



Austrų rašytoja **Ursula Poznanski** gimė Vėienoje 1968 m. Studijavo vietiniame universitete, dirbo žurnaliste. Gimus sūnui, ėmė rašyti vaikams. Jos pirmoji jaunimui skirta knyga – romanas „Erebas“ (2010 m.) – sulaukė didžiulio pasisekimo: pelnė reikšmingų apdovanojimų, buvo išversta į daugiau kaip 30 kalbų. Šios autorės kūrinų pasaulis įtraukia į viliojančius, bet pavojingus žaidimus – juose ištrinamos ribos tarp realybės ir virtualybės. 2014 m. rašytoja lankėsi Vilniaus knygų mugėje ir susitiko su Lietuvos skaitytojais. Lietuvių kalba išleistos ir dar kelios jos knygos.

EREBAS

Knygoje aprašoma, kaip vienoje mokykloje slaptai iš rankų į rankas keliauja nelegalus kompiuterinis žaidimas „Erebas“. Jis visus užburia ir įtraukia tu, kad yra pavojingai susipynęs su tikrove. Pagaliau laikmena su „Erebu“ patenka ir į pagrindinio romano veikėjo Niko rankas.

Skaitydami ištrauką, stebėkite, kaip žaidimas prasideda ir kaip veikia, kuo taip sužavi ir įtraukia žaidžiantįjį.

- 1 Kai Nikas grįžo namo, butas buvo tuščias ir šaltas kaip ledas. Mama, matyt, vėl skubėjo ir pamiršo uždaryti langus. Jis nenusivilko striukės, visa, kas įmanoma, uždarė ir savo kambarį iki viršutinės padalos atsuko radiatorių. Tada išsitraukė iš kišenės kompaktą pakuotę ir atplėšė: Erebas.

[...]

Jis paleido kompiuterį, kol šis krovėsi, atsinešė iš svetainės vilnonę antklodę ir apsisiautė pečius.

Mažiausiai keturias valandas jam niekas netrukdytų. Daugiau iš įpročio, bet ir siekdamas truputį padidinti įtampą, pirmiau patikrino paštą (trys reklamos, keturios šiukšlės ir pikta Betanio žinutė visiems, darsyk neateisiantiems į treniruotę, grasinanti baisiomis pasekmėmis).

Tą akimirką, kai norėjo atversti savo socialinį tinklaraštį, per ICQ programą prisijungė Finas.

– Sveikas, brolau! Kaip sekasi?

Nikas nejučia šyptelėjo.

– Kuo puikiausiai.

– Kaip mama?

– Daug dirba, bet šiaip viskas gerai. O kaip tu?

– Irgi. Viskas eina kaip sviestu patepta.

– Puiku. – Nikas susilaikė, kad nepaklaustų smulkiau.

– Klausyk, Nikai. Tie marškinėliai, kuriuos žadėjau... Juk žinai, apie ką kalbu, ką?

Kur Nikas nežinos. *Hell Froze, Over*, geriausios pasaulyje grupės, marškinėliai, Finas dar klausia.

– O kas dėl jų?

– Aš negaunu tavo dydžio. Artimiausią mėnesį nebus. Tu per ilgas, broliuk. Aistruolių parduotuvė juos užsakė, bet turėsi palaukti. Gerai?

Pirmą akimirką Nikas nesuprato, kodėl taip nusivylė. Matyt, todėl, kad prieš akis jau matė save ir Finą koncerte po dviejų savaitių, abu vilkinčius *HFO* marškinėliais su melsva velnio galva ant krūtinės ir kartu su kitais baubiančius „Down the Line“.

– Nieko tokio, palauksiu, – nuramino jį Nikas.

– Aš viską sutvarkysiu, pažadu. Gal kada nors užsuksi pas mane?

– Aišku.

– Aš tavęs pasiilgstu, broliuk, ar žinai?

– Aš tavęs irgi. – Ir dar kaip. Tik Finui jis to nesakys, kad negrauztų sąžinė.

Šnektelėjęs su broliu Nikas dar pasidomėjo Emilės piešiniais *DeviantART* svetainėje, bet nuo vakar joje nebuvo nieko naujo. Kas čia keista, pamanė truputį susigėdęs ir vėl atsijungė.

Vidinis balsas jam patarė, kad prieš Erebą derėtų užsiimti anglų kalbos rašiniu. Bet kur tau, nugalėjo smalsumas. Jis atidarė pakuotę, susiraukė pamatęs Brinės raštą ir įkišo kompaktą į kompą. Po kelių akimirku atsidarė langas.

2 Ne filmas, ne muzika. Žaidimas.

Instaliacijos langas rodė niūrų paveikslą. Viduryje išdegusio peizažo buvo matyti apgriuvęs bokštas. Priešais bokštą plikoje žemėje styrojo kardas, ant jo rankenos buvo užrišta raudona skepeta. Ji plazdėjo vėjyje kaip paskutinis gyvenimo priminimas mirusiųjų pasaulyje. Ją gaubė toks pat raudonas užrašas „Erebas“.

Nikui paširdžiuose ėmė bėgioti skruzdėlės. Jis padidino garsą, bet muzikos neišgirdo, tiktai duslų grumėjimą, tarsi artinantis audrai.

Jis suko pelės rodyklę aplink įdiegimo mygtuką neaiškiai jausdamas, kad kažką pamiršo – ak taip, virusai. Dviem skirtingomis programomis patikrino kompaktą ir su palengvėjimu atsiduso – abi rodė, kad pavojaus nėra. Taigi pradėdam.

Mėlynas įdiegimo brūkšnys kankinamai lėtai judėjo pirmyn. Mažut mažulyčiais trūkšniais. Daugsyk atrodė, kad kompiuteris užsikirto, nes visas apmirdavo. Nikas dėl visa ko pastumdydavo pelę į šalis – ne, jos rodyklė judėjo. Tiesa, taip pat lėtai ir trūkšmingai. Nikas netvėrė savam kailyje. Dvidešimt penki procentai, kur tai matyta! Jis gali neskubėdamas eiti į virtuvę ir atsinešti gerti.

Kai po kelių minučių grįžo, tebuvo įkrautas trisdešimt vienas procentas. Nikas keikdamasis krito ant kėdės ir pasitrynė akis. Kas per šūdas.

Tiktai po ištisos valandos brūkšnys pasiekė šimto procentų ribą. Nikas buvo beimaš džiūgauti, bet staiga ekranas pajuodavo. Ir liko toks.

Niekas nepadėjo. Nei beldimas į korpusą, nei klavišų spaudymas, nei pykčio protrūkis. Ekranas atkakliai rodė juodą tamsą.

Nikas jau buvo benumojąs į tą žaidimą ranka ir bespaudžias grįžties mygtuką, kai vis dėlto šis tas įvyko. Iš tamsos išlindo raudonos raidės, tvinkčiojantys žodžiai, tarsi nematomos širdies aprūpinami krauju ir gyvybe.

„Įeik.

Arba grįžk atgal.

Čia Erebas.“

Pagaliau! Kupinas kutenančio išankstinio džiaugsmo Nikas paspaudė įėjimo mygtuką.

Ekranas įvairovės dėlei vėl pasidarė juodas, kelias akimirkas. Nikas atsilošė kėdėje. Reikia tikėtis, pats žaidimas nebus toks lėtas. Kompiuteris dėl to negali būti kaltas, jis, galima sakyti, naujausio lygio, procesorius, grafinė diagrama ir visi Niko turimi žaidimai veikia žaibiškai, be sutrikimų.

3 Ekranas pamažu šviesėjo ir parodė labai tikroviškai atrodančią miško laukymę, virš kurios kaboją mėnulis. Jos viduryje tupėjo figūra sudraskusiais marškiniais ir suskidusiomis kelnėmis. Be ginklo, tik su lazda rankoje. Tai, matyt, turėjo būti jo žaidėjas. Nikas spėtinai spragtelėjo pelę į dešinę nuo jo – jis pašoko ir atsistojo kaip tik tenai. Puiku, valdymas idiotiškai paprastas, o visa kita taip pat netrukus bus perprasta. Ką ir kalbėti, Nikui tai ne pirmas žaidimas.

Tad pirmyn. Tik kurion pusėn? Nebuvo jokio kelio ar nuorodos. Galbūt esama žemėlapių? Nikas bandė ieškoti inventoriuje ar žaidimo meniu, bet tenai nieko nebuvo. Jokių užduočių ar tikslų nuorodų, jokių kitų regimų figūrų. Tiktai raudonas gyvybės brūkšnys ir po juo mėlynas, matyt, rodantis ištvermę. Jis išbandė įvairius klavišų derinius, naudojamus kituose žaidimuose, bet čia jie nieko nedavė.

Gal šis žaidimas pilnas programavimo klaidų, nepatenkintas pamėnė. Dėl visa ko spragtelėjo pelę, užvedęs rodyklę tiesiai ar varganai ap-taisyto veikėjo. Jam virš galvos atsirado užrašas „Bevardis“.

– Ką gi, gerai, – sumurmėjo Nikas. – Paslaptinis Bevardis. – Jis privertė skarmaluotąjį veikėją paėjėti į priekį, paskui į dešinę, pagaliau į kairę. Visos kryptys, rodos, buvo klaidingos, nepasirodė tai, ko būtų galima paklausti.

„Tai beprotiškai klasiškas daiktas, rimtai“, – mintyse jis pamėgdžiojo Brinę. Kita vertus... Koliną tuo žaidimu, rodos, irgi sužavėtas. O jis juk ne idiotas.

Nikas nusprendė savo veikėją paleisti tiesiai. Šitaip, pamanė, ir pats darytų pasiklydęs. Reikia laikytis vienos krypties. Tada ką nors prieis, joks miškas ne begalinis.

Jis sutelkė dėmesį į savo Bevardį – šis eidamas vikriai lenkėsi medžių ir lazda kreipė į šalį trukdančias šakas. Kiekvienas jo žingsnis buvo aiškiai girdėti, traškėjo pomiškis, šlamėjo lapai. Bevardžiui užsiropštus ant kalvos, atitrūko keli akmenukai ir nuriedėjo žemyn.

Žemė už uolos buvo drėgnesnė. Bevardis judėjo lėčiau, jo kojos vis klimpo iki kauliukų. Nikui tai darė įspūdį. Visa atrodė be galo tikroviška, net buvo girdėti, kaip žliugsi iš purvo traukiamos kojos.

Bevardis sunkiai gavosi į priekį, ėmė šnupuoti. Mėlynasis brūkšnys sutrumpėjo, jo liko tik trečdalis. Kai Niko žaidėjas priėjo kitą uolą, Nikas leido jam kvėptelėti. Bevardis įsiremė rankomis į šonus ir nuleido galvą – matyt, mėgindamas atgauti kvapą.

Kažkur netoli turėjo būti upelis. Nikas išgirdo jo čiurlenimą ir nutraukė poilsį. Jis pasiuntė Bevardį truputį į dešinę, kur tas išties aptiko upelį ir vis dar šnupuodamas sustojo priešais jį.

– Nagi eik, atsigerk, – pasakė Nikas. Jis paspaudė žemyn vedantį klavišą ir nudžiugo, kai Bevardis iš tikro pasilenkė, pasisėmė saują vandens ir atsigėrė.

Po to judėjo greičiau. Žemė buvo jau sausesnė, medžiai nebeaugo taip tankiai. Bet orientavimosi taško vis dar trūko, ir Nikas pamažu ėmė bijoti, kad jo taktika „vis pirmyn“ gali būti klaidinga. Jeigu akiratis būtų platesnis, jeigu jis turėtų žemėlapij arba...

4 Akiratis! Nikas nusišypsojo. Nagi pažiūrėkim, galbūt jo virtualusis aš gali ne tiktai pasilenkti, bet ir kopti į viršų! Jis pasirinko storą medį su žemai išaugusiomis šakomis, pastatė priešais jį Bevardį ir paspaudė klavišą „aukštyn“.

Bevardis rūpestingai padėjo lazdą į šalį ir prisitraukęs užlipo ant žemutinės šakos. Stabtelėjo, Nikui atleidus klavišą, ir kopė toliau, vėl jį paspaudus. Nikas privertė jį užsiropšti kuo aukščiau, kol šakos pasidarė per plonos, ir žaidėjas vos nenukrito žemyn. Kai jis tvirtai įsitaisė, Nikas išdrįso apsižvalgyti. Vaizdas buvo neapsakomai gražus.

Aukštai danguje kabojo pilnas mėnulis ir metė šešėlį ant žaliai sidabriškos, rodos, begalinės medžių jūros. Kairėje buvo matyti kalnų grandinės pradžia, dešinėje driekėsi lyguma. Priekyje vietovė atrodė kalvota. Smulkūs kaip adatos dūriai taškai ant kalvų rodė ten esant gyvenvietes.

Tataigi, triumfuodamas pamanė Nikas. Eiti pirmyn buvo gera mintis.

Jau uždėjęs pirštą ant klavišo su strėlyte „žemyn“ tarp medžių pastebėjo šiltą geltoną šviesą, visai čia pat. Tai nuteikė viltingai. Jeigu eis truputį į kairę, po kelių minučių atsidurs prie tos šviesos šaltinio. Galbūt namie? Nekantraudamas pasiuntė žaidėją ant žemės; šis pakėlė savo lazdą ir nuėjo tolyn. Nikas kramtė lūpą ir vylėsi gerai įsiminęs kryptį.

Po kiek laiko jam pasirodė, kad tarp medžių jau matyti pirmieji silpnai šviesos atšvaitai. Kone tą pat akimirką susidūrė su kliūtimi – žemės plyšiu, per plačiu, kad Bevardis galėtų jį peršokti. Po šimts! Plyšys toliėjo į abi puses ir dingo kažkur tarp medžių. Jį apeiti Bevardžiui ilgai trukutų, be to, beeidamas jis, ko gero, pamestų kryptį.

Išvirtusį medį Nikas pastebėjo tik ilgokai pasikeikęs. Jeigu jį pavyktų tinkamai paguldyti...

Sėkmę užtikrino tarpo klavišas. Niko žaidėjas tempė, traukė ir stūmė kamieną į tą pusę, kurią jam rodė pelės strėlytė. Kai medis atsidūrė skersai plyšio, Bevardis sunkiai šnopstė, jo gyvybės brūkšnys atrodė truputį sutrumpėjęs.

Nikas kiek įmanydamas atsargiai užkėlė savo herojų ant kamieno – šis pasirodė esąs labai nepatikimas tiltas, nes sulig penktu žingsniu pasirito į dešinę, ir Nikui pavyko išgelbėti savo žaidėją tiktai priverstiniu drąsiu šuoliu į priekį.

5 Šviesa dabar buvo ryškesnė negu pirmiau, tarsi pliūpčiojanti. Tiesiai priešais Niką plytėjo mažutė proskyna, joje degė laužas. Prie jos sėdėjo vienas vienintelis vyriškis ir spoksojo į liepsnas. Nikas nuėmė pirštą nuo pelės klavišo, ir Bevardis kaipmat sustojo.

Vyras prie laužo nejudėjo. Pažiūrėti buvo beginklis, bet tai nieko nereikšė. Galėjo būti magas – tokią mintį piršo ilgas juodas apsiaustas. Galbūt Nikas ką nors sužinos, jei pajudins jį. Vos tik paliestas pelės

rodykle vyras pakėlė galvą ir parodė liesą veidą su labai maža burna. Tą pačią akimirką apatiniame ekrano krašte atsivėrė dialogo langelis.

„Būk pasveikintas, Bevardi, – juodame fone sušvito sidabriškas užrašas. – Tu greitai atėjai.“

Nikas privedė savo figūrą arčiau jo, bet vyras į tai nesureagavo, tik ilga lazda sužėrė degančius laužo pagalius į krūvą. Nikas nusivylė – pagaliau bent ką sutiko šiame tuščiame miške, o tas tik burbtelėjo kelis sveikinimo žodžius.

Tiktai pamatęs kitoje langelio eilutėje blykčiojantį žymeklį suprato, kad iš jo laukiama atsakymo. „Ir tu būk pasveikintas“, – parašė jis.

Vyras juodu apsiaustu linktelėjo.

„Panaudoti medį buvo vykęs sumanymas. Tik vienas kitas Bevardis susiprotėjo tai padaryti. Erebui tu teiki daug vilčių.“

„Ačiū“, – atsakė Nikas.

„Manai, kad reikia eiti toliau? – Mažą to vyro burną iškreipė viltin-gas šypsnyš. Nikas norėjo parašyti „Žinoma!“, bet jo pašnekovas dar nebuvo baigęs kalbėti. – Tiktai sudaręs sąjungą su Erebu galėsi su juo pasigalynėti. Žinok tai.“

„Sutinku“, – atsiliepė Nikas.

Vyras nuleido galvą ir įkišo lazda giliai į laužą. Pakilo žiežirbos. *Viskas atrodo taip tikra, taip tikra.*

Nikas laukė, bet jo partneris nebuvo linkęs tęsti pokalbio. Matyt, buvo pasakęs visa, ko reikia.

Smalsaudamas, ar jis atsilieps pats užkalbintas, Nikas parašė teksto langelyje „p#434<3xxgOjolk–<fiOe8r++“. Tatai, rodos, pralinksmino sėdintįjį prie laužo. Jis kilstelėjo galvą ir šyptelėjo Nikui.

Virtualusis partneris žiūri tiesiai man į akis, pamanė Nikas ir užgniaužė nemalonų jausmą. Žiūri į mane taip, lyg galėtų peržvelgti ekraną.

Paskui vyras vėl užsiėmė savo laužu.

6 Nikas tik dabar pastebėjo, kad pasigirdo tyli muzika: subtili, bet įtai-gi melodija darė jam keistą poveikį.

„Kas tu?“ – įrašė jis į teksto langelį.

Aišku, atsakymo nebuvo. Vyras pakreipė galvą į šalį, tarsi norėdamas pagalvoti. Vis dėlto po kelių akimirku, Niko nuostabai, dialogo lange-lyje pasirodė žodžiai:

„Aš esu Negyvėlis. – Jis vėl pasižiūrėjo į Niką, tarsi tikrindamas at-sakymo poveikį. – Tiktai negyvėlis. O tu esi gyvas. Tiesa, bevardis, bet neilgai. Netrukus gausi pasirinkti vardą, pašaukimą ir visiškai naują gyvenimą.“

Niko pirštai nuslydo nuo klaviatūros. Tai buvo neįprasta, tai baugi-no. Žaidimas į bet kurį klausimą davė prasmingą atsakymą.

Galbūt atsitiktinai?

„Negyvėliai paprastai nekalba“, – parašė jis ir atsilošė kėdėje. Tai buvo ne klausimas, veikiau pastaba. Į ją vyras prie laužo neturės už-programuoto atsakymo.

„Gera sakai. Tai daro Erebo galia.“ – Jis įkišo šaką į liepsnas ir iš-traukė degančią.

7 Truputį nusiraminęs, nors ir nenorėdamas pats sau to pripažinti, Ni-kas patikrino, ar kompiuteris tikrai atjungtas nuo interneto ir ar kas nors iš jo nesišaiपो. Ne. Ryšio su internetu nėra. Šaka Negyvėlio ranko-je dega skaisčia liepsna, jos atspindžiai šokinėja jo akyse.

Kitą frazę Niko pirštai parašė tarsi savaime:

„Kaip jautiesi būdamas miręs?“

Vyras nusijuokė švogždžiu, alsiu juoku.

„Tu esi pirmas manęs to klausiantis Bevardis! – Jis persibraukė ran-ka kaktą. – O jeigu aš paklausčiau: kaip jautiesi būdamas gyvas – ką atsakytum? Kiekvieno gyvenimas kitoks. Tad ir kiekvieno mirtis ki-tokia. – Tarsi norėdamas tai pabrėžti Negyvėlis užsitraukė ant galvos savo apsiausto gobtuvą – šis dabar metė šešėlį ant jo akių ir nosies, liko matyti tik maža burna. – Vieną dieną pats išties tai patirsi.“

Išties. Nikas nusišluostė drėgnus delnus į kelnes. Ši tema jam ėmė nebeapatikti.

„Kur man eiti toliau?“ – parašė jis ir patenkintas suvokė laukias pras-mingo atsakymo.

„O ar nori toliau eiti? Aš tave perspėju. Geriau nereikia.“

„Aišku, kad noriu.“

„Tada pasuk į kairę ir eik palei upelį, kol atsidursi priešais tarpekį. Pereik jį. Tada... tada matysi. – Negyvėlis stipriau susisupo į apsiaustą, tarsi jam būtų pasidarę šalta. – Ir atkreipk dėmesį į žygūną geltonomis akimis.“

Perėjęs pirmuosius žaidimo išbandymus, Nikas turi pasisakyti savo tikrąjį vardą. Jam išdėstomos itin griežtos pagrindinės „Erebo“ taisyklės. Tada leidžiama pasirinkti savo virtualiojo aš lytį, gentį, išvaizdą, profesiją, savybes, ginklus, galiausiai vardą. Taip Nikas iš Bevardžio tampa Sarijumi ir prasideda pirmo lygio žaidėjo išbandymai.

- 8 Bet apie Bladvorko šakojimąsi gnomas nepasako nė žodžio.
– Jūsų šeimininkas perduoda žinią: kapų plėšikai niokoja šventąsias vietas. Nugalaukite juos, ir jūsų grobis bus jūsų. Pirmyn! Išsiskirstykite, pasidalykite, prie darbo!
Jis vienu rankos mostu užgesina laužą ir vėl neria į krūmus.
Ką dabar darysime? – nori paklaust Sarijus, bet užgesinus laužą dingsta ir galimybė kalbėtis. Ar kiti žino, kur tos šventosios vietos? Matyt, ne, nes bėga į skirtingas puses. Bladvorkas traukia per tankmę į kairę, Keskorianas seka jam įkandin.
- 9 Kad neliktų vienas, Sarijus seka paskui Sapujapą. Nykštukas nelabai greitas, o Sarijus vis dėlto pasirinkęs ištvermę. Jiedu traukia tiesiai per mišką, čia juos pasitinka tamsa ir grėsmingi garsai. Sarijus stengiasi neatsilikti nuo Sapujapo, bet jo ištvermė mažėja sulig kiekvienu žingsniu. Ar dėl to, kad jis pirmo lygmens? Sapujapas risnoja pamažu, bet nesustodamas. Jei Sarijui reikės pailsėti, nykštukas nelauks. Kodėl turėtų laukti?
Ištvermės brūkšnys tamsėja be perstogės. Sarijus sunkiai šnokuoja, jo kvėpavimas tankus, jis pradeda klupinėti. Kad galėtų bent kiek atsipūsti... Bet Sapujapas braunasi per mišką kaip garvežys, ir Sarijus nenori atsilikti. Tad bėga, vis dirsčiodamas į mėlynąjį brūkšnį. Galiausiai

atsiduria priešais pakilumą, nelabai stačią, bet ne jo galioms. Krinta be jėgų ant žemės. Sarijaus krūtinė tankiai ir sunkiai kilnojasi, o Sapujapas dingsta pomiškyje.

Tenai, kur jis guli, jau girdėti kovos triukšmas – žiūrėk tu man, Bladvorkas rado kelią ir dabar, matyt, daro visa, kad pateisintų savo vardą. Sarijus palengva stojasi, svyruodamas iš didžiulio nuovargio. Šiaip ar taip, žino kryptį ir eis kovos garsų link. Jeigu jam dar liko kapų plėšikų – gerai. Jeigu ne, ką darysi.

Atsargiai, stengdamasis taupyti jėgas, jis eina toliau. Netrukus kairėje vėl išnyra ta juoda siena. Sarijus kvėpteli, paskui ima kapoti kardu juodus jos akmenis, tikėdamasis vėl rasti užrašą, kad šis jam padėtų.

Siena trupa, bet niekas nepasirodo. Jis paėjęja galiuką nuo sienos į mišką ir darsyk pabando rasti landą. Tačiau priešais save mato tik juodus akmenis, nieko daugiau. Nusiminęs kerta kardu, šįkart į medį. Tada iš jo viršūnės kažkas pakyla ir nuskrenda, dusliai plakdamas orą sparnais.

Paukštis, matyt, ne vienintelis Sarijaus pabaidytas padaras. Tankiuose krūmuose, vos už kelių žingsnių, kažkas sušlama. Ir sužiba.

Sarijus tebelaike rankoje kardą, jis pribėga prie brūzgų ir kerta ant nuomonės. Kažkas surinka, sužvanga. Po akimirkos iššoka į kauką panašus padaras geltona oda, raukšlėta kaip pergamentas. Jo petys smarkiai kraujuoja, bet padaras vis tiek nepaleidžia kažkokių blizgančių daiktų, laiko apglėbęs rankomis.

Sarijus puola jam įkandin, smogia kardu, bet nepataiko. Kaukas pameta daiktą, panašų į sidabrinį dubenį, ir bėga toliau. Kitu kirčiu Sarijus smarkiai sužeidžia kapų plėšikui koją, šis surinka ir pargriūva, bet nepaleidžia savo grobio. Sarijus nedvejoja. Jis smogia kaukui kartą, kitą, kol tas nustoja...

- 10 – Nikai!
...judėti. Plėšiko rankos atsileidžia. Ant žemės nukrinta šalmas, trumpas durklas...
– Nikai! Ką tu ten žaidi?
– Vėliau paaiškinsiu.

...amuletas ir daiktai, panašūs į blauzdenes. Sarijus skubiai viską suranka, bet tenai dar kažko esama, kažkokio...

– Tas žaidimas naujas? Kur tu jį gavai?

– Paskui, gerai? Duok man vieną minutę!

Teisingai. Plėšikas pametė dubenį. Kurgi jis? Nusirito, kad jį kur! Turėtų rasti. Jis naršo krūmus.

– Ar tu jau valgei?

– Po šimts, palauk minutę, gerai?

Štai tas dubuo. Atsiritęs prie medžio. Jam už nugaros kažkas staiga pokšteli, baisingai garsiai. Jis atsigręžia.

Tai tik mama užtrenkė duris.

- 11 Virtuvėje dideliame puode kunkuliavo vanduo. Mama stovėjo alkūnėmis atsirėmusi į indaują ir vartė moterų žurnalą. Jos taurėje raudonojo vyno buvo likęs tik gurkšnis.

– Atsiprašau už tai, kas ką tik įvyko. – Nikas nužvelgė mamą iš nugaros. Per jos juodus plaukus ėjo dvi naujos oranžinės sruogos, jos jam nepatiko.

– Valgysim makaronus su gatavu padažu, – pasakė ji nepakeldama galvos. – Tai viskas, ką šiandien galiu pasiūlyti. – Mama nusižiovavo. – Ką ten veikei, kad buvai taip užsiputojęs?

– Ak, nieko. Atsiprašau, aš elgiausi idiotiškai.

– Teisybė. – Mama atsigręžė ir šyptelėjo. – Įdomioj vietoj sutrukdžiau?

– Taip. – Jis jautė pareigą išsamiau pasiaiškinti. – Tik šiandien gavau.

Nuotykių žaidimas. Išties neblogas.

Mama supylė makaronus į verdantį vandenį.

– Tikiuosi, pamokų nepamiršai?

– Aišku, – atsakė Nikas, šypsena slėpdamas melą.

- 12 Ėjo 23 valanda. Virš rašomojo stalo dūzgė elektros lemputė. Kažkas gretimoje gatvėje pastatė automobilį. Bute, atsiduodančiame pomidorų padažu ir česnakų milteliais, tvyrojo alsis tylą.



Pavalgęs Nikas skubiai brūkštelėjo anglų kalbos rašinį. Tada įsijungė kompiuterį ir paleido Erebę. Kelias minutes nervingai laukė, kol ekrane išnyks juoduma ir pasirodys raudonas užrašas. Tik tada pastebėjo, kad su palengvėjimu iškvėpė orą – buvo jį sulaukęs, kol žaidimas įsijungs.



Aptariame tekstą

1. Kokius namus randa grįžęs Nikas? [1]
2. Ką ir kaip jis ruošiasi daryti? Apie ką pagalvoja, sėsdamasis prie kompiuterio? [1]
3. Apie ką ir kaip kalbasi broliai per ICQ programą? Kokį reikalą aptaria? Kam ir kodėl tas reikalas svarbus? [1]
4. Kokie brolių santykiai išryškėja per pokalbį? Kas nuvilia Niką? Kodėl jis to neišsako broliui? [1]
5. Ką po pokalbio su broliu dar nuveikia Nikas, sėdėdamas prie kompiuterio? [1]

6. Ką prieš paleidžiant „Ereba“ Nikui pataria vidinis balsas? Kas jį nugali? [1]
7. Kas paaiškėja, įkišus kompaktinę plokštelę į kompiuterį? Papasakokite, kokį vaizdą rodo instaliacijos langas kompiuteryje. [2]

Tyrimas

Pasidomėkite žodžio „Erebas“ kilme ir reikšme. Kaip ji susijusi su pirmaisiais žaidimo vaizdais ekrane?

8. Kaip jaučiasi Nikas, prieš paleisdamas naują žaidimą? Kaip suprantate posakį „paširdžiuose ėmė bėgioti skruzdėlės“? [2]
9. Kuo dar pasirūpina Nikas, prieš spustelėdamas įdiegimo mygtuką? [2]

Tyrimas

Pasidomėkite, kas yra kompiuterių virusai. Kuo jie pavojingi? Raskite informacijos apie antivirusines programas. Nuo ko jos apsaugo? Kodėl jos vis atnaujinamos? Pasikalbėkite apie tai su informacinių technologijų mokytoju. Parenkite apie tai pranešimą ir pristatykite bendraklasiams.

10. Papasakokite, kaip Nikui sekasi paleisti žaidimą. Pacituokite, kokiais žodžiais apibūdinama laukimo būseną. Kaip tą būseną atskleidžia Niko veiksmai? [2]



Rašome tekstą

Sugalvokite arba prisiminkite kokią nors situaciją, kai ir jums teko ko nors nekantriai laukti. Kur ir kada tai buvo? Keliais sakiniais aprašykite tą situaciją. Pavartokite vaizdingų būdvardžių, veiksmažodžių, frazeologizmų. Galite pasinaudoti rastaisiais skaitytame tekste.

11. Kokių priemonių Nikas imasi, norėdamas paspartinti žaidimą? Kokią jo būseną tai išduoda? [2]
12. Kokias galimybes siūlo pagaliau ekrane pasirodę tvinkčiojantys žaidimo pradžios žodžiai? Kaip į tai reaguoja Nikas? [2]
13. Ką Nikas galvoja apie savo kompiuterį? Kodėl šiuo metu tai svarbu? [2]
14. Kokie pirmi Niko įspūdžiai, pradėjus žaisti? Papasakokite, kokį vaizdą Nikas pamato prašviesėjusiame ekrane. Kaip jis bando perprasti žaidimą ir kaip elgiasi su savo žaidėju? [3]
15. Kokias bendraklasių nuomones apie šį žaidimą prisimena Nikas? Kaip jas vertina? [3]
16. Kuo remdamasis Nikas bando toliau vesti savo žaidėją po pirmo nepavykusio bandymo – neradęs, ko būtų galima paklausti? [3]
17. Kaip Niko Bevardis eina per žaidimo erdvę? [3]
18. Kas Nikui daro ypatingą įspūdį šiame žaidime, kaip jis tai įvertina? Pacituokite. [3]
19. Kaip Nikas stebi savo žaidėjo savijautą? Kaip pagelbsti, kai jis pavargsta? [3]
20. Kas buvo matyti iš aukštai, Niko virtualiajam „aš“ įsilipus į medį? Papasakokite. Raskite tekste žodžius, kuriais Nikas įvertina atsivėrusį vaizdą. [4]
21. Kaip Nikas įvertina savo kaip žaidėjo pastangas ir įžvalgumą? Kokia viltis nušvinta, stebint aplinką iš viršaus? [4]

22. Su kokia kliūtimi susiduria iš medžio išlipęs ir toliau einantis Bevardis? Kaip ją įveikia? Ar šiai kliūčiai įveikti užtenka vien tik fizinių Niko žaidėjo pastangų? [4]
23. Kaip apibūdinamas prie laužo sutiktas vyriškis? Kaip jis atrodo, ką veikia? [5]
24. Kas naujo atsiranda žaidime, atsivėrus dialogo langui? Kaip ir apie ką Nikas kalbasi su prie laužo sėdinčiu vyru? [5]
25. Kaip įvertinamos Niko-Bevardžio pastangos pereiti plyšį? Atsakydami pacituokite. [5]
26. Apie kokią sąjungą kalba vyras? Kodėl Nikas iš karto sutinka? [5]
27. Kas žaidime itin stebina Niką? Kaip jis patikrina savo įtaką žaidimo veiksmui? [5]
28. Kas suglumina Niką, kai virtualusis partneris pažiūri į jį iš ekrano? Kokį jausmą patiria Nikas? [5]
29. Kuo dar papildomas žaidimas? Kokį poveikį tai daro Nikui? [6]
30. Ką sėdintysis prie laužo atsako į Niko klausimą „Kas tu?“ Koks skirtumas tarp jų pabrėžiamas? Kokios užduotys laukia Bevardžio? [6]
31. Kaip Niką paveikia sėdinčiojo prie laužo atsakymas? Kaip Nikas tikrina Negyvėlio galias? [6]
32. Kodėl Nikas pasitikrina, ar kompiuteris tikrai atjungtas nuo interneto? Kokį savo įtarimą jis paneigia? [7]
33. Perskaitykite vaidmenimis 7-ojo epizodo dialogą. Skaitydami pasistenkite sukurti atitinkamą pokalbio nuotaiką. Kaip vyriškis vėl pabrėžia Niko-Bevardžio ypatingumą? [7]
34. Kodėl pokalbis su sėdinčiuoju prie laužo Nikui ėmė nebepatikti? Kas išduoda Niko susijaudinimą? [7]
35. Dėl ko ir kaip vyriškis perspėja Niką-Bevardį? [7]
- ***
36. Kokią užduotį gauna žaidėjai ir kaip elgiasi, norėdami ją atlikti? [8]

37. Kodėl Sarijus pasirinko sekti paskui Sapujapą ir kaip jiems sekėsi eiti mišku? Kokie žaidėjų tarpusavio santykiai išryškėja? [9]
38. Kaip jaučiasi netekęs jėgų Sarijus? Apie ką jis mąsto, kaip elgiasi? [9]
39. Kaip Sarijus pasinaudoja kardu? Kaip ir kodėl nukauna kauką? [9]
40. Kas pertraukia Sarijaus veiksmus? Kas rodo, kad Nikas yra labai įsitraukęs į žaidimą? [10]
41. Kaip Nikas atsako į mamos klausimą apie valgį? Kaip manote, kodėl? [10]
42. Kas vyksta Niko namų virtuvėje? Ką veikia mama? [11]
43. Kodėl Nikas, atėjęs į virtuvę, atsiprašinėja mamos? Ką jis sako? Kaip mama komentuoja jo elgesį? Kokios detalės rodo, kad ji nepyksta? [11]
44. Kodėl Nikas mamai pameluoja apie pamokų ruošą? [11]
45. Kaip ir kada Nikas atlieka namų darbų užduotis ir ką veikia po to? Kodėl su palengvėjimu atsikvepia? [12]
46. Kas rodo, kad Nikas labai jaudinosi, vėlai vakare vėl įsijungdamas žaidimą? [12]



Apibendriname

1. Kokiose erdvėse vyksta šio pasakojimo ištraukų veiksmas? Raskite tekste vietas, kuriose aprašoma žaidimo erdvė ir Niko namai. Kokį įspūdį kelia Niko namų aplinka? Kuris vaizdas patrauklesnis?
2. Kuriose šių ištraukų vietose abi erdvės ir jiems priklausantys veikėjai priartėja ar net susiliečia? Kur Nikas buvo atsidūręs, kai jį pakvietė mama?
3. Pagal namus daug ką galima pasakyti apie juose gyvenančius žmones. Ką Niko namai sako apie berniuką ir jo mamą?

4. Kokie Niko santykiai su mama ir broliu? Ar Nikui pakanka jų artumo? Pagrįskite savo atsakymą.
5. Kodėl žaidimo erdvė net kelis kartus pavadinama tikroviška? Kas Nikui žaidime kelia tikroviškumo įspūdį? Kaip tai jį veikia?

Diskusija

Tikroviškumas ekrane, žaidime žavi ir užburia, o pati tikrovė dažnai nuvilia, atrodo nuobodi. Kodėl taip atsitinka? Ar galima sakyti, kad Nikas bėga į kompiuterinių žaidimų pasaulį nuo jį supančios realybės? Kokie turi būti namai, kad juose vaikas ar paauglys jaustųsi gerai?

6. Ką reiškia, kai tekste kuris nors žodis ar sakinytis parašomas pasviruoju šriftu (kursyvu)? Raskite tokias šio pasakojimo vietas ir jas aptarkite.
7. Ką apie žaidimą sako jo pradžios simboliai (bokštas, kardas su raudona skepeta), tamsus ekranas, ilgas įdiegimas, raudonai tvinkčiojantys žodžiai?
8. Kaip jaučiasi Nikas prieš pradėdamas žaisti, kol įdiegiamas žaidimas?
9. Palyginkite šio žaidimo pradžią, kai Nikas ieško kokių nors užduočių ar tikslų nuorodų, ir N. Vaitkevičiūtės kūrinyje „Vai-vorykščių arkos“ aprašytą tautų tarybos atstovų rengimąsi į kelionę ir pokalbį apie jos tikslus.
10. 4-ame epizode Nikas supranta, kaip gali valdyti žaidimo veikėją, kuris pavadinamas virtualiuoju *aš*. Niko Bevardis užlipa į medį ir, „kai jis tvirtai įsitaisė, Nikas išdrįso apsidairyti“. Kas dairosi iš medžio, Bevardis ar Nikas?

11. Koks yra Niko vedamas Bevardis? Kaip jis pasikeičia, gavęs vardą ir pirmo lygmenį žaidėjo statusą? Kaip manote, ar jį galima šiame žaidime laikyti Niko antruoju *aš*, panašiu į tikrąjį Niką?
12. Išrinkite teksto nuorodas, kokius realius veiksmus Nikas atlieka nuo to momento, kai atsisėda prie kompiuterio, iki to, kai nuo jo atsitraukia ir išeina į virtuvę (pvz., eina į virtuvę ir atsineša gerti, keikdamasis krinta ant kėdės...). Kiek ir kokių veiksmų atlieka žaidimo Bevardis, vėliau Sarijus? Palyginkite tikrojo Niko ir jo virtualiojo *aš* veiksmų gausą bei intensyvumą.
13. Apie ką Nikas kalbasi su prie laužo sutiktu vyru? Kaip jam patinka tokios temos? Kiek jos įprastos kasdieniame gyvenime?

Tyrimas

Pasidomėkite (paieškokite informacijos internete arba apklauskite kuo daugiau žmonių, žaidžiančių kompiuterinius žaidimus), kokios populiariausios virtualių žaidimų temos. Pristatykite jas bendraklasiams ir aptarkite, kodėl jos tokios.

14. Žaidimo pradžioje paslaptinis vyras prie laužo kelis kartus pabrėžia Niko-Bevardžio ypatingumą, šaunumą, originalumą. Kaip manote, kodėl? Kokia psichologinė gudrybė čia panaudojama?
15. Kartais žaidimas imdavo gąsdinti Niką, kelti jam nerimą. Kodėl? Raskite tekste tas vietas. Kaip elgiasi Nikas, net ir jausdamas, kad žaidimas jį baugina?

Diskusija

Niką žaidimas baugina, bet jis nori ir toliau žaisti. Ar jūs, žaisdami kompiuterinius žaidimus, esate patyrę panašių išgyvenimų? Kokių dar emocijų, jausmų esate patyrę žaisdami? Kas kompiuteriniuose žaidimuose jus labiausiai traukia, vilioja, žavi, stebina ar glumina, baugina, gąsdina? Ar tai, kad žaidimas labai tikroviškas, visuomet baugina? Papasakokite, pasidalykite savo patyrimu. Įvertinkite, ar Niko žaidžiamas žaidimas iš tikrųjų baisus.

16. Kaip Niko emocijos iš realybės persikelia į virtualybę? Surašykite visas Niko emocijas, patiriamas žaidžiant. Aptarkite jų kaitą ir įvertinkite intensyvumą. Kaip apskritai vertinate tokį Niko įsitraukimą į žaidimą?
17. Kiek galėjo trukti visas skaityto pasakojimo laikas? Įrodykite, kad per šį laikotarpį naujasis žaidimas užvaldo, pavergia iš pradžių nepatikliai į jį žiūrintį Niką.
18. Dirbdami poromis ar grupėmis, užpildykite lentelę apie kompiuterinių žaidimų ir žaidimų realybėje privalumus ir trūkumus. Kokie žaidimai (realūs ir virtualūs) populiariausi jūsų klasėje? Sudarykite jų dešimtuką. Parašykite penkias priežastis, kodėl jums patinka ar nepatinka pasinerti į kompiuterinių žaidimų pasaulį. Aptarkite šias priežastis su bendraklasiais. Kokios kompiuterinių žaidimų grėsmės kyla dabartinei kartai? Papasakokite, su kokiais kompiuterinių žaidimų sukeltais pavojais esate susidūrę patys.

Kompiuteriniai žaidimai		Žaidimai realybėje	
Privalumai	Trūkumai	Privalumai	Trūkumai

Tyrimas

Apklauskite savo tėvus arba kelis suaugusiuosius ir surašykite, kokie žaidimai buvo populiariusi jų vaikystėje ar paauglystėje. Kurie žaidimai ir kodėl juos labiausiai įtraukdavo? Sudarykite tų laikų populiariausių žaidimų dešimtuką ir palyginkite su jūsų sudarytu šių laikų žaidimų dešimtuku.

19. Kaip jūsų kompiuterines aistras vertina tėvai? Kokius argumentus teisingamiesi jūs pateikiate?