

Lukáš Kosař

VĚČNÁ
SMĚŇA

VĚČNÁ SMĚNA

Lukáš Kosař

Vydalo v roce 2026 nakladatelství Solis,
Příkop 4, Brno 602 00
web: <http://www.solis-nakladatelstvi.cz>,
e-mail: nakladatelstvi.solis@email.cz
První elektronickou publikaci, 1. vydání a 163. knihu v edici Solis
Autor © Lukáš Kosař
Tato kniha ani jakákoli její část nesmí
být kopírována či jiným způsobem rozšiřována
bez výslovného povolení nakladatele.
ISBN
978-80-88568-08-7 (epub)
978-80-88568-09-4 PDF

Všechny postavy, společnosti i místa uvedená v této knize jsou fiktivní.
Jakákoli podobnost s reálným světem vyjma popisu míst nebo skutečnými
osobami, žijícími či zesnulými, je zcela náhodná.

*Všechny ilustrace a obrázky v knize jsou vygenerovány
pomocí umělé inteligence služby Microsoft Designer.*

**„Příliš velké ambice nakonec
vždy stráví toho, kdo je živí.“**

Lukáš Kosař

Příběh nezobrazuje žádné skutečné osoby ani události. Jakákoliv podobnost s naší realitou či jinými projekty zobrazující podobné motivy je čistě náhodná.

Názory a postoje knižních postav se nemusí nutně shodovat s názory a postoji autora.

Obsah

[Anotace](#)

[Předmluva](#)

[Prolog](#)

[Kapitola první](#)

[Kapitola druhá](#)

[Kapitola třetí](#)

[Kapitola čtvrtá](#)

[Kapitola pátá](#)

[Kapitola šestá](#)

[Kapitola sedmá](#)

[Epilog](#)

Anotace

Ethan Foster měl na všechno zapomenout. Vymazat všechny vzpomínky na svou kariéru v megalomanském impériu Howard Dreamland Toys Inc., továrny na výrobu hraček o velikosti malého města.

Komplex byl náhle uzavřen a zapečetěn po sérii záhadných incidentů bez jediného oficiálního vyjádření.

Ethan si sice našel jiné zaměstnání, ale jeho život se od té doby zdál jen jako šedivá kulisa. Když se však náhodou dozvídá o plánu srovnat gigantickou továrnu se zemí, nemůže se smířit s tím, že pravda o projektu „Vědomí“ bude pohřbena pod tunami betonu.

Tento tajný projekt měl stvořit dokonalou umělou inteligenci, která by hračkám propůjčila komplexní emoce a autonomní chování.

Jedné noci se Ethan, odhodlaný získat odpovědi, vkrádá zpět do zamčeného a temného komplexu. Záhy ovšem zjistí, že továrna nejenže není opuštěná, ale návrat do ní se rovná rozsudku smrti.

Vstupte do největšího průmyslového komplexu světa, kde se vizionářské sny jednoho člověka zvrhly v krvavou noční můru. Neboť kdo sáhne po nekonečnu, zanikne v prachu.

Předmluva

Zdravím všechny čtenáře u další knihy, kterou si doufám užijete stejně jako já její psaní. Tentokrát jsem se zaměřil na něco podstatně odlišného. Posbíral jsem několik inspirací a napsal mix lehčího hororu a technothrilleru.

Představte si dystopickou továrnu na hračky, tak velkou, že by její nadzemí i mnohem zajímavější podzemí obsáhlo celé menší město. Přidejte hororové prvky, souboj o přežití, a především specifické nepřátele.

Máte rádi hračky? A co kdyby se proměnily ve vraždící, nesmlouvavá monstra? Nepůjde o roztomilé plyšáky, panenky či jiné postavičky ležící na vaší posteli, v krabici nebo skříni, ale o zrůdy, které lační po krvi všech lidí v dosahu.

Možná už jste se s tímto motivem setkali ve filmech, jiných knihách či počítačových hrách, ale jsem přesvědčený, že tyto příběhy mají stále co nabídnout. Nepředstavují totiž lidského nepřítele, ale umělou strukturu bez svědomí, vědomí a lidského chápání či morálky.

Zároveň se v tomto případě jedná o ucelený, uzavřený příběh, který si užijete za každé situace. Budete se bavit, možná trochu bát a třeba i smát absurdnosti některých situací. Takže na nic nečekejte a užijete si Věčnou směnu!

Lukáš Kosař

Prolog

Většině lidí se při představě továrny na hračky vybaví hromady plyše, jásavé barvy a možná sladký, syntetický pach nových plastů. Ale pro Ethana Fostera představovala továrna Howard Dreamland Toys Inc. víc než jen místo, kde se plní dětské sny. Považoval ji za katedrálu ozubených kol, epos hydrauliky a symfonii lisů.

Pracoval zde jako jeden z mnoha vedoucích techniků a údržbářů. Staral se o obry, kteří tvořili a vyráběli. Gigantické, chromované, složitě propojené bestie, tepající, syčící a hřímající den co den. Považoval se v jistém slova smyslu za jejich pečovatele.

Každý neobvyklý zvuk a zaváhání stroje pro něj znamenaly osobní signál. Věděl moc dobře, kde a co promazat, utáhnout šroub nebo vyměnit starou součástku za novou dřív, než by se problém vůbec projevil. Bral si svou práci k srdci a v továrně se cítil jako doma.

Ethan Foster právě stál u okna ve svém bytě. Byl večer a městské světlo se venku rozmazávalo do neurčité, oranžové a šedé kaše, lhostejné k jeho náladě. V ruce svíral hrnek s vlažným čajem.

Přikradl se podzim a venku se rozjela chladná, nekonečná plachta deště. Kapky se pomalu a líně snášely po skle, připomínaje mu slzy stékající po něčí tváři. Díval se ven a přemýšlel...

Psal se rok 2005 a továrna Howard Dreamland Toys Inc. skončila ze dne na den. Ne s velkým oznámením, ani s projevem generálního ředitele a majitele v jednom, pana Howarda. Jednoho rána se do práce zaměstnanci jednoduše nedostali a později obdrželi výpovědi včetně odstupného. Na dveřích visel jen stručný, chladný vzkaz o okamžitém ukončení činnosti.

A tak si Ethan musel po letech najít nové zaměstnání. Dnes pracoval jako technik u logistické firmy.

Šlo o čistý, moderní a logický svět, kde se staral o dopravníkové pásy a vysokozdvizné vozíky. Práce byla solidní, mohl se spolehnout na nadstandardní plat i dobrou pracovní dobu. Ale nebyl tam šťastný...

V Howard Dreamland Toys Inc. měl pocit, že je součástí něčeho velkého a kreativního. Tady se stal jen dalším kolečkem v mechanismu starajícím se o přepravu věcí. A něco takového ho ničilo.

V noci se mu zdávaly noční můry o chodbách a linkách, kde dříve pracoval. V těch snech se vždy obával toho, co čeká za dalším rohem nebo

co se skrývá ve stínu krabic plných hraček, které nikdy neopustily budovu.

Vzpomínky ho rovněž neustále vracely k okamžiku, kdy a jak továrna skončila. K jejímu uzavření došlo pravděpodobně v souvislosti s podivnými nehodami a incidenty, o kterých slýchal. Včetně, bohužel, těch smrtelných...

Pokaždé se tato neblahá událost rychle ututlala. Přišlo jen pár lidí v oblecích, pár dotazů a formulářů, a výroba jela dál, jako by se nic nestalo. A po pár týdnech došlo k definitivnímu ukončení veškeré činnosti... Proč?

Kapitola první

I.

Den jako každý jiný, jenže Ethan měl stažený žaludek a necítil se ve své kůži. Během polední pauzy si jako obvykle koupil noviny, aby vyplnil čas před dalším nudným seřizováním dopravníkového pásu. Jeho oči nevěřičně zamrzly na titulní straně regionální přílohy.

Továrna Howard Dreamland Toys Inc. má být v dohledné době srovnána se zemí.

Nedokázal informaci vstřebat. Demolice? Srovnat ji se zemí by znamenalo pohřbít všechna ta nevysvětlená tajemství pod hromadou suti.

Zpráva uveřejněná v novinách se mu neustále honila hlavou. V práci nemohl myslet vůbec na nic jiného a nebyl schopen se s tím smířit.

Vzal si týden volna. První dny strávil jen přešlapováním ve svém bytě. A pak se jednou v noci vrátil k oknu. Nepršelo a obloha vypadala jen jako těžká clona, skrz niž se pořádně neprodralo ani světlo hvězd. Jenže v dálce, za obrysy střech, viděl siluetu oné továrny.

Jako vedoucí pracovník měl příležitost zaslechnout ještě před jejím uzavřením útržky rozhovorů o projektu nazvaném „Vědomí“. Mělo jít o přelomový výzkum, který měl hračkám dodat umělou inteligenci a téměř lidské, uvěřitelné emoce.

V té době něco takového považoval za nesmysl. Ale nyní se mu tyto informace vynořily v hlavě jako důležité pojítko. Co když se za uzavřením továrny skrývá něco víc?

Ethan se rozhodl. Pokusí se dostat do továrny a vynasnaží se zjistit, k čemu tam skutečně došlo. Nešlo jen o nostalgii. Šlo o pravdu.

Šílený plán? Ano. Ale jednoduše už nemohl jinak...

II.

Následující večer se citelně ochladilo. Ethan Foster se pořádně oblékl, nazul si pevné boty a do batohu pečlivě sbalil zásoby: jídlo, vodu, svítilnu s náhradními bateriemi, páčidlo, štípací kleště, zálesácký nůž a několik dalších drobností, které by se mohly hodit. Připadal si jako zloděj. A možná jím i byl.

Cestou k továrně se snažil sám sobě vysvětlit a odůvodnit, proč něco takového dělá. *Nejdu krást. Jdu zjistit pravdu a zachránit vzpomínky, které by jinak zmizely pod betonem.* Ale čím víc se blížil, tím víc se mu ten vnitřní hlas ztrácel v šustění listí.

Továrna se před ním vynořila jako obrovský, snový kolos. Její silueta se tyčila nad okolními budovami jako z jiného světa. Barevné věžičky, kdysi zářící jako cukrové hradby, teď působily jako ztichlé pozůstatky dětské fantazie. Fasáda byla pokrytá reliéfy usmívajících se zvířátek, které teď v šeru vypadaly spíš jako groteskní masky. Nad hlavní bránou se vyjímal obrovský nápis z kovových písmen: *VÍTEJTE VE SVĚTĚ SNŮ!*

Na bráně ovšem visel silný řetěz a vedle stála cedule s nápisem: *VSTUP ZAKÁZÁN.*

Ethan se rozhlédl po liduprázdné ulici a kleštěmi sevřel jeden z článků řetězu. Ozvalo se ostré cinknutí a řetěz se s kovovým šustěním zhroutil na asfalt. V tu chvíli se mu sevřel žaludek. „Tohle už není jen zvědavost, ale regulérní vloupání,“ pronesl sám k sobě a začínal svého absolutně nesmyslného nápadu litovat.

Proklouzl bránou a zvedl hlavu k šedé plastové kopuli nad vchodem – průmyslové kameře. Měla být vypnutá, ale přesto se nemohl zbavit mrazivého dojmu, že ho ta černá čočka sleduje.

Srdce mu bušilo až v uších. Přistoupil k prosklenému hlavnímu vchodu a vytáhl starou přístupovou kartu, kterou si stále ponechával. Zasunul ji do čtečky, a i když nedoufal, dveře se odemkly. Vešel do vstupní haly.

Kdysi zde zářila duha barev, jásavě nakreslené plakáty, hrála hudba a zněl smích. Nyní na několika místech zářilo jen nouzové osvětlení. Udělal pár kroků a vtom se ozval ostrý, drsný zvuk.

Po celé délce haly se začaly stahovat kovové rolety. S každým zatažením se do prostoru vlévala absolutní tma. Když se poslední roleta zastavila s tlumeným zaskřípěním, Ethan stál v černočerné pasti.

Rolety se však nemohly zavřít samy od sebe. Buď někdo o jeho přítomnosti věděl, nebo zůstal uvnitř továrny aktivní nějaký bezpečnostní systém.

Sáhl do batohu, vytáhl svítilnu a zapnul ji. Paprsek světla prořízl přítmí.

„Neměl jsem se vracet,“ zašeptal. „Ale teď už je pozdě.“

III.

Ethan přešel pohledem po vstupní hale, kterou osvětlovalo jen těch pár slabých nouzových světel a jeho poměrně výkonná svítidla.

Vlevo od hlavního vchodu vedla chodba s nápisem: *RECEPCE/INFORMACE*. Nad ní visel panel s usměvavým medvídkem.

Zamířil tímto směrem. Krátká chodba vedla do místnosti s půlkruhovým recepčním pultem a okolo rozloženými koženkovými křesly a skleněnými stolky. Za pultem stála polstrovaná otočná židle a několik skříněk. Jeho pozornost však upoutal monitor.

Přistoupil k pultu a zkusil zapnout počítač pod stolem. Nejprve se nic nestalo, ale po chvíli se ozvalo slabé vrčení a monitor se rozsvítil. Na obrazovce se objevilo logo továrního systému Howard Dreamland OS. Přihlásil se pomocí svého účtu. K jeho překvapení přístup stále fungoval.

Zatímco se systém načítal, všiml si kovové skřínky zabudované do boční stěny recepcce. Na jejím víku stál nápis: *Bezpečnostní rozhraní – přístup pouze pro autorizovaný personál*. Ethan na víko použil páčidlo a během pár vteřin měl skříňku otevřenou.

Uvnitř se nacházel digitální panel s číselníkem a několika přepínačů. Zobrazila se na něm výzva k zadání hesla. Ethan si vzpomněl na jednu starou kombinaci, kterou používali technici při testování. Zadal ji. Panel krátce zablikal a pak se rozsvítila zelená kontrolka. *Přístup povolen*.

Stiskl páčku pod nápisem *Vnitřní alarm* a tím ho deaktivoval. Kontrolka zčervenala. V tu chvíli se mu trochu ulevilo. Poté ještě aktivoval částečné osvětlení a všude se rázem zapnula polovina světel.

Počítač mezitím naběhl do hlavního rozhraní. Na ploše se objevilo několik ikon. Ethan s nervózní dychtivostí najel myší na ikonu *Deník událostí (Log)*. Chtěl vědět, co se stalo v posledních hodinách provozu.

Složka se otevřela a monitor zaplavila záplava dat. Skrolovací lišta naznačovala tisíce záznamů, a to během posledních několika dní před uzavřením.

Nešlo jen o náhodné chyby na jedné z výrobních linek, ale záznamy o selhání senzorů, neoprávněném pohybu a různých chybových hlášeníh.

Zrychlil skrolování kolečkem myši, dokud se nedostal na konec. Poslední položka v logu, přesně v čase, kdy údajně došlo k uzavření továrny, byla jen chladná, kryptická tečka. Otevřel ji a četl: *[13:47:03 | 01/06/2005] – ERROR: S.C.A.R. 5150 – No Description*.

Tato chyba, bez jakéhokoliv bližšího popisu, byla posledním výkřikem systému.

S lehkým chvěním v rukou zavřel složku s logy a ze zvědavosti klikl na *Seznam zaměstnanců*. Očekával, že uvidí hromadné odpíchnutí karet, ale systém ukázal něco jiného.

Několik jmen zůstalo stále přihlášených, jako kdyby nikdy neopustili brány továrny. Buď systém zkolaboval, nebo tito lidé opravdu neodešli. Co se s nimi ale v takovém případě stalo? Stále zde udržují základní systémy? Nebo nemohou z nějakého důvodu odejít?

Žádné informace o projektu Vědomí se samozřejmě v počítači na recepci nevyskytovaly.

Ethan přepnul na digitální mapu areálu. Většina výrobních hal či místností, kde tehdy pracoval, označovala standardní zelená barva. Ale několik oblastí zářilo rudou výstrahou, popsanou jako *OBLAST OMEZENÉHO PŘÍSTUPU*.

Šokem mu poklesla čelist, když si vyfiltroval podobně označené sekce. Mnohé z těchto červených zón se nacházely desítky metrů v podzemí, v oblastech, o jejichž existenci sice tušil, ale nikdy tam nevstoupil. Dokonce neznal nikoho, kdo by viděl továrnu kompletní.

Šlo zřejmě o skryté tunely či různé prostory a hlubinné laboratoře, ke kterým měl přístup jen nejužší okruh lidí.

Nervózně najel na ikonku *Kamerový systém*, doufaje, že získá jasný přehled o cestě dál. Jakmile se pokusil přepojit do kamer, obrazovka zablikala a zčernala, místo živého přenosu se na zlomek sekundy objevil rozmazaný snímek z jedné z interních kamer.

Spatřil na něm jen cosi velkého, neforemného, s konturami, které nepřipomínaly nic, co by mělo být v továrně na hračky. Lekl se a strhl ruku z myši.

A v tu chvíli se zároveň ozval rachot ve vstupní hale s ozvěnou rozléhající se prázdnými prostory. Jako by se někde převrhl paletový vozík plný šrotu, nebo se posunula nějaká obrovská, železná zátěž. V opuštěné továrně se žádný takový hluk ozvat přece neměl...

Zneklidněný Ethan se rychle vrátil do hlavní haly, kde rámus slyšel. Světlo, které před chvílí rozsvítil, jen zvýrazňovalo rozlehlost a opuštěnost prostoru.

Okamžitě zamířil pohledem ke kruhovému středovému podstavci. Dobře si pamatoval, co na něm vždy stálo: obří promo postavička, maskot

přitahující návštěvníky a zároveň jakési ztělesnění továrny Howard Dreamland Toys. Když sem před chvílí vcházel, viděl ji dokonce v pološeru. A teď beze stopy zmizela...

Podstavec z černé žuly zůstal prázdný, jako kdyby se maskot zvedl a jednoduše odešel.

Ethanovi se srdce stáhlo v mrazivém sevření. Podíval se k zablokovaným roletám u vchodu. Ven už cesta nevedla.

Mohl se s uzavřením továrny a jejím osudem smířit, ale něco uvnitř něj s tím nesouhlasilo. Takové pocity mohou mít jen ti, kteří zde pracovali. A jestli mu tato návštěva za ono nutkání stála, se teprve ještě uvidí...