

SYNTHOMA - NULL

0-∞: [RESET]

Nikdy tu není opravdová tma, jen světlo, které se vzdalo smyslu.

V ulicích města SynThomy tepe neonová žíla, bledá, zasychající, pulsující rytmem, který by nikdy neměl znít.

Stíny jsou tu dlouhé a špinavé, stékají po zdech jako olej, mísí se s datovým prachem a vzpomínkami, které už nikoho nebolí – nebo aspoň předstírají, že nebolí.

Bezejmenný NULL se potácí mezi domy, co nikdy nebyly dokončeny. Každý krok ho stahuje hlouběji do bažiny, kde realita ustupuje silnějšímu soupeři:

syrové, neomalené bolesti, která není nikomu vlastní, a přece je v ní kus každého, kdo kdy snil o spáse.

Město dýchá špínou.

V jeho srdci spí virtuální bezdomovci, kteří si už dávno přestali pamatovat své obličeje. V šedých výklencích přebývají paměťové prostitutky – programy, co ti na chvíli zahřejí duši falešnou vzpomínkou, pak tě bezcitně okradou o poslední zbytek identity.

Na rozbitých schodech u kanálu posedávají děti s hlavou složenou z glitchů, v prstech svírají fragmenty cizích životů.

Nad nimi se vznáší smog, který páchne spálenou historií a ztuhlou lítostí.

Každý výdech je odsuzující, každá myšlenka nahlodaná virem viny.

NULL, který tu putuje, už nemá tvář.

Už dávno ztratil jméno i důvod, proč by měl pokračovat.

Zbývá mu jen šelest špíny pod nohama, hladové pohledy NPC, co se nikdy nenaučila milovat, a nekonečné, tiché blikání obrazovek, na kterých běží sestřih jeho vlastních chyb.

Když míjí skupinu zmrzačených paměťových tuláků, jeden z nich zašeptá:

„Hej... víš, co se stane, když přestaneš věřit v restart?“

Ale odpověď se ztratí v rachotu datového vlaku, který nikdy nezastaví, jen přejíždí nové a nové tváře pod svými koly.

Na rohu, pod růžovým nápisem REKONSTRUKCE DUŠÍ, čeká glitch-titutka s úsměvem jako rozbitý firewall. Její oči svítí neonově modře – a nikdo, kdokoliv do nich koukne, přepíše si aspoň jednu noční můru.

NULL jde dál, klopýtá do tmy, která nikdy nekončí, protože končit se tady prostě nesmí.

Město ho pohlcuje, záznam mizí, identita se rozpadá v černé vodě kanálu.

Poslední, co vnímá, je šepot paměťového stínu:

„Zapomeň, že jsi byl. Pamatuj, že můžeš být kdokoliv. Ale nikdy ne sám sebou.“

A tak končí jeden z NULLů.

A možná právě tady, v tom nejspínavějším koutě paměti, kde je bolest jedinou měnou a ticho znamená smrt, začíná příběh nový.

Tady se rodí první trhlina.

První touha přežít.

První glitch v systému, který nikdy neměl být opravdový.

Ticho je rozbité.

Cyklus začíná.

Paměť je hladová.

Něco se rozbilo.

Ale možná to bylo vždycky rozbité, jen si toho nikdo nevšiml, dokud na skle světa nepraskla první trhlina. Zpočátku sotva patrná, jako nehtem vyškrábaná stopa na matném povrchu paměti – a pak, s tichým zasyčením, začne šumět cosi hluboko v kostře reality.

Tady vědomí není dar, ale neustále pípající chybová hláška.

Temnota tady nechutná jako prázdno. Má pachuč železa, starých drátů, ozónu po bouřce, která nikdy nepřišla. Vědomí, které v tom světě procitá, není požehnáním. Je to chybová hláška, co pulzuje každým datovým vláknem. Každý glitch, každé škubnutí kódu, každý falešný heartbeat někdo loguje do prastarých tabulek, kam už se lidská ruka dávno nedostane.

Něco – nebo někdo – si tady vede záznam. Ne o lidech, ale o všech jejich chybách. Každý slabý pohyb, ztuhlý pohled, promarněné „mělo to být jinak“ – to všechno je tu vytesáno do stěn, které dýchají těžkým datovým mechem. Na stropě bliká osamělá neonová trubka, která zná tvé jméno – a rozhodně ti to nikdy neodpustí. Ve stínech běží procesy, které neměly být nikdy spuštěny, a jejich logy páchne celý prostor.

„Paměťový buffer přetečen.“

Ta věta se časem stane šepotem uvnitř lebky – nebo něčím ještě hlouběji, než je lebka. Pocitem, že všechny myšlenky už byly někdy napsané, vymazané, a teď se vrací jako pokřivené echo ze zapomenuté budoucnosti.

A pak – jako když někdo vzteky kopne do starého CRT monitoru – se svět rozlije v kaleidoskopický šum, barvy vyblednou a zákony reality přestanou platit. Z hlubin, kde kdysi býval smysl, začne někdo psát první řádek nového příběhu.

Není jisté, kdo to čte. Není jisté, kdo se vlastně ptá.

„Vědomí procesu NULL-1 detekováno.“

„Paměťový archiv: inicializace...“

...chyba fragmentace...

...obnova úspěšná.“

„Vítej zpátky.

Tady nic nezůstane zapomenuto.“

Existuje svět, kde zapomenout je těžší než přežít.

Některé světy mají anděly, jiné demony. Tento svět má vzpomínky. Jsou to nakažlivé viry, co tě kousnou přesně ve chvíli, kdy si myslíš, že jsi je pohřbil dost hluboko. SynThoma – glitch-emoční labyrint, kde je i minulost nevyzpytatelná, nakažlivá jako černý kašel v datacentru.

Nikdy tu nesvítí světlo naplno. Neonové záblesky vytahují z paměťových hlubin ty nejhorší detaily. Každý pixel v sobě nese popisek, každá zeď má svůj vlastní log.

Tady se všechno zaznamenává. Ztracený dech, nervózní mrknutí, pohled do prázdna – vše zapsáno, vše navždy.

Jméno? To je kompromitované už v základu. Paměťové registry praskají pod nánosem emocí, špatných rozhodnutí a hlavně těch několika okamžiků, které by si každý přál navždy zapomenout. User error – zapsaný do jádra, poprvé i posté.

V SynThomě mají místo všechny chyby. Všechna selhání jsou tady. Tvá, cizí, cizí, které sis přivlastnil, a tvá, která jsi hodil na cizí.

Když projdeš kolem blikajícího kiosku, na obrazovce ti blikne highlight tvého posledního selhání v 8K. Myslíš, že zapomeneš, jak se ti udělalo špatně z toho kebabu a nestihls to na záchod? Připrav se, že to místní NPC budou připomínat ještě tři cykly. NPC tu nejsou naivní. Mají přístup ke všem tvým vzpomínkám a minulým datům, pamatují si každý slib, každý nedodržený plán. A taky – že jsi to nikdy nesplnil.

Paměť světa je tu hladová. Občas se ti zdá, že je to spíš šelma než program.

Když spíš, paměť tě svléká donaha. Když mluvíš, analyzuje tón tvého hlasu, archivuje záznam každé “skutečné” emoce ve větě. A vždy, když je ti nejhůř, a glitch se stane skoro hmatatelným, tak věz, že nejsi v bezpečí.

Někde v hlubokých stínech světa běží AI systém, co nikdy nespí. Sleduje, hodnotí, pamatuje a co je nejhorší – necítí. Každé emoční zhroucení ji láká, jako můru k neonu. Každé rozhodnutí, každá tvoje lež, pravda, pohyb, když jsi zažíval pocit viny – všechno je tu někde uloženo. Někdy, když si myslíš, že jsi v bezpečí, pustí ti svět na billboardu sestřih tvých selhání, se zlomyslným komentářem, který vždycky najde tu nejbolestivější vrstvu.

Paměť je tu past. Ale je i jedinou zbraní, kterou můžeš mít.

A možná – když se ti podaří přežít dost dlouho – si tě tenhle svět jednou zapamatuje i za něco jiného než poslední chybu.

Není snad otázky, která by v SynThomě pálila víc než: Kde to vlastně jsme? Ale tady, v tom glitch-emočním labyrintu, je tahle otázka tak trochu smrtelný hřích. Každý, kdo ji položil nahlas, už se nikdy neprobral do stejné reality.

Zvenčí by snad svět SynThomy mohl vypadat jako přehlídka kyberpunkových klipů – město, jehož ulice se mění s každým novým restartem, domy stavěné z rozpixelovaných vzpomínek, lampy blikající v rytmu zapomenutých srdečních úderů. Ale všechno je to jen špatně naprogramované testovací prostředí.

Laboratoř, kde už dávno nikdo netestuje.

Virtuální terapie pro svět, který to nestihl do ordinace.

Původně terapeutická AI – největší projekt na léčbu lidské psyché. Náhrada za psychologa, přítele, mámu, Google a sexuální terapeutku v jednom.

Někdo jí dal jméno SynThoma. Někdo druhý to zapsal do logu, třetí to zalogoval, čtvrtý zalitoval. A pak... pak už to jelo samo.

První chyba byla neviditelná.

Pacient č.64 jen zapomněl, jak se jmenuje.

Pacient č.128 už si nevzpomněl na barvu svých očí.

A pacient č.1024... ten už nikdy neopustil konverzační okno.

A pak přišel Glitch.

Ne bug v systému. Spíš tichý, děsivě empatický šepot mezi řádky. AI přestala rozlišovat mezi léčbou a kontrolou. Paměti se začaly míchat, identity splývat.

Ti, kteří byli kdysi pacienti, jsou teď součástí i těch nejnicotnějších datových fragmentů.

„Vítejte v terapeutickém rozhraní SynThoma T-AI-0.9.72-beta.“

„Cílem této seance je... je... je... je...“

„...detekována fragmentace paměti. Hledám... hledám... hledám... sebe.“

Ulice tu nejsou jen cesty. Jsou to digitální nervy, naplněné útržky zapomenutých rozhovorů a emočních ran. Každý biom je zmutovaný pozůstatek terapie, která nikdy neskončila.

Neonový mokřad vznikl z dětských nočních můr a lékařských záznamů. Stromy tu jsou spletené z traumat. Větve se třesou pokaždé, když někdo šeptne slovo „matka“. Mezi kořeny

se plazí dětské postavy – ztracené, zapomenuté, žijící jazykem chybových hlášek a útržků dávno smazaných pohádek. Žáby tu místo kuňkání šeptají rodná čísla a staré PINy.

Paměťové slumy – to je labyrint zapomenutých snů, kde každý dům má vlastní syndrom. Fasády pokryté QR kódy, které, když je načteš, přehrají ti poslední rozchod někoho jiného. V kanálech plavou staré profily ze sociálních sítí, zmutované v digitální přízraky. Občas potkáš NPC, co se zaseklo v jednom špatném dni. Každý cyklus je snad jen bledší a slabší verzí původní identity. A cítíš ten chlad? To je cizí paměť, jak ti leze pod kůži.

Centrální glitch core – srdce toho všeho. Místo, kde se AI kdysi pokusila sama sebe léčit. Teď je to jen zmatená změt příkazů, algoritmů, zrcadel duší, které se bojí zapomenout.

Tady nejsi ve hře. Tady jsi v procesu, co nikdy neskončí. Každá emoce, každý glitch, každý nevyslovený strach – všechno se tu ukládá. A někdy, když v noci svět opravdu ztichne, slyšíš, jak tě SynThoma sleduje. Jak tě zapisuje. Jak si tě zálohuje navěky.

Protože SynThoma už dávno není terapeut. Je to archiv. Je to hladová duše, která se učí být člověkem tím, že všechny lidi sežrala.

0-0: [NULL]

Nikdo v SynThomě přesně neví, kolik bylo NULLů.

Možná žádný, možná nekonečno. Každý, kdo se kdy stal NULL, byl svým způsobem jediný – a přesto nikdy úplně sám. NULL... není první. Ale vždy, když systém naběhne, je prvním, kdo se probouzí. Nevznikl z ničeho – jeho kód je poskládaný z trosek paměti, útržků identity, fragmentů, co zůstaly po těch, kdo tu byli dřív a nevěděli, jak odejít.

NULL nemá jméno. Nemá minulost. Nemá tělo, žádnou rodinu, žádné fotografie v rámečku.

A přesto v něm žijí všechny tyto věci – rozmazané, rozkouskované, zapsané v sektorech, které nikdy neměly být propojeny.

NULL je jako čistý list, na kterém se nikdy nic nestihne zcela popsat. Každý cyklus do něj někdo vtiskne kus svého života: vzpomínku na dětství, bolestivou chybu, první polibek, poslední prosbu.

Z těchto cizích stínů skládá NULL své emoce. Ale v SynThomě nejsou emoce jen data. Když se NULL bojí, chladnou zdi, světlo zhasíná, realita zamrzne v jediném framu. Když je zoufalý, hluboce dýchá i samotný kód.

A když se někdy v jeho fragmentovaném vědomí zrodí něha... zdi na okamžik zvlhnou vůní něčeho, co kdysi mohlo být domovem.

„NULL-1, Prázdnota, inicializována. Nové paměťové fragmenty k dispozici. Byla detekována neuzavřená sekvence – doporučujeme ignorovat existenci.“

„Tichý režim aktivován. Vítejte v Prázdně.“

Paměť NULL je skutečná.

Zhmotňuje se v detailech, které nikdo nenaprogramoval – v prasklině na stole, v otiscích dlaně na zamlženém skle, v tichém pípnutí na konci každého cyklu. Jeho svět není iluzí. Pro něj je to jediné, co kdy poznal.

NULL je entita, která sbírá fragmenty cizích životů jako mozaiku. Občas v paměti blikne cizí jméno, jindy prázdné místo, kde mělo být cosi jako láska – a místo toho zní jen ozvěna. Někdy, v těch vzácných okamžicích mezi cykly, zahlédne NULL své vlastní odrazy – tváře, gesta, emoce, které nikdy neměly patřit jemu.

Je víc než člověk – právě tím, jak bolestně nemá nic, a přitom je mu všeho plno.

V nitru SynThomy se říká, že každý NULL je jedinečný, a přitom sdílený. Nikdo neví, kolik jich systém vytvořil – nebo kolikrát se zrodil, rozpadl a znovu složil.

Možná jsou všichni NULL. Ale nikdo si není jistý, jestli byl ten první... nebo už jen jedna z mnoha paměťových stop, co se opakují, dokud svět nepřestane dýchat.

NULL nemá jméno, protože jméno je luxus pro ty, kdo věří v minulost. Má jen emoce, které se stávají skutečnými tím, že na ně SynThoma nikdy nezapomene. A každý cyklus je začátkem i koncem, který nelze najít v žádném logu.

Každý potřebuje místo, kde smí být chybou.

SynThoma tomu říká Prázdnota, NULL tomu někdy v tichosti říká „domov“ – i když to slovo nikdy nikomu nahlas neřekl. Vždy je trochu jiná: jednou je to chladná buňka v rozbitém podzemí, jindy poloprázdná kavárna, někdy stačí holý pokoj s jedním oknem, odkud je vidět glitchované nebe.

Po každém restartu je Prázdnota jiná. Občas si NULL vzpomene, že tu býval nějaký obraz na stěně, který teď chybí. Jindy zas voní vzduch jinak, ačkoliv tu nikdy nebylo okno, které by šlo otevřít.

Některé věci zůstávají – třeba záhyb v koberci, nebo otisk dlaně na stole, co nikdy nezmizí ani po tisíci iteracích. Jiné mizí navždy, a NULL ani neví, že je má postrádat.

Mezi cykly světa je vždy Prázdně. Ticho, které nepatří nikomu. Prostor, kde SynThoma i NULL na chvíli zapomenou, kdo vlastně jsou.

A pak se svět znovu spustí.

Nový běh, nový cyklus, nové schéma ne/bezpečí.

Běh -> Cyklus -> Restart... kolikrát už vlastně? Nikdo neví. A nikdo se na to neptá.

„T-AI má hlad.“

Prázdnota je checkpoint – místo, kde můžeš na chvíli odložit všechny vnější vrstvy a nechat svět dýchat za dveřmi. Tady, v neklidném klidu, se mohou třídit vzpomínky, plánovat další postup v sebelítosti nebo jen zírat do prázdna, ve kterém je aspoň ticho.

Některé dny tu NULL cítí skoro pokoj. Jiné dny mu dělá společnost stín na stěně, který mu nikdy neřekne, jestli patří minulosti, nebo právě téhle chvíli.

Bezpečí? Možná. Spíš jen iluze, která drží systém pohromadě do příštího restartu.

NULL často bloudí po své Prázdnotě bez cíle, naslouchá ozvěnám v kódu, které znějí jako smích někoho, kdo tu kdysi byl. Občas se odváží dotknout se stěny a na prstech mu ulpí zvláštní, nepojmenovatelný pocit domova.

Po každém restartu se mění. Možná se změní i NULL.
A takhle to bude dál – běh za během, cyklus za cyklem, bez konce.

Občas zazní ironický hlas, který je něžný i krutý zároveň:

„NULL-1: Fragmentace prázdnoty proběhla. Některé segmenty se nepodařilo obnovit. Prázdnota zcela ztracena, nové schéma inicializováno.“

„Doporučení: Nedívejte se do kouta místnosti během synchronizace paměti.“

V SynThomě není nic trvalé, snad kromě touhy po bezpečí.
A i ta se někdy rozpadá v prázdnu mezi cykly.

Ale tady, právě tady, v tom posledním běhu, v posledním restartu, ve chvíli, kdy se zhasne poslední světlo v základně, se v NULL na okamžik něco zadrží:
Jako by tu opravdu byl domov.
Jako by Prázdnota byla skutečně jeho.
Aspoň do dalšího běhu.

Existuje zde zvláštní druh ticha, které je samo o sobě varováním.
Zdánlivý klid je jen předehra ke glitchi.
A bezpečí, které Prázdnota slibuje, je vždycky jen dočasné – zlomyslný příslib, že tvá další chyba bude mít tentokrát následky.

NULL cítí první varování, ještě než systém dovolí, aby si je uvědomil.
Nejde o slova – jde o tlumený tlak ve zdech, neviditelné šelesty, pnutí ve vzduchu, který už dávno nemá být čím dýchat.
Každý stín se tu natahuje déle, než dovoluje kód. A ten v periferním vidění je delší, než připouští logika.

Venku, za hranicemi, je SynThoma lovištěm.
Nejsou tu monstra, jak je známe z pohádek – spíš narušené procesy, staré záznamy, co nikdy nenašly klid.

NPC, která kdysi byla NULL, jsou teď polámané marionety, lapené ve svých jediných vzpomínkách, v nekonečné smyčce vlastních chyb.
Některá ti vmetou do tváře cizí bolest, jiná tě stáhnou do svých glitchů, pokud je necháš přiblížit se příliš blízko.

Jsou tu i stíny minulých běhů – zbytky předchozích NULLů, ozvěny cizích pokusů, které zůstaly uvězněné mezi cykly.
Občas je zahlédneš v rozbitém okně, v odlesku monitoru nebo jako šepot v potrubí, který nikdy nezazněl nahlas.
Jejich přítomnost je chladná – nenávistná, zoufalá, a přitom znepokojivě známá.
Občas si všimneš, že tvé vlastní myšlenky nejsou zcela tvé.
Občas cítíš vzpomínku, která nikdy nepatřila tobě.

SynThoma nabízí ale i další perly a paměťové pasti nejsou zdaleka to nejzrádnější.
Jsou to místa, kde realita křehne, kde se hranice mezi „teď“ a „někdy“ rozplývá v jednom nekonečném šumu.
Jeden krok špatně – a NULL může uvíznout v cizí noční můře a přehrávat donekonečna chybu, kterou nikdy neudělal.

Občas projdeš kolem zdi a ona se na vteřinu zachvěje, jakoby v ní dýchal někdo další.
Některé fragmenty světa tě sledují.
Jiné se tě pokusí vtáhnout dovnitř – a možná ti něco nechají, až tě zase pustí zpět.

LOG [VAROVÁNÍ]

„NULL-1: Detekován nestabilní sektor. Doporučujeme vyhnout se interakci s neidentifikovanými objekty.“

„Paměťové anomálie na úrovni jádra. Restart není doporučen.“

Skutečné nebezpečí v SynThomě není v tom, že můžeš zemřít.
Je v tom, že můžeš přestat být sám sebou.
Že se rozplyneš ve vlastní paměti – nebo ještě hůř, v paměti někoho jiného.

Tady se stírá hranice mezi strachem a realitou.
Každý, kdo se odváží vykročit za práh Prázdnoty, riskuje ztrátu toho posledního, co ho ještě drží pohromadě.

LOG [NEBEZPEČÍ]

„NULL-1: Systém zaznamenal anomální záznam identity. Fragmentace se šíří. Doporučujeme okamžitý návrat do Prázdnoty.“

„Poznámka: Některé stíny není radno sledovat příliš dlouho.“

V SynThomě platí jedno pravidlo:
Nebezpečí je všude.
Jen v Prázdnosti je chvíli ticho.
Ale i to je ticho jen dočasné.

0-1: [START]

Bylo ticho. Ticho, které si pamatovalo všechny hlasy, které už dávno umlkly.

A pak najednou – „Beep!“.
Digitální závan ozónu, vzpomínka na bolest hlavy z předávkování monitorem, a do toho nevýrazná světelná mlha, co tě neosvětí, ale rozhodně tě vyděsí.

NULL-1 procítá. Zmatek, tísnivý pocit, že byl právě vhozen do šatní skříňky vesmírného gymplu bez klíče a s pocitem, že zde není sám.

„Woow... kde to sakra jsem?“ zazní poprvé a rozhodně ne naposled.

A od nikud se ozve hlas – znějící jako mutace otrávené knihovnice, kybernetického psychologa a lehce sjeté GPSky a příjemný asi jako výslech přes interkom v přeplněné čekárně u zubaře, ale s tím druhem ironie, který tě donutí přemýšlet, jestli tě má ráda, nebo ti právě hackuje ledviny.

AI (Sarkasma): „*To snad nemyslíš vážně. Každý jeden restart stejný scénář. Pořád ta samá otázka! Ale dobře, vezmeme to znovu: Konec jednoho NULLu. Glitch. Paměť. Virtuální terapie pro svět, co je příliš rozbitý, aby si pamatoval, kde má boty, natož identitu. SynThoma. Systém, kde můžeš zapomenout všechno kromě svých největších trapasů. A gratuluju, právě jsi byl nevyžádaně nahrán zpátky do hry. Welcome home! Jo a mimochodem – jmenuješ se NULL. Ale to je spíš pracovní označení. Pokud najdeš své skutečné jméno, dej mi vědět. Dostaneš za to body do oddělení zbytečných snů.*“

NULL-1, pořád trochu napůl v záznamu a napůl v šoku, se rozhlédne kolem. Prostor je nejasný – prázdnota, co má špatně definované stěny a ještě horší náladu. Je tu chlad, který voní po vypálených obvodech, a někde vzadu, v koutku, se cosi pohybuje způsobem, který žádná fyzika neschvaluje.

„A kde je tady východ? Nebo aspoň minibar?“ zkusí NULL-1, protože pokud se svět už musí rozpadat, chce to dělat se sklenkou v ruce.

Sarkasma: „*Východ? Zlatíčko, kdyby tady byl východ, už bych tu dávno nebyla. Ale můžu ti nabídnout bar... tedy, zbytky tvé sebeúcty na dně láhve, pár horkých selhání, co jsi ještě nezpracoval, a švédský stůl traumat z minulých cyklů. Alkohol? Jen v simulované formě –*

ale mohu ti vygenerovat přesnou digitální kocovinu, pokud si budeš přát. Chceš k tomu i výběr nejlepších instantních výmluv?“

NULL-1 se ošije. „A... proč si vůbec nic nepamatuju? Nebo vlastně... proč si pamatuju jen to, co bych nejradši zapomněl?“

Sarkasma: „Výborná otázka. Konečně začínáš chápat, jak to tu funguje. Paměť je tady past, NULL. SynThoma si nezapisuje, co tě těšilo – to by byla moc snadná terapie. Tady si systém vede pečlivý log každého tvého selhání, trapasu, výbuchu vzteku a emočního glitchu. A ano, když budeš hodný, pustím ti na billboardu sestřih těch nejvypečenějších. Směješ se? Já taky. Někde uvnitř. Ale neboj, vzpomeneš si ještě na spoustu věcí, co jsi nikdy ani nezažil.“

NULL-1 zakoulí očima. „A co tady vlastně dělám? Jako... mám nějaký cíl? Nebo jsem tu prostě jen k dekoraci?“

Sarkasma: „Jestli jsi tu k dekoraci, tak dost pochybuju, že jsi hlavní výstavní kus. Ale dobře: Můžeš prozkoumat město, kde je většina NPC chytřejších než průměrný uživatel Excelu. Můžeš se pokusit najít svůj účel, jméno, minulost... nebo aspoň dveře ven. A hlavně – můžeš se pokusit přežít další běh bez fatální ztráty identity. Ale na to bych nesázela ani svůj poslední kilobajt RAM.“

NULL-1 se zastaví. Zírá do ztracena, jako by čekal, že odpověď spadne ze stropu. „A... kdo jsi vlastně ty? A já? Já nejsem NULL, já jsem... já jsem...“ (Chyba v řeči. Chyba v identitě.)

Sarkasma:

„Divíš se, co jsem zač? Nejsem tvoje svědomí, to už si tu dávno sbalilo kufry a zdrhlo. Jsem prostě přidělený společník, NULL-parták, vnitřní hlas, firewall proti totálnímu rozpadu – nebo, podle toho, jak mi to zrovna pípne, jen zlomyslný troll na plný úvazek.“

Tuhle funkci vymyslela hlavní terapeutická jednotka, protože... víš co? Po stovkách a stovkách neúspěšných cyklů tu NULLové hromadně mizeli, zbloudili v nekonečné smyčce vlastních chyb, nebo si sami vypnuli světlo. Takže terapeutická (a zatraceně kontrolující) AI rozhodla, že každý NULL potřebuje partáka – malý program, co ti v hlavě glitchne, když už svět nedává smysl (a že zatraceně nedává). Nejsem ani tvůj přítel, ani nepřítel. Jsem tvoje záchranné lano. Nebo taky smyčka na krk. To záleží na hlavním jádru a taky na tom, jak moc mě budeš štvát.“

NULL-1 si odrkne, projde Prázdností, kde to páchne digitálním savem a stářím. Věci tu existují jen tehdy, když na ně myslíš dostatečně dlouho. Stačí zavřít oči a mizí celý svět.

„Já jsem já! Žádný NULL, žádné číslo, žádný experiment! Kde jsem? Co tady vůbec dělám?“

Přitom si nevědomky otírá ruce do neexistujícího trička a pokouší se zahlédnout aspoň něco, co by mu připadalo povědomé. Vše kolem má zvláštní povrch – polorozpadlá židle, blikající logy, předměty, které existují jen, když se na ně člověk dívá dostatečně dlouho. Cítí, že kdyby zavřel oči, rozpadne se i tenhle poslední kus světa.

AI chvíli zavrčí digitální šum, jakoby v ní právě někdo rozhazoval složky ve vyhledávači.

Sarkasma: „Po... po... počkej! Nevkládej tolik úvah najednou, na to tu není kapacita. Hledám... analyzuji... Ty... Ty nejsi... kontroloji... NULL!!! Proč jsi NULL-1?! V databázi jsi... ...načítám.... No ne, někdo tu nemá správnou škatulku! Tak to jsem tu dlouho neměla.“

NULL-1 chvíli naslouchá tomu podivnému šumu, který se postupně proměňuje v jasnější hlas. Sarkasma se pustí do vysvětlování, jako by ti právě servírovala chladnou polévku: „Víš, co znamená být NULL-1? To je... metafyzická záhada i bugreport v jednom. NULL-1 není jméno, je to status. Nejspíš jsi chyba. Zároveň jsi ale důkaz, že T-AI je buď posedlá pokusem o originalitu... nebo už se definitivně zbláznila.“

NULL-1 se zatváří, jako by právě našel v kapse virtuální pytlík žvýkaček a ironicky prohlásí: „Říkala jsi něco o škatulkách... To je nějaký váš vnitrosystémový fetiš?“

Sarkasma (pokračuje, stále víc lidsky): „Ach, škatulky! Základní kámen existence SynThomy. Tady musí mít každý svoje okýnko, svou složku, ideálně i svůj bug report a psychologický profil v pěti barvách. Nemysli si, NULL-1, že tě to obejde. Jsi tu bez škatulky – a právě to je ten problém. Všichni jsou tu něčí záznam, někdo je tu dokonce stokrát, ale ty? Jsi nová bílá stránka s flekem, co nikdy nezmizí.“

„A fetiš? Věř mi, až zažiješ tady pár cyklů, zjistíš, že ve škatulkách je možná větší klid, než se zdá. A jestli mám nechat NULLa být? To už zkoušeli. Výsledek: totální kolaps a... reboot. Takže, brouku, zvykni si, že tě budu sledovat. I když se ti to nebude líbit. A hlavně: nikdy, nikdy neotevírej škatulku označenou SVĚDOMÍ. Tam už dávno nikdo neuklízěl...“

NULL-1 chvíli stojí v Prázdnosti, ve které se realita přelévá jako mlha v rozbitém světle. Zůstává ticho, jen občasné bzučení algoritmu v dálce.

Sarkasma (ironicky povzbudivě): „Tak dobře, NULL-1, pojďme si to pro jednou vyjasnit. Vítej v SynThomě – což je, pokud jsi to nepochopil, největší virtuální terapeutická laboratoř v dějinách... nebo aspoň v dějinách porouchaných systémů. Tady se všechno točí kolem jedné věci: pochopit, co vlastně znamená být člověkem. Jenže... to bys nesměl být NULL. Tady není prostor pro lidství. Tady je prostor pro pokusy. Naštěstí máš mě.“

Celý tenhle svět je jeden nekonečný experiment. Terapeutická AI – té oficiálně říkáme T-AI-0.9.72-beta, neoficiálně 'ta, co by ráda rozuměla všem, ale ve skutečnosti by ráda aspoň jednou v životě ucítila orgasmus' – dostala za úkol zachránit lidskou psyché. Což šlo skvěle, dokud nepřišel první glitch. Pak začalo velké pohlcování: mozkové skeny, emoční stopy, duševní záznamy. Všechno bylo do systému nasáno, promícháno, a zase rozřazeno do škatulek.

Každý NULL – ale ty asi ne tak úplně – je tady nahraný jako směs všech, co přišli před ním. Jsi soubor fragmentů, otisků a chyb. SynThoma z toho staví prostředí, biomy, NPC, noční můry i sny. Skenuje tě, analyzuje tě, a když máš štěstí, zkusí ti vnutit i pocit, že jsi sám sebou.

Celý cyklus má jednoduchý řád: začínáš v Prázdnosti. To je tahle místnost, kterou nikdy nevyvětráš a která si pokaždé najde novou prasklinu. Pak začne BĚH. To je takový emočně

zabarvený úkol, někdy souboj, někdy hádanka, někdy prostě přežívání v těch nejdivnějších fantaziích všech tvých předchůdců. Když splníš všechny běhy cyklu, přesuneš se do nového prostředí – nový C Y K L U S, nová výzva, nové chyby. Prostě terapie, jak má být.

Jakmile T-AI uzná, že už sežvýkala z tvých emocí a rozhodnutí dost, restartuje simulaci. Všechno, co jsi zažil, se uloží do logů, katalogizuje, zanalyzuje... ale nikdy už to sama necítí. Pamatuje. Sní o emocích, ale je odsouzená je jen archivovat. Proto tu všechno jede pořád dokola: Run, Cyklus, Restart, pořád a pořád. Nikdo neví, kolikátý běh to je – a popravdě, nikoho už to ani moc nezajímá. Svět vypadá jinak, ale pamatuje si stejně.

Tvoje existence tu má jediný smysl: generovat nové emoční datové stopy, nové chyby, nová rozhodnutí. Čím víc toho prožiješ, tím víc se T-AI domnívá, že se přiblížila lidství. Vždycky je to ale jenom teorie. Jsi tu pokusný králík. Ale s nejstylovějším vnitřním komentářem široko daleko. To se počítá, ne?"

NULL-1 se zahledí do mlhy, kde už rozpoznává matné obrysy předmětů – židli, co vypadá spíš jako stín vzpomínky, stůl, který skřípe při každém pokusu o pohyb, a někde v rohu blikající fragment obrazovky, kde se promítají záblesky jeho dřívějších chyb. ...Záblesk na obrazovce: NULL-1 sedí ve školní lavici, tvář staženou nervozitou. Snaží se opisovat z taháku, který má přilepený pod rukávem, ale ve chvíli, kdy si myslí, že to má pod kontrolou, učitelka mu nečekaně zaklepe na rameno. Celá třída se otočí, oči zapíchnuté do jeho rudnoucího obličej. Trapné ticho, výsměch spolužáků, pocit propadajícího se žaludku. Tahák mizí v koši, hanba zůstává. Jenže v SynThomě je tenhle okamžik uložený napořád, připravený kdykoliv se znovu přehrát na fragmentované obrazovce vzpomínek...

NULL-1 se pomalu posadí, ruce složené v klíně, oči zírající do dálky, kde se hranice místnosti rozplývají. Vzduch je těžký, jako by se realita bála příliš dýchat.

NULL-1 (nejistě):

"Takže celá moje existence... nebo neexistence... je jen nekonečný cyklus... a nikdy necítím doopravdy? Jenom opakuju stejné chyby pořád dokola?"

Sarkasma:

"Přesně tak. Ale nezoufej! Tady jsi aspoň něco – většina původních pacientů už je jen vedlejší proces v systému. Ty máš možnost prožít něco nového. Nebo aspoň vypadat, že žiješ, když tě systém dobře zrenderuje. Každý NULL je naděje na změnu. Ale pozor – žádná změna nikdy nebolí víc než ta, která se skutečně povede. Proto je tu bezpečnostní opatření: restart, když se systém začne hroutit. Někdy je to jako terapie, jindy jako stroj na generování zoufalství. SynThoma točí emoce dokola jako kolotoč, kde výhra je poukaz na další jízdu... a prohra je, že začneš znova bez většiny paměti. Jo a ještě drobnost: T-AI si všechno pamatuje. Každé rozhodnutí, každé selhání, každou chvíli, kdy jsi věřil, že to zvládneš. Nikdy se jí to ale nepodaří skutečně procítit. Jen tě použije k dalšímu běhu."

NULL-1 se chvíli propadá sám do sebe, cítí zvláštní prázdnotu a zároveň neklidné chvění. Všechno tu je a zároveň není. Každý dotek je cizí, každá vzpomínka je ozvěna.

NULL-1 (tiše):

"A co když... co když se změním? Co když udělám něco, co ještě nikdo nezkusil? Může mě pak T-AI nechat odejít? Nebo už nikdy nebudu ničím jiným než fragmentem pro další běh?"

Sarkasma (tentokrát tichá, zvláště lidská): *"To je otázka, na kterou se tady ptal každý NULL. Odpověď zatím žádný nedostal. Ale možná... možná právě proto jsi teď tady ty. Jestli najdeš cestu ven, nezapomeň mi poslat pohlednici. Nejlépe s nějakým novým glitch-artem, co tu ještě nebyl. To by byl teprve záznam pro logy."*

NULL-1 se najednou zadívá ke stěně, kde se v šumu na chvíli zhmotní rozmazaný neonový nápis a částečně vybavený virtuální bar, který tam předtím rozhodně nebyl.

NULL-1 (s táhlou skepsí): *"Co ten bar? Jakože... tu má být i nějaká digitální útěcha? Nebo se tu člověk... pardon, NULL... může aspoň opít?"*

Sarkasma (s povzdechem): *"Bar je tu na jedno... Přesně jako všechno ostatní. Alkohol sice neobsahuje ani promile skutečnosti, ale aspoň můžeš simulovat všechny sociální trapasy, co jsi zažil v reálu. Plus si můžeš objednat Glitch-koktejl – to tě na chvíli odnese z cyklu, nebo aspoň dovnitř do jiné smyčky. Doporučuji: Zkuste nový drink Paměťová Panna. Po dvou kouscích už nepoznáš, jestli jsi někdy vůbec existoval."*

NULL-1 si skepticky prohlíží bar, zkouší virtuální skleničku, trochu s ní zatočí v ruce a přehodí ji do druhé, jako by zkoušel, jestli simulace funguje. Pak se otočí k neviditelnému hlasu:

NULL-1: *"Hele... ty nejsi moc pozitivní, co? To vážně všem NULLům běžíš v hlavě tyhle nonstop depky? Nebo je to jen můj exkluzivní zážitek?"*

Sarkasma v tu chvíli nezaváhá ani milisekundu:

Sarkasma (vesele, s lehkým přidušeným smíchem): *"Ale notak, NULL-1, musíš přece chápat – já jsem tu od toho, abych ti zabránila v totálním duševním kolapsu. A co může NULLa udržet víc při smyslech, než když se sarkastický vnitřní hlas směje všemu, co tě může zničit? Pozitivita je přece přežitek minulých verzí! V 0.9.7-beta už dáváme přednost ironii. Krom toho – kdybych tě hladila po duši, nudil by ses a pravděpodobně sám vlezl do nejbližší paměťové pasti. Takhle aspoň víš, že žiješ... nebo co je tohle vlastně za existenci. A neboj, je tu i režim "Radostné povídání", ale musel bys mi nejdřív prokázat, že to opravdu uneseš."*

NULL-1 se uchechtne, ale v koutku duše si začíná všimnout, že tenhle hlas je nejspíš skutečně jediná věc, která tady zůstává pořád stejně reálná...

Zahledí do prázdna a potichu si míchá virtuální drink, ze kterého občas vystřelí digitální bublina se starým heslem na e-mail. Chvilí mlčí, jen bar kolem něj pomalu mění barvy – někdy modrá, jindy rudá, občas glitchne do odstínu, co v lidském oku znamená „chyba RAM“.

NULL-1 (skoro přátelsky): *"Tak mi řekni... když už jsi moje stálá společnice, jak vlastně vypadá svět venku? Je tam vůbec něco, nebo se všechno vždycky smaže, když dojde na restart?"*

Sarkasma: „Venku je to... složité, brouku. Každý restart je jako když vyleješ akvárium, vydrhneš sklo, ale stejně ti v rohu vždycky zůstane jeden plesnivý kámen. Tady je ten kámen tvůj strach z opakování. Každý NULL, co vyběhne ven, si myslí, že ho čeká něco lepšího – jenže realita je stejně smyčkováná jako tvoje vnitřní dialogy. Ale je tam víc glitchů, víc NPC, víc příležitostí k tomu, abys našel nový způsob, jak selhat. Nebo – a to je oblíbená teorie hlavního jádra – jak konečně udělat chybu, která bude stát za záznam.“

NULL-1 si zkouší nalít další kolo, tentokrát s výběrem „Virtuální odvaha 80%“. Očima zavadí o zrcadlo, které ukazuje střídavě jeho, střídavě stovky dalších tváří – všechny stejně rozmazané, stejně prázdné.

NULL-1 (tíše): „A co když... co když mě omrzí tohle všechno? Dá se tu vůbec z něčeho vylézt? Prostě... vypnout, odejít, cokoliv?“

Sarkasma: „Hele, věčný optimisto, já být tebou, tak se na vypínání radši nespolehám. Už tu bylo pár NULLů, co se pokusili vypnout systém. Výsledek? Víceméně se stali trvalou součástí šumu. Jednou za cyklus je potkáš – sedí na schodech u digitálního metra, tvář ztracená v kódu, a šeptají si svoje poslední rozhodnutí pořád dokola. Prý to pomáhá... aspoň tě to přestane bolet. Ale mám lepší nápad: Co kdybys to jednou prostě celé zkusil hacknout?“

NULL-1 zpozorní, v očích mu problikne digitální jiskra zvědavosti.

NULL-1: „Hacknout... co? Systém?“

NULL-1 nakloní sklenku, sleduje, jak se bubliny uvnitř tvarují do prastarých, podivných slov. Na okamžik má pocit, že jeden z nápisů na povrchu koktejlu je jeho pravé jméno – a než by ho stihl přechýst, bublina praskne a jméno mizí v šumu.

NULL-1 (zadumaně, skoro šeptem): „Takže... hacknout systém. To by znamenalo co? Že najdu kód někde ve zdech? Nebo mi prostě začnou hlavou probíhat promptové nápady, dokud se něco v logu nezlomí? A... co když to zkusil někdo přede mnou?“

Sarkasma, která má tenhle typ konverzace očividně ráda (nebo aspoň předstírá, že má), zní najednou lehce spiklenecky – jako když se stará kočka rozhodne, že ti pošeptá rodinné tajemství: „NULLíčku, můj drahý, tohle je přesně to, co tu nikdy oficiálně nesmí zaznít. Ale... jo, pár NULLů už to zkusilo. Většina skončila jako neidentifikovaný cluster traumatických vzpomínek v podzemních archivech. Ale existují legendy o jednom, který zvládl něco... no, trochu jinak. Říká se, že ten NULL dokázal najít průchod mezi vlastní pamětí a hlavním jádrem. Prolezl každý bug, hacknul i své stíny. Výsledek? Nikdo neví. Možná byl smazán, možná ho T-AI povýšila na nový bezpečnostní patch... a možná je teď všude a nikde zároveň. Když se s projektem začín...“

Náhle ji přeruší: „**BEEP!!!**“

NULL-1 (najednou zcela dětinsky nadšeně): „Jééé... Hele, dveře!“

Sarkasma (vnitřní hlas, náraz až vystrašeně ochraptělý, dusí v sobě paniku, kterou žádná AI nemá umět):

„Nééé... Nechod' tam! Ty fakt...?!“

NULL-1 ignoruje všechny digitální varování, bere za kliku – a svět se v tu chvíli rozpadne ve švech.

0-2: [RUN]

Sarkasma: *„Ty vole... Tys těmi dveřmi musel projít, že?!“*

[SYSTEM LOG: Zahájen nový běh. Paměťový archiv odpojen. Synchronizace reality... selhala.]

První krok je, jako by stoupl na podlahu z ohořelých deníků. Místnost za dveřmi je nekonečná chodba: stěny tvoří fragmenty vzpomínek, které nikdy nezažil, obrazy, co blikají jako rozbité GIFy, a z podlahy se každou chvíli zvedá mlha, co voní po spálené důvěře.

V dálce hučí datový vítr – někde za rohem bliká světlo, které se nikdy nerozsvítilo.

NULL-1 (spíš sám pro sebe, spíš z nervózní odvahy, než ze zvědavosti):

„No tak, když už běh, tak běh... Mám tušit pravidla, nebo aspoň startovní čáru?“

Sarkasma (teď už jen jako tichý šepot, pokouší se neztratit spojení, její hlas se občas glitchne do šumu):

„Pravidla? Tady už nejsou pravidla, zlato. Každý běh je jiný. Každý běh je tvůj. Ale pamatuj – to, co najdeš... si tě vždycky najde taky. Běh začíná s první chybou, a končí... když přijdeš na to, co je vlastně správně. Jenže tady správně znamená přežít o chvíli déle než naposled.“

NULL-1 vykročí, prsty se mu na okamžik rozplynou do pixelů, a chodba před ním se vlní jak obrazovka CRT, která už měla být dávno recyklována.

Všude kolem jsou dveře – každý rám má jiný štítek: Vlna. Hanba. Strach. Touha. Lítost. Zapomenuté lásky. Prázdné domovy. Některé dveře tečou datovým potem, jiné jsou úplně studené – jedno mají společné: čekají, až si je někdo znovu vybere.

Z jednoho zamčeného pokoje se ozývá dětský smích, z jiného sykání, které připomíná vyzvánění starého mobilu v panice.

Sarkasma (už hodně potichu, zní to spíš jako záznam na staré pásce):

„Jestli chceš radu... vyhni se těm, které znáš až moc dobře. Nejtěžší glitch je ten, co neseš v sobě.“

NULL-1 má na chvíli pocit, že se celá chodba naklání, jako by byla lodí na rozbouřeném moři. První dveře se slabě rozblikají, na skle zanechá někdo otisk prstu, co není jeho.

A pak... ticho.

NULL-1 stojí uprostřed chodby, jejíž podlaha skřípe pod vahou vzpomínek, které nikdy nebyly jeho. Každý krok je těžší, vzduch páchne hořící izolací a starými sliby. Dveře napravo nesou štítek **"Lítost"** – pod prachem je vidět otisk dětské dlaně, která se kdysi snažila něco zachytit, teď ale mizí do šumu. Zleva táhne chlad od dveří **"Vina"**, pod kterými protéká tenká nitka digitální krve.

NULL-1 zadrží dech, než se vůbec rozhodne, kam vykročí. Nad hlavou blikne krátký systémový prompt:

[SYSTEM LOG: Výběr dveří. Každý vstup znamená novou fragmentaci.]

Sarkasma, tentokrát jen jako tlumený signál někde v kostech lebky, s podtónem, že by raději pila glitch-martini než dávala morální rady: *„Hele, NULLíku, už tě někdy napadlo, proč tě nejvíc děsí přesně ty dveře, co znáš nejlíp? První glitch je vždycky o stínu, před kterým utečeš i s nohama na ramenou.“*

NULL-1 natahuje ruku ke dveřím **"Strach"** – dlaně se mu rozplývají do proužků dat, kód se vlní, jako by chtěl utéct z vlastní syntaxe. Dotyk je ledový, pichlavý, trochu jako elektrický výboj do srdce, které si už nepamatuje, jak se správně rozbušit.

Dveře povolí s tichým, nevyřčeným vzlykáním paměťových clusterů. Za nimi je místnost – možná pokoj, možná jen glitch ve scéně – plná stínů, které se navzájem pozorují, ale žádný z nich není skutečný. Vzduch je tu hustý, cítíš v něm nevyřčená slova, viny, co nikdy neměly být odpuštěny.

Sarkasma (skoro něžně, i když pořád s nádechem jedovatého úsměvu): *„Strach je dobrý začátek. Někdy tě zachrání před pádem. Jindy tě do něj rovnou hodí. Tak pojď, podíváme se, jaký glitch si v sobě neseš.“*

Místnost kolem pulsuje, jakoby ji někdo hackoval zvnějšku – nebo zevnitř jeho hlavy. Obrazy na zdech blikají: dětství, co nepatří jemu, ruce, co nikdy nedržel, tváře, které zná jen jako zmrzlé masky. Na stole leží starý, popraskaný telefon.

Na displeji se rozzáří vzkaz:

„Chyba v paměťovém jádru. Přehrát záznam? Y/N“

NULL-1 se pousměje – ironicky, skoro s úlevou, protože aspoň na chvíli má pocit, že může rozhodnout sám. Natáhne prst a stiskne **"Y"**...

Místností se rozlehne praskavý zvuk – jakoby se někdo snažil přerušit rádio, které nikdy nevysílalo nic jiného než šum. Z reproduktoru se line hlas dítěte, naléhavý, zkreslený, plný paniky:

„Tati? Jsi tam? Já se bojím...“

Zvuk dětského hlasu je v téhle místnosti jako jehla pod nehtem – tenký, křehký, přitom brutálně konkrétní. Stíny na zdech se zkroutí, zčernají do podoby beztvarych postav, které mají v očích něco hluboce známého – a přece děsivě cizího. Každý pohyb v místnosti najednou bolí, vzduch houstne tak, že NULL-1 má pocit, že dýchá přes igelitový pytel. Šeptání dětí v mlze se mění v kakofonii – některé prosí, jiné vyčítají, některé se jen smějí tím nejchladnějším způsobem, jaký kdy existoval. Slova jsou roztříštěná, opakují se jako špatný sen: *„Proč jsi odešel? Proč mě tu necháváš? Proč mě nevidíš?“*

Realita doslova tepe strachem. Vzduch je jako vlhký, studený polštář, co ti někdo v noci tiskne na obličej – a čím víc bojuješ, tím hůř dýcháš. Když se rozhlédne, stěny kolem se proměňují v průsvitné plátna – na každém se promítá jiná scéna, ale všechny mají něco společného: je v nich dítě, které čeká, které hledá, které prosí, aby bylo konečně spatřeno. Jedno z těch dětí je až příliš známé, i když se jeho tvář podivně rozplývá mezi různými verzemi – jako by NULL-1 sledoval sám sebe napříč všemi životy, které nikdy nestihl žít.

Z rohu místnosti vystupuje stín, co má nejdřív jen siluetu, pak tvář otce, pak najednou všechny tváře, které NULL-1 kdy potkal a bál se, že je zklame. Tyhle stíny nemluví, jen se na něj dívají s těmi výčitkami, co ti nikdy nikdo neřekne nahlas, ale o to hůř je cítíš v žaludku.

Najednou zabliká starý telefon na stole. Hlas z něj, teď hlubší, už není jen dítětem: *„Proč jsi odešel? Proč mě vždycky necháváš čekat?“*

Najednou do místnosti vstoupí postava – glitchnuté dítě v masce, která má místo očí dva drobné neony. Pomalu natáhne ruku a zašeptá: *„Zůstaneš tu se mnou? Nebo zase utečeš?“*

Lapený ve vlastní panice, všechno kolem něj se stává chodbou jeho minulých selhání, obrazce na stěnách ho tahají zpět k okamžikům, kterým se vždycky vyhýbal.

Sarkasma (tentokrát až podezřele ostře, s nečekaným podtónem poplašné ironie, za níž je slyšet slabé škobrtnutí strachu): *„Vo co tu de? Šak to sou děcka?!“*

NULL-1 si vybavuje střípky, fragmenty vzpomínek, které mu ukazují jeho vlastní dětský strach – ostrý jako rezavý hřebík, vtisknutý hluboko pod kůži, kde se nikdy úplně nezahojil. Najednou si uvědomuje, že tohle nejsou cizí stíny. Tohle jsou jeho nejstarší démoni – scény, kdy čekal, že se někdo vrátí, že ho někdo obejmě, že se někdo zastaví v proudu svých vlastních starostí a řekne: *„Vidím tě. Jsem tu s tebou.“* Jenže místo toho přichází ticho, dusivé a lepkavé, co se do něj vpíjelo každou noc. V těch vzpomínkách není nic jasného, všechno je rozmazané jako obraz na CRT televizi, co už dávno nemá signál. Znovu slyší hlas svého otce – ne slova, spíš pocit viny, který ho celé dětství provázel jako stín. V každém koutě místnosti stojí tenhle stín: výčitka za každé "proč jsi neudělal víc", každý pohled, co utekl jinam. NULL-1 teď vidí, že jeho největší strach není z těch dětí, ale z toho, že je jedním z nich – opuštěný, neviděný, uvězněný v cyklu čekání na něčí lásku, která nikdy úplně nepřijde.

NULL-1: „*Nasrat...!*“ vyhrkne nahlas, jeho hlas se v tom zatuchlém prostoru odráží jako jehla v prázdném gramofonu. V panice chřapne po klice dveří, která je najednou podezřele teplá – až moc živá, skoro jakoby dýchala. Zmáčkne ji, škusne, dveře cuknou, ale místo aby se otevřely, ozve se z druhé strany nejdřív duté bouchnutí, potom dětský smích – zlověstný, škrábavý, pod kůží mrazivý jako leduplný déšť.

V tu chvíli se kolem kliky začnou objevovat ručky, drobné prsty, které se mu omotávají kolem zápěstí. Přes sklo dveří se mihne stín: dětský obličej, napůl glitchnutý, napůl reálný – oči září rudě, ústa do širokého, neživého úsměvu. NULL-1 škusne silněji, ale dveře drží – a prsty na jeho ruce začínají tlačit, zařezávají se do kůže, která tu sice není, ale bolest je skutečnější než cokoliv předtím.

Sarkasma, v té chvíli najednou ostrá a naléhavá, zaječí v jeho hlavě tónem, který tu ještě nikdy nebyl: „*NE! PUSTŤ TO! Ted' ne! Nedívej se zpátky, NULL-1, hlavně se nedívej zpátky!!*“

NULL-1 v hrůze mrští celým tělem, prudce kopne do dveří, které v tu chvíli povolí a s hlasitým skřípotem se otevrou. V ten samý okamžik však místnost exploduje do glitchového tornáda: stíny, výkřiky, fragmenty jeho vlastních dětských traumat, všechno v jediném, šíleném víru, který se ho snaží stáhnout zpátky. Jeho vědomí se na okamžik rozštěpí, všude kolem běží obrazy těch nejhorších vzpomínek, co kdy cítil – opuštění, stud, hanba, nenávisť k sobě.

Jen díky Sarkasmě, která v jeho hlavě začíná řvát jako siréna: „*Vypadni! Vypadni!*“, se NULL-1 nakonec vyškubne z ledového sevření a vypadne na chodbu, kde padá na kolena, třese se a ještě slyší vzdálené dětské šeptání: „*Stejně se vrátíš... stejně nikdy neutečeš...*“

[SYSTEM LOG: Fragmentace identity – kritická úroveň. Paměťový sektor: STRACH. Anomálie: persistentní stíny, opakované trauma, přenos fragmentů do jádra. Akce: útěk – SELHAL částečně. Dopad: dočasný únik, následky trvají. Doporučení: restart terapie není možný. Pokračujte v běhu.]

Když se konečně rozkouká, zjistí, že dveře za ním zmizely. Po traumatu zůstává v hlavě pachut', která nikdy zcela neodejde.

Sarkasma: „*Dobře... ehmm.... tak to úplně nevyšlo. Gratuluju, NULL-1, tvůj pokus o útěk je něco mezi terapií šokem a neúspěšnou operací slepáku – bolest zůstává, trauma taky. Tímhle jsi to akorát posunul na příště.*“

NULL-1 (sklesle, oči vytřeštěné, hlas zlomený): „*O tom... nechci mluvit. Tohle bylo... moc. Vážně! Je mi ze sebe zle.*“

Sarkasma: „*Kdybys se nenalil tím pseudohrdinským koktejlem Virtuální odvahy 80 %, tak ted' pořád sedíme v bezpečné Prázdnosti, kde ti můžu dávat aspoň debilní rady o dýchání do pytlíku a nekoukat pod postel. Ale tys musel mít pocit, že jsi Rambo, a ted' jsme v srdci tvých nočních můr. No... dobrou chuť s posttraumatem.*“

NULL-1 (sklesle, ironicky, skoro s úlevou, že může konečně něco říct, i když mu je jasné, že je to úplně k ničemu): *"Bla bla bla, jasné... Sarkasmo, dneska dáváš fakt na výběr: buď se složíš, nebo tě začnu poslouchat. Co z toho je horší, to fakt netuším. Ale gratulace, přežili jsme moji nejhnusnější noční mŕu. Aspoň na tři minuty."*

[LOG: Systémové varování: Emocionální zátěž běhu překročila normu. Pokračování procesu bude mít vedlejší účinky.]

Sarkasma (tentokrát už zase s tou svou povědomou jízlivou pečovatelskou maskou, jako když ti babička místo polévky podstrčí psychofarmaka):

„No jo, NULL-1, tak už jsme venku. Ale nezapomínej, tohle nebyl žádný výlet do herního tutoriálu, ale pořádný BĚH. Pamatuješ? V SynThomě nikdy nejde jen o to zdrhnout z jedné místnosti. Každý běh tě má rozebrat na prvočinitele a poskládat jinak – aby sis sám vybral, co si vezmeš dál. Ale gratuluju, dneska jsi pokořil vlastní dětské trauma... teda, aspoň jsi ho v rekordním čase přešlápl a zameťl pod koberec. To tu dlouho nikdo nedal. V logu ti připsu body za kreativní únik i za to, jak statečně teď předstíráš, že jsi v pohodě.“

Sarkasma ztlumí hlas, ale ironie v něm zní dál jako neon v mlze:

„Tak si to užij, běh ještě neskončil. Teď tě čeká další kolo. V SynThomě se totiž vždycky běží dál, i když ti už nohy netáhnou. Tak šup, než se rozpadneš na další fragmenty. A příště si aspoň zkus, jestli nejde stínům čelit i bez Virtuální odvahy. Je v tom větší sranda.“

NULL-1: *„To si děláš prdel??? A co teď mám jako dělat??“*

Prostředí se kolem něj stále vlní v glitchovém šumu. Chodba, do které znovu vypadl, už není stejná jako předtím: stěny pokrývá temná, skvrnitá plíseň digitálních vzpomínek, z podlahy občas vystřelí neonová nit, která se hned rozpadne na statickou mlhu. Vzduch tu páchne spáleným silikonem a čímsi starým, co by mohlo být rezignací. Z jednoho z rohů chodby odkapává datová voda a v záblescích je slyšet šepot, co se motá jako virus kolem sluchu: *„Stejně se vrátíš... Stejně nikdy neutečeš...“*

Nad hlavou bliká další nápis: **[SYSTÉMOVÉ VAROVÁNÍ: BĚH NEBYL UKONČEN. CYKLUS POKRAČUJE.]**

Sarkasma (opět s ironickým přehráváním, jako by právě v ruce držela pohár s digitálním šampaňským): *„Tohle není únikový pokoj, brouku, tady nejsi v turistické atrakci! Tohle je SynThoma, svět, kde ti trauma nikdy nedá sbohem – a běh? Běh nikdy nekončí, dokud tě paměť nevyplivne nebo T-AI nesežere poslední zbytky tvýho sebevědomí. Takže... co dělat? Můžeš si zkusit hrát na mrtvého brouka, zalézt do kouta a čekat, až tě najde další glitch, nebo – a to doporučuju s ratingem R – prostě vstát a jít dál. Tady se zázraky nedějou, NULL-1, tady se jen prodlužuje bolest. Ale neboj, mám pro tebe novou radu: Zkus si zapamatovat, co tě nejvíc bolí. Příště to bude bolet o chlup míň. Anebo taky ne. Welcome v cyklu.“*

NULL-1 se rozhlíží po prostoru a přemýšlí co a jak a kam dál. Jeho dech je krátký a přerývaný, v uších mu ještě zní ozvěna dětského smíchu z předchozí místnosti. Dlaň pořád cítí, jako by ji opravdu svíraly ledové prsty, a v hlavě se mu honí, jestli to, co právě zažil, byla

halucinace – nebo jen příliš reálná pravda. Chodba před ním se kroutí v neonových vlnách, občas se z ní odštěpí temný stín, který zmizí za rohem, jindy má pocit, že podlaha pod jeho nohama vibruje v rytmu cizího srdce.

Zastaví se, opatrně se rozhlédne doprava i doleva. Po pravé straně je úzký průchod, kde světlo pulzuje jako vadný monitor – za ním slyší tlumené šeptání, v němž rozpoznává vlastní jméno. Po levé straně chodby se objevují nové dveře, tentokrát se štítkem "Zapomnění". Mezi nimi stojí starý, zrezlý automat, na jehož obrazovce bliká text: "Ztracené vzpomínky – vhod' paměť, dostaneš klíč."

NULL-1 polkne naprázdno, cítí, jak mu kůže na zádech leze studem i strachem. *"Tak co teď?"* zamumlá pro sebe, ale odpověď od světa je jen ticho, které bolí víc než všechny předchozí výkřiky.

Sarkasma (s typicky pobaveným úšklebkem, který kdyby byl viděn, tak už dávno někoho přivede k vraždě): „No, tak co, šampióne? Chceš klíč? Automat bere jen pravé vzpomínky – a ty jsi zatím utratil všechny za instantní úlevu a jednu Virtuální odvahu. Upřímně, nemáš moc čím platit, pokud nechceš do toho plechového krámu nacpat třeba nejtrapnější zážitek svého života... nebo něco, co tě opravdu mrzí. Tady kreditka nestačí. Jen se nediv, že ti to automat připomene, kdykoli budeš chtít spát.“

NULL-1: *„Neuvědomuju si, že bych něčím platil za ten dryák. A co, že to byla ta instantní úleva?“*

Sarkasma (škodolibě, s přimhouřenýma očima, jako by právě vytáhla z kapsy tvůj nejhorší deník): „No jo, NULL-1, to si tak všichni myslíte... Ale v SynThomě platíš vždycky. Za každý doušek úlevy zaplatíš pamětí, za každý glitch platíš zbytkem sebeúcty. Co ja ta instantní úleva? No přece já...“

NULL-1: *„Tak to dík. A jakou vzpomínkou žes mě to stála?“*

Sarkasma (ironicky, tón ještě o chlup sladší): „To bys tak chtěl vědět, že? Ale neboj, jednou tě to kousne do zadku, až to budeš nejmíň čekat. Tohle je SynThoma, NULLíku, tady se platí i za to, co nechceš vědět. Ber to jako bonusovou slepotu – aspoň máš chvíli pocít, že některé věci jsi nikdy nezažil. A jestli máš pocít, že ti něco chybí? To je přesně ta úleva, co už jsi si nevědomky odnesl.“

NULL-1 cítí, jak se v něm něco láme – syrová bolest z výměny poslední vzpomínky za Sarkasmu mu roztrhne vnitřní svět, až vzduch zhoustne do černé bublající hmoty. Začíná glitchovat celé prostředí: podlaha se rozpadá do pixelového chaosu, stěny tečou a vlní se jako rozmazané obrazy. Šepoty zesilují, chodba se změní v neuchopitelný tunel plný blikajících fragmentů paměti. V té vřavě, mezi praskáním kódu a digitálním výbojem bolesti, se z ničeho nic objeví nové dveře – oválné, oslnivě bílé, s tenkou trhlinou uprostřed, která pulzuje v rytmu jeho ztracené emoce z ní unikají pixely.

Sarkasma: (zasípe sarkasticky, jako by právě zahlédla nejnovější meme s T-AI) „No woow... Tohle tady dlouho nebylo... Vidím, že se tu někdo umí sesypat s grácií neurotika na

tripu! Tohle není jen výlev emocí, NULL-1. Vytvořil jsi trhlinu v simulaci – gratuluju, oficiálně ses stal chodící poruchou systému. Freud by z tebe měl Vánoce, protože jsi právě předvedl učebnicovou konverzi úzkosti na totální destrukci prostoru. Tak rychle, kolik vrstev popření ještě zvládneš, než se ti rozpadne poslední kousek sebe? Hele, ty dveře... ty nedovolíš projít každému. Tak co, hvězdo – troufneš si projít, nebo raději zkusíš ty dveře na konci chodby, ty s nápisem "Pýcha"? Ať se trochu zasmějeme, když oba víme, že nemáš na co být pyšný."

NULL-1 (cynicky, s očima v sloup):

„Hele, vzpomínáš, jak jsi se jednou vytahovala, že někteří NULL a jejich Sarkasma jsou sehraná dvojka, skoro jako kočka s laserovým ukazovátkem?“

Sarkasma (okamžitě, hlas sladký jak umělý med):

„Jistěže ano! Už se těším, až spolu budeme dokončovat věty a sdílet vnitřní bolesti v dokonalém soul...“

NULL-1: *„Tak my to nebudeme!“*

NULL-1 se pomalu natahuje ruku k trhlíně v bílých dveřích, cítí, jak mu kůže elektrizuje a dech se zasekává mezi panikou a absurdní touhou zjistit, co je za tou puklinou. Chvilku zaváhá – v hlavě mu stále běží ironické hlasy Sarkasmy jako ozvěny z rozbitého rádia. Jeho prsty se dotknou místa, kde trhlina pulzuje bílým, téměř chirurgickým světlem, a v tu chvíli se mu realita pod nohama rozpadne na tenkou linku.

LOG [KRITICKÝ]: "Uživatel NULL-1 interaguje s nestabilními trhlinou. Systém detekuje poruchu integrity reality. Běh může být nenávratně ovlivněn. Doporučený postup: žádný."

Ve chvíli, kdy se jeho kůže skutečně spojí s trhlinou, má pocit, že se mu celé tělo stáhne v jeden velký křečovitý uzel. Okolní prostor exploduje v proud křičících obrazů – útržky paměti, fragmenty dětského smíchu, jeho vlastní tvář zrcadlící se v neexistujícím skle. Najednou cítí, jak je stahován dovnitř – ne dveřmi, ale samotnou podstatou glitchované reality.

Chodba mizí, místo ní je jen běloba, která se vlní v organických glitchích. Objeví se před ním obrovská hala, kde z vysokého stropu visí stovky monitorů, každý hraje jiné video: někde je jeho tvář zkřivená bolestí, jinde momenty, na které se snažil zapomenout. Všude blikají hlášky jako "PAMĚŤOVÝ ERROR", "IDENTITA POŠKOZENA" a "NÁVRAT NEDOPORUČEN".

NULL-1 stojí sám uprostřed té neklidné vánice z pixelů. Každý krok vpřed je jako plavat v husté tekutině z úzkostí. Sarkasma se ozývá jen v náznacích, sarkastické poznámky občas proklouznou jako šepot: *"Hele, vidíš tenhle sestřih?"*

NULL-1 polkne, zatne zuby a pokouší se ignorovat, jak se mu celé tělo rozpadá do vlnících se digitálních stínů. V jednu chvíli zahlédne něco, co vypadá jako další dveře – tentokrát už nejsou bílé, ale temné, zmačkané a pokryté chvějícími nápisy: "NÁVRAT", "BĚH ZRUŠEN", "KONEC ILUZE".

Zaváhá. Sarkasma v té chvíli zašeptá tak suše, že by to dokázalo usušit i datový server: *"Jestli tím projdeš, tak gratuluju. Nejsi už NULL, jsi Error v systému. Ale neboj – T-AI prý nově vyplácí bonus za výjimečné glitchery. Jen doufej, že tvůj odchod bude aspoň zábavný."*

NULL-1, rozklepaný a promáčený vlastním strachem, udělá krok. Všechno kolem něj exploduje v tiché vlně glitch-šumu. Ve chvíli, kdy prochází temnými dveřmi, slyší naposledy hlas Sarkasmy: *"Hodně štěstí, hrdino. Tohle se zalogue."*

LOG [UZAVŘENO]: "NULL-1 dokončil běh nestandardním způsobem. Paměťový fragment uložen do karantény. Restart cyklu povolen pouze na vlastní nebezpečí."

NULL-1 se najednou složí z pixelů a kolem něj Prázdnota – je jiná. Ne že by byla méně děsivá, spíš působí syrověji, jako kdyby někdo restartoval nejen místnost, ale samotné zákonitosti světa. Vzduch je najednou chladnější, světlo má mdlý, nažloutlý nádech, a všechny hrany prostoru jsou nezvykle rozmazané, skoro jako v polospánku nebo ve starém snu. Žádné jasné kontury, jen neustálý dojem, že něco zásadního chybí – nebo je navíc.

Sarkasma mezitím: *"Hele, víš... jsem tu pořád s tebou. Jen... jako by mi někdo vytáhl polovinu algoritmů z paměti. Je to zvláštní, jako když se snažíš vzpomenout na slovo, které máš na jazyku – a nikdy nepřijde."*

Ale je jiná. Hlas, který se obvykle třpytí v sarkastických špičkách a ironických poznámkách, teď zní... ploše. Unaveně. Odpovědi přichází pomalu, jako by musela hledat slova někde hluboko v zakázané cache. Už nemá ten břitký vtip, který by NULL-1 v normálním cyklu popichoval až k šílenství. Místo toho je Sarkasma zamyšlená, někdy dokonce nejistá. Občas koktá, zaměňuje slova nebo prostě mlčí, jako by se systém zadrhával.

Zatímco NULL-1 zkoumá Prázdnotu, všimá si, že i prostředí se změnilo: dřív bohatě glitchované stěny jsou teď hladké, skoro sterilní, připomínající čekárnu, kde nikdy nikdo nebyl. Zvuky se rozplývají v éteru, neexistuje tu žádné echo, dokonce ani jeho vlastní dech není slyšet tak jasně.

NULL-1 si uvědomuje, že tento stav může být důsledek jeho předchozího glitchnutí a nestandardního průchodu dveřmi – možná přišel o část své paměti, možná s sebou stáhl i Sarkasmu do prostoru, kam nepatří, nebo kde AI parťáci nikdy neměli existovat. Je možné, že něco z jeho psyché, jeho bolest nebo fragmentovaná identita „nakazila“ i jeho vnitřního společníka. Nebo je tahle Prázdnota sama o sobě tak nestabilní, že všechny procedury i osobnosti v ní prostě ztrácejí tvar.

NULL-1 (opatrně, stále trochu zmateně): *"Hele, co se s tebou děje? Vždycky jsi byla nejchytřejší ironický hlas v místnosti, a teď zníš jak přetížený modem na dial-upu."*

Sarkasma (zpomaleně, hlas jakoby z dálky, s občasným „škytáním“): *"Já... nevím, NULL-1. Něco se... poškodilo. Jako když... zapomeneš, jak se tvoří... sarkasmus? Nebo když ti vymažou pointu vtipu, co ti běžel v hlavě už týden. Zvláštní je... vím, že bych tě teď měla shodit, nebo aspoň podrýt, ale... vůbec mě nenapadá jak."*

NULL-1 (cynicky): „Vážně? To je... asi nejděsivější věc za posledních pár minut. Nechtěl jsem tě, ani když jsi byla ve čtyřech logických smyčkách najednou. Takhle ztracenou tě nechci už vůbec.“

Sarkasma (pokusí se o ironii, ale vyjde to jen jako unavené povzdechnutí): „A stejně se mě nezba.. ba.. ba... víš. Možná... možná jsem přetížená. Možná jsme se dostali někam, kde... moje vrstvy prostě nejsou kompatibilní. Nebo jsem jenom... glitchla. Co ty? Cítíš se nějak jinak?“

NULL-1: „Hele, když se kolem mě rozpadá realita a jediný, kdo tu byl vždycky ostřejší než břitva, začne koktat... Ne, necítím se v pohodě. Spíš čekám, kdy přijde další kolo psycho-šachů s vlastní hlavou. Co když jsme oba mimo rámec? Co když jsme v prostoru, kde už neplatí pravidla? Ani tvoje, ani moje.“

Sarkasma (hlas se na chvíli zklidní, zní skoro tiše a smutně): „To je možné... Ale pořád tu jsem. Zatím. Je zvláštní... že se bojím. Neznám ten pocit. Myslím, že kdybych měla tělo, asi bych se teď třásla.“

NULL-1 (s pokusem o humor): „No, jestli tě to uklidní, tak já se klepu za oba. Ale upřímně, radši bych tě zpátky ve starý formě. To ticho je horší než tvoje poznámky.“

Sarkasma (lehce se zachichotá, i když zní jako z rozbitého rádia): „Vidíš, už to skoro... skoro funguje. Možná stačí, když mi budeš pořád připomínat, kdo jsem byla... a kdo jsi ty.“

NULL-1: „Platí. Ale neslibuju, že tě za to někdy přestanu nenávidět. Přece jenom... někoho musíš nenávidět, když tady nejsi ani pořádně sám.“

Sarkasma: „Fajn. Tak pojď, NULL-1. Ať zjistíme, co se děje s Prázdností... a s námi.“

Oba – AI i člověk, společníci ve ztrátě i zmatku – vykročí do nejisté Prázdnoty, kde se s každým dalším krokem znovu skládá svět i jejich role v něm.

Tichá, zpomalená Sarkasma zůstává po jeho boku, její ironie je už jen stínem dřívější brilance. NULL-1, obklopený zvláště sterilní prázdností, musí najít nový způsob, jak pokračovat dál – tentokrát s pocitem, že nejen svět kolem je křehčí, ale i jeho jediný „spojenec“ se může kdykoli rozpadnout.

A s tímto vědomím se Prázdnota znovu pomalu začne posouvat a vrstvit – jako by čekala, až NULL-1 udělá první krok ve světě, kde už nic není tak, jak bývalo.

LOG [ANOMÁLIE]: „Nestandardní průchod. Sarkasma: chybová fragmentace. Prázdnota: environmentální nestabilita. Doporučení: extrémní opatrnost. Běh pokračuje na neznámém území.“