeminden çıkan dikitlerden birinin uç kısmındaki hafif aşınmayı fark ettim. Dikiti kavrayıp kendime çekmeme rağmen yerinden kıpırdamadı. İtmeyi denediğimdeyse, sanki görünmez bir mafsala bağlı bir kol gibi hareket etti. Bir taşın yere sürtünme sesiyle arkama döndüğümde, zeminde açılan kapağı gördüm. Aynı zamanda mağaranın tavanında da bir delik açılarak, kapağın altındaki saklı bölmeye harikulade bir ışık demetinin düşmesini sağlamıştı.

Envanterimden, büyülü ya da değil, her türlü tuzağı saptayan özel bir asa çıkardım. Asayla bölmenin güvenli olup olmadığını kontrol ettikten sonra, kapaktan içeri atlayarak tozlu zemine ayak bastım. Kuzey duvarında yontulmuş büyük bir taşın yer aldığı, küp şeklinde, daracık bir bölmedeydim. Taşın içine gömülü bir elektro gitar olduğunu gördüm. Gitarın tasarımını, Sirenks'e gelirken yolda seyrettiğim *2112* konser kaydından tanımıştım. Alex Lifeson'un *2112* turnesinde kullandığı 1974 Gibson Les Paul modeliydi bu.

Gitarın üzerindeki absürd Arthur dönemi çizimini fark ettiğimde sırıtmama engel olamadım. Her avcı gibi ben de John Boorman'in *Excalibur* filmini defalarca seyretmiş olduğumdan, ne yapmam gerektiğini anlamıştım. Sağ elimle uzanarak sapından tuttuğum gitarı kendime çektim. Gibson Les Paul, uzun metalik bir sesle taştan kurtuldu.

Gitarı başımın üzerine kaldırdığımda, metalik çınlama mağaranın içinde yankılanan akor sesine dönüştü. Mağaradan çıkmak için jet botlarımı çalıştırmak üzereyken, aklıma gelen bir fikirle durdum. James Halliday lisedeyken birkaç yıl

boyunca gitar dersleri almıştı. Zaten gitar çalmayı öğrenmek için bana esin kaynağı olan da Halliday'di. Hayatımda gerçek bir gitar tutmamış olsam da, sanal bir enstrümanla ortalığı yıkabilirdim.

Envanterimi araştırarak bir pena bulduktan sonra, kutsal günlüğümden 2H2'nin notalarını ve kahramanın şelalenin ardındaki mağarada gitarı bulmasını anlatan “Keşif” şarkısının gitar tabını çıkardım. Şarkıyı çalmaya başladığımda, elektrik ya da amfi olmamasına rağmen gitarın sesi bölmenin duvarlarında patlayarak mağaranın içinde yankılandı.

Şarkının ilk ölçüsünü tamamladığımda, kısa bir an için, gitarı çekip aldığım duvara kazınmış bir mesaj belirdi:

İlki bağlıydı kırmızı metale
İkincisi, yeşil taşa
Üçüncüsü bağlı en berrak kristale
Ve açılamaz tek başına

Taşa kazınmış gibi görünen kelimeler, birkaç saniye içerisinde, gitarda bastığım son noktanın çınlamasıyla birlikte kaybolmaya başladı. Son anda bilmecenin ekran resmini alırken, çoktan anlamını çözmeye girişmiştim. Bu elbette Üçüncü Kapı'yla ilgili bir ipucuydu. Ve nasıl “tek başına açılamayacağına”.

Altılılar şarkıyı çalarak bu mesajı ortaya çıkarabilmiş miydi? Bundan kuşkuluydum. Budalaların gitarı taştan söktükleri gibi tapınağa koşturduklarına bahse girebilirdim.

Durum buysa, Üçüncü Kapı'yı açmanın bir püf noktası olduğunu bilmiyorlar demekti. Yumurta'yı neden halen bulamadıklarının açıklaması belki de buydu.

Tapınağa dönerek gitarı mihraba yerleştirdiğim anda, sanki enstrümanlarını akort eden büyük bir orkestranın ortasında kalmışım gibi, etrafımdaki yüksek bilgisayarlardan bir kakofoni yayılmaya başladı. Ses karmaşası kulakları sağır edecek bir kreşendoya çıktıktan sonra birdenbire kesildi ve mihrap güçlü bir ışık çakmasıyla aydınlanırken, gitar Kristal Anahtar'a dönüştü.

Uzanıp anahtarı elime aldığımda ahenkli bir sesle skorum 25000 puan yükseldi. İkinci Kapı'yı temizleyerek elde ettiğim 200000 de eklenince, toplam 353.000'le Sorrento'nun 1.000 puan üzerine çıkmış ve Skorbord'un liderliğini geri almıştım.

Kutlama yapacak zaman yoktu. Kristal Anahtar'ın göz alıcı, parlak yüzeyini yakından incelediğimde, üzerinde herhangi bir ipucu olmadığını gördüm. Ancak

anahtarın kristal kulbunun tam ortasına kazınmış minnacık monogramı hemen tanımıştım: kaligrafik bir A harfi.

James Halliday'in ilk *Dungeons & Dragons* karakter kağıdında, “Karakter Sembolü” kutucuğunda yer alan A harfiydi bu. Aynı zamanda Halliday'in ünlü OASIS avatarı Anorak'ın koyu renkli cüppesindeki monogram ve Anorak'ın Kalesi'nin büyük kapılarındaki sembol de buydu.

Av'ın ilk yıllarında, avcılar OASIS'te üç anahtarın saklanmış olabileceğini düşündükleri her yere, özellikle de kodları Halliday tarafından yazılmış gezegenlere aç böcek sürüleri gibi üşüşmüştü. Bu gezegenlerden öne çıkanı ise, Halliday'in lise yıllarındaki *Dungeons & Dragons* oyunu için yarattığı (ve aynı zamanda ilk oyunlarının geçtiği yer olan) fantezi dünyasının aşırı ölçüde bir detaylandırmayla yeniden yaratılmış Simülasyonu, yani Chthonia gezegeniydi. Chthonia bir anda avcıların Mekkesi'ne dönüşürken, herkes gibi ben de hac yükümlülüğümü yerine getirerek, Anorak'ın Kalesi'ni ziyaret etmek için gezegene bir kere gitmiştim. Ancak Anorak haricinde kimse kalenin içine girmeye muvaffak olamamıştı.

Oysa artık Anorak'ın Kalesi'ne bir giriş olması gerektiğini biliyordum. Çünkü Üçüncü Kapı kalenin içindeydi.

Sektör 10'da bulunan Chthonia'ya doğru ilerlerken, Skorbord'da yeniden liderliğe yükselişimin medyada yarattığı çılgınlığı görmek için haber kanallarım taradığımda, asıl haberin benimle ilgili olmadığını anladım. Öğleden sonra patlayan büyük haber, Halliday'in Paskalya Yumurtası'nın saklandığı yerin en nihayetinde ortaya çıkmış olmasıydı. Haber spikerleri Yumurta'nın Chthonia gezegeninde, Anorak'ın Kalesi'nde olduğunu söylüyordu. Bu bilginin kaynağı ise, kalenin etrafını sarmış olan Altılı ordusuydu.

Günün erken saatlerinde, İkinci Kapı'yı temizlememden kısa bir süre sonra, gezegeni ablukaya almışlardı.

Bu zamanlamanın tesadüf olamayacağını biliyordum. Skorbord'da yükselişim, Üçüncü Kapı'yı temizlemek için gizli bir çalışma sürdüren Altılılar'ın strateji değiştirmesine neden olmuş ve ben ya da bir başkası ulaşamadan kaleyi ablukaya almaları, kapının yerini herkesin öğrenmesini sağlamıştı.

Birkaç dakika sonra Chthonia'ya ulaştığımda, *Vonnegut'un* gizlenme programını devreye sokarak durumu kendi gözlerimle görmek için kalenin üzerinde kısa bir keşif uçuşu yaptım. Manzara tahmin ettiğimden çok daha kötüydü.

Altılılar, Anorak'ın Kalesi'nin üzerine bir tür büyülü kalkan -kaleyi ve etrafındaki araziyi olduğu gibi kapatan, yarı- saydam bir kubbe- germişti. Altılı

ordusunun tamamı kalkanın içindeydi. Kale dört bir tarafından askerler, tanklar, silahlar ve savaş araçlarıyla sarılmıştı.

Çoktan Chthonia'ya ulaşmış bazı avcı klanları, kalkanı indirmek için yüksek tahrip gücüne sahip füzelerle ilk saldırılarını gerçekleştiriyordu. Her patlamanın ardından kısa süreli bir atomik ışık gösterisi yaşanıyor ve etraf yeniden sakinleştiğinde, zerre hasar görmemiş kalkanın yerinde durduğu görülüyordu.

Haberin yayılmaya devam ettiği sonraki birkaç saat içerisinde Chthonia'ya çok daha fazla avcı gelmeye, saldırılar da sıklaşmaya başladı. Klanlar kalkana karşı işe yarayabileceğini düşündükleri her türlü silahla saldırı düzenlemesine rağmen, sonuç alınamıyordu. Çok geçmeden, füzelerle, ateş toplarıyla ya da büyülü silahlarla kalkana zarar verilemeyeceği anlaşılmıştı. En sonunda bir grup avcı kubbenin altından tünel kazmaya giriştiğinde, kalkanın kaleyi hem yerin üstünden hem de altından saran tam bir küre şeklinde olduğu ortaya çıktı.

Gecenin ilerleyen saatlerinde, keşif çalışmalarını tamamlayan birkaç yüksek seviyeli avcı büyücü, mesaj panolarına kalenin etrafındaki kalkanın, çok güçlü bir nesne olan ve ancak 99. seviye bir büyücü tarafından kullanılabilecek Osuvox'un Küresi'yle oluşturulduğunu açıkladı. Osuvox'un Küresi, kendi etrafında, çevresi yarım kilometreye kadar çıkabilecek küre şeklinde bir kalkan yaratabiliyordu. Hiçbir şekilde aşılamaz ya da parçalanamaz bu kalkana dokunan her şey buharlaşarak yok oluyordu. Ayrıca, küreyi çalıştıran büyücü hareketsiz kaldığı ve her iki elini de kürenin üzerinde tuttuğu sürece kalkan sonsuza dek ayakta kalabilirdi.

Sonraki günlerde, avcılar kalkanı aşmak için her türlü yolu denemeye devam etti. Büyü. Teknoloji. Işınlanma. Karşı büyüler. Başka nesneler. Hiçbiri işe yaramadı. İçeri girmenin hiçbir yolu yoktu. Umutsuzluk hissi avcıların arasında hızla yayılıyordu. Hem yalnız çalışan avcılar hem de klanlara üye olanlar havlu atmaya hazırdı. Kristal Anahtar'a ilk ulaşan Altılılar dışında kimse Üçüncü Kapı'ya yaklaşamıyordu. Herkes Son'un çok yakın olduğunda hemfikirdi. Av sona eriyordu.

Bütün bunlar olurken bir şekilde soğukkanlılığımı korumayı başardım. Altılılar'ın Üçüncü Kapı'nın nasıl açılacağını henüz çözememiş olması kuvvetle muhtemeldi. Elbette artık istedikleri kadar zamana da sahiptiler. Yavaş ve metodik bir çalışmayla, er ya da geç çözüme ulaşacaklardı.

Ama pes etmeyi reddediyordum. Birisi Halliday'in Paskalya Yumurtası'na ulaşana dek her şey mümkündü. Bütün klasik bilgisayar oyunlarında olduğu gibi, Av'da yeni ve çok daha zor bir seviyeye gelinmişti, o kadar. Bütünüyle yeni bir strateji gerektiren yeni bir seviyedeydik.

Bir plan oluşturmaya koyuldum. İşe yaraması için epik düzeyde şans gerektiren radikal bir plan. Art3mis, Aech ve Shoto'ya e-posta yollayarak planımın ilk adımını hayata geçirdim. Mesajımda, İkinci Kapı'nın yerini ve Kristal Anahtar'ın nasıl ele geçirileceğini açık bir şekilde anlattım. Üçünün de mesajımı aldığından emin olduktan sonra, planın ikinci adımına geçtim. Bu beni deli gibi korkutan aşamaydı çünkü öldürülmemle sonuçlanabilirdi. Ancak artık bunu umursamıyordum.

Ya Üçüncü Kapı'ya ulaşacak ya da bu yolda canımı verecektim.

Üçüncü Kapı

"Dışarı çıkmak çok abartılan bir şey."

—Anorak'ın Almanağı

Bölüm 17, Kısım 32

0028

IOI şirket polisi beni tutuklamaya geldiğinde, *Explorers* filminin ortalarındaydım (1985, yönetmeni Joe Dante). Arka bahçelerinde kendi mekiklerini inşa ederek uzaylılarla tanışmak için yola çıkan üç arkadaş hakkındaki *Explorers*, bence çekilmiş en iyi çocuk filmlerinden biriydi. Yıllar içinde, filmi en azından ayda bir seyretme alışkanlığı edinmiştim. Dengede durmamı sağlıyordu.

Filmi seyrederken ekranımın bir köşesinde, yaşadığım binanın güvenlik kamera görüntülerini açık tuttuğumdan, inleyen sirenleri ve yanıp sönen ışıklarıyla IOI Alıkoyulmuş Hizmetlileri Toplama Aracı'nın geldiğini görmüştüm zaten. Güvenlik güçlerinin ayaklanmalarda kullandığı türden kaskları ve uzun çizmeleriyle araçtan inip binaya dalan dört görevliyi, takım elbiseli bir adam takip etti. Lobi kamerasından, IOI rozetlerini göstererek güvenlik istasyonunu aşmalarını ve asansöre binmelerini seyrettim.

Dairemin bulunduğu kata çıkıyorlardı.

“Max,” diye mırıldandığımda, sesimdeki korkuyu fark ettim. “Bir numaralı güvenlik makrosunu devreye sok: *Crom'un kemikleri adına."* Bu komutla birlikte bilgisayarım, hem online hem de gerçek dünyada gerçekleşen bir dizi önceden programlanmış işe girişti.

Max coşkuyla, “Ta-ta-tamamdır, Şef!” dedikten bir salise sonra, dairemin güvenlik sistemi kilitlenme moduna geçti. Güçlendirilmiş titanyum kaplamalı Savaş Kapısı, dairemin standart güvenlik kapılarının üzerine sıkı bir şekilde kapanarak kendini kilitlemişti.

Dairemin bulunduğu katın koridorunu gösteren güvenlik kamerasından, dört görevlinin asansörden çıkarak hızlı adımlarla kapıma gelişini takip ettim. Öndeki iki görevli plazma kaynak cihazları, diğer ikisi endüstriyel Voltjolt şok tabancaları taşıyordu. En arkadaki takım elbiseli adamın elindeyse dijital bir not defteri vardı.

Gelmeleri benim için beklenmedik bir gelişme değildi. Neden kapıma dayandıklarını biliyordum. Beni dairemden konserveden ton balığı çıkartır gibi çıkarıp alacaklardı.

Kapımın önüne geldiklerinde, tarayıcım adamları tepeden tırnağa analizden geçirdi. Ekranımda beliren bilgiler, beş adamın da, dairenin sahibi Bryce Lynch için tutuklama emrine sahip IOI kredi memurları olduğunu söylüyordu. Yerel, eyalet ve federal yasalara göre, binanın güvenlik sistemi bu bilgiyle birlikte, IOI şirket polisini içeri almak için her iki güvenlik kapısını birden açtı. Ancak onlarla aramda halen Savaş Kapısı duruyordu.

Yanlarında plazma kaynak cihazları taşımalarının nedeni, elbette, bu tür ilave güvenlik önlemlerine alışık olmalarıydı.

Takım elbiseli IOI puştu, adamların arasından geçerek başparmağını interkoma dayadı. Bunu yaptığı anda, ekranımda adı ve şirket unvanı belirdi: *Michael Wilson, IOI Kredi ve Tahsilatlar Departmanı, Personel #101-481231*.

Wilson kendinden memnun bir gülümsemeyle kameranın lensine yaklaştı. “Bay Lynch, adım Michael Wilson. IOI Kredi ve Tahsilatlar Departmanı'nda görevliyim.” Elindeki not defterine kısa bir bakış attıktan sonra devam etti. “Burada bulunmamın nedeni, IOI visa kartınızın son üç ödemesini yapmayarak, yirmi bin dolar gibi yüksek bir borç düzeyine çıkmış olmanız. Kayıtlarımıza göre şu anda işsizsiniz; yani meteliksiz olarak sınıflandırılmış durumdasınız. Geçerli olan federal yasalara göre, sizi zorla alıkoymak durumundayız. İşlem ücretleri ve faizleriyle birlikte şirketimize olan borcunuzun tamamını ve şu andan itibaren ödemekle yükümlü olacağınız her türlü harç ve cezayı kapatana dek alıkoyulacaksınız.” Wilson başıyla yanındaki adamları gösterdi. “Bu beyler sizi dairenizden alarak çalışacağınız yere götürmek için bana yardım edecek. Kapınızı açıp bizi içeri almanızı talep ediyoruz. Dairenizdeki her türlü değerli eşyayı haczetme yetkimizin olduğunu bilmenizi isteriz. Eşyalarınızın satışından elde edilecek gelir çarpıcı boyutlardaki kredi borcunuzdan düşülecektir.”

Anladığım kadarıyla, bütün bunları dümdüz, monoton bir sesle, tek nefeste söyleyen Wilson'm her günü böyle geçiyordu.

Kısa bir sessizliğin ardından, interkomdan cevap verdim. “Elbette, beyler. Pantolonumu giymem için bana bir dakika verir misiniz? Hemen geliyorum.”

Wilson kaşlarını çattı. “Bay Lynch, on saniye içerisinde dairenize girmemize izin vermezseniz, güç kullanmaya yetkimizin olduğunu bilmenizi isteriz. Güç kullanmamızdan kaynaklanacak her türlü hasar ve tamir masrafı borcunuza eklenecektir. Teşekkür ederim.”

Wilson interkomdan ayrılarak adamlara başını salladı. Görevlilerden biri Wilson'un işaretiyle plazma kaynak cihazını çalıştırdı ve cihazın ucu eriyik turuncu bir ton aldığında, Savaş Kapısı'nın titanyum kaplamasını delmeye girişti. Kaynak cihazı taşıyan diğer görevliyse, dairemin duvarını delmek için birkaç adım sağa kaydı. İstedikleri binanın güvenlik şablonlarına erişebildiklerinden, üst üste binmiş çelik ve beton katmanlardan oluşan duvarların, titanyum kaplamalı Savaş Kapısı'na göre çok daha kolay delinebileceğini çok iyi biliyorlardı.

Daireye taşındığımda, ellerimle parça parça monte ettiğim titanyum alaşımlı SageCage ile duvarları, zemini ve tavanı güçlendirmeyi ihmal etmemiştim elbette. Duvarı deldikten sonra kafesi de aşmak zorundaydılar. Ancak bu bile bana en fazla beş- altı dakika kazandırabilirdi. Kafes delindiği anda içerideydiler.

IOI şirket polislerinin bu prosedüre -tutuklamak için geldikleri kişinin güçlendirilmiş daire duvarlarını ya da kapısını delmeye- “sezaryen” dediğini duymuştum.

Bugün için özel olarak sipariş ettiğim anti-anksiyete haplarından ikisini susuz yuttum. Aslında sabah saatlerinde de iki tane almış olmama rağmen, pek işe yaramamışlardı.

OASIS'e dönerek, ekranımdaki bütün pencereleri kapattıktan sonra, hesabımın güvenlik düzeyini maksimuma çıkardım. Ardından, sıralamada herhangi bir değişiklik olmadığından, yani Altılılar'ın henüz işi tamamlayamadıklarından emin olmak için son kez Skorbord'a baktım. Birkaç gündür ilk on sıralamasında değişiklik olmamıştı.

1.	Art3mis	351.000	∏∏
2.	Parzival	353.000	∏∏
3.	101-655321	352.000	∏∏
4.	Aech	352.000	∏∏
5.	101-613187	319.000	∏∏
6.	101-621671	318.000	∏∏
7	101-678324	347.000	∏∏
8.	Shoto	347.000	∏∏
9.	101-637330	346.000	∏∏
10.	101-699423	346.000	∏∏

Art3mis, Aech ve Shoto, e-postamı aldıktan sonraki kırk sekiz saat içerisinde İkinci Kapı'yı temizleyerek Kristal Anahtar'ı ele geçirmişlerdi. Kristal Anahtar karşılığında 25.000 puan alan Art3mis, Yeşimtaşı Anahtar'ı ilk ve Bakır

Anahtar'ı ikinci bulan avatar olarak daha önceden kazandığı bonus puanlarla birlikte, yeniden liderliğe yükselmişti.

Art3mis, Aech ve Shoto, e-postamı aldıktan sonra bana defalarca ulaşmaya çalışmış olsalar da, telefonlarına, e-postalarına ve sohbet odası tekliflerine cevap vermemiştim. Yapmaya yeltendiğim şeyi onlarla paylaşmam için herhangi bir neden göremiyordum. Bana yardım edemeyecekleri gibi, muhtemelen vazgeçirmeye çalışacaklardı.

Girdiğim yolun geri dönüşü yoktu.

Skorbord'u kapatarak, belki de son kez kaleme baktım. Ardından, dalışa hazırlanan bir açık deniz dalgıcı gibi, birkaç hızlı derin nefes aldım ve ekranımdaki oturum kapatma simgesine dokundum. OASIS ortamı yok olurken, avatarım, konsolumun sabit diskinde yüklü bağımsız bir Simülasyon olan sanal ofisimde belirdi. Konsolda bir pencere açarak, bilgisayarımın kendini yok etme sekansını devreye sokacak komutu girdim: BOKFIRTINASI.

Ekranımda, sabit diskimin sıfırlanarak silinişini gösteren bir ilerleme çubuğu açıldı.

“Hoşçakal, Max,” diye fısıldadım.

Silinmeden birkaç saniye önce, Max'in, “*Adios*, Wade,” dediğini duydum.

Dokunsal koltuğumda otururken, duvarın ardındaki ısıyı hissedebiliyordum. Vizörümü yüzümden çektiğimde, kapıda ve duvarda açılmış küçük deliklerden çıkan dumanı gördüm. Çok geçmeden odaya dolan duman dairemin hava temizleyicisinin kaldıramayacağı kadar kalınlaştı. Öksürmeye başladım.

Savaş Kapısı üzerinde çalışan görevli işini tamamlamıştı. Kenarları akkor olmuş yuvarlak metal yüzey sandalyemden sıçramama neden olacak metalik bir gürültüyle yere düştü. Görevli geri çekilirken yerini alan bir diğeri, içeri girerken vücutlarının yanmaması için, elindeki teneke kutudan deliğin kenarlarına dondurucu köpük sıkmaya başladı.

“İçerisi temiz!” diye bağırdı koridordaki görevlilerden biri. “Görünür durumda silah yok!”

Delikten içeri giren ilk görevli, şok tabancalılardan biri oldu. Ben daha ne olduğunu anlayamadan, delikten geçerek ayağa kalkmış ve silahını yüzüme doğrultmuştu.

“Sakın kıpırdama!” diye bağırdı. “Yoksa cereyanı yersin, anladın mı?”

Anladığımı göstermek için başımı salladım. O anda, daireye taşındığımdan bu yana ilk ziyaretçimin bu görevli olduğunu düşündüm.

İkinci görevli ilki kadar nazik değildi. Tek kelime etmeden üzerime yürüyerek, ağzıma kayışlı bir top soktu. Bilgisayarıma sesle komut vermememi

engellemek için gerçekleştirdikleri standart prosedürdü bu. Aslında boşunaydı zahmetleri. Zaten ilk görevli daireme girdiği anda, bilgisayarım son bitine dek erimekle meşguldü.

Görevli ağzıma soktuğu topun kayışını sıkarak bağladıktan sonra, tulumumun dış iskeletinden yakaladı ve beni bir bez bebek gibi koltuğumdan çekip zemine yapıştırdı. Aynı anda diğer görevli ise Savaş Kapısı'nın kilitlerini açan anahtara basarak diğer iki görevliyi içeri almıştı. Wilson en arkalarından daireye girdi.

Yerde vücudumu dertop edip gözlerimi kapadım. İstemsiz bir şekilde titriyor, kendimi olacaklara hazırlamaya çalışıyordum.

Beni dışarı çıkaracaklardı.

“Bay Lynch,” dedi Wilson gülümseyerek. “Sizi tutukluyorum.” Görevlilere döndü. “Gelip burayı temizlemeleri için haciz ekibine haber verin.” Odaya şöyle bir göz attığında, bilgisayarımdan yükselen ince dumanı fark etti. Sonra bana bakarak başını salladı. “Bu çok aptalca. Borcunuzu indirmek için bu makineyi satabilirdik.”

Ağzımdaki topla cevap veremediğimden, yalnızca omuz silkerek orta parmak gösterdim.

Üzerimden çıkardıkları dokunsal tulumu haciz ekibinin alması için kenara fırlattılar. Anadan doğma çıplak kalmıştım. Üzerime geçirmem için tek kullanımlık, barut rengi bir tulum ve aynı renkte lastik ayakkabılar verdiler. Zımpara kağıdı gibi bir his veren tulumu üzerime geçirdiğim anda kaşınmaya başladım. Ellerim kelepçeli olduğundan kaşınıyor olmak ciddi bir sorundu.

Beni koridora sürüklediler. Gözlerimi kamaştıran floresan lambalar etrafımı saran her şeyin rengini emerek, siyah-beyaz bir filmdeymişim gibi hissetmeme neden oldu. Asansörle lobiye inerken, içeride çalan müziğe ağzımdaki topun izin verdiği ölçüde gürültülü bir şekilde eşlik etmeye çalışım. Korkmadığımı göstermek istiyordum. Görevlilerden biri silahını bana salladığında, sustum.

Lobide üzerime kapşonlu bir palto geçirdiler. Artık şirketin malı olduğumdan, zatüreeye yakalanmamı istemiyorlardı sanırım. Artık IOI'nin insan kaynaklarının bir parçasıydım. Binadan dışarı çıktığımız anda, altı aydır ilk defa gün ışığıyla karşılaştım.

Kar yağıyordu. Her yer ince, gri bir kar tabakası ve çamurla kaplıydı. Sıcaklığın ne olduğunu bilmiyordum ama hayatımda bu kadar üşümemiş olduğumu hissettim. Güçlü rüzgar kemiklerimi zangırdatıyordu.

Aracın kapısını açtıklarında, içeride plastik sandalyelere oturtulmuş, yüzlerinde vizör olan iki tutuklu daha olduğunu gördüm. Sabah benden önce

aldıkları talihsizler olmalıydı bunlar. IOI görevlileri gündelik işlerini yapan çöpçülerden farksızdı.

Sağımdaki tutuklu, benden belki birkaç yaş büyük, uzun boylu, sıska bir tipti. Sanki yetersiz beslendiğinden vücudu çökmek üzereymiş gibi görünüyordu. Hastalıklı düzeyde bir obez olan diğerinin ise cinsiyetinden bile emin olamamıştım. Erkek olarak kabul etmeye karar verdim. Yüzü, karmakarışık, kirli sarı saçlarıyla kapanmış olduğu gibi, gaz maskesine benzer bir şeyin ardındaki burnunu ve ağzını da göremiyordum. Maskeden çıkan kalın siyah bir boru aracın zeminindeki ağızlığa bağlanıyordu. Kendisini oturduğu yere sabitleyen kayışları gererek öne eğilip içine kusana dek, maskeye benzeyen bu şeyin ne olduğunu anlayamadım. Tutuklunun midesinden çıkanları emerek borudan zemindeki deliğe çeken vakumun sesini dinlerken, nedense, bu kusmuğun bir tankta mı toplandığını yoksa aracın altından sokağa mı bırakıldığını merak ettim. Muhtemelen bir tank vardı. IOI tutuklunun kusmuğunu analizden geçirerek, elde ettiği bulguları dosyasına eklemeyi ihmal etmezdi.

“Kendini rahatsız hissediyor musun?” diye sordu, ağzımdaki topu çıkaran görevli. “Öyleyse söyle, sana da maske takayım.”

“Harika hissediyorum,” dedim, çok da ikna edici sayılamayacak bir sesle.

“Tamam. Ama şimdiden söyleyeyim, olur da kusmuğunu temizlemek zorunda kalırsam, seni buna pişman ederim.”

Beni içeri iterek sıska tipin karşısındaki sandalyeye bağladılar. Görevlilerden ikisi araca girip plazma kaynak cihazlarını bir dolaba koydu. Diğer ikisi kapıları kapatıp aracın ön tarafına geçti.

Apartmanımdan uzaklaşırken, boynumu uzatarak aracın renkli arka camlarından son bir yılımı geçirdiğim binaya baktım. Spreyle boyanmış camları sayesinde, kırk ikinci kattaki dairemi saptayabilmiştim. Haciz ekibi çoktan içeri girmiş olmalıydı. Muhtemelen o anda donanımımı parçalarına ayırıyor, envanter çıkarıyor, etiketliyor, kutuluyor, mezata hazırlıyorlardı. Boşaltıldıktan sonra dairem temizlenerek dezenfekte edilecekti. Aynı anda dış duvardaki delikler kapatılacak ve kapı değiştirilecekti. Fatura IOI'ye gönderilecek ve IOI de bu miktarı borcuma ekleyecekti.

Öğleden sonranın ilerleyen saatlerinde, bekleme listesinin en tepesindeki şanslı kişiye binada yer açıldığı bildirilecekti. Daha akşam olmadan yeni kiracı dairesine taşınmış ve güneş battığında orada yaşadığımı gösteren en ufak kanıt bile silinmiş olacaktı.

Lastiklerin donmuş asfaltı kaplayan tuz kristallerini ezerken çıkardığı sesi dinledim. Görevlilerden biri uzanarak eliyle vurduğu vizörün yüzüme inmesini

sağladı. Kendimi bir anda bembeyaz kumların ortasında, bir plajda otururken buldum. Bir süre için günbatımında sahile vuran dalgaları seyrettim. Tutukluları sakinleştirmek amacıyla kullandıkları Simülasyon olmalıydı bu.

Kelepçeli ellerimi zorlayarak vizörü yeniden alnıma çekmeyi başardım. Görevlilerin beni umursadığı yoktu. Ben de boynumu uzatarak daracık pencerelerden dışarıyı seyretmeye devam ettim. Uzun zamandır gerçek dünyaya adım atmamıştım ve nelerin değiştiğini görmek istiyordum.

0029

Her yer boşvermişliğin kalın zarıyla kaplıydı. Sokaklar, binalar, insanlar. Kar bile kirli görünüyordu. Kar taneleri, volkanik bir patlamanın ardından yağan küller kadar griydi.

Evsizlerin sayısı ciddi oranda artmış gibiydi. Sokaklar, çadır ve karton kutularla kaplanmış; yolda gördüğüm parklar mülteci kamplarına dönüştürülmüştü. Kentin gökdelenlerden oluşan çekirdeğine doğru yaklaşırken, sokak köşelerinde ve boş arazilerde, alevlerin yükseldiği varillerin, yakıt hücreli portatif ısıtıcıların etrafına toplanmış insanlar gördüm. Ücretsiz güneş enerjisi şarj istasyonlarının önündeki uzun kuyruklarda bekleyen diğerleri, çağdışı vizörleri ve dokunsal eldivenleriyle OASIS'te zaman geçirmeye çalışıyordu. Ellerinin belli belirsiz, hayaletimsi hareketleri, GSS'nin ücretsiz kablosuz bağlantı noktaları üzerinden girdikleri Simülasyonun çok daha iç açıcı gerçekliğiyle etkileşim kurmaya çalıştıklarını gösteriyordu.

Sonunda kent merkezinde bulunan IOI Plazası'na ulaştık.

Sessiz bir kabullenmeyle, IOI'nin görkemli şirket merkezine baktım: IOI logosu şeklinde inşa edilmiş, ortadaki yuvarlak binanın her iki tarafında yükselen dikdörtgen gökdelenler. Bir düzine geçit, köprü ve asansörle birbirine bağlanmış, çelik ve aynalı camlardan oluşan bu dev yapılar, kentin en yüksek üç binasını oluşturuyordu. Kulelerin tepesi, sodyum buharıyla ıslanmış bulutların içinde kaybolmuştu. Gökdelenler OASIS'teki 101-1 ile tıpatıp aynı olsa da, gerçek dünyada çok daha etkileyici bir görünüme sahiptiler.

Araç yuvarlak merkez binanın altındaki otoparka girdikten sonra, yükleme platformunu andıran geniş, açık bir alana ulaşana dek aşağı katlara inmeye devam etti. Platformun geniş kapılarının üzerinde, IOI Alıkoyulmuş Çalışan Atama Merkezi yazıyordu.

Diğer iki tutukluyla araçtan indirilerek, şok tabancalı güvenlik görevlilerinden kurulu bir manganın bizi beklediği platforma dizildik. Kelepçelerimiz çıkarıldıktan sonra, bir güvenlik görevlisi elindeki retina tarayıcısıyla yanımıza

geldi. Tarayıcıyı gözlerime doğru yaklaştırdığında nefesimi tuttum. Bir saniye süren taramanın ardından, aletten gelen sinyalle birlikte görevli ekranında çıkan bilgileri okudu: “Lynch, Bryce. Yaş yirmi iki. Tam vatandaşlık. Sabıka kaydı yok. Kredi Borcu Alıkoyulması.” Başını sallayarak diğer elindeki dijital not defterinin ekranında bazı simgelere dokundu. Bu işlemin ardından, yüzlerce yeni tutukluyla dolu, sıcak, aşırı aydınlık bir salona götürüldük. Kılavuz halatlarından oluşmuş labirentin içinde ayaklarını sürüyerek ilerleyen bezgin tutuklular, kabuslardan fırlamış bir lunaparktaki azman çocukları andırıyordu. Kadınlarla erkeklerin sayısı dengeliymiş gibi görünse de, neredeyse herkes benim gibi solgun bir cilde ve bütünüyle tüysüz vücutlara sahip olduğundan, dahası hepimize aynı gri tulum ve lastik ayakkabılar dağıtıldığından, emin olmak hiç de kolay değildi. *THX1138*'in figüranları gibi görünüyorduk.

Halatların arasında oluşturduğumuz kuyruk bir dizi kontrol noktasından geçiyordu. İlk kontrol noktasında tutuklular yepyeni bir metadedektör ile tepeden tırnağa taranarak, elektronik cihaz taşıyanlar saptanıyordu. Sıramın gelmesini beklerken, üzerlerinde derialtı bilgisayarı ya da dişlerinden birinin yerinde ses-kontrollü iletişim cihazları bulunan birkaç kişinin kuyruktan çıkarılarak, muhtemelen cihazların söküldüğü bir başka odaya alındığını gördüm. Bu cihazlardan en garibi, hemen önümdeki adamda saptanan, protez bir testisin içine gizlenmiş son teknoloji ürünü minyatür Sinatro OASIS konsoluydu. Taşaklı olmak buna denirdi herhalde.

Birkaç kontrol noktasını daha aştıktan sonra, yüzlerce küçük ses geçirmez kabinin bulunduğu devasa test alanına alındım. Kabinlere geçtiğimizde, ucuz bir vizör ve daha da ucuz dokunsal eldivenler verdiler. OASIS'e erişim tanımamalarına rağmen, gene de donanım kendimi bir parça iyi hissetmemi sağladı.

Kabinin içerisinde, IOI'nin benden yararlanmasını sağlayabilecek her türlü alanda, zorluk derecesi gittikçe artan bir dizi yetenek testinden geçtim. Elbette bu testler, Bryce Lynch kimliğimle birlikte yarattığım sahte eğitim ve iş deneyimimle çapraz bağlantılı şekilde oluşturulmuştu.

OASIS yazılımı, donanımı ve ağ kurulumu üzerine olan bütün testlerde tulum çıkarırken, James Halliday ve Paskalya Yumurtası üzerine bilgimi ölçen testlerde bilerek yanlış şıkları işaretledim. IOI'nin Ooloji Bölümü'ne yerleştirilmek gibi bir niyetim yoktu. Orada Sorrento ile karşılaşabilirdim. Aslında beni tanıyacağını sanmıyordum. Gerçek hayatta hiç karşılaşmadığımız gibi, artık eski okul fotoğrafımı andıran bir tarafım da kalmamıştı. Gene de riske girmenin alemi yoktu. Zaten aklı başında kimsenin yanaşmayacağı düzeyde risk almıştım.

Saatler sonra testleri tamamladığımda, alıkoyulma danışmanıyla görüşmek için sanal bir sohbet odasına girişim yapıldı. Adı Nancy olan danışman, hipnotik, monoton bir sesle, örnek niteliğinde test sonuçlarım ve etkileyici çalışma deneyimim doğrultusunda, OASIS Teknik Destek Temsilcisi pozisyonuyla "ödüllendirildiğimi" belirtti. Yılda 28.500 dolar olan maaşımdan, barınma, beslenme, sağlık, diş, optik ve eğlence masraflarım otomatik olarak düşülecekti. Geriye kalan miktar ise (o da bir şey kaldıysa tabii), şirkete olan borcumdan düşülecekti. Borcumun tamamını kapadığımda, alıkoyulma sürecim sona erecekti. Ayrıca bu zaman diliminde, çalışma performansıma bakılarak, IOI'de sürekli bir iş teklifi almam da olasıydı.

IOI'nin kurumsal şakasıydı bu. Alıkoyulmuşların borçlarını kapatarak salıverildiği görülmemişti. Ödeme kesintileri, faiz ve gecikme bedelleri hesaba katıldığında, her ayın sonunda IOI'ye borcunuz azalmak şöyle dursun, artmazsa sevinmeliydiniz. Diğer bir deyişle, bir kez alıkoyulma hatasına düştüğünüzde, bunun anlamı büyük ihtimalle hayatınızın sonuna dek alıkoyulacağınızdı. Ancak birçok insan durumu farklı değerlendiriyordu. Onlar için, atılma korkusu yaşamayacağınız, güvenli bir işti bu. Açlıktan ya da sokakta donarak ölmektense, insanlar alıkoyulmayı tercih ediyordu.

Ekranımda açılan bir pencerede "Alıkoyulma Sözleşmesi" belirdi. Sözleşme, alıkoyulmuş çalışan olarak haklarım (daha doğrusu, hak mahrumiyetim) üzerine açıklama ve uyarıların sıralandığı uzun bir listeden oluşuyordu. Nancy sözleşmeyi okuyarak imzalamamı ve Alıkoyulmuş Çalışan İşleme Merkezi'ne devam etmemi söyleyerek sohbet odasından çıkış yaptı. Tek kelimesini okuma zahmetine girmeden, altı yüz sayfanın üzerindeki sözleşmenin en altına indim ve Bryce Lynch adının altındaki imzayı retina taramasıyla onayladım.

Sahte ad kullanıyor olmama rağmen, bu sözleşmenin bir şekilde bağlayıcı olup olmadığını merak ettim. Emin değildim. Umurumda da değildi. Bir planım vardı; bu da planın bir parçasıydı.

Beni bir başka koridora sokarak, Alıkoyulmuş Çalışan İşleme Merkezi'ne yönlendirdiler. Sırayla farklı istasyonlardan geçen taşıyıcı banda yerleştirildim. Önce tulumum ve ayakkabılarım çıkarılarak imha edildi. Ardından insan yıkama makinesi diyebileceğim, beni sabunlayan, ovan, dezenfekte eden, durulayan, kurulayan ve bitlerimi ayıklayan makinelerden kurulu bir istasyona girdim. Yıkanmam tamamlandığında, yeni bir gri tulum ve lastik terliklere terfi ettim.

Sonraki istasyonda, bir dizi kan testi de dahil olmak üzere beni baştan aşağı fiziksel muayeneden geçiren makineler yer alıyordu (neyse ki Genetik Mahremiyet Kanunu, lOl'nin DNA örneğimi almasını engelliyordu).

Muayenenin ardından, otomatik iğne tabancalarıyla aynı anda iki omzumdan ve kabaetlerimden aşılandım.

Bantta ilerlerken tepemdeki düz ekranlı monitörlerde sonsuz bir döngüde aynı on dakikalık eğitim filmi oynatılıyordu: “Alıkoyulma Hizmeti: Son Sürat Borç Batağından Başarıya!” Oyuncu kadrosu, heyecanlı bir şekilde lOI'nin kurumsal propagandasını yaparken, borçlu alıkoyma politikasının detaylarına göndermelerde bulunan D-sınıfı televizyon yıldızlarından oluşuyordu. Filmi beş kere seyrettikten sonra, lanet şeyin bütün repliklerini ezberledim. Onuncu seyredişimde, repliklerini oyuncularla bir ağızdan söyleyecek noktaya gelmiştim.

“Temel işleme sürecini tamamlayıp daimi pozisyonuma yerleştirildikten sonra ne olacak?” diye soruyordu, eğitim filminin başrol oyuncusu Johnny.

Hayatının geri kalanını şirket kölesi olarak geçireceksin, Johnny, diye düşünürken, bir kez daha, yardımsever IOI İnsan Kaynakları yetkilisinin kendinden memnun bir ifadeyle, Johnny'ye bir alıkoyulmuş çalışan olarak günlerinin nasıl geçeceğini açıklamasını seyrettim.

Son istasyonda, ayak bileğime güvenlik soketi -hemen eklemin üstünden başlayarak bileğimi saran, yastıklı bir metal bant- takan bir makine yer alıyordu. Eğitim filminden öğrendiğim kadarıyla, bu soket fiziksel konumumu takip ederken, IOI ofis binasının içerisindeki farklı kısımlara girişimi sağlıyor ya da engelliyordu. Kaçmaya çalıştığımda, soketi çıkarmaya yeltendiğimde ya da herhangi bir türden soruna neden olduğumda, soket felç edici elektrik şoku da verebiliyordu. Hatta gerekli olduğunda, doğrudan kan dolaşımıma ağır bir uyuşturucu enjekte etmesi de mümkündü.

Soketin ardından, bir diğer makine tarafından, iki noktadan delinen sağ kulağıma minyatür bir elektronik cihaz takıldı. Acıyla irkilerek küfürler sıraladım. Eğitim filminden, kulağıma takılan bu minik cihazın GIF (Gözlem İletişim Fişi) olduğunu biliyordum. Ancak alıkoyulmuş çalışanların çoğu bu cihaza basit bir şekilde “tıpa” diyordu. Cihaz bana, çevrecilerin vahşi doğada hareketlerini takip etmek için soyu tükenmekte olan hayvanlara taktığı fişleri hatırlatmıştı. Tıpa, IOI'nin ana İnsan Kaynakları bilgisayarı tarafından yapılan anons ve emirlerin doğrudan kulağımdan içeri sokulmasını sağlayan minik bir comlink taşıyordu. Cihaz ayrıca, IOI amirlerinin, önümde gerçekleşen her şeyi görmesini sağlayan ileri dönük minyatür bir kameraya da sahipti. Aslında IOI merkezinin bütün odalarına kameralar yerleştirilmiş olsa da, görünüşe göre bu yeterli değildi. Bu yüzden çalışanların kafasına da bir kamera çakmaları gerekmişti.

Tıpa kulağıma takılıp çalıştırıldıktan birkaç saniye sonra, talimat ve diğer bilgileri sıralayan İK ana bilgisayarının sakin, monoton sesini duymaya başladım. İlk başta bu ses beni deli etse de, bir süre sonra alıştım. Seçeneğim yoktu.

Taşıyıcı banttan indiğimde, İK bilgisayarı beni eski bir hapishane filminden fırlamış gibi görünen kafeteryaya yönlendirdi. Elime küf yeşili bir yemek tepsisi tutuşturuldu. Tatsız tuzsuz bir soyaburger, sulu patates püresi ve tatlı olarak da tanınmaz bir şekle sahip, ezilmiş elma. Tepsidekileri birkaç dakika içinde silip süpürdüğümde, İK bilgisayarı iştahımı övdükten sonra beş dakikalık tuvalet molamı kullanabileceğimi bildirdi. Tuvaletten çıkar çıkmaz, tuş paneli ya da bulunduğumuz katı gösteren ekranın olmadığı bir asansöre yönlendirildim. Bir süre sonra asansör kapıları kayarak açıldığında, karşımdaki duvarda şu yazıyla karşılaştım: AP YAŞAM BİRİMİ - BLOK 5 - TEKNİK DESTEK PERSONELİ.

Asansörden halı kaplı koridora çıktım. Ortalık sessiz ve karanlıktı. Koridor yalnızca zemindeki ince ışıklı hatla, hafif bir şekilde aydınlanmıştı. Zaman algımı kaybetmiştim. Sanki dairemden alınmamın üzerinden günler geçmişti. Yorgunluktan tükenmiştim.

İK bilgisayarı yumuşak bir sesle, “İlk teknik destek mesainiz yedi saat sonra başlayacak,” dedi. “O ana dek uyumanız gerek. Önünüzdeki ilk kesişim noktasından sola dönün ve size tahsis edilmiş 42G numaralı birime gidin.”

Söyleneni yaparken, şimdiden işi kıvırdığımı düşünüyordum.

Her iki tarafında, tavana dek üst üste yığılmış tabut şeklinde uyku kapsüllerinin dizildiği kemerli koridorlardan oluşan blok, bana bir mozoleyi anımsattı. Uyku kapsüllerinden oluşturduğu her bir kolon numaralandırılmış ve her bir kapsülün kapağı aşağıdan yukarı A'dan J'ye harflendirilmişti.

42 numaralı kolonun üst kısmında kalan uyku kapsülüme yaklaşırken, bölme kapağı ıslık sesiyle açılarak içerisinde mavi renkli yumuşak bir ışık yanıp söndü. Kolonların arasındaki dar erişim merdivenini tırmanarak, kapsül bölmesinin altında kalan kısa platforma çıktım. Kapsülün içine girdiğimde, platform katlandı ve bölme kapağı ayaklarımın üzerine kapandı.

Kapsül, bir metre yüksekliğinde ve genişliğinde, iki metre uzunluğunda, enjeksiyon kalıplamak plastik bir tabut şeklindeydi. Zemin jel köpüklü şilteyle kaplıydı. Şilteyle yastık yanmış plastik gibi koktuğundan, yeni olmaları gerektiğini düşündüm.

Kafamın yan tarafına takılmış olana ek olarak, kapsülün kapağına da kamera yerleştirilmişti. Hatta şirket bu kamerayı gizleme zahmetine de girmemişti. Alıkoyulmuş çalışanların sürekli takip edildiklerini bilmelerini istiyorlardı.

Kapsülün sunduğu tek rahatlık, duvara monte edilmiş, büyük, düz ekranlı, dokunmatik eğlence konsoluydu. Yanında kablosuz bir vizör asılıydı. Ekrana dokunarak konsolu çalıştırdığımda, yeni personel numaramla pozisyonum belirdi: ***Lynch, Bryce T. - OASIS TEKNİK DESTEK TEMSİLCİSİ - IOI Personel #338645.***

Ekranın alt kısmında beliren menüde erişim sağlayabileceğim eğlence programlarının listesi çıkmıştı. Sınırlı seçeneklerimin tamamını okumam yalnızca birkaç saniyemi aldı. Seyredebildiğim tek kanal, şirketin yirmi dört saat yayın yapan haber kanalı IOI-N'ydi. Kanalda yalnızca şirketle ilgili haberler veriliyor ve elbette sürekli olarak IOI'nin propagandası yapılıyordu. Çoğu, OASIS teknik destek temsilcisi olarak şirketteki yeni pozisyonuma odaklanmış eğitim filmleri ve Simülasyonlardan oluşan bir kütüphaneye de erişimim vardı.

Eğlence kütüphanelerinden biri olan *Klasik Filmler'in* menüsüne girdiğimde, sistem tarafından, ancak arka arkaya üç personel performans değerlendirmesinde ortalamanın üstünde puan elde ettiğimde seçenek listemin genişleyeceğini bildiren bir mesaj aldım. Ardından sistem, Alıkoyulmuş Çalışan Eğlence Ödül Programı hakkında daha fazla bilgi almak isteyip istemediğimi sordu. İstemedim.

Erişimimin olduğu tek TV programı, şirket tarafından çekilen *Tommy Queue* adındaki durum komedisiydi. Sinopsisinde dizinin, “kısa süre önce alıkoyulmuş OASIS teknik destek temsilcisi Tommy'nin finansal bağımsızlık ve mükemmel çalışma performansına ulaşmak için çabalarken başına gelen aksilikleri anlatan sulu zırtlak bir durum komedisi” olduğu söyleniyordu.

Tommy Queue'nin ilk bölümünü seçerek vizörü yüzüme yerleştirdim. Tam beklediğim gibi, yalnızca gülme efekti eklenmiş bir eğitim filmiydi. Kesinlikle ilgimi çekmediğinden, uyumak istedim. Ama takip edildiğimi ve her hareketimin incelenerek kaydedildiğini çok iyi biliyordum. Bu yüzden, biri bitip diğeri başlayan *Tommy Queue* bölümlerini görmezden gelerek elimden geldiğince uyanık kaldım.

Bunu ne denli istemiyor olsam da, aklım sürekli Art3mis'e kayıyordu. Kendime ne söylersem söyleyeyim, bu delice plana kalkışmamın asıl nedeninin o olduğunu biliyordum. Benim sorunum neydi? Hayatım boyunca buradan kurtulamayabilirdim. Kendimden duyduğum şüphe bir çığ gibi büyüyordu. Halliday'in Yumurtası ve Art3mis'e yönelik çifte saplantım en sonunda tam anlamıyla çıldırmama mı neden olmuştu? Neden bir kez olsun görmediğim birinin kalbini kazanmak için böylesine aptalca bir risk almıştım? Benimle bir daha konuşmak istemeyen birinin?

Şimdi neredeydi? Beni özlemiş miydi?
Sonunda uykunun karanlığına gömülene dek zihinsel işkenceme devam ettim.

0030

IOI'nin Teknik Destek Çağrı Merkezi, binanın doğu kulesindeki üç kata yayılmıştı. Her bir kat, numaralandırılmış kabinlerin oluşturduğu labirentleri andırıyordu. Bana verilen kabin tüm pencerelerden uzakta kalan bir köşedeydi. Kabinin içinde, zemine tutturulmuş ayarlanabilir ofis sandalyesi dışında hiçbir şey yoktu. Yeni alıkoyulmuş çalışanları bekleyen çevredeki kabinlerin birkaçı da boştu.

Kabinde herhangi bir dekorasyon malzemesi bulundurmama izin verilmiyordu çünkü henüz bu türden bir imtiyaza sahip değildim. Yüksek performans ve müşteri memnuniyeti ile yeterli düzeyde “ikramiye puanı” topladığımda, bu puanların bir kısmını kabinimi dekore edeceğim zamanzingolar -bir saksı bitkisi ya da çamaşır ipine asılı bir kedi yavrusunun ilham verici posteri gibi- satın almak için “harcayabilirdim”.

Kabine girerek, çıplak duvardaki tek rafta duran vizörle eldivenleri takıp sandalyeme çöktüm. Sandalyenin yuvarlak tablasına monte edilmiş iş bilgisayarım, oturduğum anda otomatik olarak açıldı. Personel bilgilerim onaylanarak IOI intraneti üzerindeki çalışma hesabıma girişim yapıldı. OASIS'le herhangi bir şekilde bağlantı kurmama izin yoktu. Tek yapabildiğim işle ilgili e-postaları yanıtlamak, teknik destek dokümanlarıyla prosedür kılavuzlarını okumak ve görüşme istatistiklerimi takip etmekti. Bu kadar. Dahası intranetteki her hareketim yakından gözlemleniyor, kontrol ediliyor ve kayıt altına alınıyordu.

Kendimi çağrı alma sırasına ekleyerek on iki saatlik mesaime başladım. Yalnızca sekizinci günümde olmama rağmen, sanki yıllardır burada tutukluymuşum gibi hissediyordum.

İlk arayan müşterinin avatarı teknik destek sohbet odama giriş yaptı. Adı ve istatistikleri başının üzerinde görünüyordu. Karşımdaki avatar, çarpıcı ölçüde zekice seçilmiş bir ada sahipti: “KızgınYarak007”.

Bir başka harikulade güne başladığım belliydi.

KızgınYarak007, çivili, siyah renkte, deri bir zırha sahip, kolları ve yüzü şeytan dövmeleriyle kaplı, saçları kazınmış bir barbardı. Elinde, neredeyse avatarının boyunun iki katı uzunluğunda devasa bir kılıç tutuyordu.

“Günaydın, Sayın KızgınYarak007,” diye homurdandım. “Teknik destek hattımızı aradığınız için teşekkür ederim. 338645 numaralı teknik destek temsilcisiyle görüşüyorsunuz. Size nasıl yardımcı olabilirim?” IOI'nin müşteri nezaket yazılımı, ton ayarlamasını yaparak filtrelediği sesimin her zaman neşeli ve canlı çıkmasını sağlıyordu.

“Ah, evet. Bu boktan kılıcı daha yeni aldım ve onu kullanamıyorum! Hiçbir şeye saldıramıyorum! Bu boktan şeyin sorunu ne? Bozuk filan mı?”

“Efendim, koduğumun bir moronu olmanızdan başka sorun göremiyorum," dedim.

Çoktan alıştığım uyarı sinyalini aldığım anda, ekranımda da şu mesaj belirdi.

NEZAKET İHLALİ -ETİKET; KODUĞUMUN, MORON
SON YANITINIZ İLETİLMEDİ - İHLAL KAYDEDİLDİ

IOI'nin patentli müşteri nezaket yazılımı, yanıtımın uygunsuz içeriğini saptayarak sesi kesmiş olduğundan, KızgınYarak007 kendisine küfrettiğimi duymamıştı. Yazılım aynı zamanda “nezaket ihlalimi” kayıt altına alarak, şefim Trevor'a yönlendirmişti. Böylelikle Trevor iki haftada bir gerçekleşen performans değerlendirme görüşmemizde bu konuyu gündeme getirebilirdi.

“Efendim, kılıcı online bir açık artırmadan mı satın aldınız acaba?”

“Öyle,” dedi KızgınYarak007. “Bok gibi de para ödedim.”

“Kılıcı incelemem için bana bir saniye verin lütfen.” Aslında sorunun ne olduğunu çok iyi biliyordum ama emin olmak istedim. Yoksa bir ceza puanı daha alırdım.

İşaret parmağımla kılıca dokunduğumda, ekranımda açılan pencerede özellikleri belirdi. Cevap ilk satırdaydı. Kılıç ancak on ve üzeri seviyedeki avatarlar tarafından kullanılabilirdi. Sayın KızgınYarak007 ise yedinci seviyedeydi. Bunu ona elimden geldiğince basit bir şekilde açıkladım.

“Ne! Ama bu hiç adil değil! Bana kılıcı satan herif bu konuda hiçbir şey söylemedi!”

“Efendim, herhangi bir silah almadan, avatarınızın silahı kullanıp kullanamayacağından emin olmanızı öneririz.”

“Lanet!” diye bağırdı. “Tamam da bununla şimdi ne yapacağım?”

“Neden kılıcı götünüze sokmayı denemiyorsunuz?”

NEZAKET İHLALİ - SON YANITIN1Z İLETİLMEDİ - İHLAL KAYDEDİLDİ

Bir daha denedim. “Efendim, avatarınız onuncu seviyeye çıkana dek kılıcı envanterinizde tutabilirsiniz. Ya da satışa çıkararak elde ettiğiniz geliri benzer bir silah için değerlendirebilirsiniz. Avatarınızın seviyesine uygun bir silah satın almanız mümkün.”

“Ha?” dedi KızgınYarak007. “Ne demek bu şimdi?”

“Kılıcı elinizde tutmaya devam edebilir ya da satabilirsiniz.”

“Ah.”

“Yardımcı olabileceğim başka bir konu var mı acaba?”

“Hayır, sanırım yok-”

“Güzel. Teknik destek hattımızı aradığınız için teşekkür ederim. Size iyi günler dilerim.”

Bağlantı kesme simgesine dokundum ve KızgınYarak007 kayboldu. Görüşme Süresi: 2:07. Bir sonraki müşterinin avatarıyla (Vartaxxx adında, kırmızı tenli, kocaman göğüslü, uzaylı bir dişi) birlikte, ekranımda KızgınYarak007'nin bana verdiği müşteri memnuniyet puanı belirdi: 10 üzerinden 6. Sistem bir sonraki performans değerlendirmesinde ikramiye kazanabilmem için ortalama puanımı 8.5'in üzerinde tutmam gerektiğini hatırlattı.

IOI merkezinin teknik destek çağrı merkezinde çalışmak, evden çalışmaya hiç benzemiyordu. Burada insanların anlamsız sorularına cevap verirken, bir yandan da film seyretme, oyun oynama ya da müzik dinleme şansım yoktu. İş dışında dikkatimi verebileceğim tek şey, sürekli kontrol ettiğim saatti (ya da bütün çalışanların ekranının tepesindeki, IOI'nin borsa değerini gösteren panel... bu paneli kapatma şansınız yoktu).

Her mesaimde beş dakikalık üç tuvalet molam vardı. Öğle yemeği yarım saatti. Yaptıkları delirtici görüşmelerden yakınan ya da kazandıkları ikramiye puanlarıyla böbürlenen diğer teknik destek temsilcilerini dinlemek zorunda kalmamak için, kafeterya yerine genellikle kabinimde yiyordum. Müşteriler kadar diğer alıkoyulmuş çalışanlardan da tiksinmiştim.

Mesaimde beş kez uyuyakaldım. Her seferinde sistem kulaklarımın içinde patlayan bir uyarı sesiyle beni yeniden ayağa kaldırdı. Sonrasında da kural ihlalini personel veri dosyama kaydetti. Çalışmaya başladığım ilk hafta içerisinde narkolepsi durumumun nükseden bir sorun olduğu anlaşıldığında, uyanık kalmam için her gün iki küçük kırmızı hap vermeye başladılar. Hapları almayı ihmal etmedim. Ama elbette mesaim bittikten sonra.

Mesaim sona erdiğinde, kulaklıklı telefonumla vizörümü sökercesine çıkarıp koşar adımlarla kapsülüme döndüm. Gün içinde acele ettiğim tek an buydu. Daracık plastik tabutuma ulaştığımda, içeri süründüm ve kendimi yüzüstü şilteye bıraktım. Tıpkı bir gece önce olduğu gibi. Ve ondan önceki gece. Birkaç dakika öylece yatarak, gözümün ucuyla eğlence konsolunun ekranındaki saati takip ettim. Saat 7.07 olduğu anda dönerek doğruldum.

“Işıklar,” dedim yumuşak bir sesle. Son bir haftadır favori kelimem buydu. Zihnimde özgürlükle eşanlam kazanmıştı.

Kapsülümün kabuğuna gömülü durumdaki ışıklar kapandı; daracık yaşam birimim zifiri karanlıkta kalmıştı. Güvenlik kameralarından alınan canlı video akışını seyreden birileri varsa, kameralar gece görüşü moduna geçerken yaşanan kısacık bir flaş çakmasının ardından, beni gözlemeye devam edebilirlerdi. Ancak haftanın ilk günlerinde gerçekleştirdiğim sabotaj sayesinde, artık kapsül ve kulağımdaki güvenlik kameraları işlerini gerektiği gibi yapmıyordu. Yani gün içinde ilk defa takip edilmiyordum.

Rock zamanıydı.

Eğlence konsolunun ekranına dokundum. Aydınlanan ekran bana ilk gecemdeki seçeneklerin aynısını sundu: birkaç eğitim filmi ve Simülasyonla, *Tommy Queue'*nin bütün bölümleri.

Konsolun kullanım kayıtlarını kontrol edecek görevli, her gece uyumadan önce birkaç *Tommy Queue* bölümü seyrettiğimi görecekti. Hatta dizinin on altı bölümünü tamamladıktan sonra, yeniden başladığımı. Ayrıca kayıtlar her gece az çok aynı saatte uyuyakaldığımı (ama tam olarak aynı saatte değil) ve ertesi sabah alarmım çalana dek ölü gibi uyuduğumu gösterecekti.

Geceleri IOl'nin saçmasapan dizisini seyrediyor değildim elbette. Uyumuyordum da. Her gece uykumdan çaldığım iki saati kendi işlerim için kullanıyordum. Gün içinde uyuyakalmalarım da bu uyku açığının sonucuydu.

Oysa yaşam birimimde ışıklar kapandığı anda, kendimi enerji dolu ve tam anlamıyla uyanık hissediyordum. Eğlence konsolonun menülerinde hızla ilerlemeye başladığımda yorgunluğum yok oluyor; sağ elimin parmakları dokunmatik ekran üzerinde adeta dans ediyordu.

Yedi ay kadar önce, (Bryce Lynch'in kimliği için gereken bilgileri satın aldığım karaborsa veri sitesi) L33T HaxOrz Warezhaus'tan IOI intranet şifrelerini almıştım. Her zaman yasadışı veri satışı yapan siteleri takip ediyordum; karşınıza ne çıkacağını asla bilemezdiniz. OASIS sunucu açıkları. ATM yazılımlarını kırmak için programlar. Ünlülerin seks kasetleri. Aklınıza ne gelirse. Bir gün L33t HaxOrz Warezhaus açık artırma listelerini tararken, bir veri

seti gözüme takıldı: *IOI Intranet Erişim Şifreleri, Arka Kapılar ve Sistem Açıkları*. Satıcı, IOI'nin intranet mimarisi üzerine gizli verilerin yanında, “şirket ağında kullanıcıya tam yetki sağlayacak” sistem bilgilerini ve idari erişim kodlarını verdiğini iddia ediyordu.

Böylesine saygın bir sitede satışa sunulduğundan, veri setinin sahte olamayacağına kanaat getirdim. Kimliği belirsiz satıcı, IOI'nin eski sözleşmeli programcısı ve şirket intranetinin önde gelen mimarlarından biri olduğunu söylüyordu. Muhtemelen bir dönekti; daha sonra karaborsada satışa çıkarabilmek için, kendi tasarladığı sistemlere bilinçli olarak arka kapılar ve güvenlik boşlukları kodlayan programcılardan biri. Böylelikle halihazırda ödemesini aldığı bir işten daha fazla para kazanma ve IOI gibi şeytani bir uluslararası şirket için çalışmanın suçluluğundan kurtulma şansına sahip oluyordu.

Satıcının açık artırma listesinde değinme zahmetine girmediği problem ise, şirketin intranetine erişiminiz olmadığı sürece bu kodların hiçbir işe yaramayacağıydı. IOI'nin intraneti, OASIS ile doğrudan hiçbir bağlantısı olmayan, yüksek güvenlikli, bağımsız bir ağdı. Intranete erişim sağlamanın tek yolu, IOI'nin kadrolu çalışanı olmaktı (yani çok zor ve ulaşılması uzun zaman gerektiren bir pozisyon elde etmeliydiniz). Ya da şirketin sayıları sürekli artan alıkoyulmuş çalışanlarından biri olmak.

Her halükarda, bir gün işe yarayabileceklerini düşünerek IOI erişim kodları için açık artırmaya girmeye karar verdim. Verilerin doğruluğunu teyit etmenin bir yolu olmadığından teklifler düşük kaldı ve yalnızca birkaç bin kredi karşılığında açık artırmayı kazandım. Paket birkaç dakika sonra e-posta kutuma ulaşmıştı. Verilerin şifresini çözmeyi tamamladığımda, detaylı bir incelemeye girdim. Her şey meşru göründüğünden, gerekeceği bir zaman için verileri dosyaladım ve aklımdan çıkardım. Ta ki, altı ay sonra Altılılar'ın Anorak'ın Kalesi'ni ablukaya aldığını görene dek. O anda aklıma ilk gelen şey IOI intranet kodları oldu. Ve saçma planım aklımda şekillenmeye başladı.

Sahte Bryce Lynch kimliğimin finansal kayıtlarını değiştirerek kendimi IOI'ye borçlu gösterebilir ve böylelikle alıkoyulmuş çalışanlardan biri olabilirdim. Binaya girerek şirketin güvenlik duvarını aştığımda, Altılılar'ın özel veri tabanına erişim sağlamak için intranet şifrelerini kullanabilirdim. Böylelikle Anorak'ın Kalesi'nin üzerindeki kalkanı indirmenin bir yolunu bulabileceğimi umuyordum.

Kimsenin böyle bir hamleyi tahmin etmesini beklemiyordum. Çünkü yaptığım şey alenen çılgınlıktı.

Alıkoyuluşumun ikinci gecesine dek şifreleri test etmeye kalkışmadım. Doğal olarak, gergindim. Verilerin sahte olduğu ve şifrelerin çalışmadığı ortaya çıktığı takdirde, kendimi ölene dek sürecek bir köleliğe teslim etmiş olacaktım.

Kulağımdaki kameranın ekranı göremeyeceği bir pozisyonda durarak, eğlence konsolunun, ses, denge, parlaklık ve renk gibi ses/video çıkışlarıyla oynamama izin veren seyir ayar menüsüne girdim. Bütün ayarları en üst düzeye çıkardıktan sonra, ekranın alt kısmındaki UYGULA tuşuna arka arkaya üç kez dokundum. Ardından ses ve parlaklık kontrollerini en düşük düzeye çekip bir kez daha UYGULA tuşuna dokundum. Ekranımın ortasında, bir bakım teknisyeninin personel numarasıyla erişim şifresini girmemi isteyen küçük bir pencere belirdi. Çok önceden ezberlemiş olduğum personel numarasını ve uzun alfanumerik şifreyi hızlı bir şekilde girdim. Her iki şifreyi de gözümün ucuyla kontrol ederek TAMAM tuşuna bastım. Sistem bana çok uzun gelen bir süre boyunca dondu. Ve en sonunda şu mesaj belirdi:

BAKIM KONTROL PANELİ - ERİŞİM 0NAYLANDI

Artık teknisyenlerin, eğlence biriminin çeşitli bileşenlerini test edip hataları düzeltmesi için tasarlanan bakım servis hesabındaydım. Sisteme teknisyen olarak giriş yapmama rağmen, intranete erişimim halen oldukça sınırlı düzeydeydi. Gene de bana ihtiyaç duyduğum kadar hareket alanı tanıyordu. Programcının bıraktığı sistem açıklarından birini kullanarak sahte bir yönetici hesabı açtım. Bu hesabı açmamla birlikte, sistemdeki neredeyse her şeye erişim sağlamıştım.

İlk işim kendime biraz gizlilik sağlamak oldu.

Alıkoyulmuş Çalışan Gözetim Sistemi'nin kontrol paneline ulaşana dek, birkaç düzine altmenüde hızlı bir şekilde ilerledim. Bryce Lynch adına personel numaramı girdiğimde, içeri ilk alındığımda çekilmiş vesikalık fotoğrafla birlikte profilim belirdi. Profilde hesap bakiyem, maaş derecem, performans değerlendirme sonuçlarım gibi şirketin hakkımda sahip olduğu tüm bilgiler listelenmişti. Sağ üst köşede, biri kulağımdaki, diğeri ise kapsülümdeki kameralara bağlı iki vidfeed penceresi yer alıyordu. Kulağımdaki kamera kapsülün duvarına dönüktü. Kapsül kamerası ise, vücudumla eğlence konsolunun ekranını kapattığımdan, yalnızca kafamın arka kısmını gösteriyordu.

İki vidfeed kamerasını birden seçip konfigürasyon ayarlarına girdim. Sistem açıklarından birini kullanarak, kameraların canlı yayın yerine kapsüldeki ilk gecemin arşivlenmiş görüntülerini göstermesini sağlayan hızlı bir kod değişikliği yaptım. Artık kamera görüntülerini kontrol etmeye kalkacak birisi, beni bütün

gece şirketin intranetinde deliler gibi çalışırken değil, kapsülümde uyurken görecekti. Ardından kameraları, kapsülümdeki ışıkları her söndürüşümde arşivlenmiş görüntülere geçmelerini sağlayacak şekilde yeniden programladım. Görüntülerdeki saliselik atlama, kameralar gece görüş moduna geçerken oluşan anlık video bozunumuyla maskelenecekti.

Çalışırken sürekli olarak varlığımın saptanmasından ve sistemden atılmaktan endişe duysam da, böyle bir şey olmadı. Sahip olduğum şifreler çalışıyordu. Son altı gecemi IOI intranetinde, sistemin sürekli daha derinlerine inmeye çalışarak geçirmiştim. Kendimi eski hapishaneden firar filmlerinde, her gece hücresinde çay kaşığıyla tünel kazan bir mahkum gibi hissediyordum.

Sonunda, bir gece önce, yorgunluktan yıkılmak üzereyken, intranetin güvenlik duvarlarından oluşan labirentlerinde yolumu bularak, Ooloji Departmanı'nın veritabanına ulaşmayı başarmıştım. Ana damarı bulmuştum! Altılılar'ın gizli dosyaları! Ve bu gece, sıra dosyaları açmaya gelmişti.

Kaçarken Altılılar'ın verilerinin bir kısmını yanıma almam gerektiğini bildiğimden, haftanın ilk günlerinde, sahte bir donanım talep formu oluşturmak için intranet yönetici hesabımı kullanmıştım. Bu form doğrultusunda, kendi kabinimden birkaç metre ilerideki boş kabinlerden birinde çalışıyormuş gibi gösterdiğim varolmayan bir personele (Sam Lowery), on zetabaytlık bir flaş bellek gönderilmesini sağladım. Kulağımdaki kameranın başka bir yöne dönük olmasını sağladıktan sonra, eğilerek kabine ilerledim, minik belleği kaptığım gibi cebime attım ve mesaim bittikten sonra gizlice kapsülüme getirdim. Aynı gece ışıkları kapatıp güvenlik kameralarını devre dışı bıraktıktan sonra, eğlence konsolumun bakım erişim panelini açtım ve flaş belleği, donanım yazılımı güncellemeleri için kullanılan genişletme yuvalarından birine yükledim. Artık intranetten aldığım verileri doğrudan belleğe aktarabilirdim.

Eğlence konsolunun vizörünü ve eldivenlerini taktıktan sonra şilteye uzandım. Üç boyutlu olarak görebildiğim Altılılar'ın veritabanı, üst üste binmiş düzinelerce pencereyle önümdeydi. Pencereleri ellerimle kontrol ederek veritabanının dosya yapısı içinde ilerlemeye başladım. Veritabanının en büyük kısmı, James Halliday hakkında toplanan bilgilere ayrılmıştı. Halliday ve hayatı üzerine bir araya getirdikleri bilgiler sersemletici boyuttaydı. Bu dosyaların yanında kutsal günlüğüm ancak bir Cliffs Notes[49] seti gibi kalırdı. Bunca araştırma yapmış olmama rağmen, dosyalarda hayatımda görmediğim şeyler vardı. Varlığından bile haberdar olmadığım şeyler. Halliday'in ilkokul karneleri, çocukluğundaki amatör sinemalar, hayranlarına yazdığı e-postalar. Tamamını okuyacak zamanım yoktu ama gerçekten ilginç görünen bazı şeyleri (şansım

yaver giderse) daha sonra incelemek üzere flaş belleğe yüklemeyi ihmal etmedim.

Halliday hakkındaki bilgiler ne kadar çekici olsa da, Anorak'ın Kalesi ve Altılılar'ın kalenin içine ve etrafına yerleştirdiği güçlerle ilgili dosyaları ayırmaya yoğunlaştım. Silahlara, araçlara, mekiklere, asker sayılarına dair verileri kopyaladım. Ayrıca, kalenin etrafındaki kalkanı oluşturmak için kullandıkları Osuvox'un Küresi üzerine, küreyi tam olarak nerede tuttukları ve kalkandan sorumlu Altılı büyücüsünün personel numarası da dahil olmak üzere, bulabildiğim tüm verileri aldım.

Gerekli dosyaları ayırmak için çalışırken, turnayı gözünden vurdum! Altılılar'ın Üçüncü Kapı'yı buldukları anı ve sonrasında kapıyı açmak için çabalarını gösteren yüzlerce saatlik OASIS Simülasyon kaydının saklandığı dosya çıkmıştı karşıma. Herkesin tahmin ettiği gibi, Üçüncü Kapı gerçekten de Anorak'ın Kalesi'nin içindeydi. Yalnızca Kristal Anahtar'ın bir kopyasına sahip avatarlar kalenin girişinden geçebilirdi. Tiksinti duymama neden olan şeyse, Halliday'in ölümünden sonra Anorak'ın Kalesi'ne adım atan ilk avatarın Sorrento olmasıydı.

Kalenin girişi, duvarları, zemini ve tavanı altından olan devasa bir salona açılıyordu. Salonun kuzey ucunda, duvara gömülü durumda büyük kristal bir kapı vardı. Kapının tam ortasında ise küçük bir anahtar deliği.

Üçüncü Kapı'ya baktığımı görür görmez anlamıştım.

Birkaç kayıt dosyasını ileri sararak incelediğimde, Altılılar'ın kapının nasıl açılacağını halen çözememiş olduğunu anladım. Kristal Anahtar'ı kapıdaki deliğe sokmanın işe yaramadığı ortadaydı. Bütün ekip günlerdir bunun üzerinde çalışıyor olsa da, herhangi bir ilerleme kaydedememişlerdi.

Üçünü Kapı'yla ilintili tüm veri ve video dosyaları flaş belleğe yüklenirken, Altılı veritabanının daha da derinlerine inmeye devam ettim. Sonunda, YILDIZ LOCASI adında, girişi yasaklanmış bir alana ulaştım. Veritabanında ilk kez erişim sağlayamadığım bir yer çıkmıştı karşıma. Bu yüzden, yönetici hesabımı kullanarak yeni bir “test hesabı” oluşturduktan sonra, bu hesaba ayrıcalıklı kullanıcı erişimi ve tam yetki verdim. İşe yaramıştı; erişimim onaylandı. İçerideki bilgiler iki ayrı klasörde toplanmıştı: *Görev Durumu* ve *Tehdit Değerlendirmesi.* Tehdit Değerlendirmesi klasörünü açtığımda gördüklerim kanımın donmasına neden oldu. Klasörde Parzival, Art3mis, Aech, Shoto ve Daito adında beş ayrı dosya yer alıyordu ve Daito'nun dosyasının üzerine büyük, kırmızı bir çarpı atılmıştı.

İlk olarak Parzival dosyasını açtım. Karşıma, son beş yıldır Altılılar'ın benimle ilgili olarak topladığı bütün bilgileri içeren bir sicil dosyası çıktı. Doğum belgem. Okul transkriptlerim. Dosyanın en altında, teyzemin karavanının havaya uçurulmasıyla sonlanan, Sorrento'yla görüştüğüm chatlink seansının Simülasyon kaydı için bağlantı yer alıyordu. Yığınlardan kaçarak Columbus'a geldiğimde, izimi kaybetmişlerdi. Son bir yıl içerisinde Avatarımın binlerce ekran resmini ve video kaydını aldıklarını anladım. Falco'daki kalemle ilgili yığınla veriye sahiplerdi. Ancak gerçek dünyada nerede olduğuma dair zerre fikirleri yoktu. Nerede olduğumu gösteren satırda "bilinmiyor" yazıyordu.

Pencereyi kapatıp derin bir nefes aldıktan sonra, Art3mis'in dosyasını açtım.

Dosyanın en üstünde, dikkat çekici ölçüde mutsuz bir gülümsemesi olan bir kız çocuğunun okul fotoğrafı vardı. Beni şaşkınlığa sürükleyecek şekilde, Art3mis, avatarıyla neredeyse tıpatıp aynıydı. Aynı koyu saçlar, aynı mavi gözler ve çok iyi tanıdığım aynı güzel yüz. Tek bir küçük farkla. Yüzünün sol tarafının büyük kısmı kırmızımsı mor renkte bir doğum lekesiyle kaplıydı. Daha sonra bu türden doğum lekelerine "porto şarabı lekeleri" dendiğini öğrenecektim. Fotoğraftaki kız, doğum lekesini elinden geldiğince kapatmak için koyu saçlarını sol gözünün üzerine çekmişti.

Art3mis beni aslında çirkin olduğuna inandırmaya çalışmıştı ama gerçek ortadaydı işte. Benim için, sahip olduğu doğum lekesi güzelliğini kesinlikle gölgelemiyordu. Hatta fotoğrafta gördüğüm yüz bana göre avatarından çok daha güzeldi. Çünkü bunun gerçek olduğunu biliyordum.

Fotoğrafın altındaki bilgiler gerçek adının Samantha Evelyn Cook ve yaşının da yirmi iki olduğunu söylüyordu. Kanada vatandaşıydı. Bir yetmiş boy ve yetmiş altı kilo. Dosyada ayrıca ev adresi de yer alıyordu: 2206 Greenleaf Lane, Vancouver, British Columbia. Bunların yanı sıra, kan grubu ve anaokulu yıllarına kadar uzanan karneleri de dahil olmak üzere yığınla bilgi toplanmıştı.

Benimkinde olduğu gibi, Art3mis'in dosyasının en altında da bir video bağlantısı yer alıyordu. Bağlantıya girdiğimde, ekranımda küçük bir banliyö evinin görüntüsü belirdi. Birkaç saniye sonra, Art3mis'in yaşadığı eve baktığımı anladım.

Dosyasının daha derinlerine indiğimde, Art3mis'in son beş aydır izlendiğini öğrendim. Ayrıca Art3mis OASIS'teyken alınmış yüzlerce saatlik ses kaydı, evinin içine de dinleme cihazlarının yerleştirildiğini gösteriyordu. İlk iki kapıyı temizlerken OASIS'te konuştuğu her şeyin metin dökümleri çıkarılmıştı.

Art3mis'in ardından Shoto'nun dosyasını açtım. Gerçek adının -Akihide Karatsu- yanı sıra, Osaka, Japonya'da yaşadığı yerin adresini de biliyorlardı.

Okul fotoğrafında, kafası kazınmış, zayıf ancak sağlam bir çocuk görünüyordu. Daito gibi, Shoto da avatarına hiç benzemiyordu.

Aech, Altılılar'ın hakkında en az bilgi toplayabildiği kişiydi. Dosyasında ne detaylı bilgi ne de fotoğraf vardı; yalnızca avatarının bir ekran resmini koymuşlardı. Gerçek adı “Henry Swanson” olarak verilmiş olsa da, bunun *Big Trouble in Little China* filminde Jack Burton'ın kullandığı takma ad olduğunu bildiğimden, endişelenmeme gerek yoktu. “Mobil” olarak görünen adresinin altında “Son Erişim Noktaları” etiketli bir bağlantı yer alıyordu. Bağlantıya girdiğimde karşıma Aech'in son zamanlarda OASIS hesabına giriş yapmak için kullandığı kablosuz bağlantı noktalarının listesi çıktı. Liste oldukça geniş bir alanı kaplıyordu: Boston, Washington, D.C., New York City, Philadelphia ve son olarak Pittsburgh.

Altılılar'ın Art3mis ve Shoto'nun yerini nasıl bulduğunu anlamaya başlamıştım. IOI sahip olduğu yüzlerce bölgesel telekom şirketi sayesinde dünyanın en büyük internet servis sağlayıcısı konumundaydı. Bağımsız bir ağ üzerinden OASIS'e bağlanmak neredeyse imkansızdı. Göründüğü kadarıyla, kendileri için tehdit olarak gördükleri bir avuç avcının yerini saptamak için dünyanın internet trafiğinin büyük kısmını yasadışı bir şekilde takibe almışlardı. Beni bulamamış olmalarının tek nedeni, aldığım paranoyak bir önlemle, Columbus'ta yaşadığım dairede OASIS'e girmek için doğrudan fiberoptik bağlantı kullanmış olmamdı.

Aech'inkini kapatıp, karşıma çıkacak şeylerden çekinerek Daito'nun dosyasına girdim. Diğerleri gibi, Daito'nun da gerçek adıyla -Toshiro Yoshiaki- ev adresini biliyorlardı. Dosyanın altında “intiharıyla” ilgili iki haber yazısının bağlantısıyla birlikte, Daito'nun öldüğü günün tarihini taşıyan, etiketsiz bir video yer alıyordu. Dosyayı açtığımda, bir koridorda sessizce bekleyen, siyah kar maskeli üç adamın yer aldığı video görüntüsüyle karşılaştım. Birisi kamerayı kullanan üç adam kulaklıkları aracılığıyla alacakları emri bekliyor gibiydiler. Çok geçmeden bu emir geldi ve anahtar kartıyla küçük bir dairenin kapısını açtılar. Daito'nun dairesiydi burası. Dehşet içinde, hızla içeri dalıp Daito'yu dokunsal koltuğundan çekip almalarını ve balkondan aşağı atmalarını izledim.

Piçler çocuğun aşağı düşüşünü bile kaydetmişlerdi. Sorrento'nun isteği olmalıydı bu.

İçimi bulantı kapladı. Kendimi toparlamam için geçen birkaç dakikanın ardından, tüm dosyalan flaş belleğe kaydettim ve Görev Durumu klasörünü açtım. Klasör, Altılılar'ın yönetim kademesi için hazırlanan Ooloji Departmanı durum raporlarından oluşan bir arşivdi. Tarih sırasına göre düzenlenmiş

raporlardan en üstteki, son durum raporunu gösteriyordu. Bu raporda yer alan, Nolan Sorrento tarafından IOI Yönetim Kurulu'na gönderilmiş yazıda, Altılılar'ın operasyon şefi, Üçüncü Kapı'yı açarken kendilerini yardım etmeye zorlamak için Art3mis ve Shoto'nun IOI ajanları tarafından evlerinden alınmasını öneriyordu. Altılılar Yumurta'yı bularak yarışmayı kazandığında, Art3mis ve Shoto “elden çıkarılabilirdi”.

Donakalmıştım. Öfke ve panik karışımı duygular içinde mesajı bir kez daha okudum.

Tarih etiketi, Sorrento'nun bu mesajı saat sekizden sonra gönderdiğini gösteriyordu. Yani beş saatten kısa süre önce. Yöneticilerin mesajı henüz okumamış olduklarını tahmin ediyordum. Okuduklarında da, muhtemelen Sorrento'yla bu hamle üzerine konuşmak isteyeceklerdi. Yani ajanlarını Art3mis ve Shoto'ya göndermeleri ancak bir sonraki günün ilerleyen saatlerinde olabilirdi.

Onları uyarmak için halen zamanım vardı. Ama bunu yapabilmek için, kaçış planımda ciddi bir değişikliğe gitmem gerekiyordu.

IOI tarafından tutuklanmadan önce, borcumun tamamını kapatacak kadar miktarı zaman ayarlı transfer edilecek bir hesaba aktarmıştım. Böylelikle IOl'yi beni salıvermeye zorlayacaktım. Ancak bu transferin gerçekleşmesi için beş gün daha vardı. Bu arada Altılılar büyük ihtimalle Art3mis'le Shoto'yu penceresiz bir hücreye kapatmış olurdu.

Haftanın geri kalanını planladığım gibi Altılı veritabanını inceleyerek geçiremezdim. Yanıma mümkün olduğunca çok veri alarak kaçmam gerekiyordu.

Kendime şafağa kadar süre verdim.

0031

Sonraki dört saat boyunca çılgıncasına bir çalışmaya giriştim. Bu zamanın çoğunu, Altılı veritabanından çalıntı flaş belleğime mümkün olduğunca çok dosya aktararak geçirdim. Dosya aktarımı tamamlandıktan sonra, bir Yönetici Oolog Talep Formu açtım. Bu, Altılı komutanlarının OASIS içerisinde silah ya da ekipman talebinde bulunmak için kullandığı online bir formdu. Oldukça spesifik bir talepte bulunduktan sonra, isteğin iki gün sonra öğle saatlerinde teslim edilmesini belirten notu ekledim.

Sonunda işim bittiğinde, sabahın altı buçuğu olmuştu. Bir sonraki teknik destek mesai değişimine doksan dakika kaldığından, kapsül komşularım yavaş yavaş uyanmaya başlardı. Zamanım azalıyordu.

Alıkoyulmuş çalışan profilimi açarak, aslında hiçbir zaman gerçek olmayan borç bakiyemi sıfırladım. Ardından, hem kulağımdaki kamerayı hem de bileğimdeki güvenlik soketini çalıştıran Alıkoyulmuş Çalışan Gözlem ve İletişim Fişi kontrol ayarları menüsüne girdim ve son bir haftadır deliler gibi istediğim şeyi yaparak, iki cihazın da kilit mekanizmasını devre dışı bıraktım.

Kıskaçlar geri çekilerek sol kulak kıkırdağımdan ayrılırken keskin bir acı hissettim. Cihaz omzumdan sekerek kucağıma düştü. Aynı esnada, sağ ayak bileğimdeki pranga da açılarak yere düştü. Geride, sıyrıklar içinde kızarmış cildimin berbat görüntüsü kalmıştı.

Artık geri dönüş yoktu. Kulağımdaki kameraya erişim yetkisi olan yalnızca IOI güvenlik teknisyenleri değildi. Alıkoyulmuş Çalışan Koruma Ajansı da, insanlık haklarımın ihlal edilmemesi için gün içinde neler yaptığımı gözlemleyerek kaydediyordu. Cihazı artık çıkarmış olduğumdan, bu andan itibaren başıma gelenlerin dijital kaydı olmayacaktı. IOI güvenliği binadan çıkmadan beni yakalayacak olursa, şirkete karşı ciddi suçlamalar için kanıt oluşturacak verilerle yüklü flaş belleğimle, işim bitik demekti. Altılılar korkunç işkencelerin ardından beni ortadan kaldırabilir ve kimsenin ruhu bile duymazdı.

Kaçış planımla ilgili son birkaç ayarlamayı da tamamladıktan sonra, IOI intranetinden çıkış yaptım. Vizörle eldivenleri çıkarıp, eğlence konsolunun yanındaki bakım erişim panelini açtım. Eğlence modülünün altında, yaşam birimimin prefabrik duvarıyla yan birim arasındaki daracık boşluğa uzandım ve buraya sakladığım düzgün bir şekilde katlanmış ince paketi dışarı çıkardım. Vakumla sıkıştırılmış paketin içerisinde, kasketi ve kimlik rozetiyle IOI bakım teknisyeni üniforması vardı (flaş bellek gibi, bu üniformayı da intranet talep formuyla, çalıştığım kattaki boş kabinlerden birine getirtmiştim). Alıkoyulmuş çalışan tulumumu çıkararak, kulağımdaki ve boynumdaki kanları silmek için kullandım. Ardından, şiltemin altına sakladığım iki yara bandını alıp, delikleri kapatmak için kulağıma yapıştırdım. Yeni bakım teknisyeni üniformamı üzerime geçirdikten sonra, flaş belleği çok dikkatli bir şekilde genişletme yuvasından çıkarıp cebime attım. Ve kulağımdan düşen cihazı alarak içine doğru konuştum: “Tuvalete gitmem gerek.”

Kapsül kapağı açıldığında, karanlık koridorun bomboş olduğunu gördüm. Kulaklık ve tulumu şiltenin altına sokuşturup, ayak bileğimden çıkan soketi yeni üniformamın cebine attım. Ve sürekli olarak kendime nefes almayı hatırlatarak, kapsülden dışarı süründüm ve merdivenden aşağı indim.

Asansörlere ilerlerken birkaç alıkoyulmuş çalışanla karşılaştım ancak her zaman olduğu gibi hiçbiriyle göz teması kurmadık. Bu durum içimi çok rahatlatmıştı çünkü beni tanıyan birisinin üzerimdeki bakım teknisyeni üniformasına dikkat kesileceğinden endişeleniyordum. Hızlı asansör kapısının önüne geldiğimde sistem, bakım teknisyen rozetimi taramadan geçirirken nefesimi tuttum. Bana sonsuzluk gibi gelen tarama anının ardından, kapılar kayarak açıldı.

“Günaydın, Bay Tuttle,” dedi asansör, içeri adımımı atarken. “Kaçıncı kat?”

“Lobi,” dedim boğuk bir sesle. Asansör aşağı inmeye başladı. “Harry Tuttle” bakım teknisyeni rozetimin üzerinde yazılı olan addı. Kurgusal Bay Tuttle'a tüm binanın içinde tam erişim yetkisi verdikten sonra, alıkoyulmuş çalışan soketimi Tuttle'ın personel bilgileriyle yeniden programlayarak, bakım teknisyenlerinin kullandığı güvenlik bilekliklerinden biri gibi fonksiyon göstermesini sağlamıştım. Kapı ve asansörlerdeki programlar güvenlik iznine sahip olup olmadığımı anlamak için beni taramadan geçirdiğinde, cebimdeki soket, birkaç bin voltluk şokla güvenlik görevlileri gelene dek felç olmamı sağlamak yerine, bu izne sahip olduğumu söylüyordu.

Asansör aşağı inmeye devam ederken, kapıların üzerine monte edilmiş kameraya bakmamaya çalışarak sessizce bekledim. O anda, bütün bunlar sona

erdiğinde kamera görüntülerinin inceleneceğini fark ettim. Hem Sorrento hem de şefleri bu görüntüleri kesinlikle izleyecekti. Bunu anlamamla birlikte, kocaman bir piç gülümsemesiyle kameranın içine baktım ve orta parmağımla burun kemiğimi kaşıdım.

Asansör lobiye ulaştı. Kapılar açıldığı anda karşıma, silahlarını yüzüme doğrultmuş güvenlik görevlilerinden oluşan bir ordunun çıkmasını bekledim. Oysa yalnızca asansör bekleyen orta kademe IOI çalışanlarının kalabalığıyla karşılaştım. Bir saniye için boş gözlerle çalışanlara baktıktan sonra, kabinden dışarı çıktım. Attığım bu adım, bir başka ülkenin sınırından geçmek gibiydi.

Aşırı kafeinle yüklenmiş hareketli ofis kalabalığı asansörlere binmek için lobide ilerliyordu. Bunlar alıkoyulmuşlar değil, lOI'nin kadrolu çalışanlarıydı. Mesailerini tamamladıklarında kendi evlerine gitmelerine müsaade edilen insanlar. Hatta istedikleri takdirde işlerini bırakabilirlerdi. Binlerce alıkoyulmuş insanın kendileriyle aynı binada yaşayıp ırgat gibi çalıştırıldığı gerçeğinin, bu kadrolu çalışanlardan herhangi birinin umurunda olup olmadığını düşündüm.

Resepsiyon masasının yanında bekleyen iki güvenlik görevlisini gördüğümde, onlardan mümkün olduğunca uzak durmaya çalışarak, etrafımı saran insan kalabalığının ortasında, dışarı, yani özgürlüğe açılan otomatik cam kapılara doğru ilerlemeye devam ettim. İşlerinin başına geçmek için acele eden insanların arasında kendime yol açmaya çalışırken, koşmamak için kendimi zor tutuyordum. *Yalnızca, tamir işleriyle geçen uzun bir gecenin ardından evine giden bir bakım teknisyeniyim, millet. Bu kadar. Cebinde on zetabaytlık çalıntı şirket verisiyle cüretkar kaçış planını gerçekleştiren bir alıkoyulmuş çalışan değilim kesinlikle. Hayır efendim!*

Lobi yolunu yarıladığımda, duyduğum tuhaf bir sesle bakışlarım zemine kaydı. Ayaklarımda halen tek kullanımlık lastik terlikler olduğunu o an fark ettim. Adımlarım cilalı mermer zeminde kulak tırmalayıcı cırtlak bir ses çıkararak, insanların işe gelirken giydikleri normal ayakkabıların neden olduğu gürültünün içinde belirgin şekilde öne çıkıyordu. Attığım her adım yakalanmamı sağlayacak bir çığlık gibiydi: *Hey, şuraya bakın! Lastik terlikli birisi!*

Yürümeye devam ettim. Tam kapılara ulaşmak üzereyken, omzuma bir el dokundu. Olduğum yerde donakalmıştım. Arkamdaki kişinin, “Bayım?” dediğini duydum. Bu bir kadın sesiydi.

Cevap vermeden kendimi kapıdan dışarı atacaktım ama kadının ses tonu yüzünden durdum. Arkamı döndüğümde, kırklı yaşlarının ortasında, uzun boylu bir kadının endişeli yüzüyle karşılaştım. Lacivert iş takımı. Evrak çantası. “Bayım, kulağınız kanıyor,” dedi irkilerek. “Hem de çok.”

Uzanıp kulak mememe dokunduğumda, elimin kan içinde kaldığını gördüm. Yapıştırdığım bantlar bir şekilde düşmüş olmalıydı.

Bir an için felç olmuştum; ne yapmam gerektiğini bilmiyordum. Kadına herhangi bir açıklamada bulunmak istesem de, aklıma hiçbir şey gelmedi. Bu yüzden yalnızca başımı salladım, homurdanarak kısaca teşekkür ettim ve elimden geldiğince sakin bir şekilde dışarı çıktım.

Dondurucu sabah rüzgarı öylesine güçlüydü ki, az kalsın beni yere yıkıyordu. Yeniden dengemi kazandığımda, sakin adımlarla yürümeye koyuldum. Arada yalnızca soketi çöp kutusuna atmak için durdum. Cihaz kutunun zeminine çarptığında çıkan tok sesle, yoluma devam ettim.

Caddeye ulaştığımda kuzeye dönerek, ayaklarımın elverdiği ölçüde hızlı bir şekilde yürümeye başladım. Bu soğuk havada üzerimde palto olmadığından dikkat çektiğimi biliyordum. Dahası, çorapsız bir şekilde lastik terliklerle ilerlemeye çalışırken, ayaklarım kısa sürede uyuşmuştu.

Sonunda IOI plazasından dört blok ötedeki postanenin sıcak ofisine ulaştığımda bütün vücudum tir tir titriyordu. Tutuklanmamdan bir hafta önce, online işlemle bu postanede kiraladığım posta kutusuna, son teknoloji ürünü portatif bir OASIS donanımı göndertmiştim. Postane bütünüyle otomatik sistemlerle donatılmış olduğundan, uğraşmam gereken çalışanlar yoktu. Hatta içeri girdiğimde tek bir müşteri bile olmadığını gördüm. Posta kutumu buldum, şifreyi girdim ve OASIS donanımını dışarı çıkardım. Zemine oturarak paketi hemen oracıkta yırtıp açtım. Parmaklarım yeniden his kazanana dek donmuş ellerimi ovuşturduktan sonra, OASIS'e giriş yapmak için eldivenlerle vizörü taktım. Girişken Simülasyon Sistemleri bir milden daha kısa mesafade bulunduğundan, IOI'nin sahip olduğu kent terminallerinden biri yerine, GSS'nin ücretsiz kablosuz erişim noktalarından birini kullanabilirdim.

Giriş yaparken kalbim deli gibi atıyordu. Tam sekiz gündür Simülasyonun dışındaydım; benim için kişisel bir rekordu bu. Avatarım yavaş yavaş kalemin kontrol merkezinde belirirken, uzun süredir giymediğim favori elbiselerimden biriymiş gibi, beğeniyle sanal vücuduma baktım. Sisteme giriş yapar yapmaz ekranımda, Aech ve Shoto'dan mesajlar aldığımı gösteren bir pencere açıldı. Hatta beni şaşırtan bir şekilde, Art3mis'ten bile mesaj vardı. Üçü de nerede bulunduğumu ve bana ne halt olduğunu öğrenmek istiyordu.

İlk olarak Art3mis'e cevap yazdım. Ona, Altılılar'ın gerçek kimliğiyle yaşadığı yeri bildiğini ve sürekli olarak takip edildiğini söyledim. Ayrıca onu evinden alma planları konusunda da uyardım. Flaş bellekteki dosyasının bir kopyasını

kanıt olarak mesaja ekledikten sonra, nazik bir şekilde, zaman kaybetmeden evini terk etmesini ve ortalıktan yok olmasını önerdim.

Çanta hazırlamakla zaman kaybetme. Kimseye veda etme. Hemen orayı terk et ve kendine güvenli bir yer bul. Takip edilmediğinden emin olmalısın. Güvenli bir yere ulaştıktan sonra, IOI'nin kontrolünde olmayan bir internet bağlantısı bularak yeniden OASIS'e giriş yap. Mümkün olan en kısa sürede, seninle Aech'in Bodrum'unda buluşalım. Endişelenme. Güzel haberlerim de var.

Mesajın altına şu kısa notu eklemeyi de ihmal etmedim: *Gerçek hayatta çok daha güzelmişsin.*

Shoto ve Aech'e de (ne denli *güzel* olduklarına dair notlar haricinde) benzer mesajlar ve Altılı dosyalarını gönderdim. Ardından, Amerika Birleşik Devletleri Vatandaşlık Dairesi veritabanını açarak giriş yapmayı denedim. Satın aldığım şifreler halen işe yaradığından, birkaç ay önce yarattığım sahte Bryce Lynch vatandaşlık profilini açabilmiştim. Profilde artık, kayıt işlemlerinde IOI tarafından çekilmiş fotoğraf görünüyordu ve yüzümün tam üzerine ARANIYOR / KAÇAK yazılmıştı. IOI çoktan Bay Lynch'i kaçak olarak fişlemişti.

Bryce Lynch kimliğini bütünüyle silerek parmak izleriyle retina paternlerimi orijinal vatandaşlık profilime kopyalamam çok zamanımı almadı. Birkaç dakika sonra veritabanından çıkış yaptığımda, artık Bryce Lynch diye biri yoktu. Yeniden Wade Watts'tim.

Postaneden çıktıktan sonra, IOI'nin alt şirketi olan SupraCab taksilerini eleyerek, yerel bir şirket tarafından çalıştırılan otomatik taksilerden birini çevirdim.

Taksiye bindiğimde, başparmağımı kimlik tarayıcısına basarken nefesimi tuttum. Ekran yeşil bir ışıkla aydınlandı. Sistem beni, kaçak Bryce Lynch değil, Wade Watts olarak tanıdığında büyük bir rahatlama yaşadım.

“Günaydın, Bay Watts,” dedi program. “Nereye gitmek istersiniz?”

Taksiye, OSU kampüsünün yakınlarında, High Street üzerindeki bir giyim mağazasının adresini verdim. Burası, yüksek teknoloji ürünü sokak kıyafetlerinde uzmanlaşmış Thr3ads adında bir mağazaydı. Thr3ads'e girerek kendime bir kot pantolonla kazak aldım. Pantolon da kazak da OASIS kullanımına uygun olarak üretilen dikotomi özellikli kıyafetlerdi. Dokunsal bir yapıda değillerdi ancak kendi portatif donanımımla bağlantılandırılabiliyorlardı. Gövdem, kollarım ve bacaklarımla yaptıklarımın bilgisi kıyafetlerimden OASIS donanımıma iletiliyor ve böylelikle avatarımı kontrol etmek, yalnızca eldivenle kullanılan bir arayüze kıyasla çok daha kolay hale geliyordu. Pantolonla kazağın

yanında, birkaç çift çorap, iç çamaşırı, suni bir deri ceket, bir çift bot ve çıplak kellemi dondurucu soğuktan koruyacak siyah renkli yün bir kasket satın aldım.

Birkaç dakika sonra, üzerimde yeni kıyafetlerimle mağazanın önündeydim. Yeniden soğuk rüzgara maruz kaldığımda, ceketimin fermuarını sonuna kadar çekerek yün kasketi kafama geçirdim. Çok daha iyiydi. Bakım teknisyeni üniformasıyla lastik terlikleri bir çöp kutusuna attıktan sonra, vitrinlere bakarak High Street üzerinde yürümeye başladım. Yanımdan geçip giden asık yüzlü üniversite öğrencileriyle göz teması kurmamak için kafamı aşağıda tutuyordum.

Birkaç blok sonra, bir Vend-All noktasına girdim. İçerisi, yeryüzünde üretilmiş her şeyi satın alabileceğiniz otomatik makinelerle doluydu. Makinelerden birinin üzerinde Savunma Dispanseri yazıyordu. Kişisel savunma ürünleri satan bu makinenin ekranına dokunarak, hafif vücut zırhları, kimyasal püskürtücüler ve geniş bir tabanca koleksiyonundan oluşan katalogu taramaya koyuldum. Bir süre ürünleri inceledikten sonra, kurşun geçirmez bir yelek ve bir Glock 47C tabancayla üç set şarjör aldım. Alışverişimi küçük bir kutu biber gazıyla tamamladıktan sonra, ödemeyi gerçekleştirmek için sağ avcumu el tarayıcısına koydum. Kimlik bilgilerim onaylandı ve sabıka kaydım olup olmadığı kontrol edildi.

İSİM: WADE WATTS
SABIKA KAYDI: YOK
KREDİ NOTU: MÜKEMMEL
SATIN ALMA KISITLAMASI: YOK
İŞLEMİNİZ ONAYLANDI
TEŞEKKÜR EDERİZ

Satın aldığım şeyler dizlerimin hizasındaki çelik tepsiye düştüğünde ağır, metalik bir ses duydum. Yeleği yeni kazağımın altına giyip, biber gazı kutusunu ceplerimden birine yerleştirdikten sonra, Glock'u plastik şeffaf ambalajından çıkardım. Hayatımda ilk kez gerçek bir silah tutuyor olmama rağmen, OASIS'te binlerce kez sanal silah kullanmış olduğumdan o kadar da yabancı bir his değildi. Namlunun üzerindeki küçük tuşa bastığımda silahtan bir sinyal geldi. Silahın kabzasını, önce sol sonra da sağ elimle, birkaç saniye boyunca sıkı bir şekilde tuttum. Parmak izi taramasının tamamlandığını bildiren ikinci sinyal geldi. Artık bu silahı benden başka hiçkimse ateşleyemezdi. Silahta, sonraki on iki saat boyunca ateşlenmesini engelleyen yerleşik durumda bir zamanlayıcı vardı (buna “soğuma süresi” deniyordu) ancak gene de üzerimde olması kendimi daha iyi hissetmemi sağlamıştı.

Birkaç blok ötede bulunan, Plug adındaki OASIS salonuna yürüdüm. Üzerinde gülümseyen antropomorfik bir fiberoptik kablonun yer aldığı, arkadan aydınlatmalı kirli tabelada, *Şimşek Hızında OASIS Erişimi! Ucuz* Donanım *Kiralama!* Ve *Özel Bölmeler! 7-24-365 Açık!* yazıyordu. Plug salon zincirlerinin birçok reklamını görmüştüm. Yüksek fiyatları ve miyadı dolmuş donanımlarıyla tanınıyor olsalar da, aynı zamanda çok hızlı, güvenilir ve gecikmesiz bağlantı sunuyorlardı. Benim için asıl çekici olan özellikleri ise, IOI ya da alt şirketlerinden birinin sahip olmadığı az sayıdaki OASIS salon zincirinden biri olmalarıydı.

Salonun kapısına adımımı attığım anda hareket dedektöründen bir bip sesi geldi. Sağ tarafımdaki küçük bekleme alanı boştu. Zemini kaplayan halılar leke içinde ve yıpranmış durumdaydı. Mekanının her yerinden ağır endüstriyel dezenfektan kokusu yayılıyordu. Kurşun geçirmez pleksiglas bariyerin ardındaki tezgahtar boş bakışlarını bana çevirdi. Mohawk saçları ve yüzündeki düzinelerce piercing ile, yirmilerinin başında bir erkek duruyordu karşımda. Kullandığı çift odaklı vizör sayesinde, bir yandan gerçek dünyada, gözlerinin önünde olanları takip ederken, bir yandan da OASIS'in yarı-saydam görüntüsüne bakabiliyordu. Konuşmak için ağzını açtığında, bütün dişlerinin eğelenerek sivriltilmiş olduğunu gördüm. “Plug'a hoş geldiniz,” dedi düz, monoton bir sesle. “Şu anda özel bölmelerimizden bir kısmı boş, yani beklemenize gerek yok. Paket fiyatlarımızı burada görebilirsiniz.” Hemen önümdeki tezgaha monte edilmiş monitörü gösterdi. Sustuğunda gözlerinin görüntüsünden, yeniden vizörünün içindeki dünyaya yoğunlaştığını anladım.

Seçeneklerimi inceledim. Farklı kalite ve fiyatlarda bir düzine donanım sunulmuştu. *Ekonomi, Standart, Lüks.* Her paketin detaylı teknik özellikleri de verilmişti. Dakika üzerinden ücretlendirilmeyi seçebileceğiniz gibi, saatlik paketler de alabilirdiniz. Kiralama rakamına vizörle eldivenler dahildi ancak dokunsal tulum ek ücrete tabiydi. Kira sözleşmesi, ekipmana zarar vermeniz durumunda ödemek zorunda olduğunuz cezalara dair yığınla dipnot ve şartlar ne olursa olsun, salonda kurduğunuz OASIS bağlantısında yasadışı bir şey yapmanız halinde Plug'ın herhangi bir şekilde sorumlu tutulamayacağına yönelik yasal açıklamalar içeriyordu.

“On iki saat için lüks donanımlarınızdan birini kiralamak istiyorum,” dedim.

Tezgahtar vizörünü alnına çekti. “Ödemeyi peşin yapmanız gerektiğini biliyorsunuz, değil mi?”

Başımı salladım. “Ayrıca yüksek hızlı bağlantı kiralamak istiyorum. Hesabıma çok miktarda veri yüklemesi yapacağım.”

“Yükleme ek ücrete tabidir. Ne kadar *çok* veriden bahsediyoruz?”

“On zetabayt.”

“Siktir,” diye fısıldadı. “Ne yükleyeceksin? Kongre Kütüphanesi'ni mi?”

Soruyu duymazdan geldim. “Mondo Yükseltme Paketi'ni de istiyorum,” diye ekledim.

“Elbette,” dedi tezgahtar daha temkinli bir sesle. “Ödemeniz gereken toplam miktar on bir bin dolara geliyor. Siz yalnızca başparmağınızı şuraya koyun, gerisini biz sizin için hallederiz.”

Ödeme işlemi sorunsuz tamamlandığında şaşırmış göründü. Ardından bu ifadeyi yüzünden silerek omuz silkti ve bana bir anahtar kartı, bir vizör ve bir de eldiven verdi. “Bölme 14. Sağınızdaki son kapı. Tuvalet koridorun sonunda. Bölmede pisliğinizi bıraktığınız takdirde, depozitonuzu geri ödemeyiz. Kusmuk, sidik, sperm gibi şeyler. Bölmeleri temizlemek zorunda olan benim; o yüzden bana bir güzellik yapın ve kendinize hakim olun, olur mu?”

“Tamamdır.”

“İyi eğlenceler.”

“Teşekkürler.”

Bölme 14, tam ortasında yeni sayılabilecek dokunsal bir donanımın yer aldığı, on metreye on metre boyutlarında, ses geçirmez bir alandı. Kapıyı arkamdan kilitleyerek, donanımın içine kuruldum. Dokunsal koltuğun üzerindeki vinil yıpranmış ve yer yer çatlamıştı. Flaş belleği OASIS konsolunun önündeki yuvaya soktuğumda, istemdışı bir şekilde gülümsedim.

“Max?” dedim sisteme giriş yaptıktan sonra. Bu komutum, OASIS hesabımda sakladığım Max'ın yedek sürümünü başlattı.

Kumanda merkezimdeki monitörlerin tamamında Max'ın gülümseyen yüzü belirdi. “He-he-hey, ahbap!” diye kekeledi. “Na-na-nasıl gidiyor?”

“İşler yolunda, dostum. Şimdi emniyet kemerini taksan iyi olur. Yapmamız gereken çok iş var.”

OASIS hesap yöneticimi açarak flaş bellekten veri aktarımını başlattım. Hesabıma sınırsız veri yüklemek için aylık olarak GSS'ye ücret ödüyordum ve artık bu imkanımın sınırlarını zorlamanın zamanı gelmişti. Plug'ın yüksek bant genişliğine sahip fiberoptik bağlantısıyla bile, on zetabaytlık veri için tahmini aktarım süresi üç saatin üzerinde görünüyordu. Yükleme sekansını düzenleyerek, ilk olarak erişim sağlamak istediğim verilere aktarım sırasında öncelik verdim. Herhangi bir veri setini OASIS hesabıma yüklendiği anda açabilir ve aynı anda istediğim diğer kullanıcılara aktarabilirdim.

İlk işim, belli başlı haber sitelerinin tamamına, IOI'nin beni nasıl öldürmeye çalıştığını, Daito'yu nasıl öldürdüklerini ve Art3mis'le Shoto'yu kaçırma planlarını detaylarıyla anlatan birer e-posta göndermek oldu. Mesaja, Altılı veritabanından aldığım, Daito'nun balkondan atılışını gösteren video kaydını ve Sorrento'nun IOI yönetim kuruluna, Art3mis ve Shoto'nun kaçırılmasını öneren mesajını da ekledim. Son olarak, Sorrento ile gerçekleştirdiğim chatlink seansının kaydını da ekledim ancak Sorrento'nun gerçek ismimi söylediği yeri bipleyerek, okul fotoğrafımın göründüğü kareyi flulaştırdım. Dünyaya gerçek kimliğimi açıklamaya henüz hazır değildim. Kaydın orijinalini, planımın geri kalanını tamamladıktan sonra yayınlamayı düşünüyordum. O zaman adımın öğrenilmesi sıkıntı yaratmazdı.

Son olarak, on beş dakikamı bütün OASIS kullanıcılarına gönderilecek bir e-posta yazmaya ayırdım. Metni tamamladığımda taslak klasörüme kaydettim. Ardından Aech'in Bodrum'una giriş yaptım.

Aech, Art3mis ve Shoto beni bekliyordu.

0032

Avatarım Bodrum'a giriş yaptığı anda, Aech, “Z!” diye bağırdı. “Ne halt ediyorsun sen, adamım? Nerelerdeydin? Bir haftadır sana ulaşmaya çalışıyorum!”

“Ben de,” diye ekledi Shoto. “Neredeydin? Ve Altılı veritabanından bu dosyaları çekmeyi nasıl başardın?”

“Uzun hikaye. Her şey sırasıyla.” Shoto'yla Art3mis'e döndüm. “Siz ikiniz evlerinizden ayrıldınız mı?"

İkisi de başını salladı.

“Ve OASIS'e güvenli bir noktadan bağlandınız, değil mi?”

“Evet,” dedi Shoto. “Şu anda bir manga kafedeyim.”

“Ben de Vancouver havaalanındayım,” dedi Art3mis. Aylardır sesini ilk kez duyuyordum. “Halka açık, mikrop yuvası OASIS kabinlerinden birindeyim. Üzerimdeki kıyafetlerle evi terk ettim. Bu yüzden bize gönderdiğin Altılı istihbaratı umarım doğrudur.”

“Doğru,” dedim. “Güven bana.”

“Nasıl bu kadar emin olabiliyorsun?” diye sordu Shoto.

“Çünkü Altılı veritabanına girerek verileri alan benim.”

Susarak bana baktılar. Aech kaşını kaldırmıştı. “Peki ama, bunu tam olarak nasıl yaptın, Z?”

“Sahte bir kimlik yarattım ve IOI'nin merkez binasına girmek için kendimi alıkoyulmuş çalışan durumuna düşürdüm. Son sekiz gündür içerideydim. Daha yeni kaçtım.”

“Vay anasını!” diye fısıldadı Shoto. “Sen ciddi misin?” Başımı salladım.

“Ahbap, şendeki taşaklar elmastanmış!” dedi.

“Saygı!”

“Teşekkürler. Öyle sanırım.”

“Diyelim ki bize söylediğin her şey palavra değil,” diye araya girdi Art3mis. “Düşük seviyeli bir alıkoyulmuş çalışan nasıl oluyor da Altılılar'ın gizli

veritabanına ve bu kadar önemli şirket bilgilerine ulaşabiliyor?”

Ona döndüm. “Alıkoyulmuş çalışanların, kendi yaşam birimlerindeki eğlence sistemleri üzerinden şirketin intranetine sınırlı erişimi var. IOI güvenlik duvarının ardına geçebiliyorsunuz. Bu noktadan itibaren, ağ içinde yolumu bulmak ve Altılılar'ın veritabanına ulaşmak için orijinal programcılar tarafından bırakılmış arka kapıları ve sistem açıklarım kullandım.”

Shoto huşu içinde bana bakıyordu. “Bunu yaptın? Hem de tek başına?”

“Bu doğru, bayım."

“Seni yakalayıp öldürmemiş olmaları bir mucize,” dedi Art3mis. “Neden böylesine aptalca bir risk aldın?”

“Sence neden? Kalkanı aşmamızı sağlayacak bir yol bulup Üçüncü Kapı'ya ulaşmak için tabii ki,” dedim. “Bu kadar kısa sürede ortaya çıkarabildiğim tek plan bu oldu.”

“Z,” dedi Aech, sırıtarak. “Seni çatlak orospu çocuğu.” Bana yaklaştı ve ellerimizi çarptık. “Ama seni zaten bu nedenden seviyorum, adamım!”

Art3mis kaşlarını çatmıştı. “Elbette, her birimiz için gizli dosyalar hazırladıklarını gördüğünde, kendini tutamayıp dosyaların içine baktın, değil mi?”

“Bakmak zorundaydım!” dedim. “Hakkımızda ne kadar çok şey bildiklerini öğrenmem gerekiyordu! Sen de aynısını yapardın.”

Parmağını yüzüme doğrulttu. “Hayır, yapmazdım! İnsanların mahremiyetine saygı gösterirdim.”

Aech, “Art3mis, sakinleş,” diyerek aramıza girdi. “Bunu yaparak senin hayatını kurtarmış olabilir!”

Art3mis, Aech'in dediği şeyi düşündü. “Öyle olsun,” dedi ardından. “Unutalım.” Ama halen öfkeli olduğunu görebiliyordum.

Bu konuda daha fazla ne söyleyebileceğimi bilmediğimden, ben de hikayeme devam ettim.

“Çaldığım on zetabaytlık Altılı verilerini size de gönderiyorum. tik dosyalar şu anda size ulaşmış olmalı.” E-postalarını kontrol ederlerken bekledim. “Halliday üzerine oluşturdukları veritabanının boyutu gerçeküstü. Adamın bütün hayatı orada. Halliday'in tanıdığı herkesle konuşmuşlar. Bütün bu dosyaları okumak aylar sürer.”

Verilere göz atmaları için birkaç dakika daha bekledim. “Vay!” dedi Shoto. “Bu inanılmaz!” Bana baktı. “Bütün bu bilgilerle IOI'den kaçmayı nasıl başardın?”

“Sinsilikle.”

“Aech haklı,” dedi Art3mis, başını sallayarak. “Sen klinik delisin.” Bir saniyelik tereddütün ardından, ekledi: “Uyarın için teşekkürler, Z. Sana borçluyum.”

“Rica ederim,” demek için açtığım ağzımdan tek kelime çıkmadı.

“Evet,” dedi Shoto. “Ben de. Ben de teşekkür ederim.”

“Teşekküre gerek yok, çocuklar,” diyebildim en sonunda. “Peki?” dedi Aech. “Önce kötü haberleri alalım. Altılılar Üçüncü Kapı'yı açmaya ne kadar yakın?”

“Hazır mısınız?” dedim sırıtarak. “Henüz kapıyı nasıl açabileceklerine dair fikirleri yok.”

Art3mis ve Shoto inanmayan gözlerle bana baktılar. Aech'in yüzünde geniş bir gülümseme belirdi. Ardından kafasını sallayıp avuçlarıyla havayı iterek, sanki yalnız kendisinin duyduğu bir rave parçasıyla dans ediyormuş gibi hareketler yaptı. “Ah, evet! Ah, evet!” diyordu.

“Şaka yapıyorsun, değil mi?” diye sordu Shoto.

Başımı salladım.

“Yani şaka değil mi?” dedi Art3mis. “Bu nasıl olabilir? Sorrento, Kristal Anahtar'a sahip ve son kapının nerede olduğunu da biliyor. Tek yapması gereken lanet kapıyı açıp içeri adımını atmak, değil mi?”

“Dediklerin ilk iki kapıda geçerliydi. Ama Üçüncü Kapı farklı.” Çocuklarla aramda büyük bir vidfeed penceresi açtım. “Şuna bakın. Altılılar'ın video arşivinden. Kapıyı açmak için ilk girişimleri.”

Videonun başlangıcında, Sorrento'nun avatarı Anorak'ın Kalesi'nin önündeydi. Yıllardır kimse tarafından aşılamamış olan kalenin girişi, Sorrento yaklaşırken tıpkı bir süpermarketin otomatik kapıları gibi ardına kadar açılıyordu. “Kale kapıları, elinde Kristal Anahtar'ın bir kopyasını tutan bütün avatarlara açılıyor,” diye açıkladım. “Elinde anahtar olmayan bir avatar, kapılar açık olsa bile kalenin içine giremez.”

Sorrento'nun kale girişinden geçerek, altın kaplamalı salona adım atışını seyrettik. Cilalı zemini aşarak, kuzey duvarına gömülü büyük kristal kapıya yaklaştı. Kapının tam ortasında bir anahtar deliği vardı. Deliğin hemen üzerinde, kapının parıltılar saçan, pürüzsüz yüzeyine üç kelime işlenmişti: *iman, umut, sevgi.*

Sorrento, elindeki Kristal Anahtar kopyasını deliğe sokarak çevirdi. Ama hiçbir şey olmadı.

Kapının üzerindeki üç kelimeye baktı: “İman, umut, sevgi,” dedi sesli bir şekilde. Gene hiçbir şey olmadı.

Anahtarı delikten çıkardıktan sonra üç kelimeyi bir daha söyledi ve anahtarı yeniden deliğe sokarak çevirdi. Bir şey olduğu yoktu.

Videoyu seyreden Aech, Art3mis ve Shoto'ya baktım. Az önceki heyecan ve merakları çoktan konsantrasyona dönüşmüş, önlerindeki bilmeceyi çözmeyi çalışıyorlardı. Videoyu durdurdum.

“Sorrento ne zaman Simülasyona giriş yapsa, her hamlesi danışman ve araştırmacılardan oluşan geniş bir ekip tarafından izleniyor,” dedim. “Bazı kayıtlarda, comlink bağlantısı üzerinden Sorrento'ya öneri ve tavsiyelerde bulunan bu insanların seslerini duyabiliyorsunuz. Şu ana dek pek yardım edebildikleri söylenemez. İzleyin-”

Videoyu yeniden başlattığım noktada, Sorrento kapıyı açmak için yeni bir girişimde bulunuyordu. Her şeyi birebir olarak ilk seferdeki gibi yapıyor ancak bu defa Kristal Anahtar'ı deliğe soktuktan sonra saat yönü yerine saat yönünün tersine çeviriyordu.

“Aklınıza gelebilecek her türlü ahmaklığı deniyorlar,” dedim. “Sorrento, kapının üzerindeki kelimeleri Latince, Elfce ve Klingon dilinde söylüyor. Hatta İncil'de ‘iman, umut, sevgi' kelimelerinin geçtiği İlk Korintliler 13:13'ü bile deniyorlar. Görünüşe göre, ‘iman, umut, sevgi', aynı zamanda, şehit edilmiş üç Katolik azizinin adı. Altılılar son birkaç gündür bu olası bağlantının üzerinden denemeler yapıyorlar.”

“Moronlar,” dedi Aech. “Halliday ateistti.”

“Çaresiz durumdalar,” dedim. “Sorrento, diz çöküp yalvarmak, dans etmek ve küçük parmağını anahtar deliğine sokmak dışında her şeyi denedi.”

“Muhtemelen sonraki hamleleri de bunlar olacaktır,” dedi Aech, sırıtarak.

“İman, umut, sevgi,” dedi Art3mis. Kelimeleri yavaşça, vurgulayarak tekrarlamıştı. Bana döndü. “Bunları nerede duydum ben?”

“Evet,” dedi Aech. “Kelimeler *bana da* tanıdık geliyor.”

“Benim de bunu hatırlamam biraz zaman aldı,” dedim.

Üçü de merakla bana baktı.

“Kelimeleri tersten okuyun,” diye önerdim. “Hatta, tersten okuyarak bir *şarkıya* dönüştürün.”

Art3mis'in gözleri kısılmıştı. “Sevgi, *umut, iman,"* dedi. Kelimeleri birkaç kere daha tekrarladıktan sonra yüzü aydınlandı. Ve şarkısına başladı: “Sevgi ve umut ve iman ...”

Aech bir sonraki satırı aldı: “Kalp ve beyin ve beden ...”

“Sana üçü verir ... büyülü rakamını!” diye bitirdi Shoto zafer dolu bir sesle.

“Schoolhouse Rock!” diye bağırdılar bir ağızdan. “Gördünüz mü?” dedim. “Çözeceğinizi biliyordum. Akıllı çocuklarsınız, yemin ederim.”

Art3mis, sanki zihninin içindeki ansiklopediden okuyormuş gibi, “Three is a Magic Number, söz ve müzik Bob Dorough,” dedi. “1973'te yazıldı.”

Ona gülümsedim. “Bir teorim var. Bence bu, Halliday'in Üçüncü Kapı'yı açmak için kaç tane anahtar gerektiğini söyleme yolu.”

Art3mis sırıttı, ardından şarkıyı söyledi: “Üç kişi gerekir.”

“Ne daha çok, ne daha az,” diye devam etti Shoto.

“Tahmin etmenize gerek yok,” diye ekledi Aech.

“Büyülü *rakam* üç,” diyerek tamamladım. Kristal Anahtar kopyamı çıkarıp havaya kaldırdım. Diğerleri de aynısını yaptı. “Anahtarın dört kopyasına sahibiz. Aramızdan üç kişi kapıya ulaşabilirse, açabiliriz.”

“O zaman ne olacak?” diye sordu Aech. “Hepimiz aynı anda mı kapıdan geçeceğiz?”

“Kapı açıldığında ya aramızdan yalnızca bir kişi geçebilirse?” diye sordu Art3mis.

“Halliday'in kapıyı bu şekilde kurduğundan şüpheliyim,” dedim.

“Çılgın piçin ne düşündüğünü kim bilebilir ki?” dedi Art3mis. “Bu işin başından beri her adımımızda bizimle oynuyor ve bunu şimdi bir kez daha yapıyor. Son kapıyı açmamız için Kristal Anahtar'ın üç kopyasının gerekmesinin başka nasıl bir nedeni olabilir?”

“Belki birlikte çalışmamızı istiyor,” dedim.

“Belki de yarışmanın dramatik bir sonla tamamlanmasını istedi,” dedi Aech. “Düşünün bir. Üç avatar Üçüncü Kapı'ya aynı anda ulaşırsa, o zaman yarış bu üç kişi arasında, kapıyı temizleyip yumurtaya ulaşan ilk avcı olmak için bir final raunduna dönüşür.”

“Halliday kafayı yemiş, sadist piçin teki!” diye homurdandı Art3mis.

“Evet,” dedi Aech başını sallayarak. “Bu doğru.”

“Bir de şu şekilde bakın,” dedi Shoto. “Halliday Üçüncü Kapı'yı üç anahtar gerektirecek şekilde kodlamamış olsaydı ... belki de Altılılar çoktan yumurtaya ulaşmıştı.”

“Ama Altılılar'ın Kristal Anahtar'a sahip düzinelerce avatarı var,” dedi Aech. “Bu işi çözecek kadar akıllı olsalardı, kapıyı açabilirlerdi.”

“Amatörler,” dedi Art3mis. “Schoolhouse Rock'ın sözlerini bilmiyor oluşları tamamen kendi suçları! Bu budalalar buraya kadar nasıl ulaşabildi?”

“Hileyle,” dedim. “Unuttun mu?”

“Ah, doğru. Bunu bir türlü aklımda tutamıyorum.” Bana sırıttığında, dizlerimin titrediğini hissettim.

“Altılılar'ın şu ana dek kapıyı açamamış olmaları, bir şekilde bunun yolunu bulamayacakları anlamına da gelmez,” dedi Shoto.

Başımı salladım. “Shoto haklı. Er ya da geç Schoolhouse Rock! bağlantısını kuracaklardır. Yani daha fazla zaman kaybedemeyiz.”

“Zaten ne için bekliyoruz ki?” dedi Shoto heyecanla. “Kapının nerede olduğunu da, nasıl açılacağını da biliyoruz! Hadi yapalım şu işi! En iyi avcı kazansın!”

“Bir şeyi atlıyorsun, Shoto-san,” dedi Aech. “Parzival henüz kalkanı ve kaleyi ablukaya almış olan Altılı ordusunu aşıp nasıl kaleye gireceğimizi söylemedi.” Bana döndü. “Bunun için bir planın var, öyle değil mi, Z?”

“Elbette,” dedim. “Ben de tam bu konuya geliyordum.” Sağ elimle yaptığım geniş hareketle, havada Anorak'ın Kalesi'nin üç boyutlu hologramı belirdi. Osuvox'un Küresi'yle oluşturulan saydam mavi kalkan, yerin altından ve üstünden kalenin etrafını sarmıştı. Parmağımla kalkanı gösterdim. “Kalkan, Pazartesi günü öğle saatlerinde kendi üzerine yıkılacak. Otuz altı saat kadar sonra. O zaman kalenin girişinden geçebiliriz.”

“Kalkan yıkılacak mı? Kendi üzerine?” diye tekrarladı Art3mis. “Klanlar son iki haftadır füzelerle saldırmalarına rağmen kürede çizik bile olmadı. Kalkan nasıl *kendi üzerine yıkılacakmış?"*

“İşin o tarafını hallettim,” dedim. “Bana güvenebilirsiniz.”

“Sana güveniyorum, Z,” dedi Aech. “Ama dediğin gibi kalkan yıkılacak olsa bile, kaleye ulaşmak için OASIS'teki en büyük orduyu aşmamız gerekecek.” Hologramda, kürenin içindeki kalenin etrafını sarmış Altılı askerlerini gösterdi. “Bu şapşalları ne yapacağız? Ve tanklarını? Ve helikopterlerini?

“E tabii biraz yardıma ihtiyacımız olacak,” dedim.

“Epey yardıma,” diye düzeltti Art3mis.

“Peki ama Altılı ordusuyla savaşımıza destek vermesi için kimi ikna edebiliriz?” diye sordu Aech.

“Herkesi,” dedim. “Sistemdeki bütün avcıları.” Bodrum'a girmeden önce yazdığım kısa e-postayı göstermek için bir başka pencere açtım. “Bu mesajı gece bütün OASIS kullanıcılarına göndereceğim.”

Dost avcılar.

Karanlık bir zamandayız. Yıllarca süren aldatmaca, sömürü ve düzenbazlığın ardından, Altılılar en sonunda para ve şike ile

Üçüncü Kapıya ulaşmış bulunuyor.
Sizin de çok iyi bildiriniz gibi, IOI, diğer bütün avcıların yumurtaya ulaşmasını engellemek için. Anorak'ın Kalesini ablukaya aldı. Aynı zamanda, tehdit olarak gördükleri avcıları kaçırmak ve öldürmek amacıyla, bu avcıların gerçek kimliklerini ortaya çıkarmak için yasadışı yollara başvurduklarını da öğrendik.
Dünyanın bütün avcıları Altılıları durdurmak için güçlerini birleştirmediği takdirde, IOI yumurtaya ulaşarak yarışmayı kazanacak. Ve OASIS, IOI'nin emperyalist yönetimi altına girecek. Zaman geldi. Altılı ordusuna saldırımız OASIS Standart Zamanı ile yarın öğlen başlayacak.
Bize katilini Saygılarımızla,
Aech, Art3mis, Parzival ve Shoto

"*Düzenbazlık*, ha?" dedi Art3mis metni okuduktan sonra. "Bunu yazarken eşanlamlı kelimeler sözlüğü filan mı kullandın?"

"Ciddi bir metin olmasını istedim," dedim. "Resmi bir şey."

"Ben sevdim, Z," dedi Aech. "Gerçekten de insanın kanını kaynatıyor."

"Teşekkürler, Aech."

"Yani bu mu? Planın bu mu?" dedi Art3mis. "Yardım istemek için bütün OASIS'e spam postalar yollamak mı?"

"Evet. Aşağı yukarı planım bu."

"Ve gerçekten de mesajı alan herkesin ortaya çıkarak Altılılar'a karşı bizimle birlik olacağını mı düşünüyorsun?" dedi. "Sırf şamata olsun diye?"

"Evet," dedim. "Öyle düşünüyorum."

Aech başını salladı. "Bence Parzival haklı. Kimse Altılılar'ın yarışmayı kazanmasını istemez. IOI'nin OASIS'i ele geçirmesini ise hiç istemezler. İnsanlar Altılılar'ı yok etme fırsatına atlayacaktır. Dahası, kim böylesine epik, tarihi bir çarpışmanın bir parçası olma şansını teper ki?"

"Tamam da klanlar kendi çıkarlarımız için onları kullandığımızı düşünmeyecek mi?" dedi Shoto. "Kapıya ulaşabilmemiz için bize yardım etmeye yanaşırlar mı?"

"Elbette," dedim. "Klanların çoğu havlu attı zaten. Herkes Av'ın sonunun çok yakın olduğunu biliyor. İnsanların çoğunun Sorrento ve Altılılar yerine aramızdan birinin yarışmayı kazanmasını tercih edeceğini düşünmüyor musun?"

Art3mis bir süre dediklerimi düşündü. "Haklısın. Bu e-posta işe yarayabilir."

"Z," dedi Aech, sırtıma vurarak. "Sen tam bir şeytan, büyük bir dehasın! Bu e-posta OASIS'e yayıldığında, medya çıldıracak! Mesajımız büyük bir hızla

yayılacaktır. Yarın bu zamanlar, OASIS'teki bütün avatarlar Chthonia'ya gidiyor olacak.”

“Umalım da öyle olsun,” dedim.

“Tamam, diyelim ki Chthonia'ya geldiler,” dedi Art3mis. “Peki ama kafa tutacağımız orduyu gördüklerinde bu avcıların kaçı gerçekten savaşmak isteyecek? Muhtemelen büyük kısmı katlanır sandalyelerine kurularak, patlamış mısır eşliğinde kıçımızın tekmelenmesini seyretmeyi tercih edecektir.”

“Bu ciddi bir olasılık,” dedim. “Ancak klanların bize yardım edeceğinden eminim. Kaybedecek bir şeyleri yok. Hem Altılı ordusunun tamamını yenmemiz de gerekmiyor. Yapmamız gereken yalnızca kendimize yol açarak kalenin içine girmek ve kapıya ulaşmak.”

“Aramızdan üç kişi kapıya ulaşmak zorunda,” dedi Aech. “Sadece birimiz ya da ikimiz bunu başarabilirse, işimiz bitik demektir.”

“Doğru,” dedim. “Bu yüzden öldürülmemek için elimizden gelenin fazlasını ortaya koymalıyız.”

Art3mis'le Aech gergin şekilde güldüler. Shoto yalnızca başını salladı. “Kapıya ulaşabilsek bile, halen kapının kendisiyle uğraşmamız gerekecek,” dedi. “Üçüncü Kapı'yı temizlemek herhalde ilk ikisinden çok daha zor olacaktır.”

“Kapıyı sonra düşünelim,” dedim. “Önce bir ulaşalım da.”

“Öyle olsun,” dedi Shoto. “Hadi işe koyulalım.”

“Bence de,” dedi Aech.

“Yani siz ikiniz bu işe giriyorsunuz, öyle mi?” dedi Art3mis. “Daha iyi bir fikrin var mı, canım?” diye sordu Aech. Art3mis omuz silkti. “Hayır, olduğunu söyleyemem.”

“Tamam o zaman,” dedi Aech. “Anlaştık.”

E-posta penceresini kapattım. “Her birinize mesajın bir kopyasını gönderiyorum,” dedim. “E-postayı bu gece listenizdeki herkese göndermeye başlayın. Blog sayfalarınıza koyun. POV kanallarınızda yayınlayın. Mesajı insanlara ulaştırmak için otuz altı saatimiz var. Herkesin hazırlanarak Chthonia'ya gelmesi için yeterli bir süre olmalı bu.”

“Altılılar haberi alır almaz saldırı için hazırlıklara başlayacaktır,” dedi Art3mis. “Bizi durdurmak için ellerinden gelen her şeyi yapacaklardır.”

“Belki de yalnızca gülüp geçecekler,” dedim. “Kalkanlarının aşılamaz olduğunu düşünüyorlar.”

“Gerçekten de aşılamaz,” dedi Art3mis. “Bu yüzden umarım kalkanın yıkılması konusunda haklısındır.”

“Endişelenme.”

“Neden endişeleneyim ki?” diye kestirip attı Art3mis. “Belki unuttun ama şu anda evsizim ve hayatım tehlikede! Havaalanındaki açık bir terminalden OASIS'e bağlanmış durumdayım ve kullandığım bant genişliği dakika üzerinden ücretlendiriliyor. Buradan bağlanarak ne bir savaş sürdürebilirim ne de Üçüncü Kapıyı temizlemeyi deneyebilirim. Gidecek hiçbir yerim de yok.”

Shoto başını salladı. “Ben de bulunduğum yerde çok uzun süre kalamam. Osaka'daki bir manga kafede kiraladığım kabindeyim. Çok fazla mahremiyetim olduğu söylenemez. Ayrıca Altılı ajanları Osaka'da beni arıyorsa burada kalmanın güvenli olacağını da sanmıyorum.”

Art3mis bana baktı. “Önerin var mı?”

“Bunu size söylemekten nefret ediyorum ama ben de sizin gibi evsizim ve şu anda OASIS'e açık bir terminalden bağlanmış durumdayım,” dedim. “Bir yıldan uzun süredir Altılılar'dan saklanıyorum, unuttunuz mu?”

“Benim bir karavanım var,” dedi Aech. “Hepinizin başımın üstünde yeri var. Ancak otuz altı saat içerisinde Columbus, Vancouver ve Japonya'ya yetişebileceğimi sanmıyorum.”

“Bu konuda size yardımcı olabilirim, çocuklar,” dedi derin bir ses.

Yerimizden sıçrayarak döndüğümüzde, arkamızda duran gri sakallı, uzun boylu avatarı gördük. Büyük ve Güçlü Og karşımızdaydı! Ogden Morrow'un avatarı. Dahası, sohbet odasına giren bir avatar gibi yavaşça belirmemiş, sanki uzun süredir içerideymiş ve ancak o anda kendisini görünür kılmaya karar vermiş gibi, birdenbire yoktan varolmuştu.

“Hiç Oregon'da bulundunuz mu?” dedi. “Yılın bu zamanında çok güzeldir.”

0033

Donup kaldığımız bir sessizliğin içinden, Ogden Morrow'a bakıyorduk.

“Buraya nasıl girdin?” diye sordu Aech, en sonunda çenesini yerden toparladığında. “Burası özel bir sohbet odası.”

“Evet, biliyorum,” dedi Morrow, biraz utanmış bir ifadeyle. “Bir süredir dördünüzü de izlediğimi söylemek zorundayım. Mahremiyetinizi ihlal etmem nedeniyle, en içten özürlerimi kabul edeceğinizi umut ediyorum. Bunu yalnızca iyi niyetle yaptığıma lütfen inanın.”

“Saygısızlık etmek istemem, efendim,” dedi Art3mis. “Ama soruyu cevaplamadınız. Davet edilmediğiniz halde bu sohbet odasına nasıl erişim sağladınız? Hem de buradaki varlığınızı hiçbirimizin fark edemeyeceği bir şekilde?”

“Beni affedin,” dedi Morrow. “Bu durumun sizi neden endişelendirdiğini anlayabiliyorum. Ancak endişe etmenize gerek yok. Avatarım, özel sohbet odalarına davetsiz girebilmek gibi, kendine özgü birçok güce sahip.” Morrow konuşurken, Aech'in kitap raflarından birine giderek, klasik RPG malzemelerine göz atmaya başladı. “OASIS'in orijinal sürümünü gerçekleştirmeden önce, Jim'le birlikte avatarlarımızı yarattığımızda, bütün Simülasyon içerisinde kendimize ayrıcalıklı kullanıcı erişimi tanıdık. Ölümsüz ve yenilmez olmalarının dışında, avatarlarımız ÖASIS içerisinde her yere girebilecek ve her şeyi yapabilecek bir ayrıcalığa sahipti. Artık Anorak aramızda olmadığından, bu güçlere sahip olan yalnızca benim.” Bize doğru döndü. “Benden başka kimse sizi burada göremez. Özellikle de Altılılar. OASIS sohbet odası şifreleme protokollerinin oldukça güvenli olduğuna sizi temin ederim.” Hafifçe kıkırdayarak ekledi. “Elbette, benim buradaki varlığımı saymazsak.”

“Çizgi romanları deviren Og'muş!” dedim Aech'e. “Buradaki ilk toplantımızın ardından olan şeyi hatırlıyor musun? Sana bunun bir yazılım hatası olmadığını söylemiştim.”

Og başını sallayarak, suçlu bir ifadeyle omuz silkti. “O bendim. Bazen çok sakar olabiliyorum."

Bir başka kısa sessizliğin ardından, Morrow'la doğrudan konuşacak cesareti topladım. “Bay Morrow, ” diye söze girdim.

“Lütfen,” dedi Morrow elini kaldırarak. “Bana Og diyebilirsin.”

“Tamam,” dedim gergin bir gülümsemeyle. Geçerli koşullar altında bile hayranlığımı saklayamıyor, Ogden Morrow'la konuştuğuma kendimi inandıramıyordum. “Og. Bizi neden takip ettiğinizi söyleyebilir misiniz?”

“Çünkü size yardımcı olmak istiyorum,” dedi. “Ve az önce konuştuklarınıza bakılırsa, gerçekten de yardım edebilirim.” Birbirimize tedirgin bakışlar atarken, Og kuşkularımızı anlamış gibi göründü. “Lütfen beni yanlış anlamayın,” diye devam etti. “Size yumurtaya ulaşmanızı sağlayacak herhangi bir ipucu ya da bilgi verecek değilim. Bu, işin bütün tadını kaçırır, öyle değil mi?” Bize yaklaşırken, ses tonu da ciddileşti. “Ölümünden kısa süre önce Jim'e, yokluğunda yarışmanın ruhunu ve doğruluğunu korumak için her şeyi yapacağıma dair söz verdim. Burada bulunmamın nedeni de bu.”

“Ama efendim - Og,” dedim. “Otobiyografinizde, hayatının son on yılı boyunca James Halliday'le konuşmadığınızı yazmıştınız.”

Morrow muzip bir gülümsemeyle bana baktı. “Hadi ama evlat,” dedi. “Okuduğun her şeye inanamazsın, değil mi?” Ardından kahkahayı koyverdi. “Aslında o dediğim şey büyük oranda doğru. Hayatının son on yılında Jim'le konuşmadım. Ta ki ölümünün birkaç hafta öncesine kadar.” Hafızasını toparlıyormuş gibi göründüğü kısa bir aralık oldu. “Hatta bu kadar hasta olduğunu bile bilmiyordum. Beni ansızın aradı ve tıpkı buna benzeyen bir sohbet odasında buluştuk. Bana hastalığından, yarışmadan, planlarından bahsetti. Kapılarda bazı hatalar olabileceğinden endişeleniyordu. Ya da ölümünün ardından yarışmanın planladığı gibi ilerlemesini engelleyecek pürüzlerin ortaya çıkmasından.”

“Altılılar gibi mi?” diye sordu Shoto.

“Aynen,” dedi Og. “Altılılar gibi. Bu yüzden Jim yarışmayı izlememi, gerek olursa da müdahele etmemi istedi.” Sakalını kaşıyarak devam etti. “Dürüst olmak gerekirse, üzerime böyle bir sorumluluk almak istemiyordum. Ama en eski arkadaşımın son arzusunu geri çeviremezdim. Son altı yıldır yarışmayı saha kenarından izliyorum. Altılılar yolunuza taş koymak için her şeyi yapmış olsa da, bir şekilde dördünüz bu noktaya gelebildiniz. Ancak şu anda içinde bulunduğunuz durumu duyduktan sonra, Jim'in oyununun istediği şekilde gitmesini sağlamak için harekete geçme zamanının geldiğini düşünüyorum.”

Sanki bunun gerçekten olduğuna birbirimizi inandırmak istiyormuş gibi, Art3mis, Shoto ve Aech'le şaşkınlık içinde bakıştık.

“Dördünüze Oregon'daki evimin rahatlığını sunuyorum,” dedi Og. “Orada, Altılı ajanlarının kapınıza dayanmasından endişe duymaksızın, planınızı hayata geçirerek görevinizi güvenli bir şekilde tamamlayabilirsiniz. Her birinize son teknoloji ürünü donanımlar, OASIS'e fiberoptik bağlantı ve ihtiyacınız olacak diğer her şeyi sağlayabilirim.”

Bir başka şaşkın sessizlik.

Dizlerimin üzerine çöküp Og'un önünde eğilmemek için kendimi zor tutuyordum. “Teşekkürler, efendim!” diyebildim en sonunda.

“Elimden gelen yalnızca bu.”

“Bu inanılmayacak ölçüde nazik bir teklif, Bay Morrow,” dedi Shoto. “Ama ben Japonya'da yaşıyorum.”

“Biliyorum, Shoto,” dedi Og. “Senin için özel bir jet ayarladım. Osaka havaalanında seni bekliyor. Bana şu anda bulunduğun yerin adresini verirsen, seni havaalanına götürecek bir limuzin göndereceğim.”

Bir an için Shoto'nun dili tutuldu. Ardından, Og'un önünde saygıyla eğildi. *“Arigato,* Morrow-san.”

“Teşekküre değmez, evlat.” Art3mis'e döndü. “Genç hanım, anladığım kadarıyla şu anda Vancouver havaalanındasınız. Sizin yolcuğunuz da ayarlandı. Bagaj teslim noktasında, elinde ‘Benatar' yazılı dövizle sizi bekleyen bir şoför göreceksiniz. Şoför sizi uçağınıza götürecek.”

İlk anda, Art3mis'in de Shoto gibi Og'un önünde eğileceğini sandım. Ama o koşarak kollarını Og'a doladı. “Teşekkürler, Og,” dedi. “Teşekkürler, teşekkürler, teşekkürler!”

“Rica ederim, şekerim,” dedi Og, utanmış bir gülümsemeyle. Art3mis en sonunda kendisini bıraktığında, Aech'le bana döndü. “Aech, sanıyorum senin bir aracın var ve şu anda Pittsburgh yakınlarındasın, öyle değil mi?” Aech başını salladı. “Arkadaşın Parzival'i almak için Columbus'a gidebilirsen, ikinizi Columbus havaalanından alacak bir jet ayarlayacağım. Elbette, birlikte yolculuk etmek isterseniz?”

“Kulağa mükemmel bir fikir gibi geliyor,” dedi Aech yan gözle bana bakarak. “Teşekkürler, Og.”

“Evet, teşekkürler,” dedim. “Hayatımızı kurtardın.”

“Umarım öyledir.” Bana ekşi bir sırıtmayla baktıktan sonra, yüzünü dördümüze döndü. “Hepinize iyi yolculuklar. Çok yakında görüşmek üzere.” Ve, tıpkı ortaya çıktığı gibi, bir anda yok oldu.

“İşe bak!” dedim Aech'e dönerek. “Art3mis ve Shoto limuzinle alınırken, ben havaalanına senin çirkin kıçına bakarak gitmek zorundayım. Bok çuvalı karavanınla!”

“Karavanım bok çuvalı filan değil,” dedi Aech kahkahayla. “Ayrıca canın isterse taksi de tutabilirsin, göt!”

“Bu çok ilginç olacak,” dedim, Art3mis'i keserek. “Dördümüz en sonunda tanışacağız.”

“Bu benim için onurdur,” dedi Shoto. “Dört gözle bekliyorum.”

“Evet,” dedi Art3mis gözlerini gözlerime dikerek. “Sabırsızlanıyorum.”

Shoto ve Art3mis Bodrum'dan çıkış yaptıktan sonra, Aech'e bulunduğum yerin adresini verdim. “Burası bir Plug noktası. Geldiğinde ara, kapının önüne çıkayım.”

“Ararım,” dedi. “Dinle, seni uyarmalıyım. Avatarıma uzaktan yakından benzemiyorum.”

“Yani? Kim benziyor ki? Ben de bu kadar uzun boylu değilim. Ya da kaslı. Burnum da biraz daha büyük-”

“Sadece uyarıyorum. Benimle karşılaşman ... senin için şok edici olabilir.”

“Tamam. O halde neden şimdi söylemiyorsun neye benzediğini?”

“Yola çıktım bile,” dedi, sorumu duymazdan gelerek. “Birkaç saat içinde görüşürüz, tamam mı?”

“Tamam. Dikkatli kullan, amigo.”

Aech'e bunları söylemiş olsam da, bunca yıl sonra onunla tanışacak olmam itiraf edemeyeceğim kadar gerilmeme neden oluyordu. Oysa Oregon'a ulaştığımızda Art3mis'i görecek olmamın düşüncesinin yanında bu gerginliğin lafı bile olmazdı. O anın nasıl olacağını zihnimde canlandırmak bile içimin heyecan ve berbat bir korkuyla dolmasına neden oluyordu. Gerçek hayatta nasıl biriydi? Dosyasında gördüğüm fotoğraf sahte miydi? Onunla halen şansım var mıydı?

Art3mis'le ilgili düşüncelerimi bir kenara bırakarak yaklaşan savaşa yoğunlaşmaya çalıştım.

Aech'in sohbet odasından çıkar çıkmaz, “Savaşa Çağrı” mesajımı küresel bir bildiri olarak bütün OASIS kullanıcılarına gönderdim. Bu e-postaların büyük kısmının spam filtrelerini geçemeyeceğini bildiğimden, avcı mesaj panolarını da kullandım. Ardından, yüksek sesle mesajı okuyarak kısa bir video kaydedip, sürekli tekrar edecek şekilde POV kanalıma yükledim.

Mesaj çok çabuk yayıldı. Yalnızca bir saat içerisinde, Anorak'ın Kalesi'ne gerçekleştireceğimiz saldırı bütün haber kanallarında bir numaralı haber

olmuştu. AVCILAR ALTILILARA SAVAŞ İLAN ETTİ, LİDER AVCILAR IOI ŞİRKETİNİ ADAM KAÇIRMA VE CİNAYETLE SUÇLUYOR, HALLIDAY'İN YUMURTA AVI'NDA SONA MI GELİNDİ? gibi manşetler atılıyordu.

Bazı haber kanallarında, her ikisinin de kaynağı belirtilmeden, Daito'nun öldürülüşünü gösteren videoyla, Sorrento'nun IOI yönetim kuruluna Art3mis'le Shoto'nun kaçırılması için gönderdiği mesaj veriliyordu. IOI henüz video ve mesaj üzerine herhangi bir açıklama yapmayı reddetmişti. Sorrento bir şekilde Altılılar'ın gizli veritabanına girdiğimi anlamış olmalıydı. Bunu nasıl yaptığımı - bütün bir haftayı ofisinin yalnızca birkaç kat altında geçirdiğimi- öğrendiğinde suratının alacağı ifadeyi görmek isterdim.

Sonraki birkaç saati, Avatarımın kıyafet ve teçhizatlarını düzenleyip, yaklaşan olaylar için kendimi zihinsel olarak hazırlayarak geçirdim. Artık gözlerimi daha fazla açık tutamayacağımı anladığımda, Aech'in gelmesini beklerken biraz kestirmeye karar verdim. Hesabımdaki otomatik oturum kapatma fonksiyonunu devre dışı bıraktıktan sonra, yeni ceketimi battaniye gibi üzerime örtüp dokunsal koltuğuma uzandım. Bir elimde, satın aldığım silahı tutuyordum.

Bir süre sonra Aech'in telefonuyla yerimden sıçradım. Geldiğini söylemek için arıyordu. Donanımdan çıktım, eşyalarımı toparladım, kiraladığım aletleri geri verdim. Sokağa adımımı attığımda, gece olmuştu. Soğuk hava bir kova dolusu buzlu su gibi yüzüme çarptı.

Aech'in küçük karavanı birkaç metre ileride kaldırıma park etmişti. Altı metre uzunluğunda ve en azından yirmi yıl devirmiş, kahverengi bir SunRider'dı. Tavanla gövdenin büyük kısmı, güneş pilleri ve bolca pasla kaplıydı. Camlar siyah olduğundan içeriyi göremiyordum.

Derin bir nefes alıp, eriyen kar çamuruyla kaplı kaldırımda ilerlerken, tedirginlik ve heyecanla karışık duygular içindeydim. Karavana yaklaşırken, aracın sağ tarafının tam ortasındaki kapı kayarak açıldı ve kısa, portatif bir merdiven belirdi. İçeri girdiğimde, kapı arkamdan otomatik olarak kapandı. Kendimi karavanın daracık mutfağında bulmuştum. Halı kaplı zemindeki seyir ışıkları dışında içerisi karanlıktı. Solumda, aracın arka kısmında, karavanın batarya kompartmanının üzerinde olduğu için yüksekte kalan küçük bir yatak odası olduğunu gördüm. Karanlık mutfağı geçerek, sürücü kabiniyle aramdaki boncuklu perdeyi araladım.

Karavanın sürücü koltuğunda, direksiyona sıkıca tutunmuş, bakışlarını dümdüz önüne dikmiş, tıknaz bir Afrikalı Amerikalı kız olduğunu gördüm. Gösterge panelinin yumuşak ışıklarında parıldayan çikolata renkli bir tene sahip,

kıvırcık kısa saçlı, benim yaşlarımda bir kız. Üzerinde solmuş siyah bir kot, çivili savaş botları ve klasik bir *Rush 2112* konser tişörtü vardı; rakamlar geniş göğsüne yayılmıştı. Karavanın içi sıcak olmasına rağmen titriyor gibi görünüyordu.

Bir süre olduğum yerde sessizce durarak, beni fark etmesini bekledim. En sonunda dönüp bana gülümsedi. Bu gülümsemeyi anında tanımıştım. OASIS'te geçirdiğimiz gecelerde, birbirimize berbat fıkralar anlatıp daha da berbat filmler seyrederken, Aech'in avatarının yüzünde binlerce kez gördüğüm Cheshire sırıtışı. Tanıdık gelen tek şey bu sırıtma da değildi. Gözlerini ve yüz hatlarını da tanımıştım. Şüphem kalmadı. Karşımdaki genç kadın en yakın arkadaşım Aech'ten başkası değildi.

Karmakarışık duygularla kalakaldım. Yaşadığım ilk şokun ardından, kandırıldığım hissi ağır bastı. Nasıl olur da yıllardır beni kandırabilmişti? Aech'le paylaştığım bütün ergenlik sırlarımı hatırladığımda ise yüzüm utançla kızardı. Her şeyimle güvendiğim bir kişiydi. Tanıdığımı sandığım bir kişi.

Ağzımdan tek kelime çıkmadığını gördüğünde, bakışları aşağı düşerek botlarına kilitlendi. Kendimi yolcu koltuğuna bırakırken halen ne diyeceğimi bilmeden ona bakıyordum. Arada beni kestiğini fark etmiyor değildim. Ama göz teması kurduğumuz anda tedirgin bakışlarını kaçırıyordu. Ve titremeye devam ediyordu.

Ne öfke ne de kandırılma hissi kalmıştı.

Kendimi tutamayarak kahkahalarla gülmeye başladım. Kötü niyetli değildim ve onun da bunu anladığını biliyordum; omuzları gevşemiş, rahatlamayla içini çekmişti. O da gülmeye başladı. Aslında kahkahalarıyla gözyaşları birbirine karışmıştı.

“Hey, Aech,” dedim kahkahalarımızı kontrol altına altığımızda. “Nasıl gidiyor?”

“Gayet iyi, Z,” dedi. “Lay lay lom!” Sesi de oldukça tanıdıktı. OASIS'teki kadar derin değildi sadece. Demek bunca zamandır sesini değiştirmek için yazılım kullanıyordu.

“İşte buradayız,” dedim.

“Evet,” dedi. “İşte buradayız.”

Araya rahatsız edici bir sessizlik girdi. Bir an ne yapmam gerektiği bilemediğim bir tereddüt yaşadım. Ardından, içgüdülerimi izleyerek, uzanıp kollarımı ona doladım. “Seni görmek güzel, eski dostum,” dedim. “Beni almaya geldiğin için teşekkürler.”

O da bana sarıldı. “Seni görmek de güzel,” dedi. Bunu içten söylediğini hissedebiliyordum.

Sonunda onu bırakarak geriye çekildim. “Tanrım, Aech,” dedim gülümseyerek. “Benden bir şeyler sakladığını biliyordum. Ama hiç bunu ...”

“Neyi?” dedi, biraz savunmaya çekilerek. “Neyi?”

“Tanınmış avcı ve bütün OASIS içerisinde en çok korkulan, acımasız arena savaşçısı Aech'in, aslında, bir ...”

“Şişko siyah bir yavru olduğunu mu?”

“Afrikalı Amerikalı bir kadın diyecektim.”

Yüzü asıldı. “Bunu sana söylemememin bir nedeni var.”

“Eminim de iyi bir nedendir,” dedim. “Hiç önemli değil.”

“Değil mi?”

“Elbette. Sen benim en iyi arkadaşımsın, Aech. Dürüst olmak gerekirse, tek arkadaşım.”

“Eh, gene de açıklamak istiyorum.”

“Öyle olsun. Ama uçağa kadar bekleyebilir misin?” dedim. “Önümüzde uzun bir yol var. Ve bu kenti ardımızda bıraktığımızda kendimi çok daha güvende hissedeceğim.”

“O zaman gidiyoruz, amigo,” dedi karavanı vitese takarken.

Aech, Og'un tarifini izleyerek, Columbus havaalanının yakınlarında, küçük lüks bir jetin bizi beklediği özel bir hangara sürdü. Og, karavanın himaye edilmesi için hemen yakınlarda bir başka hangar daha ayarlamıştı. Yıllardır yuvası olan bu aracı ardında bırakması nedeniyle Aech'in ne denli gergin olduğunu hissedebiliyordum.

Meraklı gözlerle bizi bekleyen jete baktık. Daha önce gökyüzünde uçaklar görmüştüm elbette. Ama hiç bu kadar yaklaşmamıştım. Jetle yolculuk yalnızca zengin insanların karşılayabileceği bir şeydi. Bizi Oregon'a götürmek için gözünü kırpmadan üç jet birden ayarlamış olması, Og'un ne ölçüde varlıklı olduğunun açık bir göstergesiydi.

Bütünüyle otomatik olan jette mürettebat yoktu. Yalnızca Aech ve ben. Otomatik pilotun sakin, yumuşak sesi bize hoşgeldin dedikten sonra kemerlerimizi takmamızı ve kalkış için hazırlanmamızı söyledi. Birkaç dakika içinde havalanmıştık.

İkimiz de daha önce hiç uçmamış olduğumuzdan, ilk bir saat boyunca yalnızca camdan dışarıyı seyrettik. On bin fit yükseklikte, hızla batıya, Oregon'a doğru yönelirken, manzara karşısında ağzımız açık kalmıştı. Sonunda işin

ilginçliği biraz geri plana düştüğünde, Aech'in konuşmaya hazır olduğunu gördüm.

“Tamam, Aech." dedim. “Anlat bakalım hikayeni.”

Cheshire sırıtışıyla bana baktıktan sonra, derin bir nefes aldı. “Aslında her şey annemin fikriydi,” diye söze girdi. Ve hayat hikayesinin özetine geçti. Gerçek adı Helen Harris'ti ve benden yalnızca birkaç ay büyüktü. Atlanta'da, yalnız bir anne tarafından büyütülmüştü. Babası, Aech henüz bir bebekken, Afganistan'da ölmüştü. Annesi Marie, online bir veri işleme merkezi için evden çalışıyordu. Marie'ye göre, OASIS hem kadınlar hem de beyaz olmayanlar açısından icat edilmiş en iyi şeydi. Simülasyona girdiği ilk andan itibaren Marie, kendisine davranılış tarzının ve sunulan fırsatların belirgin şekilde değişeceğini düşünerek, bütün online işlerini yürütmek için beyaz erkek bir avatar kullanmıştı.

Aech ilk kez OASIS'e girdiğinde, annesinin tavsiyesine uyarak avatarını beyaz bir erkek olarak yarattı. Bebekliğinden bu yana annesinin kendisine taktığı lakap olan, adının baş harfi “H”yi, online karakterinin adı olarak kullanmaya karar verdi. Birkaç yıl sonra, OASIS'te okula başlarken, annesi başvuru formunda Aech'in ırkı ve cinsiyeti konusunda yanlış bilgi verdi. Aech de, okul profilinde gereken fotoğraf için, kendi fiziksel özelliklerini model alarak yarattığı OASIS'teki erkek avatarının yüzünün fotorealistik bir çıktısını aldı.

Evi terk ettiği on sekizinci doğumgününden bu yana annesini ne gördüğünü ne de onunla tek kelime konuştuğunu anlattı. O gün, en sonunda annesine cinsel kimliğini açıklamıştı, ilk başta, annesi Aech'in eşcinsel olduğuna inanmak istememiş. Aech de, neredeyse bir yıldır internetten tanıştığı bir kızla çıktığını söylemiş.

Aech bunları anlatırken, nasıl tepkiler verdiğime özellikle dikkat ettiğini fark ettim. Aslında anlattıklarına o kadar da şaşırmış değildim. Son yıllarda, Aech'le kadın biçimine duyduğumuz hayranlığı defalarca masaya yatırmıştık zaten. En azından Aech'in bu konuda beni kandırmamış olduğunu görmek iç rahatlatıcıydı.

“Bir kız arkadaşın olduğunu öğrendiğinde annenin tepkisi ne oldu?” diye sordum.

“Eh, annemin derinlerinde inanılmaz önyargılarının olduğu ortaya çıktı,” dedi Aech. “Beni evden atarak, bir daha karşısına çıkmamamı söyledi. Bir süre sokaklarda yaşadım, sığınma evlerinde kaldım. Ta ki OASIS arena liglerinde çarpışarak, karavanımı satın almaya yetecek kadar para kazanana dek. O günden beri karavanımda yaşıyorum. Bataryaların şarj olması gerektiği anlar dışında pek durduğum da söylenemez; sürekli hareket halindeyim."

Hayatlarımızdan konuşmaya devam ederken, aslında birbirimizi gayet iyi tanıyor olduğumuzu anladım. Herhangi iki insan birbirini ne kadar tanıyabilirse. Yıllardır olabilecek en yakın ilişkiyi kurmuştuk. Bütünüyle zihinsel düzlemde bir bağlantıydı bu. Onu anlamış, ona güvenmiş ve en yakın dostum olarak onu tüm kalbimle sevmiştim. Bunlar ne değişmişti ne de cinsiyeti, ten rengi ya da cinsel tercihleri gibi alakasız konular yüzünden değişebilirdi.

Uçuşun geri kalanı göz açıp kapayıncaya kadar geçti. Kısa sürede Aech'le eski tanıdık ritmimizi bulmuş; *Quake* ya da *Joust* gibi bir oyun üzerine birbirimize bok atarak konuşmaya ve Bodrum'da nasılsak öyle takılmaya başlamıştık. Jetimiz Og'un Oregon'daki özel pistine indiğinde, gerçek dünyada Aech'le ilişkimizin nasıl olacağına dair bütün endişelerim yok olup gitmişti.

Batıya uçarak gün doğumunun birkaç saat öncesine geçtiğimizden, Oregon'a iniş yaptığımızda hava halen karanlıktı. Aech'le uçaktan çıktığımız anda olduğumuz yerde donakaldık.

Etrafımızı saran manzara inanılmazdı. Ayın loş ışığında bile, her şey nefes kesiciydi. Wallowa Dağları'nın karanlık silueti dört bir tarafımızı sarmıştı. Vadi boyunca ilerleyen sıra sıra mavi ışıklar Og'un özel iniş pistinin hatlarını ortaya çıkarıyordu. Hemen karşımızda, pistin kenarındaki arnavut kaldırımı taşlı dik merdivenler, dağ sırasının eteklerine uzanan platonun üzerine inşa edilmiş büyük, aydınlık malikaneye çıkıyordu. Morrow'un malikanesinin ötelerinde, dağ zirvelerinden inen birkaç şelale görünüyordu.

“Tıpkı Rivendell gibi,” diye mırıldandı Aech, lafı ağzımdan alarak.

Başımı salladım. “Tıpkı *Yüzüklerin Efendisi* filmlerindeki Rivendell gibi görünüyor,” dedim hayranlıkla. “Og'un karısı büyük bir Tolkien hayranıydı, unuttun mu? Burayı karısı için inşa ettirdi.”

Arkamızdan gelen elektrik uğultusunu duyduğumuzda, jetin merdivenlerinin katlanarak geri çekildiğini gördük. Motorları yeniden çalışmaya başlayan jet kalkış yapmak için pistte ilerlemeye başladı. Olduğumuz yerde dikilip, yıldızlarla kaplı açık gökyüzünde yükselişini seyrettik. Jet gözden kaybolduğunda, malikaneye çıkan merdivenleri tırmanmaya koyulduk. Merdivenlerin tepesine ulaştığımızda, Ogden Morrow bizi bekliyordu.

Og ellerini açarak, “Hoş geldiniz, dostlarım!” diye bağırdı. Üzerinde ekose bir bornoz ve tavşancıklı terlikler vardı. “Evime hoş geldiniz!”

“Teşekkürler, efendim,” dedi Aech. “Davetiniz için çok teşekkürler.”

“Ah, sen Aech olmalısın,” dedi elini sıkarak. Aech'in görüntüsü karşısında şaşırdıysa bile, bunu kesinlikle belli etmedi. “Seni sesinden tanıdım.” Göz kırptıktan sonra Aech'e sıkıca sarıldı. Sonra beni de kucakladı. “Sen de Wade ...

yani Parzival olmalısın! Hoş geldiniz! Hoş geldiniz! İkinizle de tanışmak benim için büyük şeref!”

“O şeref bize ait,” dedim. “Bize yardım ettiğiniz için size ne kadar teşekkür etsek az kalır.”

“Yeterince teşekkür ettiniz, o yüzden artık bırakın!” dedi ve bizi devasa malikanesine giden çimenlik alana yönlendirdi. “Burada ziyaretçilerimin olması nasıl büyük bir keyif anlatamam. Ne yazık ki, Kira öldüğünden beri burada yapayalnızım.” Bir süre sessiz kaldıktan sonra gülmeye başladı. “Aşçılarım, hizmetçilerim ve bahçıvanlarım dışında, elbette. Ama burada yaşadıklarından onları ziyaretçi olarak göremeyiz, değil mi?” Aech de ben de buna nasıl yanıt vermemiz gerektiğini bilmediğimizden, yalnızca gülmeye ve başımızı sallamaya devam ettik. En sonunda konuşacak cesareti topladım. “Diğerleri geldi mi? Shoto ve Art3mis?”

“Art3mis” deyişimdeki bir şey Morrow'un gayet sesli bir şekilde kıkırdamasına neden oldu. Birkaç saniye sonra, Aech'in de bana güldüğünü fark ettim. “Ne?” dedim. “Nedir bu kadar komik olan?”

“Evet,” dedi Og, sırıtarak. “İlk olarak, birkaç saat önce Art3mis geldi. Shoto'nun uçağı ineli ise ancak yarım saat olmuştur.”

“Onları hemen görebilir miyiz?” diye sorarken, heyecanımı saklamakta oldukça başarısızdım.

Og başını salladı. “Art3mis sizinle şu anda tanışmanın gereksiz yere dikkatini dağıtacağını düşünüyor. ‘Büyük olay' sona erene dek beklemek istediğini söyledi. Shoto da bu fikre katılıyor gibiydi.” Bir süre için beni inceledikten sonra ekledi: “Belki de en iyisi budur. Önünüzde çok önemli bir gün var.” Rahatlama ve hayalkırıklığıyla karışık tuhaf duygular içinde başımı salladım.

“Şu anda neredeler?” diye sordu Aech.

Og bir zafer edasıyla yumruğunu havaya kaldırdı. “Çoktan OASIS'e girip saldırıya hazırlanmaya başladılar!” Gür sesi, malikanesinin yüksek taş duvarlarında yankılanmıştı. “Beni takip edin! Zaman yaklaşıyor!”

Og'un heyecanı ve coşkusu benim de yaklaşan büyük olaya yoğunlaşmamı sağlamıştı. Mide boşluğumda gergin bir düğümlenme hissediyordum. Bornozlu hamimizi takip ederek ay ışığıyla aydınlanmış devasa avluda ilerledik. Malikanenin girişine yaklaşırken, çiçeklerle dolu küçük bir bahçenin önüne geldik. Tam ortasındaki büyük mezartaşını görene dek bahçenin neden orada kurulu olduğunu anlamlandıramadım. Kira Morrow'un mezarı olmalıydı burası. Ancak ay ışığına rağmen, mezartaşı, üzerinde yazılı ismi okuyamayacağım kadar karanlıkta kalıyordu.

Og bizi malikanenin, cömertçe para harcanarak inşa edildiği belli olan girişine yönlendirdi. Işıklar kapalıydı. Og, ışıkları açmak yerine, yolumuzu aydınlatması için duvardaki hakiki meşalelerden birini eline aldı. Meşalenin yetersiz ışığında bile, mekanın ihtişamı karşısında büyülenmiştim. Duvarlar devasa kilimler ve fantezi çizimlerin oluşturduğu geniş bir koleksiyonla, koridorlar ise heykel ve zırhlarla kaplıydı.

Og'u takip ederken, onunla konuşmak için bir kez daha cesaretimi toplamak için uğraştım. “Dinleyin, muhtemelen bunun zamanı değil ancak çalışmalarınızın büyük bir hayranı olduğumu söylemek istiyorum. Halcydonia İnteraktif'in eğitim oyunlarını oynayarak büyüdüm. Okumayı, yazmayı, matematiği, bilmece çözmeyi bana bu oyunlar öğretti ...” Koridorlarda ilerlerken, favori Halcydonia oyunlarımı bir bir sayıp Og'u utandıracak şeyler söyleyerek abuk sabuk konuşmaya devam ettim.

Aech biraz fazla yalakalık yaptığımı düşünmüş olacak ki, kekeleyerek sürdürdüğüm monologuma kıs kıs gülüyordu. Ama Og oldukça sakindi. “Bunu duymak harika,” dedi, gerçekten memnun bir ifadeyle. “Karım ve ben bu oyunlarla gurur duymuşuzdur. Senin de güzel hatıraların olmasına çok sevindim.”

Bir köşeyi döndükten sonra karşımıza çıkan, eski video oyunlarıyla dolu genişçe bir salonun girişinde, Aech'le donup kaldık. İkimiz de Halliday'in klasik oyun koleksiyonuna baktığımızı biliyorduk; ölümünün ardından Morrow'a bıraktığı büyük koleksiyondu bu. Og arkasına dönerek salonun girişinde takılıp kaldığımızı gördüğünde, bizi çekiştirmek için hemen yanımızda bitti.

“Bütün bu şamata sona erdiğinde, size burada bir tur için söz veriyorum,” dedi, biraz nefes nefese kalmış bir halde. Kendi yaş ve boyutlarındaki bir adam için çok hızlı hareket ediyordu. Aech'le beni sarmal bir taş merdivenden indirerek asansöre bindirdi ve birkaç kat aşağıda bulunan bodruma ulaştık. Buranın dekoru çok daha moderndi. Her biri numaralandırılmış, daire şeklinde yedi ayrı kapı girişinin bulunduğu geniş hole ulaşana dek, halı kaplı koridorların oluşturduğu bir labirentte Og'u takip ettik.

“İşte geldik!” dedi Morrow, elindeki meşaleyle kapıları göstererek. “Bunlar benin OASIS peronlarım. Tamamında son teknoloji ürünü Habashaw donanımları yer alıyor. OIR-9400 serisi.”

“9400 mü? Şaka mı yapıyorsun?” dedi Aech bir ıslıkla. “Fenaymış!”

“Diğerleri nerede?” diye sordum gergin bir şekilde etrafıma bakınırken.

“Art3mis ve Shoto iki ve üç numaralı peronlardalar,” dedi.

“Birinci peron benim. Geriye kalan peronlardan istediğinizi seçebilirsiniz.”

Art3mis'in hangisinin arkasında olduğunu merak ederek kapılara baktım.

Og, holün ucunu gösterdi. “Soyunma odalarında her bedende dokunsal tulum bulabilirsiniz. Şimdi gidip giyinin!” Birkaç dakika sonra yepyeni tulumlarımız ve eldivenlerimizle soyunma odalarından çıktığımızda, Og kocaman gülümsemesiyle bizi karşıladı.

“Harikulade!” dedi. “Şimdi kendinize bir peron seçin. Zaman ilerliyor!”

Aech bana döndü. Bir şey söylemek istediğini görsem de, ağzından tek kelime çıkmadı. Birkaç saniye sonra eldivenli elini uzattı.

“Bol şans, Aech,” dedim elini sıkarak.

“Bol şans, Z.” Og'a dönerek teşekkür etti ve Og cevap vermeye fırsat bulamadan, parmak uçlarında yükselip yanağına bir öpücük kondurdu. Ardından dört numaralı perona daldı. Kapı arkasından kayarak kapanmıştı.

Og yüzünde bir sırıtmayla bir süre Aech'in girdiği kapıya baktıktan sonra, yüzünü bana döndü. “Bütün dünya sizi destekliyor. Onları hayalkırıklığına uğratmamaya çalışın.”

“Elimizden gelenin en iyisini yapacağız.”

“Yapacağınızı biliyorum.” Uzattığı elini sıktım.

Seçtiğim perona doğru birkaç adım attıktan sonra arkamı döndüm. “Og, size bir soru sorabilir miyim?”

Bir kaşını kaldırarak bana baktı. “Üçüncü Kapı'nın içinde neyle karşılaşacağınızı soracaksan, hiçbir fikrim yok,” dedi. “Ayrıca biliyor olsaydım bile, bunu sana söyleyemezdim. Bunu anlıyor olman ...”

Başımı salladım. “Hayır, hayır, sorum bu değil. Halliday'le dostluğunuzu bitiren şeyin ne olduğunu merak etmiştim. Bu konu üzerine ne kadar araştırma yapmış olsam da, asla bir şey bulamadım. Aranızda ne oldu?”

Morrow bir süre beni inceledi. Birçok röportajda kendisine sorulan bu soruyu her zaman yanıtsız bırakmıştı. Neden bana açıklamaya karar verdiğini bilmiyorum. Belki de bunca yılın ardından birisine bunu anlatmak istemişti.

“Kira yüzünden. Karım." Bir anlık sessizliğin ardından, boğazını temizleyerek devam etti. “Benim gibi, Jim de lise yıllarından bu yana Kira'ya aşıktı. Elbette, hiçbir zaman bu konuda bir şey yapacak cesareti bulamadı. Bu yüzden Kira, Jim'in kendisine karşı olan duygularından habersizdi. Jim bana da açılmamıştı. Ölümünden önce son kez onunla konuşana dek, asla bu konudan bahsetmedi. Son anında bile Kira hakkında konuşmanın onun için çok zor olduğunu gördüm. Jim için insanlarla ilişki kurmak da, duygularını ifade etmek de asla kolay olmadı.”

Sessizce başımı sallayarak, devam etmesi için bekledim.

“Kira'yla nişanlandıktan sonra bile, Jim'in onu benden çalmak gibi fantezilere sahip olduğunu düşünüyorum. Ama evlenmemizle birlikte bu konu onun için kapandı. Hissettiği aşırı kıskançlık nedeniyle benimle ilişkisini kestiğini söyledi. Kira onun sevdiği tek kadındı.” Morrow'un sesi gırtlağında düğümlendi. “Jim'in neden böyle hissettiğini anlayabiliyorum. Kira çok özel biriydi. Ona aşık olmamak elde değildi.” Gülümseyerek bana baktı. “Böyle birisiyle tanışmanın ne demek olduğunu biliyorsun, değil mi?"

“Biliyorum,” dedim. Bu konu üzerine söyleyecek daha fazla bir şeyi olmadığını anladığımda, “Teşekkür ederim, Bay Morrow. Bana bunu anlattığınız için çok teşekkür ederim,” dedim.

“Rica ederim,” dedi. Kendi peronuna yöneldiğinde kapı kayarak açıldı. Başımı içeri doğru uzattığımda, donanımının, Commodore 64 gibi görünen OASIS konsolu gibi bazı tuhaf bileşenlerle modifiye edilmiş olduğunu gördüm. Arkasını dönerek bana baktı. “Bol şans, Parzival. Şansa ihtiyacın olacak.”

“Peki siz ne yapacaksınız?” diye sordum. “Yani saldırı esnasında?”

“Arkama yaslanıp seyredeceğim, tabii ki!” dedi. “Bilgisayar oyunlarının tarihindeki en epik savaş olacak bu. Son kez bana sırıttıktan sonra, içeri adımını attı ve kapı arkasından kapandı. Loş aydınlatmalı holde tek başıma kalmıştım.

Birkaç dakika boyunca Morrow'un anlattıklarını düşündüm. Sonra da kendi peronuma giderek içeri adımımı attım.

Yuvarlak odanın tam ortasında, tavana asılı eklemli hidrolik kola bağlı, parıltılar saçan bir dokunsal koltuk vardı. Tümyönlü koşu bandı yoktu çünkü odanın kendisi bu işlevi görüyordu. Simülasyon içerisinde istediğiniz yöne yürüyebilir ya da koşabilirdiniz; oda da sizinle birlikte hareket ederek duvarlara çarpmanızı engelliyordu. Devasa bir hamster tekerleğinin içinde olmak gibiydi.

Üzerine çıktığımda, koltuğun vücut hatlarıma göre kendisini ayarladığını hissettim. Bana doğru uzanan robotik kol, yepyeni bir Oculance vizörü yüzüme yerleştirdi. Vizör de yüzüme tam oturmuştu. Retina taramasının ardından, sistem şifremi söylememi istedi: “Reindeer Flotilla Setec Astronomy.”[50] OASIS'e giriş yaparken derin bir nefes aldım.

0034

Ortalığı sallamaya hazırdım.

Avatarımın vücudunu zırhla kaplamış, tepeden tırnağa silahlanmıştım. Envanterimi ağzına kadar doldurarak, yanıma mümkün olduğunca çok büyülü nesne, silah ve cephane aldım.

Her şey yerli yerindeydi. Artık planımızı hayata geçirmek üzereydik. Zaman gelmişti.

Kalemin hangarına indim ve kapıların açılması için duvardaki bir tuşa bastım. Kapılar kayarak açılırken, Falco'nun yüzeyine çıkan kalkış tüneli yavaşça ortaya çıktı. X-wing savaş jetimi ve *Vonnegut*'u geçerek pistin ucuna yürüdüm. Chthonia'ya onlardan biriyle gitmeyecektim. Müthiş saldırı ve savunma gücüne sahip sağlam mekikler olsalar da, Chthonia'da patlayacak epik savaşta yeterli koruma sağlayamazlardı. Neyse ki, koleksiyonuma yeni bir parça eklemiştim.

Avatarımın envanterinden otuz santimlik Leopardon robotumu çıkarıp, dikkatli bir şekilde piste koydum. IOI tarafından tutuklanmadan önce, oyuncak Leopardon'u inceleyerek sahip olduğu güçleri anlamak için zamanın olmuştu. Tahmin ettiğim gibi, robotun gerçekten de güçlü bir büyülü nesne olduğu ortaya çıktı. Robotu devreye sokacak komutu bulmak için de çok uğraşmam gerekmedi. Toei'nin orijinal *Supaidaman* TV dizisinde olduğu gibi, Leopardon'u canlandırmak için yapmanız gereken yalnızca adını söylemekti. Piste yerleştirdiğim robotla arama güvenli bir mesafe koyduktan sonra, “Leopardon!” diye haykırdım.

Metal yırtılması gibi yüksek perdeden, keskin bir ses duydum. Bir saniye sonra, otuz santimlik robotun boyu neredeyse yüz metreye yükselerek, hangar tavanında açılmış olan kapılardan dışarı çıkmıştı.

Leopardon'a bakarak, Halliday'in eklemeyi ihmal etmediği tüm detayları hayranlıkla inceledim. Orijinal Japon robotun tüm özellikleri, parıltılar saçan devasa kılıcı ve örümcek ağı kabartmalı kalkanıyla birlikte, yeniden yaratılmıştı. Leopardon'a yaklaşırken, sol ayağındaki erişim kapısı açıldı ve içindeki küçük

asansör ortaya çıktı. Asansörle, robotun önce bacağından, sonra da gövdesinden geçerek, zırh kaplı göğsünün ortasındaki kokpite ulaştım. Kaptan koltuğuna yerleştiğimde, duvarda asılı duran saydam kutunun içindeki gümüş kontrol bileziğini fark ettim. Bu bilezik, dışındayken de Leopardon'u sesli komutlarla kontrol etmemi sağlıyordu.

Önümdeki kumanda konsolunda, tümü Japonca olan birkaç sıra tuş seti yer alıyordu. Tuşlardan birine bastığım anda Leopardon'un motorları gürültüyle çalıştı. Ayaklarındaki ikiz roketleri ateşleyerek robotu kalkışa geçirdim ve kalemin hangar kapılarından çıkarak Falco'nun yıldızlarla kaplı gökyüzüne doğru yükselmeye başladım.

O esnada, Halliday'in kokpitin kontrol paneline eski bir kasetçalar koyduğunu fark ettim. Sağ omzumun üzerindeyse, kasetlerin dizili olduğu bir raf vardı. Kasetlerden birini alıp teybe taktım. Robotun iç ve dış hoparlörlerinde AC/DC'den “Dirty Deeds Done Dirt Cheap” şarkısı patladı birden. Koltuğumu sallayacak kadar yüksek bir sesle AC/DC çalıyordu.

Leopardon hangar kapılarından tamamen çıktığı anda, kontrol bileziğine “Marveller'e Dönüş!” diye bağırdım (ses komutları ancak bağırdığınızda çalışıyor gibi görünüyordu). Bacakları, kolları ve kafası içe doğru katlanan robot, “Marveller” olarak bilinen uzay mekiği biçimini alıyordu. Dönüşüm tamamlandığında, Falco'nun yörüngesinden çıkarak en yakındaki yıldız geçidine yöneldim.

Sektör 10'daki yıldız geçidinden dışarı fırladığım anda, radar ekranım Noel ağacı gibi ışıl ışıl oldu. Önümdeki yıldızlarla kaplı karanlık, tek kişilik mekiklerden ay kadar büyük yük gemilerine dek akla gelebilecek her tür ve modelde, binlerce uzay aracıyla kaplanmıştı. Hayatım boyunca bu kadar uzay aracını aynı anda görmemiştim. Sektöre yıldız geçidinden geçerek ulaşanlara, görebildiğim her yönden yaklaşmakta olan diğerleri ekleniyordu. Bütün bu araç karmaşası, uzaklarda süzülen mavi-kahverengi küçük bir küre olan Chthonia'ya yönelmiş, gelişigüzel, uzun bir konvoy oluşturuyordu. OASIS'teki herkes Anorak'ın Kalesi'ne gidiyor gibiydi. Art3mis'in, bu avatarların büyük kısmının yalnızca şovu seyretmek için geldiğine, Altılılar'a karşı savaşarak hayatlarını tehlikeye atmak gibi bir niyetleri olmadığına dair uyarısının gerçek çıkma olasılığının farkında olsam da, kısa bir heyecan ve coşku dalgasıyla kaplandı içim.

Art3mis. Bunca zamanın ardından, yalnızca birkaç metre yanımdaki bir odanın içindeydi. Hatta bu savaş sona erdiğinde tanışabilirdik de. Aslında bu

düşüncenin beni ürkütmesi gerekirken, bir Zen sükuneti hissediyordum: Chthonia'da ne olacak olursa olsun, riske attığım her şey buna değerdi.

Leopardonu, mekik biçiminden robot konfigürasyonuna geri döndürdükten sonra, uzay araçlarının oluşturduğu uzun konvoya takıldım. Aralarındaki tek dev robot olan Leopardon, araç kalabalığı içinde göze çarpıyor olmalıydı. Çok geçmeden etrafım, robotuma daha yakından bakmak isteyen avatarların kullandığı küçük gemilerle sarılmıştı. Bana selam vermek isteyen, kim olduğumu merak eden ve böyle kıyak bir robotu nereden bulduğumu soran binlerce avatar yüzünden comlink bağlantımı sessize almak zorunda kaldım.

Chthonia gezegeni kokpit camımda büyümeye devam ederken, etrafımı saran gemilerin sayısı ve yoğunluğu katlanarak artıyordu sanki. Nihayet gezegenin atmosferine girerek yüzeye doğru alçalmaya geçtiğimde, metal böceklerden oluşan büyük bir sürünün içinde ilerliyordum. Anorak'ın Kalesi'ne yaklaştığımda gözlerime inanamadım. Kalenin etrafındaki arazi ve gökyüzü, uzay araçları ve avatarların oluşturduğu, nabız gibi atan, yoğun bir kütleyle sarılmıştı. Dünyadışı bir Woodstock gibiydi. Tüm yönlerde omuz omuza vermiş avatarların kalabalığı ufuk çizgisine dek uzanıyordu. Gökyüzünü kaplayan mekiklere her an binlercesi ekleniyordu. Tüm bu çılgın mahşer kalabalığının tam ortasında ise, Altılılar'ın saydam küresinin ardında bir oniks mücevher gibi parıldayan Anorak'ın Kalesi yer alıyordu. Birkaç saniyede bir talihsiz bir avatar ya da mekik, hata sonucu veya kazayla Osuvox'un Küresi'ne sürükleniyor ve kalkan yüzeyine değdiği anda buharlaşarak yok oluyordu. Sinekliğe çarpan sineklerden farkları yoktu.

Biraz daha alçaldığımda, kale girişinin yakınlarında, kalkan duvarının hemen dışında kalan açık bir alan saptadım. Bu alanın tam ortasında, yan yana durmuş üç dev figür vardı. Bu figürlerin etrafını saran kalabalık sürekli olarak içeri doğru yüklenip, ardından geri çekiliyordu. Her biri kendi dev robotunun kokpitinde oturuyor olan Aech, Art3mis ve Shoto'yla aralarına belli bir mesafe koymak isteyen avatarlar birbirlerini itip duruyordu.

İkinci Kapı'yı temizlemelerinin ardından Aech, Art3mis ve Shoto'nun seçtiği robotları ilk kez görüyor olduğumdan, Art3mis'in kullandığı devasa dişi robotu saptamam biraz zaman aldı. Siyah ve krom rengindeki robot, bumerang şeklindeki gösterişli başlığı ve simetrik kırmızı zırh göğüslüğü ile, Tranzor Z'nin dişisi gibi görünüyordu. Biraz daha dikkatli incelediğimde, robotun gerçekten de Tranzor Z'nin dişi versiyonu Minerva X olduğunu anladım. Minerva X, orijinal Mazinger Z anime serisindeki esrarengiz karakterlerden biriydi.

Aech, favori anime serilerinden biri olan *Mobile* Suit *Gundam*'dan bir RX-78 Gundam seçmişti kendisine. Shoto ise, diğer ikisinin dev robotlarından bile daha

yüksekte kalan Raideen'in kokpitine kurulmuştu. 70'lerin ortalarında yayınlanan *Brave Raideen* anime serisinden, kırmızı-mavi renkli dev bir robot olan Raideen'in bir elinde alametifarikası altın yayı, diğer elinde ise çivili büyük kalkanı olduğunu gördüm.

Osuvox'un Küresi üzerinde alçak uçuşa geçerek diğerlerinin tam tepesinde durduğumda, avatar kalabalığından heyecanlı çığlıklar yükseldi. Leopardon'u havada dik konuma getirdikten sonra, motorları durdurdum ve yüzeyle aramda kalan mesafeyi serbest düşüşle katettim. Robotum dizinin üzerinde zemine çarptığı anda, darbenin etkisi şiddetli bir sarsıntıya neden oldu. Ayağa kalktığımda, seyirciler Avatarımın adını haykırmaya başlamıştı: Par-zi-val! Par-zi-val!

Bir süre sonra tezahüratlar yerini uğultuya bırakırken, yüzümü yoldaşlarıma döndüm.

“Güzel giriş, seni gösteriş budalası,” dedi Art3mis, özel comlink kanalımızı kullanarak. “Yoksa bilerek mi geç kaldın?”

“Yemin ederim benim hatam değil,” dedim soğukkanlılığımı korumaya çalışarak. “Yıldız geçidinde trafiğe takıldım.” Aech robotunun devasa başını salladı. “Gezegendeki bütün nakil terminalleri dün geceden beri adeta avatar kusuyor,” dedi, Gundam'ının kocaman eliyle etrafımızdaki avatarları göstererek. “Bu gerçekdışı. Hayatımda bu kadar gemi ya da avatarı bir arada görmemiştim.”

“Ben de,” dedi Art3mis. “Tek bir sektörde bu kadar yoğunluk oluşmuşken GSS sunucularının bu yükü kaldırabilmesi inanılmaz. Ama şu ana dek herhangi bir donma ya da gecikme yaşanmadı.”

Etrafımızı saran avatar denizine uzun bir bakış attıktan sonra, dikkatimi kaleye yönelttim. Binlerce uçan avatar ve mekik kürenin etrafında dolanıyor ve hiçbiri kalkanın yüzeyinde hasara yol açmayan kurşun, lazer, füze ve roketler yolluyorlardı. Kürenin içinde, kaleyi kuşatmış olan binlerce zırhlı Altılı askeri oluşturdukları saflarda sessizce bekliyordu. Asker saflarının arasında tanklar ve savaş helikopterleri göze çarpıyordu. Diğer herhangi bir durumda, Altılı ordusu gerçekten de görkemli bir güç olarak görünebilirdi. Hatta durdurulamaz bir güç. Ama etraflarını sarmış olan avatarların karşısında, Altılılar sayı ve güç açısından acınası ölçüde geride kalıyordu.

“Parzival,” dedi Shoto, robotunun kocaman kafasını bana döndürerek. “Artık şov zamanı, eski dostum. Söz verdiğin gibi bu küre aşağı inmezse, işler utanç verici bir hal alabilir.”

“Han kalkanı indirecek,” dedi Aech, *Star Wars*'tan bir alıntıyla. “Ona biraz daha zaman vermeliyiz!”

Kahkahayı koyverdim. Ardından robotumun sağ eliyle sol bileğine vurarak, zamanı işaret ettim. “Aech haklı. Öğlene altı dakika var.”

Cümlemin sonu kalabalıktan yükselen yeni bir uğultunun içinde kaybolup gitmişti. Hemen gözlerimizin önünde, kürenin içerisinde, Anorak'ın Kalesi'nin dev kapıları ardına kadar açıldı ve tek bir Altılı avatarı dışarı çıktı.

Sorrento.

Kendisini yuhalayıp ıslıklayan binlerce avatara sırıtarak bakan Sorrento elini salladığı anda, kale kapılarının önünde konuşlanmış olan Altılı askerleri şeflerine genişçe bir alan açtılar. Sorrento alanın ortasına yürüyerek, kalkanın öbür tarafında, yalnızca birkaç on metre ilerimizde durup bizi karşısına aldı. Kaleden çıkan on Altılı avatarı, birbirleri arasında belli bir mesafe koyarak Sorrento'nun arkasına geçtiler.

“İçimde kötü bir his var,” diye homurdandı Art3mis mikrofonlu kulaklığına.

“Evet,” diye fısıldadı Aech. “Benim de.”

Sorrento etrafına bir bakış attıktan sonra, gülümseyerek bize döndü. Konuşmaya başladığında, Altılı helikopterleriyle tanklarına takılmış güçlü hoparlörlerde patlayan sesi, kalenin etrafındaki araziyi doldurmuş olan herkese ulaşacaktı. Dahası Chthonia, büyük haber kanallarından gelen kameraman ve muhabirlerin akınına uğradığından, konuşmasının tüm dünyaya aktarılacağını da biliyordu.

“Anorak'ın Kalesi'ne hoşgeldiniz,” diye söze girdi. “Biz de sizi bekliyorduk.” Eliyle geniş bir haraket yaparak, kürenin etrafındaki öfkeli avatar denizini gösterdi. “Bunca kişinin Chthonia'ya koşturmasına biraz şaşırdığımızı söylemeliyim. Şu ana dek herkesin, hatta en cahillerinizin bile anlamış olması gerektiği gibi, hiçkimse ve hiçbir şey kalkanımızı aşamaz.”

Sorrento'nun konuşması, kalabalıktan yükselen sağır edici bir gürültüyle karşılandı; tehditler, hakaretler ve oldukça yaratıcı küfüler havada uçuşuyordu. Bir süre bekledikten sonra, avatarları sessizliğe davet etmek için robotumun iki elini birden havaya kaldırdım. Ortalık biraz sakinleştiğinde, devasa bir PA sistemiyle[51] aynı etkiye sahip olan halka açık iletişim kanalına geçtim. Yankıyı engellemek için mikrofonlu kulaklığımın sesini kıstıktan sonra, cevap verdim: “Yanılıyorsun, Sorrento. İçeri geliyoruz. Öğle vakti. Hep birlikte.”

Etrafımızı sarmış olan avatarlar söylediklerimi onaylamasına coşkuyla haykırdı. Sorrento ortalığın sessizleşmesini beklemedi. “Buyrun, deneyin,” dedi, yüzündeki sabit sırıtmayla. Ardından envanterinden çıkardığı bir nesneyi hemen önüne yerleştirdi. Daha yakından bakmak için görüşümü büyüttüğümde, çene kaslarımın gerildiğini hissettim. Sorrento yere oyuncak bir robot koymuştu. Zırh

kaplı derisi ve kürek kemiklerindeki kocaman toplarla iki ayağının üzerinde yükselmiş bir dinozordu bu. Yüzyıl geçişinde çevrilmiş birçok Japon canavar filminden tanıdığım bir robot.

Mechagodzilla!

"Kiryu!" diye bağırdığından, Sorrento'nun sesi hoparlörlerde patladı. Komut kelimesiyle birlikte, oyuncak robotu neredeyse Anorak'ın Kalesi'yle aynı yüksekliğe ulaşmıştı; artık boyu, Aech, Shoto ve Art3mis'le kullandığımız "devasa" robotların iki katıydı. Mekanik kertenkelenin zırhlı kafası neredeyse kürenin tepesine değecekti.

Dehşete düşen kalabalık bir süre sessizliğe büründükten sonra, binlerce avatarın dudaklarından dökülen korku dolu kelimelerin uğultusu yayıldı etrafa. Herkes bu devasa metal izbandutu tanımıştı. Ve herkes bu canavarın neredeyse yok edilemez olduğunu çok iyi biliyordu.

Sorrento, devasa topuklarından birindeki erişim kapısını kullanarak robotun içine girdi. Birkaç saniye sonra, canavarın gözleri sarı bir ışıkla parıldamaya başladı. Mechagodzilla kafasını arkaya atarak sivri dişlerle dolu ağzını açtı ve kulakları sağır edici metalik bir sesle kükredi.

Aynı esnada, az önce Sorrento'nun ardında dizilmiş olan on Altılı avatarı da kendi oyuncak robotlarını çıkararak çalıştırmıştı. Aralarından beşi, Voltron'ı oluşturacak beş robotik aslana; diğerleri ise, *Robotech* ve *Neon Genesis Evangelion*dan robotlara sahipti.

Art3mis ve Aech'in aynı anda, "Şimdi *sıçtık,"* diye fısıldadığını duydum.

"Gelin bakalım!" diye meydan okudu Sorrento. Haykırışı avatarlarla kaynayan bütün arazi boyunca yankılanmıştı. Ön sıralardaki avcıların çoğu istemsiz bir şekilde geriledi. Bazıları ise hayatlarını kurtarmak için çoktan kaçmaya başlamıştı. Ama Aech, Shoto ve Art3mis'le olduğumuz yerden kıpırdamadık.

Ekranımdaki saate baktım. Bir dakikadan az kalmıştı. Leopardon'un kontrol panelindeki bir tuşa bastım ve dev robotum parıltılar saçan ölümcül kılıcını çekti.

Kendi gözlerimle görmüş olmasam da, bundan sonra olanları size belli bir kesinlikte anlatabilirim.

Altılılar, Anorak'ın Kalesi'nin arkasına, kalkanı devreye sokmadan önce Chthonia'ya ışınladıkları silah ve ekipmanlar için zırh kaplı bir depo yerleştirmişti. Deponun doğu duvarında, otuz Tedarik Droidi'nin beklediği uzun bir platform kuruluydu. Orijinal tasarımcılarının hayalgücü yoksunluğu nedeniyle, droidler 1986 tarihli *Kısa Devre* filmindeki "Johnny Five" gibi

görünüyordu. Altılılar bu droidleri ağırlıkla, kaleyi kuşatmış askerler için ekipman ve cephane tedariği gibi ayak işlerinde kullanıyordu.

Öğleye tam olarak bir dakika kala, Tedarik Droidleri'nden biri olan TD-03, birdenbire canlanarak şarj ünitesinden ayrıldı. Paletlerinin üzerinde ilerleyerek deponun karşı ucundaki cephaneliğe yöneldi. Cephaneliğin girişinde iki robotik güvenlik görevlisi duruyordu. TD-03, kendisine verilen ekipman tedarik emrini - iki gün önce IOI intraneti üzerinden benim verdiğim emri- görevlilere iletti. Görevliler tedarik talebini onaylayarak, TD-03'ün cephaneliğe girmesi için kenara çekildiler. TD-03, büyülü kılıçlar, kalkanlar, zırhlar, plazma silahları gibi akla gelebilecek her türlü silah ve malzemeyi barındıran uzun raflar boyunca ilerleyerek, her biri aşağı yukarı futbol topu büyüklüğünde, beş adet sekiz yüzlü cihazın dizili olduğu rafın önünde durdu. Cihazların sekiz yüzünden birinin üzerinde, küçük bir kontrol paneliyle seri numarası yer alıyordu. TD-03, ekipman talep formunda verdiğim seri numarasına sahip cihazı buldu. Ardından, programladığım talimatlar doğrultusunda, pençe gibi işaret parmağını kullanarak cihazın kontrol paneline bir dizi komut girdi. Komut girişi tamamlandığında, tuş takımının üzerindeki küçük ışık yeşilden kırmızıya döndü. TD-03 kucağında sekizyüzlü cihazla cephanelikten çıkarken, Altılılar'ın bilgisayar kontrollü envanterinden bir antimadde sürtünme-endüksiyon bombası düşüldü.

TD-03 cihazla birlikte depoyu terk ederek, Altılılar'ın üst katlara erişim sağlamak için kalenin dış duvarlarına inşa ettiği bir dizi rampa ve merdiveni çıktı. Yol boyunca birkaç kontrol noktasından geçmesi gerekiyordu. Her kontrol noktasında robotik görevliler TD-03'ün güvenlik iznini taramadan geçirdi; programladığım erişim serbestliğiyle minik droid canı nereye isterse gidebilirdi. Nihayet TD-03, Anorak'ın Kalesi'nin en üst katındaki büyük gözlem platformuna ulaştı.

Bu noktada droid, platformu koruyan elit Altılı avatarlarından bazılarının meraklı bakışlarına maruz kalmış olabilir. Bunu bilmemin imkanı yok. Ama avatarlar beklenmedik, tehlikeli bir durumla karşı karşıya olduklarını sezerek droide ateş açmış olsalar bile, artık herhangi bir şey yapmak için çok geçti.

TD-03, yüksek seviyeli Altılı büyücüsünün, kalenin etrafındaki kalkanı oluşturan Osuvox'un Küresi'ni tutmakta olduğu platformun merkezine yöneldi ve iki gün önce programladığım talimatların sonuncusunu gerçekleştirmek için, antimadde bombasını havaya kaldırarak aktivasyon tuşuna bastı.

Patlamayla birlikte, droid ve platformda konuşlanmış olan avatarlarla birlikte, Osuvox'un Küresi'ni tutan Altılı büyücüsü de buharlaşarak hiçliğe karıştı.

Büyücü öldüğü anda devre dışı kalan küre ise, platform enkazının içinde kaybolup gitti.

0035

Kalenin gözlem platformunu havaya uçuran şiddetli patlamayla birlikte oluşan aşırı parlak ışık, geçici olarak gözlerimi kör etmişti. Işığın parlaklığının azalmasıyla bakışlarım kaleye odaklandı. Kalkan inmişti! Artık Altılı ordusu ile avcılar arasında yalnızca açık bir alan yer alıyordu.

Beş saniye için hiçbir şey olmadı. Sanki zaman durmuş, her şey hareketsiz bir sessizliğe kilitlenmişti. Bu kısacık aralığın ardından kıyamet koptu.

Robotumun kokpitinde sessiz bir zafer çığlığı attım. İnanılmaz bir şekilde planım işe yaramıştı. Ancak kutlama yapmanın zamanı değildi. OASIS tarihinin en büyük çarpışmasının tam ortasında duruyordum.

Bundan sonrasında ne beklemem gerektiğini hiç bilmiyordum. Chthonia'ya gelmiş olan avatarların yüzde onu Altılılar'a karşı savaşımızda bize katılsa şükredebilirdim. Ama birkaç saniye içinde, bütün avcıların çarpışmaya gireceğini anladım. Etrafımızı sarmış olan avatar denizinden korkunç savaş çığlıkları yükseliyordu. Akınlar halinde, her yönden Altılı ordusunun üzerine yürümeye başlamışlardı. Bir an olsun tereddüt etmeden saldırıya geçen avatarların inanılmaz görüntüsü beni hayretler içinde bırakmıştı. Birçoğu için ölüm kaçınılmaz olsa da, gözlerini bile kırpmadan ilerliyorlardı.

Hem gökyüzünde hem de yerde, büyük Altılı ordusu ile avatarların çarpışmasını kocaman gözlerle seyrettim. Kaotik, nefes kesici bir andı. Sanki birkaç arı kovanı sertçe birbirine çarpıldıktan sonra, devasa bir karınca yuvasının üzerine atılmıştı.

Art3mis, Aech ve Shoto'yla her şeyin tam ortasında duruyorduk. İlk başta, robotumun ayaklarının etrafından dalgalar halinde geçen avatarlara zarar vermekten çekindiğim için, kıpırdamadan olduğum yerde bekledim. Ancak Sorrento'nun durup beklemek gibi bir niyeti olmadığı belliydi. Kocaman, hantal adımlarla bize doğru yönelirken (kendi askerleri de dahil olmak üzere) yığınla avatarı ayaklarının altında ezip geçmekten çekinmedi. Onlarca avatarı birden yok eden her bir adımı kayalık yüzeyde kraterler açıyordu.

Robotu savunma pozisyonu alırken Shoto'nun, “A-ha,” diye homurdandığını duydum. “İşte geliyor.”

Altılı robotları her yönden ağır ateş altındaydı. Savaş alanındaki en büyük hedef durumunda olduğundan ve menzilli silaha sahip her avcı kendisine saldırmak için çıldırdığından, Sorrento'nun robotuna diğerlerinden katbekat fazla ateş ediliyordu. Çok geçmeden, roketler, ateş topları, büyülü füzeler ve lazer ışınlarının oluşturduğu yoğun ateşin altında kalan diğer Altılı robotları, Voltron'ı oluşturmaya bile fırsat bulamadan, ya yok edilmiş ya da etkisiz hale getirilmişti. Ancak Sorrento'nun robotu bir şekilde hasar almadan ilerlemeyi başarıyordu. Kendisine isabet eden her atış herhangi bir zarara neden olmadan, zırh kaplı gövdesinden sekip gidiyordu. Etrafında uçuşan ve fırsat buldukları anda sortiye geçen mekiklerin açtığı roket ateşinin de pek bir etkisi olduğu söylenemezdi.

“Başlıyoruz!” diye bağırdı Aech, comlink kanalından. “*Red Dawn*'da olduğu gibi başlıyoruz hem de!” Ve Gundam'ının tüm silahlarını Sorrento'ya doğrultarak ateş açtı. Aynı esnada, Shoto Raideen'inin yayıyla öldürücü oklar fırlatırken, Art3mis ise Minerva X'in devasa metal göğüslerinden çıkan bir tür kırmızı enerji ışınıyla saldırıya geçmişti. Partinin dışında kalmamak için, Leopardon'un alnından çıkan altın bir bumerang olan Arc Turn silahını devreye soktum.

Bütün atışlarımızda tam isabet sağlamış olsak da, Sorrento'nun robotu üzerinde gerçekten hasara yol açan yalnızca Art3mis'in enerji ışını oldu. Metal kertenkelenin sağ omzundan kocaman bir parça koparak, üzerindeki topu yok etmeyi başarmıştı en azından. Ancak Sorrento bir an olsun durmadan ilerlemeye devam ediyordu. Mevzilendiğimiz noktaya yaklaşırken, Mechagodzilla'nın gözleri masmavi bir ışıkla parıldamaya başlamıştı. Bunun hayra alamet olmadığını düşünürken, devasa robotun açılan ağzından mavi bir şimşek fırladı. Önümüzdeki alana çarpan şimşek, gezegen yüzeyinde dumanların tüttüğü derin bir yarık açarak ilerlerken, yoluna çıkan bütün avatarlarla araçları buhar etti. Az kalsın şimşeğin hedefi olacakken, Art3mis, Aech ve Shoto'yla birlikte robotlarımızı son anda havaya yükselterek yarıktan kaçmayı başarmıştık. Birkaç saniye sonra şimşek silahı devre dışı kalmış olmasına rağmen, Sorrento ağır adımlarla yaklaşmayı sürdürdü. O anda Mechagodzilla'nın gözlerinin artık mavi ışıkla parıldamadığını fark ettim. Görünüşe göre, şimşek silahını yeniden kullanmak için şarj olmasını beklemek zorundaydı.

“Bölüm sonu canavarına çattık herhalde,” dedi Aech. Dördümüz ayrılarak Sorrento'yu çember içine aldık. Artık hareket halinde hedeflerdik.

“Siktir edin, çocuklar,” dedim. “Bu şeyi yok edebileceğimizi sanmıyorum.”

“Çarpıcı bir gözlem, Z,” dedi Art3mis. “İyi bir fikrin var mı bari?”

Bir an durup düşündüm. “Siz üçünüz çevresinden dolaşıp kaleye giderken, ben de onun dikkatini dağıtayım! Ne dersiniz?”

“Kulağa iyi bir plan gibi geliyor,” oldu Shoto'nun yanıtı. Ama Aech ve Art3mis'le kaleye yönelmek yerine, Sorrento'nun üzerine doğru uçtu. Aralarındaki mesafeyi birkaç saniyede kapatmıştı.

“Gidin!” diye bağırdı comlink bağlantısından. “Bu piçi bana bırakın!”

Aech, Sorrento'nun sağ, Art3mis ise sol tarafından kaçarken, ben de kendimi yukarı fırlattım. Aşağıya baktığımda, Shoto'nun Sorrento'yla karşı karşıya geldiğini gördüm; robotlarının arasındaki boyut farkı sinir bozucuydu. Shoto'nun robotu, Sorrento'nun devasa metal kertenkelesinin yanında bir aksiyon figürü gibi görünüyordu. Ancak her şeye rağmen, Shoto motorlarının gücünü keserek, Mechagodzilla'nın tam önüne kondu.

“Çabuk!” diye bağırdığını duydum Aech'in. “Kale kapıları ardına kadar açık!”

Gökyüzünde bulunduğum noktadan, kaleyi kuşatmış olan Altılı güçlerinin, arkası kesilmeyen avatar akınları karşısında çoktan dağılmaya başladığını gördüm. Altılı askerlerinin bozulmuş saflarını aşan yüzlerce avatar kalenin açık kapılarına doğru koşuyordu. Ancak Kristal Anahtar'ın bir kopyasına sahip olmayan bu avcılar yalnızca içeri giremeyeceklerini keşfedecekti.

Aech hemen önümde, havada asılı durumdaydı. Yerden otuz metre yüksekte olmasına rağmen, Gundam'ının kokpit kapağını açarak dışarı çıktı ve aynı anda robotunun komut kelimesini fısıldadı. Orijinal boyutlarına inen robotunu havada yakalayarak envanterine atmıştı bile. Artık büyülü bir şekilde uçtuğunu gördüğüm Aech'in avataı hızla zemine doğru süzüldü, kale girişinde biriken avcıların oluşturduğu darboğazın üzerinden geçti ve Anorak'ın Kalesi'nin açık çift kanatlı kapısının içinde gözden kayboldu. Yalnızca birkaç saniye sonra, Art3mis de robotunu küçültüp envantarine attıktan sonra benzer bir manevrayla, Aech'in arkasından kaleye girdi.

Peşlerinden gitmek için Leopardon'u keskin bir dalışa geçirdim.

“Shoto!” diye bağırdım. “İçeri giriyoruz! Hadi!”

“Siz gidin,” dedi Shoto. “Arkanızdan geliyorum.” Ama sesinin tonundaki bir şey tereddüte düşmeme neden olduğundan, hızla zemine yaklaşan robotumu durdurarak etrafıma bakmak için döndüm. Shoto, Sorrento'nun sağ tarafında, havada süzülüyordu. O esnada Sorrento metal canavarını yavaşça döndürerek yeniden ağır adımlarla kaleye doğru yönelmişti. Mechagodzilla'nın zayıf tarafının, yavaşlığı ve hantallığı olduğunu anlamıştım. Sağlam olmasına sağlamdı ama hareketleri ağır, manevra kabiliyeti düşüktü.

“Shoto!” diye bağırdım. “Ne bekliyorsun? Hadi!”

“Beni bırakın,” dedi Shoto. “Bu orospunun evladıyla ödeşeceğiz!”

Ben henüz herhangi bir cevap veremeden, robotunun her iki elinde salladığı devasa kılıçlarla Sorrento'nun üzerine atıldı. İki kılıçla birden Sorrento'nun sağ tarafına girdiğinde çıkan kıvılcımlarla birlikte sürpriz bir şekilde Mechagodzilla'nın hasar aldığını fark ettim. Duman tabakası inceldiğinde, Sorrento'nun robotunun sağ kolunun dirsek hizasından koptuğu ortaya çıktı.

“Artık sol elinle attırmak zorundasın, Sorrento!” diye bağırdı Shoto zaferle. Ardından Raideen'in motorlarını çalıştırarak bulunduğum yöne, yani kaleye doğru havalandı. Ama Sorrento robotunun başını çevirerek mavi parıltılar saçan gözleriyle Shoto'ya nişan almıştı bile.

“Shoto!” diye haykırdım. “Dikkat et!” Ama sesim, metal kertenkelenin ağzından çıkan şimşeğin korkunç gürültüsü içinde kaybolup gitti. Şimşek Shoto'nun robotunu tam sırtının ortasından vurduğunda, Raideen patlayarak turuncu bir ateş topuna dönüşmüştü.

İletişim kanalında kısa bir cızırtı duydum. Bir kez daha adını seslenmeme rağmen, Shoto'dan cevap alamadım. Ve o anda ekranımda, Shoto'nun Skorbord'dan silindiğini haber veren mesaj yanıp sönmeye başladı.

Shoto ölmüştü.

Shoto'nun öldüğünü fark etmemle birlikte bir an için donakaldım. Zamanlamam çok kötüydü çünkü Sorrento'nun şimşek silahı halen ortalığı kasıp kavuruyordu. Şimşek geniş bir kavis çizerek hızla ilerlemiş, zeminde derin bir yarık açmış, ardından kale duvarını keserek bana yönelmişti. En sonunda kendime gelerek tepki verdiğimde artık çok geçti. Gücü kesilmeden yalnızca bir salise önce, Sorrento'nun şimşeği robotumun gövdesini alt kısmından vurdu.

Bakışlarımı aşağı çevirdiğimde, robotumun alt yarısının yerinde yeller estiğini gördüm. Leopardon, alevler içinde iki parça halinde zemine doğru düşerken kokpitimdeki bütün uyarı göstergeleri yanıp sönmeye başladı.

Bir şekilde, uzanıp koltuğumun üzerindeki fırlatma kolunu çekecek kadar kafam çalışmıştı. Kokpit kanopisi açıldı ve kalenin merdivenlerine çakılarak birkaç düzine avatarı ezmesinden birkaç salise önce Leopardon'un kokpitinden dışarı fırlamayı başardım.

Zemine çakılmadan önce son anda Avatarımın jet botlarını ateşleyerek, artık devasa bir robot yerine kendi avatarımı yönettiğimden, havadayken hızlı bir şekilde donanımımın kontrol ayarlarını değiştirdim. Leopardon'un alevler içindeki enkazıyla arama güvenli bir mesafe bırakarak, kalenin hemen önünde yere kondum. O anda üzerime düşen gölgeyi fark ederek arkamı döndüğümde,

Sorrento'nun robotunun bana doğru yaklaştığını gördüm. Devasa sol ayağını havaya kaldırmıştı. Beni böcek gibi ezecekti.

Hızla attığım üç adımın ardından sıçrayarak havada jet botlarımı ateşledim. Botların beni itmesiyle, Mechagodzilla'nın kıskaçlı ayağının indiği noktadan son anda kaçmayı başarmıştım. Bir saniye önce durduğum yerde kocaman bir krater açılmıştı. Metal canavar kulakları sağır edecek bir sesle haykırdıktan sonra, bir süre uludu ve en sonunda kahkaha atmaya başladı. Sorrento'nun kahkahasıydı bu.

Jet botlarımın gücünü keserek Avatarımın vücudunu toparladım. Zemine çarparak bir süre yuvarlandıktan sonra iki ayağımın üzerinde durmayı başarmıştım. Gözlerimi kısıp metal kertenkelenin kafasına baktım. Gözleri parıldamıyordu; henüz şarj olmamıştı demek. Jet botlarımı yeniden ateşleyerek, Sorrento bana saldırmaya fırsat bulamadan kaleden içeri girebilirdim. Devasa robotundan çıkmadıkça, beni takip etmesi imkansızdı.

Comlink kanalında Art3mis'le Aech'in bana bağırdığını duyabiliyordum. Çoktan içeri girmişlerdi ve kapının önünde beni bekliyorlardı. Tek yapmam gereken kalenin içine uçarak onlara katılmaktı. Sorrento yetişemeden üçümüz kapıyı açıp içeri girebilirdik. Bundan şüphem yoktu.

Ama olduğum yerden kıpırdamadım. Envanterimden Beta Kapsül'ü çıkardım ve küçük metal silindiri Avatarımın avcunun içine aldım.

Sorrento beni öldürmeye çalışmıştı. Teyzemle birlikte komşularımızı ve hayatında bir karıncayı bile incitmemiş olan Bayan Gilmore'u katletmişti. Ardından Daito'nun ölümü gelmişti. Onunla bir kez olsun karşılaşmamış olsam da, Daito benim arkadaşımdı.

Şimdi de, Shoto'nun avatarını öldürerek Üçüncü Kapı'ya girme şansını son anda elinden almıştı. Sorrento, ne sahip olduğu gücü ne de bulunduğu konumu hakediyordu. O anda, hakettiği şeyin yalnızca herkesin önünde aşağılanmak ve mağlubiyeti tatmak olduğuna karar verdim. Bütün dünyanın gözlerinin önünde kıçının tekmelenmesi gerekiyordu.

Beta Kapsül'ü başımın üzerine kaldırdım ve aktivasyon tuşuna bastım.

Kör edici bir ışık çakmasının ardından gökyüzü kırmızıya çalarken, avatarım, parıldayan oval gözleri, yüzgeçli tuhaf kafası ve göğsünün tam ortasındaki parlak ışıkla, kırmızı ve gümüş renkli, devasa bir uzaylı yaratığa dönüştü. Üç dakika için Ultraman olmuştum.

Sesi kesilen Mechagodzilla'nın bakışları az önce Avatarımın durduğu yere kilitlenmişti. Ardından kafasını yavaşça yukarı kaldırarak yeni rakibinin

boyutlarını anlamaya çalıştı. Artık Mechagodzilla'yla neredeyse aynı boy ve büyüklükte olan Ultraman'le, Sorrento'nun gözlerinin içine bakıyordum.

Sorrento'nun robotu geriye doğru birkaç hantal adım attı. Gözleri yeniden parlamaya başlamıştı. Hafifçe eğilerek saldırı pozisyonumu alırken, ekranımın köşesinde üç dakikadan geri sayıma başlayan kronometreyi fark ettim.

2:59. 2:58. 2:57.

Kronometrenin altında Ultraman'in farklı enerji saldırılarının yer aldığı Japonca menü yer alıyordu. Hızlı bir kararla Specium Işını'nı seçerek, biri dikey diğeri yatay olarak iki kolumu havaya kaldırıp artı işareti oluşturdum. Kollarımın ön kısmından çıkan beyaz enerji ışını, Mechagodzilla'yı göğsünden vurarak geriye doğru savurdu. Robotunun dengesini kaybetmesiyle Sorrento da kontrolünü yitirdi ve Mechagodzilla kendi kocaman ayaklarına takılarak yere yıkıldı.

Etrafımızı sarmış olan kaotik savaş alanındaki binlerce avatardan coşkulu çığlıklar yükseldi.

Yukarı fırlayarak gökyüzünde yükseldikten sonra, serbest düşüşe geçip, topuklarımla Mechagodzilla'nın kavisli omurgasına girecek şekilde yere indim. Ayaklarım dev robota girdiği anda, ağırlığım altında ezilen metal canavarın içinde bir şeyin koptuğunu duydum. Ağzından boşalan dumanla birlikte, gözlerinin mavi parıltısı hızla söndü.

Geriye takla atarak yerde iki seksen yatan robotun arkasına kondum. Robotun çalışan tek kolu deliler gibi sallanırken, kuyruğuyla kolları çaresizlik içinde debelenip duruyordu. Sorrento metal kertenkelesini yeniden ayağa kaldırmak için kontrol panelinde çırpınıyor olmalıydı.

Silah menüsünden Yatsuaki Kohrin'i seçtim: Ultra-Biçer. Sağ elimde, ölümcül parıltılar saçarak hızla dönen, elektrik mavisi enerjiden, daire şeklinde bir pala belirdi. Palayı bileğimin hızlı bir hareketiyle frizbi gibi fırlattım. Mechagodzilla'yı tam karnından vurmuştum. Enerji bıçağı, sanki yumuşak bir tofuya giriyormuş gibi, metal kaplamasını delerek robotu ikiye ayırdı. Mechagodzilla büyük bir gürültüyle patlamadan hemen önce, kafa kısmı boynundan ayrıldı. Sorrento, kokpitininin bulunduğu kafanın içinde, son anda dışarı çıkmayı başarmıştı. Ama robotu dümdüz yerde yatıyor olduğundan, kokpitten fırlayan kafa zemine paralel olarak ilerliyordu. Sorrento durumu hızla kontrol altına alarak ateşlediği roketlerle gökyüzüne doğru yöneldi. Çok uzaklaşmadan, kollarımı yeniden artı şeklinde tutarak ikinci bir Specium Işını yolladım. Sorrento'yu taşıyan kafa benim için oldukça tatmin edici bir patlamayla paramparça oldu.

Kalabalık çıldırdı.

Skorbord'u kontrol ederek Sorrento'nun IOI personel numarasının listeden silindiğim teyit ettim. Avatarı ölmüştü. Ancak bunda sevinilecek bir taraf yoktu çünkü Sorrento'nun o anda yeni bir avatarın kontrolünü devralmak için astlarından birini dokunsal koltuğundan çekip çıkardığından emindim.

Beta Kapsül'ü kapattığımda kronometre son on beş saniyeye girmişti. Avatarımın görünümü ve boyutları yeniden normale döndü. Jet botlarımı ateşleyerek, daha fazla zaman kaybetmeden kaleye yöneldim.

Devasa hole ulaştığımda, Aech ve Art3mis'i kristal kapının önünde beni beklerken buldum. Taş zemine dağılmış olan, kısa süre önce katledilmiş bir düzine Altılı avatarının dumanlar tüten, kan içindeki bedenleri yavaş yavaş hiçliğe karışıyordu. Görünüşe göre, kısa süreli ve oldukça nihai bir çarpışmayı kaçırmıştım.

“Bu hiç de adil değil,” dedim jet botlarımın gücünü kesip Aech'in yanına konarken. “En azından birini de bana bırakabilirdiniz.”

Art3mis cevap vermek yerine orta parmağını gösterdi.

“Sorrento'yu harcadığın için gerçekten tebrikler,” dedi Aech. “Epik bir düello olduğuna şüphe yok. Ama bu senin tam bir aptal olduğun gerçeğini değiştirmez. Bunu biliyorsun, değil mi?”

“Evet," diyerek omuz silktim. “Bilmez olur muyum?”

“Bencil götün tekisin!” diye bağırdı Art3mis. “Öldürülseydin ne olacaktı?”

“Ama öldürülmedim, değil mi?” Daha yakından incelemek için kristal kapıya yaklaştım. “O yüzden sakinleşin de şu kapıyı açalım.”

Kapının tam ortasındaki anahtar deliğini inceledikten sonra, hemen üzerine kazınmış olan kelimelere baktım. *İman. Umut. Sevgi.*

Kendi Kristal Anahtar kopyamı çıkararak havaya kaldırdım. Bunu gören Aech ve Art3mis de anahtarlarını çıkardı.

Hiçbir şey olmadı.

Endişeli gözlerle birbirimize baktık. O anda aklıma bir fikir geldi. Boğazımı temizleyip, “Schoolhouse Rock!” şarkısının ilk satırını okuyarak, “Büyülü *rakam* üç,” dedim. Kelimeleri söylediğim anda, parıldamaya başlayan kristal kapının ortasında, ilk deliğin iki yanında iki anahtar deliği daha belirdi.

“Oldu!” diye heyecanla fısıldadı Aech. “Olamaz! Buna inanamıyorum. Gerçekten ulaştık. Üçüncü Kapı'ya en sonunda ulaştık!”

Art3mis başını salladı. “Nihayet!”

Anahtarımı ortadaki deliğe soktum. Aech sol, Art3mis ise sağdaki deliği aldı.

“Saat yönünde mi?” diye sordu Art3mis. “Üçe kadar sayalım mı?”

Aech'le başımızı salladık. Art3mis üçe kadar saydı ve aynı anda anahtarlarımızı saat yönünde çevirdik. Kısacık bir an süren, mavi renkli ışık çakmasında anahtarlarımızla birlikte kapının kendisi de yok oldu. Kristal Kapı artık önümüzde açılmıştı. Yıldızlarla kaplı girdaba açılan kristal bir geçit.

“Vay!” diye fısıldadığını duydum arkamdaki Art3mis'in. “Giriyoruz işte.”

Kapıdan geçmek için ileri doğru adım attığımız anda, sağır edici bir patlama duydum. Sanki evren ortadan ikiye yarılmış gibi korkunç bir ses.

Ve oracıkta öldük.

0036

OASIS'te avatarınız öldüğünde dünyanız öyle birdenbire kararmaz. Bakış açınız otomatik olarak üçüncü kişi perspektifine geçerek, sanal kaderinizin son anlarını dışarıdan seyretmeniz sağlanır.

Korkunç patlamayı duymamızın ardından bakış açım değişmişti. Kendimi bir anda, ardına kadar açık kristal kapının önünde donakalmış üç avatara bakarken buldum. Art3mis'e, Aech'e ve kendime. Sağır edici yüksek bir sesle birlikte, her yer bembeyaz bir ışıkla yıkandı. Nükleer bir patlamada kızarmanın hep buna benzer bir şey olacağını hayal etmiştim.

Kısacık bir süre için, hareketsiz vücutlarımızın saydam dış hatları içerisinde asılı kalmış olan avatarlarımızın iskeletlerini gördüm. Ve avatarımın can puanı sıfıra düştü.

Bulunduğumuz yere patlamanın ancak bir saniye sonrasında ulaşan basınç dalgası, yoluna çıkan her şeyi -avatarlarımızı, zemini, duvarları, kalenin kendisini ve etrafındaki binlerce avatarı silip süpürmüştü. Her şey ama her şey atomlarına ayrılmış incecik toz zerreleri olarak bir süre havada asılı kaldıktan sonra, yavaşça gezegen yüzeyine süzüldü.

Chthonia'nın yüzeyinin tamamı silinmişti. Birkaç saniye önce avatarlarla kaynayan Anorak'ın Kalesi'nin çevresi artık ıssız, çorak bir araziydi. Her şey ve herkes yok olmuş; geriye yalnızca Üçüncü Kapı kalmıştı. Kalenin bulunduğu yerde açılmış büyük kraterin üzerinde süzülen, kristal bir geçit.

Yaşadığım ilk şok hızlı bir şekilde dehşet hissine dönüşürken ne olduğunu anladım.

Altılılar, Katalist'i patlatmıştı.

Tek açıklama bu olabilirdi. Ancak Katalist düzeyinde etkiye sahip bir bomba bunu yapabilirdi. Geriye bir kişi olsun bırakmadan sektördeki bütün avatarları öldürmekle kalmamış, aynı zamanda o güne dek yok edilemez olduğu sanılan Anorak'ın Kalesi'ni de alıp götürmüştü.

Boş gözlerle, havada süzülen açık kapıya bakarak, ekranımın ortasında çıkacak kaçınılmaz son mesajı bekledim. O anda sektördeki bütün avatarların ekranında çıkması gereken iki ölümcül kelimeyi: GAME OVER.

Oysa karşıma bambaşka bir mesaj çıktı: TEBRİKLER! BİR CANINIZ DAHA VAR!

Şaşkınlık içinde ekranıma bakarken, avatarım, yalnızca birkaç saniye önce öldüğü noktada yeniden belirdi. Açık kapının önündeydim. Ama Kristal Kapı artık, kalenin yok olmasıyla oluşan kraterin üzerinde, gezegen yüzeyinden birkaç on metre yüksekteydi. Avatarımın cisimleşmesi tamamlandığında ve bakış açım yeniden birinci kişiye döndüğünde, gözlerim istemdışı bir şekilde aşağı kaydı. Kısa süre önce ayak bastığım zemin yoktu artık. Jet botlarım da, yanımda taşıdığım diğer şeyler de yok olmuştu.

Eski *Roadrunner* çizgi filmlerinde Wile E. Coyote'nin sık sık başına geldiği gibi, bir an için havada asılı kaldım. Ve ardından, büyük bir hızla düşmeye başladım. Önümdeki açık kapıya tutunmak için umutsuz bir hamle yapmaya kalkışmış olsam da, yetişemeyeceğim kadar mesafe vardı aramızda.

Zemine öylesine sert bir şekilde çarptım ki, can puanımın üçte birini orada kaybettim. Yavaşça yerden kalkarak etrafıma bakındım. Patlamanın öncesinde Anorak'ın Kalesi'nin temelinin ve bodrum katlarının bulunduğu yerde açılmış olan, genişçe bir kraterin içindeydim. Çırılçıplak araziye ürkütücü bir sessizlik hakimdi. Yok edilen kaleden geriye kalması gereken herhangi bir moloz parçası göremediğim gibi, kısa süre önce gökyüzünü kaplayan binlerce mekiğin enkazından da iz yoktu. Hatta, ayak bastığım bu arazide gerçekleşmiş şiddetli çarpışmaya dair hiçbir işaret yoktu. Katalist her şeyi silmişti.

Bakışlarımı vücuduma kaydırdığımda, üzerimde yeni avatarların standart kıyafeti olan siyah tişörtle mavi kot pantolon olmadığını gördüm. Merakla, istatistiklerimi ve envanterimi açtım. Avatarım patlamanın öncesinde bulunduğu seviyede ve yetenek düzeyinde olsa da, envanterim tek bir nesne - Archaide'da oynadığım mükemmel *Pac-Man* oyununun ardından kazandığım çeyreklik- dışında boştu. Bu çeyrekliği envanterime yerleştirdikten sonra bir daha geri çıkaramadığımdan, üzerinde herhangi bir keşif ya da teşhis büyüsü uygulama şansım da olmamıştı. Yani *Pac-Man'in* elime bıraktığı çeyrekliğin amacının ya da gücünün ne olduğunu hiç bilmiyordum. Ve son ayların debdebesinde, lanet çeyrekliğe sahip olduğumu bile unutmuştum.

Ama artık çeyrekliğin olayı ortaya çıkmıştı: avatarıma can veren, tek kullanımlık bir nesneydi. O ana dek böyle bir şeyin mümkün olduğunu bile

bilmiyordum. OASIS'in tarihinde, bir avatarın ekstra can elde ettiği duyulmuş bir şey değildi.

Envanterimde çeyrekliği seçtiğimde, bu defa çıkarabildiğimi fark ettim. Çeyrekliği Avatarımın avcunda tuttum. Sahip olduğu yegane güç kullanılmış olduğundan, artık yalnızca, büyülü özellikleri olmayan, sıradan bir madeni paraydı.

Yaklaşık yirmi metre tepemde asılı bekleyen kristal kapıya baktım. Halen ardına kadar açıktı. Ama oraya çıkmak için ne yapabileceğime dair hiçbir fikrim yoktu. Jet botlarım, mekiğim, büyülü bir nesnem ya da ezbere bildiğim büyüler yoktu. Uçmamı veya kapıya yükselmemi sağlayacak hiçbir şey yoktu. Etrafta merdiven filan da göremiyordum.

Üçüncü Kapı'ya taş atımı mesafedeydim ve ona ulaşamıyordum.

“Hey, Z?” dediğini duydum bir sesin. “Beni duyabiliyor musun?”

Bu Aech'ti. Ama yazılımla değiştirilmiş bir erkek sesi değildi bu. Comlink üzerinden kendi sesiyle konuşan Aech'i mükemmel bir şekilde duyabiliyordum. Ama artık bir comlink bağlantısına sahip olmadığımdan, bu anlamsızdı. Ve Aech'in avatarı da az önce gözlerimin önünde ölmüştü.

“Neredesin?" diye sordum boşluğun içinde.

“Öldüm ben. Sektördeki diğer herkes gibi,” dedi Aech. “Senin dışında herkes.”

“O halde seni nasıl duyabiliyorum?”

“Og, ses ve video kanalına girmemizi sağladı,” dedi. “Yani gördüğün her şeyi görüyor, duyduğun her şeyi duyuyoruz.”

“Ah.”

“Bu durumun senin için sakıncası var mı, Parzival?” diye sorduğunu duydum Og'un. “Öyleyse, söylemen yeterli.”

Bir süre düşündükten sonra, “Hayır, sorun değil,” dedim. “Shoto ve Art3mis de orada mı?”

“Evet,” dedi Shoto. “Buradayım.”

“Evet, evet, buradayız, tamam mı?” dedi Art3mis. Sesinde zorlukla zaptetmeye çalıştığı öfkeyi hissedebiliyordum. “Hepimiz buradayız ve taş gibi ölüyüz. Soru şu: sen neden ölü değilsin, Parzival?”

“Evet, Z,” dedi Aech. “Bu konuda merakımızı mazur gör. Ne oldu?”

Çeyrekliği alarak gözlerimin önünde tuttum. “Birkaç ay önce Archaide'da karşıma çıkan bir jetonlu makineden mükemmel bir *Pac-Man* oyunu çıkartmıştım. Bu çeyrekliği o zaman kazandım. Özelliğini anlayamadığım bir nesneydi işte. Ama bu çeyrekliğin bana ekstra can verdiği ortaya çıktı.”

Kısa süreli bir sessizliğin ardından Aech kahkahayı koydu. “Seni şanslı orospu çocuğu! Haberler sektördeki bütün avatarların mefta olduğunu söylüyor. OASIS nüfusunun yarısından daha fazla bir rakamdan bahsediyoruz burada, Z.”

“Katalist miymiş?” diye sordum.

“Öyle olmalı,” dedi Art3mis. “Birkaç yıl önce açık artırmaya çıktığında Altılılar almış. Demek bunca zamandır üzerine kurulmuş, patlatmak için en iyi anı bekliyorlardı.”

“Ama kendi askerlerinin tamamını da öldürdüler,” dedi Shoto. “Bunu neden yaptılar?”

“Bence onların çoğu ölmüştü zaten,” dedi Art3mis. “Altılılar'ın seçim şansı kalmamıştı,” dedim. “Bizi durdurabilmelerinin tek yoluydu bu. Patlama gerçekleştiğinde, Üçüncü Kapı'yı açmış içeri girmek üzereydik-” Bir şeyi fark ederek bir an durdum. “Peki ama kapıyı açtığımızı nereden biliyorlardı? Yoksa-”

“Bizi izliyorlardı,” dedi Aech. “Altılılar muhtemelen kapının her tarafını gizli kameralarla donatmıştı.”

“Kapıyı açtığımızı gördüler,” dedi Art3mis. “Yani artık kapının nasıl açıldığını biliyorlar.”

“Kim takar?” diye araya girdi Shoto. “Sorrento'nun avatarı öldü. Altılılar'ın tamamıyla birlikte.”

“Yanlış,” dedi Art3mis. “Skorbord'a bak. Parzival'in altında halen yirmi Altılı avatarı var. Skorları da, her birinin Kristal Anahtar'ın kopyasına sahip olduğunu gösteriyor.”

“Siktir!” dedi Aech ve Shoto bir ağızdan.

“Altılılar, Katalist'i kullanmak zorunda kalacakları bir durum yaşanabileceğini öngördüyse,” dedim. “Avatarlarının bir kısmını Sektör 10'un dışında tutmuş olabilirler. Büyük ihtimalle tam sektör sınırındaki bir mekikte bekliyorlardı.”

“Haklısın,” dedi Aech. “Yani şu anda bulunduğun yere yaklaşmakta olan yirmi Altılı avatarı var, Z. O yüzden kıçını çabuk tutup bir an önce kapıdan girsen iyi olacak. Muhtemelen bu senin tek şansın.” Mağlubiyet hissiyle içini çekti. “Bizim için bu iş bitti. Bu yüzden hepimiz arkandayız, amigo. Bol şans.”

“Teşekkürler, Aech.”

“*Gokouun o inorimasu,*” dedi Shoto. “Elinden gelenin en iyisini yapmalısın.”

“Yapacağım,” dedikten sonra, Art3mis'in bir şey söylemesini bekledim.

“İyi şanslar, Parzival,” dedi uzun bir sessizliğin ardından. “Aech'in haklı olduğunu biliyorsun. Bundan başka şansın olmayacak. Ne senin ne de bir başka avcının.” Sanki gözyaşlarını engellemek istiyormuş gibi sesinin çatladığını

duydum. Derin bir nefes aldıktan sonra, “Eline yüzüne bulaştırayım deme sakın,” dedi.

“Tamam,” dedim. “Baskı yok, oldu mu?”

Bakışlarımı yeniden, havada, ulaşamayacağım bir yükseklikte bekleyen açık kapıya çevirdim. Sonra, yukarı çıkmanın bir yolunu bulmak için etrafımı saran araziyi daha dikkatli bir şekilde inceledim. O anda, kraterin diğer ucunda, epey uzakta titreşen birkaç piksel gözüme çarptı. Düşünmeden o yöne doğru koşmaya başladım.

“Şoförün işine karışmak gibi olmasın,” dedi Aech. “Ama ne cehenneme gidiyorsun?”

“Avatarımın sahip olduğu her şey Katalist'in patlamasıyla birlikte yok oldu,” dedim. “Bu yüzden yukarı çıkmamı sağlayacak hiçbir şey yok.”

“Şaka yapıyor olmalısın!" diye iç geçirdi Aech. “Adamım, bu kadarı da olmaz ama!”

Biraz daha yaklaştığımda, titreşimin kaynağını net bir şekilde gördüm. Beta Kapsül, yerden yalnızca birkaç santim yukarıda, kendi etrafında saat yönünde dönüyordu. Katalist sektördeki her şeyi yok etmiş olabilirdi ama tıpkı kristal kapı gibi Beta Kapsül de yok edilemez bir nesneydi.

“Beta Kapsül!” diye bağırdı Shoto. “Patlamanın şiddetiyle buraya sürüklenmiş olmalı. Kapsülü kullanarak Ultraman'e dönüşüp kapıya ulaşabilirsin!”

Kapsülü ellerime aldığım anda başımın üzerine kaldırdım ve yan tarafındaki aktivasyon tuşuna bastım. Ama hiçbir şey olmadı. “Hassiktir,” diye homurdandım, nedeni anladığımda. “Çalışmaz ki! Beta Kapsül yirmi dört saat içerisinde yalnızca bir kere kullanılabiliyor.” Kapsülü envanterime attıktan sonra, etrafımı inceledim. “Belki başka nesneler de vardır,” dedim gözlerimle araziyi tararken. “Envanterinde herhangi bir şey olan var mı, millet? Beni uçuracak bir şey? Ya da bir şekilde yerden yükselmemi sağlayacak? Ya da ışınlanmamı?”

“Hayır,” dedi Shoto. “Bende hiçbir şey yok.”

“Ba'Heer Kılıcını oralarda bir yerde olabilir,” dedi Aech. “Ama kapıya ulaşmana yardımı olacağını sanmıyorum.”

“Ama Chucklarım bunu yapabilir,” dedi Art3mis. “Chuckların mı?” diye tekrarladım.

“Yani ayakkabılarım. Chuck Taylor All-Stars. Bunları giyen hız ve uçabilme yeteneği elde eder.”

“Harika! Mükemmel!” dedim heyecanla. “Tek yapmam gereken onları bulmak.” Fıldır fıldır gözlerle koşmaya devam ettim. Bir dakika sonra Aech'in

kılıcını bularak envanterime attım ama kraterin güney ucunda Art3mis'in büyülü lastik Converse ayakkabılarını bulmam beş dakikamı aldı. Ayakkabıları giydiğim anda ayaklarıma tam olduklarını fark ettim. “Bunları sana geri vereceğim, Arty." dedim bağcıklarını bağlarken. “Söz!”

“Versen iyi olur,” dedi. “En sevdiğim ayakkabılarımdır onlar.” Koşarak attığım üç adımın ardından havaya sıçradım. Uçuyordum! Etrafımda dönerek, kapıya doğru yöneldim. Kristal geçit yalnızca birkaç metre ilerimdeydi. Bana *Alacakaranlık Kuşağ*ı'nın açılışındaki, havada süzülen kapıyı anımsatmıştı.

“Neyi bekliyorsun?” diye bağırdı Aech. “Altılılar her an gelebilir!”

“Biliyorum,” dedim. “Ama içeri girmeden önce size söylemem gereken bir şey var.”

“Yani?” dedi Art3mis. “Dökül o zaman! Zaman geçiyor, budala!”

“Tamam, tamam,” dedim. “Nasıl hissettiğinizi biliyorum. Bu oyun adil oynanmadı. Şu anda kapıdan birlikte geçmeliydik. Bu yüzden içeri girmeden önce, bilmenizi istediğim bir şey var. Yumurtayı bulacak olursam, ödülü dördümüz arasında eşit olarak dağıtacağım.”

Sessizlik.

“Hey?” dedim birkaç saniye sonra. “Beni duydunuz mu?”

“Sen delirdin mi?” diye sordu Aech. “Neden böyle bir şey yapasın ki, Z?”

“Çünkü yapılacak tek onurlu hareket bu,” dedim. “Çünkü tek başıma buraya kadar asla ulaşamazdım. Çünkü dördümüz de bu kapının ardında ne olduğunu ve oyunun nasıl sona ereceğini görmeyi hak ediyoruz. Ve çünkü yardımınıza ihtiyacım olacak.”

“Son dediğini bir daha tekrarlar mısın, lütfen?” dedi Art3mis.

“Yardımınıza ihtiyacım var,” dedim. “Haklısınız, çocuklar. Üçüncü Kapı'yı temizlemek için tek bir şansa sahibim. Kimse için ikinci bir şans olmayacak. Altılılar az sonra buraya gelerek kapıdan girecektir. Bu yüzden onlardan önce işi bitirmem gerekiyor. Siz arkamda olduğunuzda bunu başarma şansımın ciddi olarak artacağından adım gibi eminim. Yani... ne diyorsunuz?”

“Ben varım, Z,” dedi Aech. “Zaten her halükarda kıçını kollayacaktım.”

“Ben de varım,” dedi Shoto. “Kaybedecek hiçbir şeyim yok.”

“Bakalım doğru anlamış mıyım,” dedi Art3mis. “Biz sana kapıyı temizlerken yardım edeceğiz ve sen de bunun karşılığında ödülü paylaşacaksın.”

“Yanlış,” dedim. “Kazanacak olursam, bana yardım edin ya da etmeyin, parayı sizinle paylaşacağım. Yani bana yardım etmeniz sizin lehinize.”

“Bunu yazıya dökmek için zamanımız olduğunu sanmıyorum,” dedi Art3mis.

Art3mis'in dediği şeyi bir süre düşündükten sonra, ekranımda POV kanalımın kontrol menüsünü açtım. Kanalımı takip eden herkesin (izlenme istatistiklerim o anda iki yüz milyonun üzerinde takipçim olduğunu söylüyordu) dediklerimi duyması için canlı yayma geçtim.

“Selamlar. Ben, aynı zamanda Parzival olarak da tanıdığınız, Wade Watts. Halliday'in Paskalya Yumurtası'nı bulacak olursam, yarışmadan kazandığım her şeyi Art3mis, Aech ve Shoto'yla eşit olarak paylaşacağımı bütün dünyanın bilmesini istiyorum. Yemin ediyorum! İki gözüm önüme aksın ki! Avcılar'ın şerefi üzerine! Hangisini kabul ederseniz. Yalan söylüyorsam, sonsuza dek yüreksiz bir Altılı özentisi serseri olarak lanetlenmeyi kabul ediyorum.”

Yayım kestiğimde Art3mis, “Sen kafayı mı yedin? Şaka yapıyordum!” dedi.

“Evet, bunu tahmin etmiştim.”

Kapıya doğru süzülerek içinden geçtiğim anda, avatarım yıldızlarla kaplı girdabın içinde kayboldu.

0037

Kendimi geniş, karanlık, boş bir alanda buldum. Duvarları ya da tavanı göremiyordum ancak üzerine bastığım bir zemin vardı. Ne yapmam gerektiğini bilmeden birkaç saniye bekledim. O anda boşlukta elektronik bir ses patladı. *Q*Bert* ve *Gorf* da kullanılan türden ilkel bir konuşma sintisayzırıyla oluşturulduğunu düşündüğüm ses, *"Yüksek skoru geç ya da yok edilmeye hazır* ol!" dedikten sonra, yüksek bir yerlerden iniyormuş gibi görünen bir ışık demeti, jetonla çalışan eski bir oyun makinesinin üzerine düştü. Oyunun kendine özgü köşeli kabinini hemen tanımıştım. *Tempest.* Atari. 1980.

Gözlerimi kapayarak başımı önüme eğdim. "Lanet! Bu benim iyi olduğum oyunlardan biri değil, millet."

"Hadi ama!" diye fısıldadığı duydum Art3mis'in. "*Tempest'in* Üçüncü Kapı'nın bir yerlerinde karşına çıkacağını tahmin etmeliydin. Bu çok belliydi!"

"Ya öyle mi?" dedim. "Nedenmiş o?"

*"Almanak'*ın son sayfasındaki alıntı yüzünden," dedi. *"Zor yapmalıyım; kazanmak kolay olursa, ödül de hafif kalır."*

"Alıntıyı biliyorum," dedim, sinir olmuş bir şekilde. "Shakespeare'den. Ama Halliday'in bu alıntıyı yalnızca, Av'ın ne denli zor olacağını anlatmak için kullandığını düşünmüştüm."

"Doğru düşünmüşsün," dedi Art3mis. "Ama aynı zamanda bir ipucuydu. Bu alıntı Shakespeare'in son oyunu *Tempest'*tan."

"Siktir! Bunu nasıl atladım?"

"Ben de bu bağlantıyı kuramamıştım," diye itiraf etti Aech. "Bravo, Art3mis."

"Ayrıca *Tempest* oyunu Rush'ın 'Subdivisions' şarkısı için çekilen klipte de kısa bir süre görünüyor," diye ekledi. "Halliday'in en sevdiği müzik gruplarından biri. Kaçırılması zor bir ipucu aslında."

"Vay!" dedi Shoto. "Kız gayet iyi."

"Tamam!" diye bağırdım. "Anladık, gayet açıkmış. Başıma kakmanıza gerek yok."

“Bu oyunda çok pratiğin yok sanırım, öyle değil mi, Z?” dedi Aech.

“Çok az ve çok uzun zaman önce. Ama kesinlikle yeterli değil. Yüksek skora baksanıza.” Monitörü gösterdim. Yüksek skor 728.329'du. Skorun hemen yanında JDH -James Donovan Halliday- yazıyordu. Dahası, tam da korktuğum şey başıma gelmişti. Ekranın altındaki kredi sayacı l'i gösteriyordu.

“Eyvahlar olsun!” dedi Aech. “Yalnızca tek jetonla. Tıpkı *Black Tiger* gibi.”

Artık bir özelliği olmayan çeyrekliği anımsayarak envanterimden alıp, jeton yuvasından içeri attığımda, iade kutusuna geri düştü. Parayı almak için eğildiğimde, mekanizmanın üzerine yapıştırılmış notu gördüm: YALNIZCA JETONLA ÇALIŞIR.

“Bu işe yaramıyor,” dedim. “Etrafımda jeton makinesi filan da göremiyorum.”

“Tek bir oyun hakkın var gibi görünüyor,” dedi Aech. “Ya hep ya hiç.”

“Çocuklar, yıllardır *Tempest* oynamadım,” dedim. “Boku yedim. İlk denememde Halliday'in skorunu geçmemin imkanı yok.”

“Bunu yapmana gerek yok ki,” dedi Art3mis. “Oyunun telif yılına bak.”

Ekranın en altında, ©MCMLXXX ATARI yazıyordu.

“1980?” dedi Aech. “Bu bilginin Z'ye ne yararı var ki?”

“Evet,” dedim. “Bu bilginin bana ne yararı var?”

“*Tempest* oyununun ilk versiyonunu oynayacaksın,” dedi Art3mis. “Yani oyun kodunda hatayla piyasaya sürülen versiyonu. *Tempest* ilk kez atari salonlarına girdiğinde, çocuklar belli bir skorda öldüklerinde makinenin kendilerine bedava kredi verdiğini keşfetmişti.”

“Ah,” dedim, biraz utanarak. “Bunu bilmiyordum.”

“Oyun hakkında benim kadar araştırma yapmış olsaydın, bilirdin,” dedi Art3mis.

“Lanet olsun, kızım,” dedi Aech. “Sen epey şey biliyor gibisin.”

“Teşekkürler,” dedi. “Obsesif-kompulsif bir *geek* olduğumdan. Ya da bir hayatım olmadığından diyelim.” Benim dışımda herkes buna kahkahalarla güldü. Aşırı gergin durumdaydım.

“Tamam, Arty,” dedim. “Bu bedava kredileri almak için ne yapmam gerekiyor?”

“Hemen av günlüğüme bakıyorum,” dedi. Sayfa hışırtıları duydum. Gerçek bir defterin sayfalarını karıştırıyor gibiydi.

“Yoksa yanında günlüğünün basılı bir kopyasını mı taşıyorsun?” diye sordum.

“Günlüğümü her zaman spiral defterlerde el yazısıyla tutarım,” dedi. “OASIS hesabımın, içindeki her şeyle birlikte silinmiş olduğunu düşünecek olursak, İyi ki de böyle yapıyormuşum.” Daha fazla sayfa hışırtısı. “İşte! Önce, 180.000

puana ulaşman gerekiyor. Bu rakama ulaştığında, son iki hanesi 06, 11 ya da 12 olan bir skordayken ölürsen bile, ekstra kırk kredi alacaksın.”

“Bundan emin misin?”

“Gayet eminim.”

“Tamam,” dedim. “O zaman başlıyoruz.”

Oyun öncesi ritüelime koyularak, vücudumu esnettim, parmaklarımı kütürdettim, başımı sağa-sola döndürdüm.

“Tanrım, şunu keser misin?” dedi Aech. “Midem ağzıma geldi burada!”

“Sessiz olun!” dedi Shoto. “Bırakın da istediği gibi hazırlansın.”

Fiziksel ve psikolojik olarak kendimi oyuna hazırlarken herkes sessizce bekledi. “Hadi bakalım!” diye mırıldanarak, yanıp sönen Player One tuşuna bastım.

Vektör grafikli bir oyun olan *Tempest*'ta görüntüler, simsiyah bir ekran üzerine çizilen parlak neon çizgilerden oluşuyordu. Üç boyutlu bir tünelde kuşbakışı görüşe sahip olduğunuz oyunda, tünelin kenar hattında ilerleyen bir “nişancıyı” kontrol ediyordunuz. Oyundaki amacınız, tünelde üzerinize doğru gelen düşmanları vururken, bir yandan da düşman ateşinden kaçıp, önünüze çıkan diğer engelleri aşarak en yüksek puanı yapmaktı. Oyunda ilerledikçe daha karmaşık geometrik şekillere sahip tünellerde, çok daha fazla sayıda düşman ve engelle cebelleşmeniz gerekiyordu.

Halliday, *Tempest* makinesini turnuva ayarlarında çalışacak şekilde kodladığından, oyuna başlamak için seçebileceğim en yüksek seviye 9'du. Skorumu 180.000'e çıkarmam on beş dakikamı alırken iki de can kaybettim. Düşündüğümden daha da paslanmış durumdaydım. Skorum 189.412 olduğunda, bilinçli olarak nişancımı bir dikenin üzerine sürerek son canımı da kaybettim. Oyun, adımın başharflerini girmemi istediğimde, gergin bir şekilde W-0-W harflerini girdim.

Oyunun kredi sayacı sıfırdan 40'a fırlamıştı!

Arkadaşlarımın coşkulu çığlıkları kulaklarımı doldururken, neredeyse kalp krizi geçiriyordum. “Art3mis, sen bir dahisin,” dedim çocuklar yatışınca.

“Biliyorum.”

Player One tuşuna yeniden basarak ikinci oyunuma başladım. Artık Halliday'in yüksek skorunu geçmeye yoğunlaşmıştım. Halen kendimi bir parça gergin hissediyor olsam da, oyuna başladığım ana göre çok daha rahattım. En yüksek skoru bu oyunumda yapamasam bile, otuz dokuz şansım daha olacaktı.

Dalgalar arasındaki bir boşlukta, Art3mis, “Adının başharfleri ‘W-0-W' demek? ‘O', ne demeye geliyor peki?”

“Otkafa,” dedim.

Güldü. “Hayır, cidden. O ne demek?”

“Owen.”

“Owen,” diye tekrarladı. “Wade Owen Watts. Adın güzelmiş.” Yeni dalganın başlamasıyla sustu. Birkaç dakika sonra ikinci oyunumu 219.584 puanla tamamladım. Çok kötü değildi ancak hedeflediğim puanla uzaktan yakından alakası yoktu.

“Fena değil,” dedi Aech.

“Evet. Ama iyi de değil,” dedi Shoto. O anda, muhtemelen kendisini duyabildiğimi fark ederek, “Yani, çok daha iyi, Parzival. İyi gidiyorsun,” diye ekledi aceleyle.

“Güvenoyun için teşekkürler, Shoto.”

“Hey, şunu dinleyin,” diye araya giren Art3mis, günlüğünden bir bölüm okumaya başladı. “*Tempest* oyununun yaratıcısı Dave Theurer, zemindeki bir delikten çıkarak kendisini kovalayan canavarlarla uğraştığı bir kabusun ardından bu oyunu tasarlamış.” Uzun zamandır duymadığım ahenkli kahkahasıyla güldü. “Bu çok kıyak değil mi, Z?”

“Kıyakmış,” dedim. Bir şekilde, Art3mis'in sesini duymak rahatlamamı sağlıyordu. O da bunun farkına vardığından, benimle konuşmaya devam ediyordu. Canlandığımı hissediyordum. Player One tuşuna basarak üçüncü oyunuma başladım.

Çıt çıkarmadan oyunumu seyrettiler. Neredeyse bir saat sonra son canımı da kaybettiğimde, skorum 437.977'ydi.

Oyun sona erdiğinde, Aech, “Kötü haberlerimiz var, amigo,” dedi.

“Ne oldu?”

“Doğru tahmin etmişiz. Katalist patladığında, Altılılar bir grup avatarını sektör dışında tutmuş gerçekten de. Patlamanın hemen ardından, sektöre girerek Chthonia'ya doğru yola çıktılar ve ...” Cümlesini tamamlamadan sustu.

“Ve ne?”

“Ve beş dakika önce kapıdan içeri girdiler,” diye tamamladı Art3mis. “Sen girdikten sonra kapanmış olan kapıyı, kendi anahtarlarını kullanarak yeniden açtılar.”

“Yani Altılılar içeride mi? Şu anda?”

“On sekiz Altılı avatarı,” dedi Aech. “Kapıdan içeri girdikleri anda, her biri için bağımsız bir Simülasyon açıldı. Hepsi için ayrı bir Üçüncü Kapı'dan bahsediyorum. Şu anda, tıpkı senin gibi, *Tempest* oynayıp Halliday'in yüksek skorunu geçmeye çalışıyorlar. Ve ekstra kırk krediyi almanın yolunu da

biliyorlarmış. Çoğu iyi oyun çıkaramıyor ancak aralarından biri gerçekten yetenekli görünüyor. Bu avatarın büyük ihtimalle Sorrento olduğunu düşünüyoruz. İkinci oyununa az önce başladı-"

"Durun bir saniye!" diye araya girdim. "Bütün bunları nasıl biliyorsunuz?"

"Çünkü onları görebiliyoruz," dedi Shoto. "Şu anda OASIS'e giren herkes onları görebiliyor. Seni de!"

"Neden bahsediyorsunuz siz?"

"Birisi Üçüncü Kapı'dan girdiği anda, Skorbord'un tepesinde avatarının canlı vidfeed görüntüsü açılıyor," diye açıkladı Art3mis. "Görünüşe göre, Halliday son kapının izleyiciler tarafından takip edilebilecek bir oyun olmasını istemiş."

"Bir dakika," dedim. "Yani son bir saattir *Tempest* oynarken bütün dünya beni mi seyrediyordu?"

"Doğru," dedi Art3mis. "Hatta bizimle konuşmalarını da duyabiliyorlar. O yüzden dediklerine dikkat etsen iyi olur."

"Tamam da bunu neden bana söylemediniz?" diye bağırdım.

"Gerilmeni istemedik," dedi Aech. "Dikkatinin dağılmaması için."

"Ah, çok iyi! Mükemmel! Teşekkür ederim!" diye bağırmaya başladım histerik bir şekilde.

"Sakinleş, Parzival dedi Art3mis. "Kafanı oyuna vermelisin. Bu artık bir yarış. Arkanda tam on sekiz Altılı avatarı var. Yeni başlayacağın oyunda elinden geleni yapmalısın. Anladın mı?"

"Evet," dedim yavaşça nefesimi vererek. "Anladım." Bir kez daha derin bir nefes aldıktan sonra, Player One tuşuna bastım.

Genellikle olduğu gibi, rekabet elimden gelenin en iyisini ortaya koymama neden oldu. Bu defa, ortalığı ateşe vermiştim. Hızla ilerliyor, ateş ediyor, üzerime açılan ateşten kaçıyor, tünelleri ardı ardına temizliyordum. Ellerim kontrol tuşlarını kullanırken artık düşünmeme bile gerek yoktu. Ne için çabaladığımı da, beni seyreden milyonlarca insanı da unuttum. Oyunun içinde kaybolmuştum.

Yaklaşık bir saat sonra, 81. seviyeyi tamamladığım esnada, çocukların çılgın çığlıklar attıklarını duydum. "Başardın, adamım!" diye bağırıyordu Shoto.

Bakışlarım ekranın tepesine kaydı. Skorum 802.488'di.

İçgüdüsel bir şekilde, mümkün olan en yüksek skora ulaşmak için oynamaya devam ettim. Ama bir süre sonra Art3mis'in yüksek sesle boğazını temizlediğini duyduğumda, daha fazla devam etmeye gerek olmadığını anladım. Aslında çok değerli saniyeleri boş yere harcıyor, Altılılar'a karşı sahip olduğum avantajı yok ediyordum. Hızla son iki canımı kaybettiğimde, ekranın ortasında GAME OVER

yazısı çıktı. Bir kez daha girdiğim adımın başharfleri yüksek skor listesinin en tepesinde, Halliday'in skorunun hemen üzerinde belirdi. Ardından, kararan ekranın tam ortasında bir mesaj çıktı:

BRAVO, PARZIVAL!
İKİNCİ AŞAMA İÇİN HAZIRLAN!

Ve avatarım, oyun kabiniyle birlikte kayboldu.

Kendimi sisle kaplı bir yamaçta hızla ilerlerken buldum. Sürekli hopluyor olduğumdan ve duyduğum toynak seslerinden, at sürdüğümü tahmin ettim. Bir süre sonra, sisin içerisinde, bir şekilde bana tanıdık gelen bir kalenin görüntüsü belirmeye başladı.

Bakışlarım avatarımın vücuduna kaydığında, at sürmediğimi anladım. Zeminde hızlı bir şekilde, zıplayarak yürüyordum. Avatarımın üzerinde zincirli bir zırh vardı ve sanki bir atın dizginlerini tutuyormuşum gibi, ellerim öne uzanmıştı. Ama ellerimde hiçbir şey tutmuyordum. Ellerim bomboştu.

Durduktan birkaç saniye sonra toynak sesleri kesildi. Arkamı döndüğümde sesin kaynağını gördüm. Bir at yoktu. Karşımda, ellerindeki hindistancevizinin iki yarısını birbirine vuran bir adam bulmuştum.

O anda nerede olduğumu anladım. M*onty Python ve Kutsal* Kase'nin ilk sahnesinin içindeydim. Halliday'in favori filmlerden biri olan *Monty Python,* tüm zamanların en çok sevilen *geek* filmiydi.

Tıpkı Birinci Kapı'nın içindeki *WarGames* Simülasyonu gibi, bir başka FilmSenkron Simülasyonuna girmiştim demek ki.

Kral Arthur'u oynadığımı fark ettim; üzerimde, Graham Chapman'ın filmde giydiği kostüm vardı. Hindistancevizli adam ise, Terry Gilliam'ın oynadığı sadık uşağım Patsy'ydi.

Hiçbir şey demeden kendisine baktığım anda, Patsy önümde eğilerek yerlerde süründü.

Shoto'nun, “Python'un Kutsal Kasesi!” diye heyecanla fısıldadığını duydum.

“Hadi canım!” dedim bir saniye için kendimi unutarak. “Biliyorum, Shoto.”

Bir uyarı mesajı belirdi: YANLIŞ DİYALOG! Ekranımın köşesinde ise -100 puan yazıyordu.

“Güzel hamle, gevşek kralım,” dedi Art3mis.

“Yardıma ihtiyacın olduğu anda söyle, Z,” dedi Aech. “Elini salla ya da bir şekilde işaret ver, biz de sana gereken repliği söyleyelim.”

Başımı sallayarak başparmağımı kaldırdım. Oysa çok yardıma ihtiyacım olacağını sanmıyordum. Son altı yıl içerisinde, *Kutsal Kase*'yi tam olarak 157 kere izlemiştim. Her bir repliğini ezbere biliyordum.

Beni orada bekleyen şeyin ne olduğunu çok iyi bilerek, bakışlarımı yeniden kaleye çevirdim. Ve sanki altımda bir at varmış gibi görünmez dizginlerime sarılarak ileri atıldım. Patsy de hindistancevizlerini birbirine vurarak peşime takıldı. Kalenin girişine ulaştığımızda, “dizginlerimi” çekerek, “atımı” durdurdum.

“Çüş!” diye bağırdım.

100 puan artan skorum yeniden sıfırlanmıştı.

Kale duvarında eğilerek aşağı bakan iki asker belirdi. “Kim var orada?” diye bağırdı biri.

“Benim, Camelot Kalesi'nden Arthur, Uther Pendragon'un oğlu,” dedim. “Britanyalılar'ın Kralı! Saksonlar'ı mağlup eden adam! Bütün Britanlar'ın Hükümdarı!”

Skorum 500 puan daha artarken, ekranımda, aksanım ve kullandığım ses tonu için bonus puan kazandığımı söyleyen bir mesaj çıktı. Hem rahatlamış, hem de eğlenmeye başlamıştım.

“Ben de inandım!” oldu askerin yanıtı.

“Söylediğim kişiyim,” diye devam ettim. “Bu da sadık uşağım Patsy. Camelot Kalesi'nde bana katılacak şövalyeler bulmak için bütün ülkeyi enine boyuna geziyoruz. Lordunuzla konuşmak istiyorum!”

Bir 500 puan daha. Kıkırdayan arkadaşlarımın sessiz alkışlarını duyabiliyordum.

“Ne?” dedi diğer asker. “Bütün ülkeyi at üzerinde mi dolaştın?”

“Evet!” dedim. 100 puan.

“Peki hindistancevizleri?”

“Ne?” dedim. 100 puan.

“Bir hindistancevizinin iki yarısını tutmuş, birbirine vuruyorsunuz!”

“Yani? Topraklar karla kaplandığından bu yana yollardayız, Mercia Krallığı'nda ilerliyoruz-” Bir 500 puan daha.

“Hindistancevizini nereden buldunuz?”

Ve böyle devam etti. Her sahnede oynadığım kişi değişirken; en çok diyaloga sahip olan karaktere geçiyordum. İnanılmaz bir şekilde, yalnızca altı-yedi replikte hata yaptım. Takıldığım noktada tek yapmam gereken omuz silkerek ellerimi havaya kaldırmaktı. Yardıma ihtiyacım olduğunu gösteren bu sinyalle birlikte, Aech, Art3mis ve Shoto neşeli bir şekilde bana doğru repliği

söylüyorlardı. Bu anların haricinde, arada bir kıkırdamaları ya da kahkahaya boğulmalarını saymazsak, sessizliklerini korudular. En zorlandığım şey gülmemeye çalışmak oldu. Özellikle de, Art3mis, Şarbon Kalesi sahnesinde Carol Cleveland'ın dizelerini kusursuz bir şekilde söylemeye başladıktan sonra. Gene de kahkahalarıma engel olamadığım birkaç yer oldu ve karşılığında skor düşürme cezası aldım. Bunun dışında, her şey oldukça yolunda gidiyordu.

Filmi yeniden canlandırmak kolay olmakla kalmamıştı; ortalığı tam anlamıyla yıkıp geçiyordum.

Ni Şövalyeleri'yle karşı karşıya geldiğim filmin ortalarındayken, ekranımda bir metin penceresi açarak, ALTILILARIN DURUMU? diye yazdım.

“On beşi halen *Tempest*'la boğuşuyor,” dedi Aech. “Ama Halliday'in skorunu geçen diğer üçü artık *Kutsal Kase* Simülasyonunun içinde.” Kısa bir sessizlik. “Sorrento olduğunu düşündüğünüz liderleri ise filmde yalnızca dokuz dakika gerinde.”

“Ve şu ana dek tek bir replik bir kaçırmadı,” diye ekledi Shoto.

Bağırarak küfretmek üzereyken kendimi durdurdum ve SİKTİR! diye yazdım.

“Aynen,” dedi Art3mis.

Derin bir nefes alarak, dikkatimi bir sonraki sahneye verdim (“Sir Lancelot'un Hikayesi”). Aech, her sorduğumda Altılılar'ın son durumu hakkında beni bilgilendirmeyi sürdürdü.

Filmin son sahnesine ulaştığımda (Fransız Kalesi'ne taarruz), bundan sonra ne olacağını düşünerek yeniden kaygılanmaya başlamıştım. İlk Kapı'da bir filmi (*WarGames*) yeniden canlandırmam, İkinci Kapı'da bir bilgisayar oyununu *(Black Tiger)* bitirmem gerekmişti. Üçüncü Kapı'da ise karşıma hem oyun hem de film çıkmıştı. Üçüncü bir aşama olması gerektiğini biliyordum ancak bunun ne olabileceğine dair hiçbir fikrim yoktu.

Sorumun cevabını az sonra aldım. *Kutsal* Kase'nin son sahnesini tamamladığım anda, ekranım kararda ve birkaç dakika boyunca filmin sonundaki saçma org müziği çaldı. Nihayet müzik kesildiğinde, karşıma şu mesaj çıktı:

TEBRİKLER!
YOLUN SONUNA ULAŞTINIZ!
READY PLAYER ONE

Mesaj yok olurken, kendimi meşe ağacından lambrilerle kaplanmış duvarlara, yüksek kemerli bir tavana ve cilalı ahşap döşemeye sahip, antrepo kadar büyük bir odada buldum. Penceresiz odanın yalnızca tek bir çıkışı vardı dört çıplak

duvardan birine gömülü durumda, çift kanatlı büyükçe bir kapı. Geniş alanın tam ortasında, eski ancak zamanında oldukça üst düzey bir alet olduğu anlaşılan bir OASIS donanımı kuruluydu. Donanımın etrafına büyük bir oval oluşturacak şekilde yüzün üzerinde cam masa yerleştirilmişti. Her bir masanın üzerinde farklı bir klasik ev bilgisayarı ya da oyun sistemi; yanlarında ise, kontrolör, yazılım ve oyunlar gibi yan ürünlerin yer aldığı raflar vardı. Her şey, sanki bir müzenin sergi salonundaymış gibi, itinayla dizilmişti. Masaları daha yakından incelediğimde, makinelerin kabaca çıkış yıllarına göre dizilmiş olduğunu anladım. PDP-1. Altair 8800. IMSAI 8080. Apple I ve hemen yanında Apple II. Atari 2600. Commodore PET. Intellivision. Birkaç farklı TRS-80 modeli. Atari 400 ve 800. ColecoVision. TI-99/4. Sinclair ZX80. Commodore 64. Nintendo ve Sega oyun sistemleri. Mac, PC, Playstation ve Xbox konsollarının oluşturduğu eksiksiz bir koleksiyon. Ve yuvarlağın merkezindeki donanıma bağlı olan OASIS konsolu.

James Halliday'in -hayatının son on beş yılını geçirdiği malikanesinde bulunan- ofisinin OASIS için yaratılmış versiyonunda bulunduğumu anladım. Son ve en büyük oyununu programladığı yerde. Şu anda oynadığım oyunu yarattığı yerde.

Bu odanın tek bir fotoğrafını bile görmemiş olsam da, Halliday'in ölümünün ardından mekanı boşaltmak için tutulan nakliye görevlilerinin detaylı açıklamaları sayesinde, ofisin planını ve içindekileri çok iyi biliyordum.

Bakışlarım Avatarımın vücuduna kaydığında, artık Monty Python şövalyelerinden biri olarak görünmediğimi anladım. Yeniden Parzival'dim.

Önce, çıkışa yöneldim. Ancak kapılar açılmıyordu.

Arkamı dönüp, bilgisayar ve oyun tarihinden nadide eserlerin oluşturduğu geniş koleksiyona bakarak bir kez daha odayı inceledim.

O anda, masaların oluşturduğu oval şeklin aslında bir yumurtanın dış hatlarını oluşturduğunu anladım.

Kafamın içinde, *Anorak'ın* Daveti'ndeki Halliday'in ilk bilmecesini tekrar ettim.

Üç gizli kapıyı açacak üç saklı anahtar
Kişinin sınanacağı bir macera başlatacak
Zorlukların üstesinden gelecek kadar maharetli olan
Ödülün kendisini beklediği Son'a ulaşacak

Sona ulaşmıştım. Bu kadardı. Halliday'in Paskalya Yumurtası bu odanın içindeydi.

0038

“Bunu görebiliyor musunuz, çocuklar?” diye fısıldadım.

Kimseden cevap gelmedi.

“Hey? Aech? Art3mis? Shoto? Orada mısınız?”

Gene cevap yoktu. Ya Og ses bağlantımızı kesmişti ya da Halliday kapının son aşamasını dışarıyla iletişimi engelleyecek şekilde programlamıştı. İkinci şıkkın geçerli olduğundan neredeyse emindim.

Bir süre olduğum yerde sessizce bekleyerek, ne yapmam gerektiğini düşündüm. İçgüdülerim, beni Atari 2600'ün yer aldığı masaya götürdü. Atari, 1977 model renkli bir Zenith TV'ye bağlıydı. TV'yi açtığımda hiçbir şey olmadı. Ardından Atari'yi çalıştırdım. Halen hiçbir şey yoktu. TV de Atari de zemindeki prizlere bağlı olmasına rağmen güç yoktu.

Hemen yan masadaki Apple Il'yi denedim. O da açılmadı.

Birkaç dakika süren keşif turlarımın sonrasında, açılabilen tek bilgisayarın IMSAI 8080 olduğunu anladım. Matthew Broderick'in *WarGames* filminde sahip olduğu makineydi bu.

IMSAI'yi çalıştırdığımda, bomboş ekranda tek bir kelime belirdi.

```
GİRİŞ:
```

ANORAK yazarak, Enter tuşuna bastım.

```
KİMLİK TANIMLANAMADI - BAĞLANTI KESİLDİ
```

Bilgisayar kendini kapattığından, giriş sekansını başlatmak için makineyi yeniden çalıştırdım.

Bu defa HALLIDAY'i denedim. Gene olmadı.

WarGames filminde, süperbilgisayar WOPR'ye arka kapıdan giriş sağlayan şifre “Joshua”ydı. WOPR'nin yaratıcısı Profesör Palken şifre için kendi oğlunun adını kullanmıştı. Dünyada en çok sevdiği insanın adını.

OG yazdım. Çalışmadı. OGDEN de.

KİRA yazıp Enter'a bastım.

KİMLİK TANIMLANAMADI - BAĞLANTI KESİLDİ

Ebeveynlerinin adlarını denedim. Balığının adı ZAPHOD'u denedim. Sonra da bir zamanlar sahibi olduğu dağ gelinciğinin adı TlBERIUS'u.

Hiçbiri işe yaramadı.

Saate baktım. Odaya gireli on dakikayı geçmişti. Sorrento bana yetişmiş olmalıydı. Yani o anda Sorrento da bu odanın tıpatıp aynısı olan bir odada, kulağına öneriler fısıldayan Halliday uzmanlarından kurulu bir ekibin yardımıyla, şifreyi bulmaya çalışıyordu. Muhtemelen ellerindeki öncelik listesine göre olası şifreleri, Sorrento'nun klavyeye girme hızında, arka arkaya deniyorlardı.

Zamanım kalmamıştı.

Hissettiğim hayalkırıklığıyla dişlerimi sıktım. Ne denemem gerektiğini bile bilmiyordum. O anda Ogden Morrow'un biyografisinden bir kısmı hatırladım: *Karşı cinsle iletişim kurmak Jim'in aşırı ölçüde gerilmesine neden oluyordu. Kira, Jim'in rahat bir şekilde konuşabildiğini gördüğüm tek kızdı. Ancak bu rahatlığı yalnızca oyun seanslarımızda, kendimiz için yarattığımız karakterler aracılığıyla, Anorak olarak yaşayabiliyordu. Kira'yla her zaman, D&D karakterinin adı olan Leucosia'yı kullanarak konuşurdu.*

Bilgisayarı yeniden çalıştırdım ve şifre olarak LEUCOSIA yazdım. Ve Enter'a bastım.

Odadaki bütün makineler aynı anda açılırken, disk sürücülerinin, test sinyallerinin ve makineler açılırken çıkan diğer seslerin yarattığı uğultu yüksek kemerli tavanda yankılandı.

Atari 2600'ün bulunduğu masaya koşarak, makinenin altında, alfabe sırasına göre dizilmiş kartuşların oluşturduğu devasa yığını karıştırdım. En sonunda aradığım kartuşu bulmuştum: *Adventure.* Kartuşu makineye sokarak sistemi açtım ve makineyi yeniden başlattım.

Oyunda, Gizli Oda'ya ulaşmam yalnızca birkaç dakikamı aldı.

Oyuna başlar başlamaz kılıcı elime alarak üç ejderhayı da katlettim. Ardından siyah anahtarı bulup, Kara Kale'nin kapılarını açarak derinlerdeki labirentlerlere daldım. Gri nokta olması gereken yerdeydi. Gri noktayı alıp 8-bitlik küçük krallığın içinde ilerleyerek, büyülü bariyeri aştım ve Gizli Oda'ya ulaştım. Ancak orijinal Atari oyunundan farklı olarak, Gizli Oda'da *Adventure* oyununun orijinal programcısı Warren Robinett'in adı yazmıyordu. Ekranımın tam ortasında,

pikselize kenarlara sahip, kocaman, beyaz renkli, oval bir şekil belirmişti. Bir yumurta.

Yumurta!

Donakalmış bir şekilde TV ekranına baktım. Bir süre sonra kendime gelerek, Atari joystickini sağa çektim ve küçük kare şeklindeki avatarımı titreyen ekranda ilerlettim. Gri noktayı elimden bırakıp yumurtayı aldığımda, TV'nin mono hoparlöründen bir elektronik bip sesi geldi. Aynı anda aşırı parlak bir ışık çakması olmuştu. Artık her iki elimle birden, joystick yerine gümüş bir yumurtayı tutuyordum. Yumurtanın kavisli yüzeyinde Avatarımın çarpık yansımasını görebiliyordum.

Bakışlarımı en sonunda yumurtadan almayı başardığımda, odanın ucundaki çift kanatlı kapının yerinde bir çıkışın belirdiğini gördüm - Anorak'ın Kalesi'nin giriş salonuna açılan, kristal kenarlı bir portal. OASIS sunucusunun yeniden başlatılmasına birkaç saat olmasına rağmen, kale yeniden yaratılmış gibi görünüyordu.

Halliday'in ofisine son bir kez baktıktan sonra, ellerimle sıkı bir şekilde tuttuğum yumurtayla birlikte, odayı aşarak çıkıştan geçtim.

Çıkıştan geçtiğim anda arkama dönerek, Kristal Kapı'nın, kale duvarına gömülü, büyük, ahşap bir kapıya dönüştüğünü gördüm.

Ahşap kapıyı açtığımda, Anorak'ın Kalesi'nin en yüksek kulesine çıkan sarmal merdivenle karşılaştım. Kulede Anorak'ın çalışma odası yer alıyordu. Mekan, antik yazmalar ve tozla kaplı büyü kitaplarının tıka basa istiflendiği, tavana dek yükselen raflarla çevriliydi.

Pencereye yürüyerek, kalenin etrafını saran göz alıcı manzaraya baktım. Arazi artık çıplak değildi. Katalist'in neden olduğu etki silinmişti. Kaleyle birlikte Chthonia gezegeni de yeniden yaratılmış gibiydi.

Odada etrafıma baktım. Siyah ejder tablosunun hemen altında, üzerinde mücevher parçalarıyla kaplanmış altın bir kupanın yer aldığı, şatafatlı kristal bir kaide duruyordu. Kupanın çapı, ellerimdeki gümüş yumurtayla aynı gibiydi.

Yumurtayı kupaya yerleştirdiğimde, mükemmel bir şekilde oturdu.

Uzaklardan gelen trompet sesleriyle birlikte, yumurta ışıldamaya başlamıştı.

“Kazandın,” dediğini duydum bir sesin. Arkamı döndüğümde, karşımda Anorak'ı buldum. Obsidyen siyahı cüppesi, odaya giren ışığın büyük kısmını çekiyor gibiydi. “Tebrikler,” dedi uzun parmaklı elini uzatarak.

Bir başka numarayla karşı karşıya olduğumu düşünerek tereddüt ettim. Belki de son bir test.

“Oyun bitti,” dedi Anorak, sanki aklımı okumuş gibi. “Sıra ödülüne geldi.”

Bana uzattığı eline baktım. Ve kısa süreli kararsızlığımın ardından Anorak'ın elini tuttum.

O anda, sanki Anorak'tan avatarıma güç aktarılıyormuş gibi, mavi renkli enerji dalgalarının oluşturduğu örümcek ağını andıran şekiller ikimizi birden sarmaladı. Bir süre sonra enerji dalgaları parlaklığını yitirdiğinde, Anorak'ın üzerinde artık kara büyücü cüppesinin olmadığını gördüm. Hatta artık Anorak'a hiç ama hiç benzemeyen bir avatar duruyordu karşımda. Çok daha kısa, zayıf ve daha az yakışıklı biri. Karşımdaki, James Halliday'di. Solgun. Orta yaşlı. Yıpranmış kot pantolonu ve baskısı silik *Space Invaders* tişörtüyle, James Halliday!

Kendi avatarıma baktığımda, Anorak'ın cüppesinin artık benim üzerimde olduğunu anladım. Aynı anda, ekranımın kenarındaki simge ve göstergelerin de değiştiğini fark ettim. Bütün istatistiklerim tavan yapmıştı ve sahip olduğum sihir, doğal güç ve büyülü nesnelerin sıralandığı, sonsuza dek uzuyormuş gibi görünen bir liste yer alıyordu.

Avatarımın seviyesiyle can puanının yanında sonsuzluk sembolleri vardı.

Ve kredi sayacımda artık on iki basamaklı bir rakam yazıyordu. Multimilyarder olmuştum.

“OASIS'in himayesini senin ellerine bırakıyorum, Parzival,” dedi Halliday. “Avatarın artık ölümsüz ve olabilecek en güçlü düzeyde. Bir şeyi elde etmek için istemen yeterli. Güzel değil mi?” Bana doğru eğilerek sesini alçalttı. “Bana bir iyilik yap. Sahip olduğun gücü yalnızca iyi amaçlar için kullan. Tamam mı?”

“Tamam,” derken, sesim ancak fısıltı gibi çıkmıştı.

Halliday gülümseyerek, elleriyle etrafı gösterdi. “Bu artık senin kalen. Bu odayı, yalnızca senin avatarının giriş yapabileceği şekilde programladım. Bu şeye yalnızca senin erişim sağlayabilmen için-” Raflara gitti, kitaplardan birini sırtından çekti. Duyduğum klik sesiyle birlikte, kitaplık kayarak açıldı ve ortaya, duvara gömülü durumda, kare şeklinde bir metal plaka çıktı. Plakanın tam ortasında, gülünç olacak ölçüde büyük kırmızı bir tuş yer alıyordu. Tuşun üzerinde tek bir kelime yazılıydı: KAPAT.

“Buna Büyük Kırmızı Tuş diyorum,” dedi Halliday. “Tuşa bastığın takdirde, bütün OASIS'i kapatarak, Simülasyonun kaynak kodları da dahil olmak üzere, GSS sunucularında saklanan her şeyi silecek bir solucanın serbest kalmasını sağlayacaksın. OASIS sonsuza dek kapanmış olacak.” Sırıttı. “Bu yüzden gerçekten yapılması gereken en doğru şey olduğuna karar vermedikçe, tuşu kullanmaktan uzak dur, tamam mı?” Tuhaf bir gülümsemeyle bana baktı. “Bu konuda kararına güveniyorum.”

Halliday, Büyük Kırmızı Tuş'u saklayan kitaplığı iterek yeniden yerine yerleştirdi. Kolunu omzuma attığında, irkildim. “Dinle,” dedi, samimi bir ses tonuyla. “Gitmeden önce sana söylemek istediğim son bir şey var. Artık çok geç olana dek benim bir türlü anlayamadığım bir şey.” Beni pencereye götürerek, kalenin önünde uzanan araziyi gösterdi. “OASIS'i, kendimi gerçek dünyada hiçbir zaman evimdeymiş gibi hissetmediğim için yarattım. İnsanlarla nasıl temas kurabileceğimi bilmiyordum. Bütün hayatım boyunca korku içinde yaşadım. Hayatımın sona ermekte olduğunu anlayana dek. İşte o an, ne denli korkutucu ve acı verici olursa olsun, aynı zamanda gerçek mutluluğu bulabileceğin tek yerin gerçeklik olduğunu anladım. Çünkü gerçeklik, gerçek. Anlıyor musun?”

“Evet,” dedim. “Sanırım.”

“Güzel,” dedi bana göz kırparak. “Benim düştüğüm hataya düşme. Sonsuza dek saklanma.”

Yüzünde bir gülümsemeyle, benden birkaç adım uzaklaştı. “Tamam, o halde. Sanırım her şey bu kadar. Artık benim için dümeni kırma zamanı geldi.”

Ve kaybolmaya başladı. Avatarı yavaşça hiçliğe karışırken, gülümseyerek el salladı.

“İyi şanslar, Parzival,” dedi. “Ve teşekkürler. Oyunumu oynadığın için teşekkürler.”

Ve tamamen kayboldu.

“Çocuklar, orada mısınız?” diye sordum birkaç dakika sonra. “Evet!” dedi Aech heyecanla. “Bizi duyabiliyor musun?”

“Evet, artık duyabiliyorum. Ne oldu?”

“Halliday'in ofisine girdiğin anda sistem ses bağlantımızı kesti. Bu yüzden seninle konuşamadık.”

“Neyse ki yardımımıza ihtiyacın olmadı,” dedi Shoto. “İyi iş çıkardın, adamım.”

“Tebrikler, Wade,” dediğini duydum Art3mis'in. Bunu içtenlikle söylediğini hissetmiştim.

“Teşekkürler,” dedim. “Ama siz olmadan yapamazdım, biliyorsunuz.”

“Orası öyle,” dedi Art3mis. “Medyayla konuşurken de bunu hatırlasan iyi olur. Og, şimdiden birkaç yüz gazetecinin buraya doğru yola çıktığını söyledi.”

Büyük Kırmızı Tuş'u saklayan kitaplığa baktım bir kez daha. “Kaybolmadan önce Halliday'in bana söylediklerini duydunuz mu, çocuklar?”

“Hayır,” dedi Art3mis. “Sahip olduğun gücü yalnızca iyi amaçlar için kullanmanı istedikten sonra bağlantı kesildi. Ne oldu?”

“Çok bir şey olmadı,” dedim. “Daha sonra konuşuruz.”

“Ahbap,” dedi Aech. “Hemen Skorbord'a bak!”

Ekranımdaki bir pencerede Skorbord'u açtım. Yüksek skor listesi kalkmıştı. Halliday'in internet sitesinde artık yalnızca Anorak'ın cüppesi içindeki Avatarımın görüntüsü yer alıyordu. Gümüş yumurta ellerimdeydi ve ekranın tam ortasında KAZANAN PARZIVAL! yazıyordu.

“Altılılar'a ne oldu?” diye sordum. “Üçüncü Kapı'dakilere?”

“Emin değiliz,” dedi Aech. “Skorbord değiştiğinde onların da vidfeed görüntüleri kesildi.”

“Belki avatarları öldüğünden olmuştur bu,” dedi Shoto. “Belki de ...”

“Belki de yalnızca kapı dışarı edilmişlerdir,” dedim. Chthonia haritasını açtığımda, atlas üzerinde istediğim noktayı seçerek ışınlanabileceğimi gördüm. Görüntüyü Anorak'ın Kalesi'ne yakınlaştırarak, parmağımla girişin önündeki bir noktaya dokunduğum anda, avatarım orada belirdi.

Doğru tahmin etmiştim. Üçüncü Kapı'yı temizlediğimde, halen içeride olan on sekiz Altılı avatarı dışarı atılarak kalenin önüne sürülmüşlerdi. Göz kamaştırıcı yeni kılığımla bir anda önlerinde belirdiğimde, yüzlerinde şaşkın bir ifadeyle dikiliyorlardı. Birkaç saniye boyunca sessizce bana baktıktan sonra, öfkeyke silahlarını çekerek saldırmaya hazırlandılar. Hepsi birbirinin tıpatıp aynısı olduğundan, hangisinin Sorrento tarafından kontrol edildiğini bilmiyordum. Ama artık bunu umursamıyordum da.

Avatarımın yeni süperkullanıcı arayüzü sayesinde, elimle genişçe bir hareket yaparak bütün Altılı avatarlarını ekranımın üzerinde seçtim. Avatarların dış hatları kırmızı bir ışıltı saçıyordu. Altılı sürüsünü seçmemle birlikte Avatarımın araç çubuğunda beliren çapraz kemikli kafatası simgesine dokunduğum anda, on sekiz Altılı cansız bir şekilde yerlere saçıldı. Vücutları yavaşça yok olurken, her birinden geriye küçük bir silah ve ganimet yığını kalmıştı.

“Vay anasını!” dediğini duydum Shoto'nun comlink bağlantısından. “Bunu nasıl yaptın?”

“Halliday'i duydun,” dedi Aech. “Avatarı artık ölümsüz ve sonsuz güce sahip.”

“Evet,” dedim. “Şaka yapmıyormuş.”

“Halliday aynı zamanda, istediğin her şeyi elde edebileceğini de söyledi,” dedi Aech. “İlk isteğin ne olacak?”

Bir an Aech'in sorusunu düşündükten sonra, ekranımın kenarında beliren YENİ KOMUT simgesine dokundum. “Aech, Art3mis ve Shoto'nun dirilmesini istiyorum.”

Ekranımda, avatarların adlarının yazılışını onaylamamı isteyen bir diyalog penceresi açıldı. Adları onayladıktan sonra, sistem, diriltme işlemine ek olarak, diriltilecek avatarların ölürken kaybettikleri nesnelerin yeniden oluşturulmasını isteyip istemediğimi sordu. EVET simgesine dokundum. Ekranımın ortasında şu mesaj belirdi DİRİLTME İŞLEMİ TAMAMLANDI. AVATARLAR YENİDEN CANLANDI.

“Çocuklar? OASIS hesaplarınıza yeniden girmeyi deneyebilirsiniz.”

“Geliyoruz!” diye bağırdı Aech.

Saniyeler sonra, Shoto yeniden açılan hesabına giriş yaparken, avatarı birkaç saat önce öldürüldüğü yerde yeniden oluşmaya başladı. Hareket kabiliyeti kazanmasıyla birlikte, yüzünde kocaman bir sırıtmayla bana doğru koştu. “*Arigato,* Parzival-san,” dedi eğilerek.

Ben de eğildim ve ardından kollarımı ona doladım. “Hoş geldin,” dedim. Çok geçmeden, Aech kale kapılarından çıkarak bize katıldı.

“Yeni gibi!” dedi, diriltilen avatarına bakarken. “Teşekkürler, Z.”

“De nada.” Kalenin açık kapılarına bir bakış attım. “Art3mis nerede? Onun avatarının da seninkinin yanıbaşında belirmesi gerekiyordu.”

“Giriş yapmadı,” dedi Aech. “Dışarı çıkıp biraz temiz hava almak istediğini söyledi.”

“Onu gördün mü? Nasıl-” Doğru kelimeleri aradım. “Nasıl görünüyor?”

İkisi de gülerek bana bakarken, Aech elini omzuma koydu. “Seni dışarıda bekleyeceğini söyledi. Kendini onunla tanışmaya hazır hissettiğinde, yanına gidebilirmişsin.”

Başımı salladım. Tam Simülasyondan çıkış simgesine dokunacakken, Aech elini kaldırdı. “Bekle bir saniye! Çıkmadan görmen gereken bir şey var,” diyerek, önümde bir pencere açtı. “Şu anda tüm haber kanallarında bu gösteriliyor. Federaller Sorrento'yu sorguya aldı. IOI merkezini basarak, herifi dokunsal koltuğundan çekip götürdüler!”

Aech'in açtığı pencerede başlayan videoya baktım. Görüntülerde, federal ajanların Sorrento'yu IOI merkez binasının lobisinden dışarı çıkardığı an yer alıyordu. Üzerinde halen dokunsal tulumu olan Sorrento'nun kıçının dibinde, avukatı olduğunu tahmin ettiğim, takım elbiseli, gri saçlı bir adam vardı. Sorrento, sanki bütün bunlar basit bir tatsızlıktan ibaretmiş gibi, yüzünde sıkkın bir gülümsemeyle yürüyordu. Görüntülerin altındaki bantı okudum: *IOI Tepe Yöneticilerinden Sorrento Cinayetle Suçlanıyor.*

“Bütün gün haberlerde, Sorrento'yla chatlink seansınızın kaydı dönüp durdu,” dedi Aech, videoyu dondurarak. “Özellikle de seni öldürmekle tehdit edip,

teyzenin karavanını havaya uçurmaktan bahsettiği an, tekrar tekrar gösteriliyor.”

Aech videoyu kaldığı yerden başlattı. Federal ajanlar, birbirlerinin üzerine çıkmış, bağırarak sorular soran gazeteci ve muhabirlerle dolu lobiden Sorrento'yu geçirmeye çalışıyordu. Seyrettiğimiz videoyu çeken kameraman bir anda ileri doğru atılarak, kamerasını Sorrento'nun yüzüne dayadı. “Wade Watts'in öldürülmesi için emir verdiniz mi?” diye bağırdı. “Yarışmayı son anda kaybetmek nasıl bir duygu?”

Cevap vermeyen Sorrento, gülümseyerek kameraya baktı. Ardından avukatı kameranın önüne geçerek, “Müvekkilime yöneltilen suçlamalar gerçekdışı,” dedi. “Haber kanallarında gösterilen kaydın üzerinde oynanmış olduğu açık bir şekilde anlaşılıyor. Şu an itibariyle konu üzerine başka bir açıklamamız olmayacak.”

Sorrento başını salladı. Binadan çıkarılırken yüzündeki gülümseme silinmemişti.

“Bu piç büyük ihtimalle ceza almadan yakasını kurtarmanın bir yolunu bulur,” dedim. “IOI dünyanın en iyi avukatlarını tutabilecek güce sahip.”

“Doğru, tutabilirler,” dedi Aech. Cheshire sırıtışıyla bana bakıyordu. “Ama artık biz de tutabiliriz.”

0039

Perondan çıktığım anda karşımda Og'u buldum. “Aferin, Wade!” dedi bana sıkıca sarılarak. “Aferin!”

“Teşekkürler, Og.” Kendimi halen sersem gibi hissediyor, ayaklarımın üzerinde durmakta zorlanıyordum.

“Sen sistemdeyken, GSS'nin birkaç yöneticisi geldi,” dedi Og. “Jim'in avukatlarıyla birlikte. Yukarıda seni bekliyorlar. Tahmin edebileceğin gibi, seninle görüşmek için sabırsızlanıyorlar.”

“Onlarla hemen şu anda mı görüşmem gerekiyor?”

“Elbette hayır!” Kahkahayı koy vermişti. “Artık senin için çalışıyorlar! Piçleri istediğin kadar bekletebilirsin!” Bana doğru eğilerek sesini alçalttı. “Bu arada benim avukatım da yukarıda. İyi adamdır. Gerçek bir pitbull. Kimsenin seni oyuna getirmemesi için onu da çağırdım.”

“Teşekkürler, Og,” dedim. “Size gerçekten borçluyum.”

“Hiç de değil!” dedi. “Asıl benim sana teşekkür etmem gerekiyor. Yıllardır bu kadar eğlenmemiştim! İyi iş çıkardın, evlat.” Kararsız bakışlarımı etrafıma çevirdim. Aech ve Shoto halen OASIS'e bağlı durumda, hazırlıksız yakalandıkları bir basın toplantısındalardı. Ama Art3mis'in peronu boştu. Og'a döndüm.

“Art3mis'in ne tarafa gittiğini gördünüz mü?”

Og sırıtarak bana baktıktan sonra, elini kaldırdı. “Merdivenlerden çıktıktan sonra, ilk kapıdan gir,” dedi. “Seni çalılık labirentimin tam ortasında bekleyeceğini söyledi.” Gülümseyerek ekledi: “Kolay labirenttir. Onu bulmak çok zamanını almaz.”

Dışarı çıktığımda, gözlerimi kısarak ışığa alışmaya çalıştım. Hava sıcaktı. Güneş çoktan yükselmişti. Gökyüzünde tek bir bulut yoktu.

Güzel bir gündü.

Çalılık labirent, malikanenin arkasındaki birkaç hektarlık alanı kaplıyordu. Giriş, bir kalenin ön cephesine benzeyecek şekilde tasarlanmıştı. Labirente bu

kale kapılarından geçerek giriyordunuz. Sık çalılık duvarlar üç metre yüksekliğe ulaştığından, labirente belli aralıklarla yerleştirilmiş banklara çıksam bile bu duvarların üzerinden bakmak imkansızdı.

Labirente daldıktan sonraki birkaç dakikamı daireler çizerek geçirdim. Kafam karışmıştı. Ancak bir süre sonra, labirent planının *Adventure*'daki labirentle aynı olduğunu anladım. Bundan sonra, büyük açıklık alanı bulmam yalnızca birkaç dakikamı aldı. Alanın ortasında, *Adventure*'ın üç ejderhasının detaylı heykellerinin yer aldığı bir çeşme vardı. Ejderhaların ağzından ateş yerine su fışkırıyordu.

Ve onu gördüm.

Taş bir banka oturmuş, çeşmeye bakıyordu. Sırtı bana dönüktü, kafası hafifçe aşağı düşmüştü. Uzun siyah saçları sağ omzundan aşağı dökülüyordu. Kucağına bırakmış olduğu ellerini ovuşturduğunu görebiliyordum.

Daha fazla yaklaşmaktan korkarak bekledim. En sonunda konuşacak cesareti topladığımda, dudaklarımdan cılız bir kelime çıktı. “Selam.”

Sesimle birlikte kafasını kaldırdı ama arkasına dönmedi.

“Selam,” dediğini duydum. Onun sesiydi. Art3mis'in. Saatlerce dinlediğim ses. Bu sesten aldığım cesaretle çeşmenin etrafından dolanarak, tam önünde durdum. Adımlarımı duyduğunda, bakışlarını diğer tarafa çevirmişti.

Ama artık onu görebiliyordum.

Tıpkı fotoğraftaki gibiydi. Aynı Rubenesk vücut. Aynı solgun, çilli yüz. Aynı mavi gözler ve simsiyah saçlar. Kırmızımsı doğum iziyle, aynı güzel yuvarlak yüz. Ama fotoğrafından farklı olarak, saçlarıyla doğum izini kapatmaya çalışmamıştı. Saçlarını arkaya taramış olduğumdan, yüzünü görebiliyordum.

Olduğum yerde, sessizce bekledim. Halen bana bakmıyordu.

“Her zaman hayal ettiğim gibiymişsin,” dedim. “Çok güzelsin.”

“Gerçekten mi?” dedi yumuşak bir sesle. Bakışları ayaklarımdan başlayarak, yüzüme ulaşana dek yavaşça yükseldi. Sonunda gözlerimiz karşılaştığında, yüzünde tedirgin bir gülümseme belirdi. “Sen de tam düşündüğüm gibisin,” dedi. “Götüm gibi.”

İkimiz de buna kahkahalarla gülerken, havadaki gerilim dağıldı. Uzun, çok uzun bir süre boyunca birbirimizin gözlerinin içine baktık. O anda, bunu ilk kez yaptığımızı düşündüm.

“Aslında tanışmadık,” dedi. “Adım Samantha.”

“Selam, Samantha. Ben de Wade.”

“En sonunda seninle tanışmak çok güzel, Wade.”

Eliyle hafifçe vurarak, yanındaki boş yeri gösterdi. Banka oturdum.

Uzun bir sessizliğin ardından, “Şimdi ne olacak?” diye sordu.

“Kazandığımız mangırlarla gezegendeki herkesi doyuracağız. Dünyayı daha güzel bir yer yapacağız.”

Sırıttı. “Ama senin bilgisayar oyunları, abur cubur yiyecekler ve rahat koltukların yer aldığı büyük bir uzay mekiğiyle bu gezegenden uzayacağını sanıyordum.”

“Ondan da vazgeçmiş değilim,” dedim. “Hayatımın geri kalanını seninle geçireceksem...”

Utangaç bir gülümsemeyle bana baktı. “Göreceğiz,” dedi. “Daha yeni tanıştık, biliyorsun.”

“Sana aşığım.”

Alt dudağının titrediğini gördüm. “Bundan emin misin?”

“Evet. Eminim. Çünkü bu doğru.”

Bana gülümserken, aynı zamanda ağladığını gördüm. “Seninle ilişkimi öyle birdenbire kestiğim için çok üzgünüm,” dedi. “Bir anda hayatından çekip gittiğim için. Ben sadece...”

“Sorun değil,” dedim. “Bunu neden yaptığını artık anlıyorum.”

Rahatlamış göründü. “Anlıyor musun?”

Başımı salladım. “Doğru şeyi yaptın.”

“Öyle mi düşünüyorsun?”

“Sonunda kazandık, değil mi?”

Göz yaşlarını silerek gülümsediğinde, ben de gülümsedim. “Dinle,” dedim. “İşleri istediğin kadar ağırdan alabiliriz. Ben iyi biriyim, sadece beni tanıman lazım. Yemin ederim.” Kahkahayla gülerken, halen ıslanmış yanaklarını siliyordu. Ama bir şey söylemedi.

“Bu arada fazlasıyla zengin olduğumu söylemiş miydim?” dedim. “Ama artık sen de benim kadar zengin olduğundan, bunun bir satış noktası olacağını sanmıyorum.”

“Bana kendini satmaya çalışman gereksiz, Wade,” dedi. “Sen benim en iyi arkadaşımsm. Favorimsin.” Bunun için çaba gösterdiğini hissedeceğim şekilde, gözlerimin içine baktı. “Seni gerçekten özlediğimi biliyor musun?”

Kalbim alev almıştı. Cesaretimi toplamak için bir an bekledikten sonra, uzanıp elini tuttum. Gerçekten bir başkasına dokunmanın verdiği tuhaf hislerle, bir süre el ele tutuşarak oturduk. Bana yaklaşarak dudaklarıma bir öpücük kondurdu. Bütün şarkıların ve şiirlerin anlattığı hissi duydum. Mükemmel bir his. Yıldırım çarpmış gibiydim.

O an, hatırlayabildiğim kadar uzun zamandır ilk defa, yeniden OASIS'e bağlanmak gibi bir isteğim olmadığını fark ettim.

Teşekkürler

Bu kitabın ilk taslak dosyaları, paha biçilemez destek ve bilgilerini benimle paylaşmaktan çekinmeyen, sevdiğim birçok insanın ellerinden geçti. Eric Cline, Susan Somers-Willett, Chris Beaver, Harry Knowles, Amber Bird, Ingrid Richter, Sara Sutterfi eld Winn, Jeff Knight, Hilary Thomas, Anne Miano, Tonie Knight, Nichole Cook, Cristin O'Keefe Aptowicz, Jay Smith, Andy Howell ve Chris Fry'a en içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Kendisiyle tanıştıktan yalnızca birkaç ay sonra hayatım boyunca kurduğum hayallerden birkaçının gerçeğe dönüşmesini sağlayan, bilinen evrendeki en kıyak ajan Yfat Reiss Gendell'a da çok fazlasını borçluyum. Stephanie Abou, Hannah Brown Gordon, Cecilia Campbell-Westlind ve Foundry Literary and Media'daki bütün harika insanlara teşekkürler.-

Hollywood'daki suç ortağım Dan Farah ve bu kitabın harika bir filme dönüşeceğine inanan, Warner Bros.'dan Donald De Line, Andrew Haas ve Jesse Ehrman'a da teşekkürler.

Crown'daki inanılmaz yetenekli ve destekleyici ekibe de teşekkürlerimi sunmam gerekiyor: Patty Berg, Sarah Breivogel, Jacob Bronstein, David Drake, Jill Flaxman, Jacqui Lebow, Rachelle Mandik, Maya Mavjee, Seth Morris, Michael Palgon, Tina Pohlman, Annsley Rosner ve Molly Stern. Ve zamanında *Adventure*'daki Gizli Oda'yı bulmuş olan çocuklardan, fantastik editörüm Deanna Hoak'a da teşekkürler.

Kitabı tamamlamamdan çok önce, bir yazar olarak yeteneğime inanan mükemmel editörüm Julian Pavia'ya da özel bir teşekkür borçluyum. Julian'ın şaşırtıcı zekası, kavrayışı ve detaylara yönelik kesintisiz dikkati, bu kitabı her zaman olmasını istediğim kitaba dönüştürürken, süreç içinde çok daha iyi bir yazar olmamı sağladı.

Son olarak, bu hikayede çalışmalarından ve kendilerinden bahsettiğim bütün yazarlara, film yapımcılarına, oyunculara, sanatçılara, müzisyenlere, programcılara ve oyun tasarımcılarına sonsuz teşekkürler. Bu insanlar her zaman

beni eğlendirdi ve aydınlattı. Umarım, tıpkı Halliday'in avı gibi, bu kitap da kendi eserlerini ortaya koymaları için başkalarına esin kaynağı olabilir.

Yazar Hakkında

Ernest Cline, zamanının büyük kısmını qeek işleriyle geçirdiği Austin, Texas'ta yaşıyor.
Başlat - Ready Player One. ilk romanı.
Daha Fazla bilgi için lütfen www.ernestdine.com sitesini ziyaret edin.

[1] Bu sahnenin dikkatli bir şekilde analiz edilmesiyle, Halliday'in arkasında dans eden gençlerin, çeşitli John Hughes filmlerinden alınıp dijital olarak videoya aktarıldığı anlaşıldı.

[2] Bu sahne de 1989 tarihli Heathers filmindendi. Halliday cenaze evinin görüntülerini dijital olarak yeniden yaratarak kendisini bu sahnenin ortasına yerleştirmişti.

[3] Yüksek çözünürlüklü incelemeler, her iki çeyrekliğin de 1984 damgalı olduğunu gösteriyordu.

[4] Bu kalabalığı oluşturanlar da Heathers filmindeki aynı cenaze sahnesinde yer alan oyunculardı ve arka sıralardaki Winona Ryder ile Christian Slater açık bir şekilde görülebiliyordu.

[5] Halliday bu haliyle, 1980 yılında, sekiz yaşındayken çekilmiş okul fotoğrafındaki çocuktu.

[6] Paskalya Yumurtası: (İng: Easter Egg) Programcının yazılımın içine gizlediği, bulunduğu zaman oyuncuyu kullanıcıyı farklı noktalara taşıyan gizli kodlar, (yay.n.)

[7] Daha sonraları gerçekleştirilen analizlerde, göz alabildiğine uzanan hazine yığınlarının içerisinde birçok ilginç şeyin de bulunduğu anlaşıldı. Bunlar içinde öne çıkanlar, ilk döneme ait birkaç bilgisayar (Apple ile, Commodore 64, Atari 800XL ve TRS-80 Color Computer 2), farklı oyun sistemlerine ait düzinelerce joystick ve eski masaüstii RPG oyunlarında kullanılan çok yüzlü zarlardı.

[8] Görüntü dondurma yöntemli analizinde, bu sahnenin, 1983 tarihli Dungeons & Dragons kural kitabının kapağında yer alan Jeff Easley'in bir tablosunun tıpatıp aynısı olduğu anlaşıldı.

[9] Star Wars serisinde kullanılan uzun menzilli silahlar, (ç.n.)

[10] Üst paleolitik çağda, yaklaşık 35.000 yıl önce, Fransa'nın güneybatısında yaşamış olan en eski insan topluluklarından biri, (ç.n.)

[11] *PvP (Player versus Player). Oyuncuların birbirlerine saldırmalarına* izin *verilen alanlar, (ç.n.)*

[12] Bulletin Board System. Internet öncesi dönemde, telefon üzerinden modemle bağlantı kurularak erişim sağlanan ve farklı kullanıcılar arasında paylaşıma imkan tanıyan sistemler, (ç.n.)

[13] Innovative Online Industries: Yenilikçi Online Endüstriler, (ç.n.)

[14] Flaman ressam Peter Paul Rubens'in tablolarındaki kadınların vücut orantılarına sahip, etine dolgun kadınlar için kullanılan tabir, (ç.n.)

[15] Role Playing Game: Rol Yapma Oyum, (ç.n.)

[16] Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında romanında tekinsiz sırıtığıyla tanınan Cheshire Kedisı'ne gönderme yapılıyor, (ç.n.)

[17] Experience Point (XP): Deneyim Puanı. RPG oyunlannda bir karakterin belirli yetenek ve becerilerde bulunduğu düzeyi gösteren puanlama, (ç.n.)

[18] Holodeck: Star Trek evreninde, federasyon gemilerinde eğitim, eğlence gibi amaçlarla kullanılan holografik simulasyon bölmeleri, (ç.n.)

[19] Non Player Character: Oyuncu Olmayan Karakter, (ç.n.)

[20] Belli bir alanda ya da konuda aşırı saplantılı olan, hayatını bu alan ya da konunun etrafında oluşturan kişiler için kullanılan argo tabir, (ç.n.)

[21] OASIS: Ontolojik Antroposentrik Sarmal-Duyumsal Simulasyon. (ç.n.)

[22] Oasis, İngilizcede 'vaha' anlamıma gelmektedir, (ç.n.)

[23] Dungeons & Dragons oyunlarında, oyunu oynatan kişi, (ç.n.)

[24] *],K. Rowling tarafından yazdan Harry Potter kitaplarındaki kurgusal spor, (ç.n.)

[25] Canlandığında ciddi sorunlar çıkarabilecek, yaratık seklinde heykelcik, (ç.n.)

[26]Sphere of Annihilation: D&D oyunlarında, mutlak bir hiçliğe açılan iki ayak genişliğindeki delik, (ç.n.)

[27]Bag of Holding: D&D oyunlarında, kendi boyutundan daha büyük nesnelerin saklanabileceği çanta, (ç.n.)

[28]Mezozoik çağda (220 milyon yıl önce Trias döneminin sonlarından, 65 milyon yıl öncesine denk gelen Kretase döneminin sonlarına dek) yaşamış olan, uçabilen bir sürüngen türü.Uçma yeteneği geliştirmiş bilinen ilk omurgalı türüdür, (ç.n.)

[29] Programlamada komut yazım hatası, (ç.n.)

[30] Universal Product Code. Başta Kuzey Amerika olmak üzere, İngiltere, Avustralya ve Yeni Zelanda'da kullanılan barkod sistemi, (ç.n.)

[31] İspanyolca ve Portekizce'de "bir şey değil" anlamında söz kalıbı. (ç.n.)

[32] 30-60 santim arası uzunluğa sahip, katana ve kodachi'den daha kısa geleneksel Japon kılıcı. Genellikle katana ile birlikte kullanılır, (ç.n.)

[33] Samuray kılıcı olarak da bilinen, 60 santimden uzun, kavisli Japon kılıcı, (ç.n.)

[34] Rocket-propelled Grenade. Patlayıcı başlıklı füzeler yollayan güçlü bir anti-tank silahı, (ç.n.)

[35] United States Citizen Registry: Amerika Birleşik Devletleri Vatandaşlık Dairesi, (ç.n.)

[36] Fransızca'da "afiyet olsun", (ç.n.)

[37] Latince'de karşılıklı olarak eşdeğerde şeylerin verildiği bir alışverişi belirten tabir, (ç.n.)

[38] But you can only blow the whistle. Whistle kelimesi İngilizce'de hem "düdük“ hem de "ıslık”

anlamına gelmektedir, (ç.n.)

[39] Kişisel OASIS vidfeed kanalı, (ç.n.)

[40] Massively multiplayer online game: Çok oyunculu online oyun, (ç.n.)

[41] Star Wars serisinde kullanılan X-kanat tasarımına sahip savaş mekikleri, (ç.n.)

[42] Multi-User Dungeon, Multi-User Dimension ya da Multi-User Domain gibi açılımları olan, metinler aracılığıyla oynanan, çok oyunculu, gerçek-zamanlı, online oyunlar, (ç.n.)

[43] Japon toplumunda geleneksel bir oturuş biçimi, (ç.n.)

[44] Belli ilgi alanlarına -özellikle de anime, mangaya da bilgisayar oyunlarına- saplantılı bir şekilde bağlı olanlar için kullanılan Japonca tabir (ç.n.)

[45] İç organların deşilmesiyle gerçekleştirilen Japon intihar şekli. Hara-kiri olarak da bilinir. Ancak Japonca'da karın deşmek anlamına gelen hara-kiri gündelik konuşmalarda kullanılan argo bir tabirken; seppuku ise zamanında samuraylar tarafından kullanılan soylu bir ifade şeklidir, (ç.n.)

[46] Bilimkurgu eserlerinde sıklıkla rastlanan; alıcı, verici ve ufak çaplı bir güç kaynağından oluşan, kurgusal iletişim araçları. Boyut ve konfigürasyon açısından çok farklı çeşitleri bulunan comlinkler, genellikle ışık hızında kişisel iletişimin gerektiği durumlarda kullanılır, (ç.n.)

[47] 13. yüzyılın sonlarında yaşamış Japonya'nın en büyük kılıç ustası Goro Nyudo Masamune'nin adını taşıyan, aşırı ölçüde değerli kılıçlar, (ç.n.)

[48] Japonca "teşekkür ederim”, (ç.n.)

[49] Özellikle ABD'de kullanılan öğrenci çalışma kılavuzları. Edebiyat eserlerinin özet ve analizlerinin sunulduğu kitapçıkların yanında, bilim, matematik, tarih, gramer gibi birçok alanda bilgi içeren bir seridir, (ç.n.)

[50] "Reindeer Flotilla", Tren (1982) filminde Kevin Flynn'm kullandığı sistem şifresi;"Setec Astronomy" ise, Sneakers (1992) filminde geçen ve “too many secrets" (çok fazla sır) ibaresinin anagramıdır. (ç.n.)

[51] Public Address System, Mikser, amfi ve hoparlörlerden oluşan, büyük kalabalıklara yönelik olarak geliştirilmiş ses sistemi, (ç.n.)