

## „W świecie Mariana”

Karol był nałogowym graczem. Cały czas wolny poświęcał grze pod tytułem „Super Marian”. Pewnego dnia, który wydawał się zwyczajny, zdarzyło się coś niezwykłego... W piątek 13, po przyjściu ze szkoły, jak zwykle „odpalił” swoją ulubioną grę. Tak go wciągnęła, że nie mógł się od niej oderwać. Mijały kolejne godziny, a on grał i grał. Nagle poczuł dziwne uczucie, jakby chłód. Wszystko zaczęło drżeć. Okna stukwały. Wiał silny wiatr. Istny armagedon. Po chwili dziwne zjawisko ucichło, żeby powrócić ze wzmożoną siłą i... . Karol został „wessany” do komputera. Gdy ocknął się, zobaczył, że jest Marianem ze swojej ulubionej gry.

Stał po drugiej stronie ekranu. Z tej perspektywy widział cały swój pokój. Przed nim stała ceglana wieżyczka, a za nią jeszcze trzy podobne.

Po krótkim zastanowieniu zdecydował się wejść do pierwszej budowli.

Na niebie wyświetlił się napis LEVEL 1. Przed nim pojawiły się potwory i przeszkody. Trzeba iść dalej - pomyślał. Tak więc ostrożnie zaczął poruszać się do przodu. Nagle stanął przed nim ogromny gramnug, stwór oślizgły i ohydny. Kształtem przypominał glisnę skrzyżowaną z pajakiem. Zaczął strzelać do chłopca pajęczyną pokrytą śluzem. Karol zrobił unik podskoczył i z całym impetem spadł na mutanta. Dalej na drodze stały dwie wieże, oddalone od siebie o mniej więcej 5 metrów, a pomiędzy nimi przepaść. Marian napiął swoje mięśnie i skoczył. Udało się. Za przeszkodą zauważył drzwi strzeżone przez trzy lewitaje. Były równie dziwne jak wszystko dookoła. Przypominały krzyżówkę orła z kotem. Zaatakowały one chłopaka ognistymi kulami. Karol zwinnie wykonał unik i przebiegł przez drzwi. Przed nim pojawił się napis "LEVEL 1 COMPLITE-teleportacja".

Przeniosło go do miejsca, gdzie znajdował się wybór poziomów. Odsapnął trochę i wszedł do następnej wieżyczki.

Na niebie znów wyświetlił się napis "LEVEL 2". Nagle stanął przed nim nowy gramnug i lewitaj. Nad Karolem widniał kolorowy sześcian z literą F, czyli fire. W tym momencie na jego głowie zmaterializował się hełm. Podskoczył więc i uderzył z całej siły w blok. Poczuł w sobie dziwne ciepło, a gdy chuchnął, żeby schłodzić usta, zionął ogniem. Obrócił się w stronę potworów i dmuchnął. Po stworach nie było nawet śladu. Zauważył natomiast Energobotona. Podszedł i zjadł go. Nagle poczuł, że zaczyna rosnać. Po chwili był cztery razy większy. Zmiana rozmiaru okazała się przydatna w pokonaniu kolejnej przeszkody, którą była ogromną przepaść wypełnioną lawą. Wziął długi rozbieg i w wersji MEGA przeskoczył ją i zmalął. Teraz mógł spokojnie przejść przez kolejne drzwi. Znów miał chwilę dla siebie, żeby odsapnąć i wejść do trzeciej budowli.

Po raz kolejny zobaczył napis "LEVEL", tylko tym razem 3. Było spokojnie. Przed nim stała ściana. Nagle osunęła się i Karol ujrzał piekranita. To kolejny odrażający potwór. Miał czerwone białka i czarne źrenice. Był postury chudego człowieka, któremu na wysokości klatki piersiowej wyrosły skrzydła. Po chwili dołączyły do niego cztery gramnugi. Piekranit wzbił się w powietrze, a pozostałe stwory zaczęły biec w stronę chłopca. Zdezorientowany Karol poczuł, że trzyma coś w ręce. Spostrzegł, że tkwi w niej lśniący młot, który zmaterializował się w chwili pojawienia się przeciwników. Zrozumiał, że jego szanse zwiększyły się. Bez trudu pokonał gramnugi. Napiął swoje mięśnie u nóg i podskoczył najwyżej jak tylko umiał. Uderzył piekranita. W miejscu, gdzie przed chwilą było stworzenie, został tylko ognisty ślad.

Karol był tak mocno zmęczony walką, że natychmiast zasnął. Po pewnym czasie ocknął się. Było zupełnie ciemno. W oddali zobaczył jasny punkt, były to drzwi powrotne. Znów pojawił się w miejscu wyborów. Na ostatnich drzwiach widniał napis „FINAL LEVEL”. Chłopiec od razu wdrygnął się na samą myśl, co go tam może czekać.

-Trzeba tam wejść-pomyślał.

Tak też uczynił.

Na niebie wyświetlił się wiadomy napis. Przed Karolem pojawił się krzaczasty labirynt. Był on przeogromny i ponury. Po prawej stronie od wejścia wisiała informacja. Zawierała następującą treść: „W labiryncie musisz znaleźć starą skrzynię, a w niej klucz i okulary. Za nią będzie przycisk, który należy nacisnąć. Powodzenia!” Chłopak był już bardzo zmęczony zadaniami. Marzył o powrocie do rzeczywistości, w której było spokojnie i bezpiecznie. Świadomość, że to ostatnie zadanie, pozwoliła mu szybko przejść zasadą trzymania się prawej strony do wyznaczonego punktu. Zgodnie z informacją w skrzyni znalazł przedmioty. Za nią znajdował się duży, czerwony

przycisk. Pełen obaw nacisnął go. Nagle znalazł się w ciemnym pomieszczeniu. Założył okulary, które okazały się noktowizorami i spostrzegł drzwi. Klucz ze skrzyni pasował do nich idealnie. Nie zdając sobie sprawy z tego, że drzwi prowadzą do rzeczywistość, przekręcił klucz. Przekroczył próg i poczuł, że spada w otchłań i traci przytomność.

Ocknął się w swoim pokoju na łóżku zupełnie odmieniony. Cieszył się, że nie musi już walczyć ze strasznymi potworami w świecie, w którym na każdym kroku czyhało na niego niebezpieczeństwo.

Od tego czasu chłopiec częściej wychodził na dwór, bawił się z rówieśnikami, a co najważniejsze zrezygnował z długiego grania na komputerze.

***Świat wirtualny nie może zastąpić świata rzeczywistego, który jest dużo ciekawszy, jeśli tylko wyjdziemy z domu i rozejrzemy się dookoła.***

Jakub Teodorowski VIc

