

## FICHA TÉCNICA

Título original: *Ready Player One*

Autor: *Ernest Cline*

Copyright © 2011 by Dark All Day, Inc.

Tradução © Editorial Presença, Lisboa, 2016

Tradução: *Miguel Romeira*

Revisão: *Carlos Jesus/Editorial Presença*

Design da capa: *Odelia Gal*

Composição, impressão e acabamento: *Multitipo — Artes Gráficas, Lda.*

Depósito legal n.º 409 070/16

1.ª edição, Lisboa, maio, 2016

Reservados todos os direitos  
para a língua portuguesa (exceto Brasil) à

**EDITORIAL PRESENÇA**

Estrada das Palmeiras, 59

Queluz de Baixo

2730-132 Barcarena

info@presenca.pt

www.presenca.pt

## 0000

Todos os da minha idade se lembram de onde estavam e do que faziam no momento em que ouviram falar na competição pela primeira vez. Eu estava sentado no meu esconderijo a ver desenhos animados; de repente, a emissão foi interrompida pelo noticiário a anunciar a morte de James Halliday durante a noite.

Eu já ouvira falar nele, claro. Eu e toda a gente. Halliday era o programador de videogames responsável pela criação do OASIS, um jogo *online* multijogadores que, a pouco e pouco, acabou por se tornar na rede global de realidade virtual que quase toda a humanidade agora usa diariamente. O sucesso sem precedentes do OASIS fez, de Halliday, uma das pessoas mais ricas do mundo.

A princípio, não entendi porque estava a comunicação social a dar tanto destaque à morte do bilionário; afinal de contas, a população do planeta Terra tinha mais com que se preocupar — a atual crise de energia; as catastróficas alterações climáticas; o alastramento da fome, da pobreza e das doenças; meia dúzia de guerras. Enfim, o mesmo de sempre: cães e gatos a viverem juntos, confusão com fartura. Normalmente, os boletins noticiosos não interrompiam as telenovelas e as séries cómicas interativas, a menos que tivesse acontecido alguma coisa mesmo muito importante — o surgir de um novo vírus assassino, por exemplo, ou mais uma metrópole a desaparecer num cogumelo atómico. Coisas em grande, portanto. Por mais famoso que Halliday fosse, a morte dele não deveria ter preenchido mais do que um curto segmento do noticiário da noite — para os «feios, porcos e maus» abanarem a cabeça com

inveja ao ouvirem os pivôs anunciarem a quantidade obscena de dinheiro que iria para os herdeiros do ricoço.

Mas a questão era mesmo essa. James Halliday não deixara herdeiros.

Morrera aos sessenta e sete, solteiro, sem familiares e, tanto quanto se sabia, sem um único amigo. Passara os últimos quinze anos da sua vida num isolamento autoimposto e, a crer nos rumores, nesse período endoidecera por completo.

Por isso, naquela manhã de janeiro, a notícia que deixou todos de queixo caído, aquela que, de Toronto a Tóquio, fez toda a gente engasgar-se com os *cornflakes*, tinha que ver com o que dizia o testamento de Halliday e com o destino da sua imensa fortuna.

Halliday deixara uma curta videomensagem, juntamente com instruções para a mesma ser disponibilizada à comunicação social de todo o mundo quando ele morresse. Além disso, também preparou tudo para que, nessa mesma manhã, uma cópia desse vídeo fosse enviada por *e-mail* a cada um dos utilizadores do OASIS. Ainda me lembro daquele toque eletrónico característico quando o vídeo chegou à minha caixa de mensagens, apenas alguns segundos depois de eu ter visto aquele primeiro noticiário.

A videomensagem era, na verdade, uma meticulosamente realizada curta-metragem intitulada *Um Convite do Anorak*. Famoso pela sua excentricidade, Halliday fora, durante toda a sua vida, obcecado com os anos 80, a década da sua adolescência, e *Um Convite do Anorak* estava a abarrotar de obscuras referências à cultura *pop* dos anos 80 — que me escaparam quase todas ao primeiro visionamento.

O vídeo tinha pouco mais de cinco minutos e, nos dias e nas semanas que se seguiram, viria a tornar-se no filme mais estudado da história, ultrapassando até as imagens do assassinato de Kennedy na quantidade de minuciosas análises fotograma a fotograma de que foi alvo. Toda a minha geração ficaria a saber de cor cada segundo da mensagem de Halliday.

*Um Convite do Anorak* abre com algumas notas de trompete — o começo de uma velha canção chamada «Dead Man's Party».

Durante alguns segundos, ficamos a ouvir a canção com o ecrã todo a negro; às tantas, junta-se uma guitarra aos trompetes e é então que surge Halliday. Mas quem ali está não é um homem de sessenta e sete anos, consumido pelo tempo e pela doença; Halliday surge como quando foi capa da *Time*, em 2014 — um homem de quarenta e picos,

alto, magro e saudável, despenteado e com os óculos de massa castanhos que eram a sua imagem de marca. Também está vestido com as mesmas roupas que usou ao ser fotografado para essa capa de revista: calças de ganga desbotadas e uma *T-shirt vintage* do jogo *Space Invaders*.

Halliday encontra-se num grande ginásio, numa festa de liceu. Está rodeado de adolescentes cujas roupas, penteados e maneira de dançar nos fazem saber que a época é o final dos anos 80<sup>1</sup>. Halliday também está a dançar — algo que nunca ninguém o viu fazer na vida real. A rir que nem um maníaco, vai rodopiando velozmente enquanto sacode os braços e a cabeça ao ritmo da música, sempre a repetir uma sequência de famosos movimentos de dança dos anos 80 sem nunca se enganar. Porém, não tem par. Tal como diz a canção, está a «dançar com ele mesmo».

Surgem, por um momento, algumas linhas de texto no canto inferior esquerdo do ecrã, indicando o nome da banda, a canção, a editora e o ano de lançamento, como se aquilo fosse um velho tele-disco a passar na MTV: Oingo Boingo, «Dead Man's Party», MCA Records, 1985.

Quando começa a letra, Halliday põe-se a cantar em *playback*, sempre a rodopiar: «All dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me...»

De repente, para de dançar e, com um gesto brusco da mão direita, interrompe a música. No mesmo instante, os que estão a dançar por trás dele desaparecem, juntamente com o ginásio, e o cenário muda de forma abrupta.

Agora, Halliday está num velório, ao lado de um caixão aberto<sup>2</sup> — dentro do qual se vê um segundo e bem mais velho Halliday, o seu corpo muito magro, devorado pelo cancro. Tem uma moeda a reluzir sobre cada olho<sup>3</sup>.

O Halliday mais novo observa o corpo da sua versão mais velha e, no gozo, faz um ar muito desgostoso; depois volta-se para falar aos que

---

<sup>1</sup> Uma cuidadosa análise desta cena revela que todos os jovens atrás de Halliday são, na verdade, figurantes das várias comédias adolescentes do John Hughes, todos digitalmente inseridos na imagem.

<sup>2</sup> Todo o cenário é, na verdade, tirado de uma cena de *Heathers*, um filme de 1989. Halliday parece ter recriado digitalmente o cenário do velório, inserindo-se depois na imagem.

<sup>3</sup> Uma análise recorrendo à alta definição revela que ambas as moedas foram cunhadas em 1984.

estão no velório<sup>4</sup>. Estala os dedos e na sua mão direita aparece um rolo de papel. Ele sacode-o com um gesto floreado; o papel desenrola-se até ao chão e depois estende-se pelo corredor central diante dele. Furando a «quarta parede», Halliday olha para o espectador e começa a ler:

«Eu, James Donovan Halliday, na plena posse das minhas capacidades mentais, por este meio declaro e torno público que este é o meu testamento final, revogando quaisquer testamentos anteriores e respectivos apêndices feitos em data anterior...» Continua a ler, cada vez mais depressa, despachando vários parágrafos de verborreia legal; por fim, a rapidez é tanta que não se percebe uma única palavra. Então, Halliday cala-se abruptamente. «Esqueçam», diz-nos. «Mesmo a esta velocidade, ia levar um mês a ler isto tudo. E, infelizmente, não disponho desse tempo.» Deixa cair o rolo de papel, que se desfaz numa chuva de pó dourado. «Deixem-me só dizer-vos as partes mais importantes.»

O velório desaparece e a cena torna a mudar. Desta vez, Halliday está de pé diante da enorme porta de um cofre bancário. «Todos os meus bens, incluindo o controlo acionário da minha empresa, a Gregarious Simulation Systems, ficarão congelados até que se verifique uma única condição estipulada no meu testamento. O primeiro indivíduo a cumprir essa condição herdará toda a minha fortuna, atualmente estimada em mais de duzentos e quarenta mil milhões de dólares.»

A porta do cofre abre-se e Halliday entra. O cofre é enorme e lá dentro está uma gigantesca pilha de barras de ouro, mais ou menos da altura de uma casa. «E aqui está a massa que eu pus à disposição», declara Halliday com um sorriso arreganhado. «Enfim, não podem propriamente levá-la na mão, não é verdade?»

Encosta-se à pilha de barras de ouro e a câmara faz um plano apertado da cara dele. «E agora de certeza que estão todos a perguntar-se o que terão de fazer para deitar a mão a todo este pilim. Bem, rapaziada, aguentem os cavalos. Já lá chegamos...» Faz uma pausa dramática e a sua expressão torna-se a de uma criança prestes a revelar um grande segredo.

Torna a estalar os dedos e o cofre desaparece. No mesmo instante, ele encolhe e transforma-se num miudinho vestido com umas calças

---

<sup>4</sup>De facto, todos os presentes no funeral são atores e figurantes da mesma cena do velório em *Heathers*. Entre eles veem-se claramente Winona Ryder e Christian Slater, sentados numa das últimas filas.

de bombazina castanhas e com uma *T-shirt* dos Marretas já desbotada<sup>5</sup>. O pequeno Halliday encontra-se numa atravancada sala de estar com alcatifa laranja-escura e com apainelado de madeira a toda a volta; toda a decoração é ao estilo *kitsch* de finais de 70. Ali ao lado está uma televisão *Zenith* com ecrã de 21 polegadas, à qual foi ligada uma consola *Atari 2600*.

«Esta foi a minha primeira consola», conta ele, agora numa voz de criança. «Uma *Atari 2600*. Foi-me oferecida no Natal de 1979.» Senta-se pesadamente diante da consola, agarra num *joystick* e põe-se a jogar. «O meu jogo preferido era este», diz, indicando o ecrã da televisão, no qual se vê um quadradinho a avançar por uma série de labirintos muito básicos. «Chamava-se *Adventure*. Tal como muitos dos primeiros videojogos, o *Adventure* foi concebido e programado por uma única pessoa. Mas, nesses tempos, a Atari recusava-se a deixar que os programadores fossem creditados como autores dos jogos e, por isso, o nome do criador de cada jogo não aparecia em lado nenhum da embalagem.» No ecrã da televisão, vemos Halliday usar uma espada para matar um dragão vermelho — mas, como o jogo é ainda muito rudimentar e de baixa resolução gráfica, mais parece que estamos a ver um quadrado a usar uma seta para esfaquear um pato deformado.

«Por isso, o tipo que criou o *Adventure*, um homem chamado Warren Robinett, decidiu pôr o seu nome dentro do jogo propriamente dito. Para isso, ocultou uma chave num dos labirintos. Quem descobrisse essa chave, um único píxel cinzento, podia usá-la para entrar numa sala secreta onde Robinett escondera o seu nome.» Na televisão, Halliday faz o seu «eu» quadrado entrar na sala secreta do jogo e, ao centro do ecrã, surge a inscrição: «CRIADO POR WARREN ROBINETT.»

«Isto», diz ele, apontando para o ecrã com genuína reverência, «foi o primeiro “ovo de Páscoa” num videojogo. Robinett ocultou-o no código do jogo sem dizer a ninguém e a Atari produziu e distribuiu o *Adventure* a nível mundial sem ter conhecimento dessa sala secreta. Só ficaram a par desse ovo de Páscoa alguns meses depois, quando, por esse mundo fora, os miúdos começaram a encontrá-lo. Eu fui um deles e descobrir o ovo de Páscoa de Robinett foi uma das experiências com videojogos mais baris da minha vida.»

---

<sup>5</sup> Agora, Halliday está exatamente como numa foto escolar tirada em 1980, quando ele tinha oito anos.

O jovem Halliday larga o *joystick* e põe-se de pé. Nessa altura, a sala de estar desaparece e a cena torna a mudar. Agora ele está numa caverna meio às escuras, com a luz de archotes invisíveis a tremelicar pelas paredes húmidas. No mesmo instante, a aparência dele torna a mudar e Halliday transforma-se em Anorak, o seu famoso avatar — um feiticeiro alto e de vestes compridas, com uma cara que é uma versão ligeiramente melhorada da do Halliday adulto (e sem os óculos). Anorak está com as vestes negras que são a sua imagem de marca, com o emblema do seu avatar (um grande «A» caligráfico) bordado em ambas as mangas.

«Antes de morrer», diz Anorak, cuja voz é bem mais grave, «criei, eu próprio, um ovo de Páscoa e escondi-o no interior do meu videojogo mais popular, o OASIS. A primeira pessoa a encontrar o meu ovo de Páscoa herdará toda a minha fortuna.»

Nova pausa dramática.

«O ovo está bem escondido. Não me limitei a enfiá-lo debaixo de uma pedra algures. Acho que se pode dizer que está fechado num cofre que foi metido numa sala secreta que se esconde ao centro de um labirinto algures...» Ergue a mão e leva o indicador à fonte direita. «Aqui.»

«Mas não se preocupem. Deixei por aí algumas pistas, para que as buscas possam começar. E aqui têm a primeira.» Faz um gesto exagerado com a mão direita e, no ar diante dele, surgem três chaves a rodar lentamente. Parecem ser de cobre, de jade e do mais límpido cristal. Ainda com as chaves a girar, Anorak recita alguns versos; à medida que vai dizendo cada um, o mesmo surge por breves instantes em baixo no ecrã, em letras de fogo:

Três chaves escondidas, três portões secretos  
Quem lá entrar terá de se fazer valer  
O habilidoso que saiba vencer os reptos  
Chegará ao Fim e o prémio poderá colher

Terminada a recitação, as chaves de jade e de cristal desaparecem, ficando apenas a de cobre, agora num fio que Anorak traz ao pescoço.

A câmara segue-o quando ele dá meia-volta e segue mais para o interior da caverna escura. Segundos depois, para diante de umas enormes portas de madeira fixadas na parede de rocha da caverna. Estas portas estão reforçadas com bandas de aço e foram decoradas com baixos-relevos de escudos e de dragões. «Não tive oportunidade

de testar este jogo e preocupa-me que possa ter escondido o meu ovo de Páscoa um nadinha bem demais. Talvez seja demasiado difícil encontrá-lo. Não tenho a certeza. Mas, sendo esse o caso, agora já é tarde para alterações. Portanto, suponho que logo se vê.»

Anorak empurra as portas duplas e revela uma enorme sala do tesouro cheia de pilhas de reluzentes moedas de ouro e de cálices incrustados de pedras preciosas<sup>6</sup>. Depois avança até ao vão da porta, volta-se para o espectador e abre os braços para segurar as gigantescas portas duplas<sup>7</sup>.

«Por isso, sem mais delongas», anuncia Anorak, «começa aqui a caça ao ovo de Páscoa de Halliday!» E desaparece num clarão, permitindo ao espectador vislumbrar os reluzentes amontoados de tesouros para lá das portas abertas.

Depois, o ecrã fica a negro.

No final da videomensagem, Halliday deixa o *link* para o seu *website* pessoal, que mudara drasticamente na manhã da morte dele. Durante mais de uma década, não houvera lá mais nada para além de uma curta animação em *looping* na qual se via Anorak, o seu avatar, sentado numa biblioteca medieval, debruçado para uma mesa bastante maltratada, a misturar poções ao mesmo tempo que se ia debruçando para livros de feitiços todos cheios de pó; por trás dele, na parede, via-se uma grande pintura de um dragão negro.

Mas, agora, essa animação desaparecera, dando lugar a uma tabela de classificação como as dos antigos videojogos de meter moeda. A tabela tinha dez linhas numeradas e em todas elas liam-se as iniciais «JDH» — James Donovan Halliday —, seguidas por seis zeros. Esta listagem das melhores pontuações de depressa ficou conhecida como o «Marcador».

Logo abaixo do Marcador estava um ícone que parecia um pequeno livro com capa de couro e que nos permitia descarregar gratuitamente

---

<sup>6</sup> Análises efetuadas revelaram dezenas de artigos curiosos escondidos por entre os amontoados do tesouro, sendo de destacar: vários dos primeiros modelos de computador doméstico (um *Apple IIe*, um *Commodore 64*, um *Atari 800XL* e um *TRS-80 Color Computer 2*), dezenas de controladores de jogo para várias consolas e centenas de dados poliédricos como os que se usavam nos velhos jogos de interpretação de personagens com tabuleiro.

<sup>7</sup> Congelando a imagem, esta cena é praticamente idêntica a uma pintura de Jeff Easley que foi utilizada na capa do *Dungeon Master's Guide*, um livro de regras do jogo *Dungeons & Dragons* publicado em 1983.



o *Almanaque do Anorak*, uma compilação de centenas de entradas não datadas do diário de Halliday. O *Almanaque* tinha mais de mil páginas, mas incluía muito poucos detalhes sobre a vida pessoal de Halliday ou sobre as suas atividades no dia a dia. A maioria das entradas consistia em observações estilo «monólogo interior» sobre vários videojogos clássicos, sobre livros, filmes e bandas desenhadas de ficção científica e de fantasia e sobre a cultura *pop* dos anos 80, tudo isto à mistura com hilariantes diatribes a desmascarar tudo e mais alguma coisa, desde a religião organizada até aos refrigerantes *light*.

Depressa a Caçada — foi assim que o concurso passou a ser conhecido — se tornou parte da cultura global. Tal como ganhar a lotaria, encontrar o ovo de Páscoa de Halliday converteu-se numa fantasia popular, tanto para os adultos como para as crianças. Era um jogo em que qualquer um podia participar e, de início, parecia não haver maneira certa ou errada de o jogar. Do *Almanaque do Anorak* depreendia-se uma única indicação: estar familiarizado com as várias obsessões de Halliday seria condição essencial para encontrar o ovo. Isto levou a um fascínio global com a cultura *pop* dos anos 80. Cinquenta anos depois de essa década ter terminado, os filmes, a música, os jogos e a moda dos anos 80 voltaram a estar na berra. Em 2041, usava-se de novo o cabelo espetado e as calças de ganga desbotadas e os *tops* de música estavam dominados por versões de êxitos dos anos 80 interpretadas por bandas da atualidade. Aqueles que tinham sido adolescentes nos anos 80, todos agora na terceira idade, viveram a estranha experiência de verem as modas e as tendências da sua juventude serem adotadas e estudadas pelos seus netos.

Nasceu uma nova subcultura composta pelos milhões de pessoas que agora devotavam cada momento livre da sua vida a procurar o ovo de Páscoa de Halliday. A princípio, estes indivíduos eram conhecidos simplesmente por «caça-ovos», mas depressa essa designação foi abreviada para a alcunha *gunters*<sup>8</sup>.

Durante o primeiro ano da Caçada, ser-se *gunter* estava altamente na moda e quase todos os utilizadores do OASIS afirmavam sê-lo.

Por alturas do primeiro aniversário da morte de Halliday, o fervor em torno da competição começou a abrandar. Passara um ano inteiro e ainda ninguém descobrira nada, fosse uma única chave ou um único portão. Parte do problema era a dimensão descomunal do OASIS, que

---

<sup>8</sup> A palavra resulta da designação original *egg hunters* (os «caça-ovos»): (*eg*)*g*(*h*)*unters*. (NT)

continha milhares de mundos simulados onde as chaves podiam estar escondidas; para fazer uma busca exaustiva a qualquer um deles, um *gunter* levaria anos.

Embora não faltassem *gunters* «profissionais» a gabarem-se nos seus blogues, dizendo-se à beira de uma qualquer descoberta decisiva, a pouco e pouco a verdade veio à tona: ninguém tão-pouco sabia muito bem do que andava à procura ou por onde iniciar a busca.

Passou mais um ano.

E outro.

E nada.

O grande público perdeu todo o interesse pelo concurso. As pessoas começaram a achar que tudo aquilo não passava de um descabelado embuste levado a cabo por um milionário com vários parafusos a menos. Outros acreditavam que, ainda que o ovo de Páscoa existisse realmente, jamais seria encontrado. Entretanto, o OASIS continuava a evoluir e foi-se tornando cada vez mais popular; os termos do testamento de Halliday eram «à prova de bala» e um verdadeiro exército de advogados raivosos por ele incumbidos de lhe administrarem os bens protegia a simulação de tentativas de aquisição e de processos em tribunal.

Gradualmente, o ovo de Páscoa de Halliday passou para o território dos mitos urbanos e a cada vez mais reduzida tribo de *gunters* tornou-se, a pouco e pouco, motivo de troça. A cada ano, no aniversário da morte de Halliday, os pivôs noticiosos anunciavam, em tom de gozo, que ainda não houvera progressos na Caçada. E, a cada ano, mais *gunters* desistiam, concluindo que, de facto, Halliday tornara o ovo de Páscoa impossível de encontrar.

E mais um ano passou.

E outro.

E então, na noite de 11 de fevereiro de 2045, o nome de um avatar surgiu no topo do Marcador, à vista do mundo inteiro. Ao fim de cinco longos anos, a Chave de Cobre fora finalmente encontrada por um putinho de dezoito anos que vivia num parque de atrelados nos arredores de Oklahoma City.

Esse putinho era eu.

Dezenas de livros, de desenhos animados, de filmes e de minisséries têm tentado contar a história de tudo o que aconteceu a seguir, mas nenhum conseguiu fazê-lo como deve ser. Por isso, agora vou eu expor a verdade dos factos, de uma vez por todas.

# Nível Um

*Na maior parte do tempo, o ser humano é uma chatice.  
A única coisa que torna a vida suportável são os videogames.*

*Almanaque do Anorak, capítulo 91, versículos 1-2*

## 0001

Acordei sobressaltado ao ouvir tiros numa das torres vizinhas. Aos estampidos seguiram-se alguns minutos de gritos abafados e, por fim, silêncio.

Ouvir tiros não era nada de invulgar ali nas torres, mas, ainda assim, fiquei enervado. Já sabia que o mais provável era não conseguir voltar a adormecer, por isso resolvi queimar as horas que faltavam para o amanhecer a exercitar-me nalguns clássicos daqueles de meter moeda. O *Galaga*, o *Defender* e o *Asteroids*. Muito antes de eu nascer, já todos esses jogos eram dinossauros digitais completamente ultrapassados, meras peças de museu. Mas, sendo eu um *gunter*, não os olhava como pitorescas antiguidades de baixa resolução. Para mim, eram artefactos sagrados. Pilares do panteão. Sempre que jogava algum dos clássicos, fazia-o com uma espécie de reverência determinada.

Estava aconchegado num velho saco-cama, a um canto da minúscula lavandaria do atrelado, enfiado no espaço entre a parede e o secador de roupa. A minha tia não me queria no quarto dela — a porta logo em frente — e, por mim, tudo bem. Fosse como fosse, preferia estar ali na lavandaria; era quente, oferecia-me alguma privacidade (por reduzida que fosse) e a receção *wireless* não era má de todo. E, como bónus, aquela divisão cheirava a detergente líquido e a amaciador de roupa, enquanto o resto do atrelado fedia a mijo de gato e à pobreza mais abjeta.

Por norma, eu dormia no meu esconderijo. Mas, nas últimas noites, a temperatura descera para valores negativos e, por mais que eu detestasse ficar ali com a minha tia, antes disso do que morrer de frio.

Ao todo, viviam quinze pessoas ali no atrelado. A minha tia dormia no mais pequeno dos três quartos. Os Deppert ocupavam o quarto adjacente ao dela e os Miller estavam no quarto principal, que ficava ao fundo do corredor. Sendo eles seis, tocava-lhes a maior fatia da renda. O nosso atrelado não estava tão cheio como alguns dos outros ali nas torres. Além disso, era duplo, por isso havia espaço com fartura para todos.

Tirei para fora o meu portátil e liguei-o. Era um mostrengo grande e pesado, já quase com dez anos. Encontrara-o numa lixeira nas traseiras do centro comercial abandonado do outro lado da autoestrada. Substituindo-lhe a memória do sistema e reinstalando-lhe o sistema operativo original, que era da Idade da Pedra, lá conseguira convencê-lo a ressuscitar. Pelos padrões atuais, o processador era mais lento do que uma preguiça, mas, para as minhas necessidades, chegava. Aquilo era o meu centro de documentação portátil, a minha consola e o meu «cinema em casa». O disco rígido estava cheio de livros, de filmes, de episódios de séries de televisão e de ficheiros de música, tudo já antigo. Além disso, também ali tinha quase todos os videojogos lançados no século XX.

Abri o meu emulador e selecionei o *Robotron: 2084*, um dos meus jogos favoritos de sempre. Adorava aquele ritmo frenético e aquela simplicidade brutal. No *Robotron*, apenas importavam o instinto e os reflexos. Infalivelmente, os videojogos antigos ajudavam-me a limpar a cabeça e a descontraír. Quando me sentia deprimido ou frustrado com a vida que me calhara em sorte, bastava-me seleccionar «JOGADOR 1» e as minhas preocupações desapareciam ao mesmo tempo que a minha mente se focava no implacável ataque pixelizado que ia acontecendo no ecrã, mesmo diante dos meus olhos. Ali, no universo bidimensional do jogo, a vida era simples: *Tu contra a máquina, mais nada. Usa a mão esquerda para te deslocares, dispara com a direita e tenta ficar vivo pelo máximo de tempo possível.*

Passei algumas horas a disparar contra vagas sucessivas de *brains*, de *spheroids*, de *quarks* e de *bulks*, numa incessante batalha para «salvar a última família humana»! Mas, às tantas, comecei a ficar com câibras nos dedos e a perder o ritmo. Quando isso acontecia no nível de jogo em que eu já ia, depressa a situação deteriorava. Em poucos minutos gastei todas as vidas que tinha de reserva e, por fim, apareceram no ecrã as duas palavras que eu mais detestava: «*GAME OVER.*»

Fechei o emulador e pus-me a dar uma olhadela aos meus ficheiros de vídeo. Nos últimos cinco anos, descarregara cada um dos filmes,

das séries de televisão e dos desenhos animados mencionados no *Almanaque do Anorak*. Claro que ainda não vira tudo; para isso, talvez precisasse de várias décadas.

Escolhi um episódio do *Quem Sai aos Seus*, uma série cômica dos anos 80 sobre uma família da classe média a viver na área central do Ohio. Descarregara a série completa porque era uma das favoritas de Halliday; parecia-me, por isso, que havia hipóteses de haver alguma pista relacionada com a Caçada escondida num dos episódios. Fiquei logo viciado na série e já vira várias vezes cada um dos 180 episódios. Parecia que nunca me fartava.

Ali sozinho, sentado às escuras a ver a série no meu portátil, dava sempre por mim a imaginar que vivia naquela casa bem iluminada e acolhedora e que aquelas pessoas sorridentes e compreensivas eram a *minha* família. Imaginava que não havia nada no mundo tão mau que não pudesse ficar resolvido no fim de um único episódio de meia hora (ou talvez num daqueles em duas partes, caso o problema fosse muito, muito sério).

A minha vida familiar nunca se parecera minimamente com a que era retratada no *Quem Sai aos Seus* e, provavelmente, era por isso mesmo que eu adorava a série. Era o único filho de dois adolescentes, ambos refugiados, que se tinham conhecido nas torres onde eu depois crescera. Não me lembro do meu pai; tinha eu poucos meses, foi morto a tiro quando estava a roubar uma mercearia durante um corte geral de eletricidade. Em concreto, a respeito do meu pai, sabia apenas que ele adorava banda desenhada. Numa caixa com as coisas dele, encontrara várias daquelas *pens* antigas, onde estavam gravadas coleções inteiras do *Fantástico Homem-Aranha*, dos *X-Men* e do *Lanterna Verde*. Uma vez, a minha mãe contou-me que o meu pai me tinha dado um nome aliterativo, Wade Watts, por achar que soava como a identidade secreta de um super-herói. Tipo Peter Parker ou Clark Kent. Saber isto fez-me achar que ele devia ser um tipo fixe, apesar da maneira como morreu.

Loretta, a minha mãe, criou-me sozinha. Vivíamos numa pequena autocaravana noutra parte do bairro das torres. Ela tinha dois empregos a tempo inteiro no OASIS, um como operadora de *telemarketing*, o outro como acompanhante num bordel *online*. Costumava obrigar-me a usar tampões nos ouvidos à noite, para eu não a ouvir no quarto do lado a dizer coisas porcas a clientes noutros fusos horários. Mas os tampões não eram lá muito eficazes, por isso eu ficava antes a ver filmes antigos com o som quase no máximo.

Descobri o OASIS ainda muito pequeno, porque a minha mãe o usava como *baby-sitter* virtual. Assim que me tornei suficientemente crescido para usar viseira e luvas hápticas, ela ajudou-me a criar o meu primeiro avatar. Depois pôs-me ali a um canto e regressou ao trabalho, deixando-me entregue a mim mesmo para explorar um mundo inteiramente novo, muito diferente do que eu conhecera até ali.

A partir desse momento, pode dizer-se que fui criado pelos programas educativos interativos do OASIS, aos quais qualquer criança tinha acesso gratuito. Passei uma porção valente da minha infância numa simulação em realidade virtual da Rua Sésamo, a cantar com os amistosos Marretas e a jogar jogos interativos que me ensinaram a andar, a falar, a somar, a subtrair, a ler, a escrever e a partilhar com o meu semelhante. Quando já dominava tudo isso, não demorei muito a descobrir que o OASIS era também a maior biblioteca pública do mundo, onde até mesmo um puto sem um tostão furado — como eu — tinha acesso a todos os livros jamais escritos, a qualquer canção alguma vez gravada e a todos os filmes, séries de televisão, videogames e obras de arte alguma vez criados. Ali, à minha espera, estava reunido todo o conhecimento, toda a arte e todo o entretenimento produzidos pela civilização humana. Mas ter acesso a toda essa informação acabou por se revelar um pau de dois bicos. Porque isso fez-me descobrir a verdade.

Não sei, talvez a vossa experiência tenha sido diferente da minha. Para mim, ser um humano a crescer no planeta Terra no século XXI foi um verdadeiro murro no estômago — em termos existenciais.

O pior de ser um miúdo era que ninguém me dizia a verdade a respeito da minha situação. Na verdade, faziam exatamente o oposto. E eu acreditava neles, claro, porque não passava de um puto e por isso não tinha noção das coisas. Quero dizer, fónix, se ainda nem o meu cérebro tinha crescido tudo o que tinha para crescer, como podiam querer que eu soubesse ver quando os adultos me estavam a dar a tanga?

Por isso, engoli todas as tretas pré-históricas que eles me iam contando. Passou algum tempo. Eu cresci um bocadinho e, aos poucos, comecei a perceber que praticamente *toda a gente* me tinha andado a mentir sobre praticamente *tudo* desde que eu saíra da barriga da minha mãe.

Foi uma revelação alarmante.

Por causa disso, mais tarde tive problemas em confiar nos outros.

Comecei a dar-me conta da verdade suja quando me pus a explorar as bibliotecas gratuitas do OASIS. Os factos estavam todos ali à minha espera, escondidos em livros antigos escritos por pessoas sem medo de ser honestas. Artistas, cientistas, filósofos e poetas, muitos deles mortos há que tempos. À medida que ia lendo as palavras que eles tinham deixado, comecei finalmente a ter a verdadeira noção da situação. Da minha situação. Da *nossa* situação. Daquilo a que a maioria das pessoas chama «a condição humana».

E as notícias não eram nada boas.

Quem me dera que alguém me tivesse contado a verdade de chofre, logo que eu cheguei a uma idade em que seria capaz de a entender. Quem me dera que alguém me tivesse dito simplesmente:

«Wade, a situação é esta: és aquilo a que se chama um “ser humano”, uma espécie animal muito esperta. Como todos os outros animais neste planeta, descendemos de um organismo unicelular que viveu há milhões de anos. Isso aconteceu graças a um processo a que se chama “evolução” e, com o tempo, há de descobrir mais a esse respeito. Mas, acredita, foi mesmo assim que todos cá chegámos; as provas estão por toda a parte, metidas nas rochas. Aquela outra história que ouviste, aquilo de termos sido todos criados por um bacano superpoderoso chamado Deus que vive no céu, é tudo uma treta pegada. Na verdade, toda essa história de Deus é um conto de fadas já velhinho que as pessoas andam a contar umas às outras desde há milhares de anos. Fomos nós a inventar tudo isso. *Idem* para o Pai Natal e para o coelhinho da Páscoa.

«Ah, a propósito... Também não há Pai Natal ou coelhinho da Páscoa. Também isso são tretas. Desculpa lá, puto, mas toma e engole.

«Deves estar a perguntar-te o que aconteceu antes de cá chegares. Foram montes de coisas, na verdade. Depois de evoluirmos e de nos transformarmos em humanos, as coisas tornaram-se bastante interessantes. Descobrimos como plantar comida e como domesticar animais, para não termos de passar o tempo todo a caçar. As nossas tribos tornaram-se muito maiores e espalhámo-nos por todo o planeta como um vírus imparável. Então, depois de nos metermos numa data de guerras uns com os outros por causa de terras, de recursos naturais e dos nossos deuses inventados, lá acabámos por organizar todas as nossas tribos numa “civilização global”. Mas, francamente, não era assim tão organizada ou civilizada e continuámos a meter-nos em montes de guerras uns com os outros. Mas também descobrimos como fazer ciência, o que nos ajudou a desenvolver a tecnologia. Para



um bando de macacos sem pelo, até conseguimos inventar algumas coisas bastante espetaculares. Os computadores. A medicina. Os raios *laser*. Os micro-ondas. Os corações artificiais. As bombas atómicas. Até enviámos uns quantos gajos à Lua e depois trouxemo-los de volta. Também criámos uma rede global de comunicações que nos permite falar uns com os outros a toda a hora e para qualquer parte do mundo. Impressionante, não?

«Mas agora vem a parte má. Tivemos de pagar um preço muito alto pela nossa civilização global. Precisámos de energia com fatura para a construir e conseguimos essa energia queimando combustíveis fósseis formados a partir de plantas e de animais mortos, bem lá nas profundezas. Usámos quase todo esse combustível antes de tu cá chegares e hoje em dia já não sobra quase nada. Isto quer dizer que já não temos energia suficiente para manter a nossa civilização ao mesmo ritmo de antes. Por isso, foi preciso abrandar. Mas abrandar *mesmo*. Chamamos a isso a Crise Energética Mundial e já andamos às voltas com ela desde há algum tempo.

«Para além disso, queimar todos esses combustíveis fósseis teve alguns efeitos secundários lixados, como fazer subir a temperatura do planeta e lixar o ambiente. Por isso, agora as calotas glaciares estão a derreter, o nível dos oceanos está a subir e o clima anda todo marado. As plantas e os animais estão a morrer em números recorde e há muita gente sem casa e a morrer à fome. E continuamos metidos em guerras uns com os outros, principalmente para deitar a mão aos poucos recursos que restam.

«Basicamente, puto, o que tudo isto quer dizer é que a vida é bem mais difícil do que era antes, nos Bons Velhos Tempos, antes de tu nasceres. Nessa altura era tudo um espetáculo, mas agora é um bocado aterrador. Para ser sincero, o futuro não parece radioso. Nascestes numa fase bastante merdosa da história. E tudo indica que as coisas apenas vão piorar. A civilização humana está em “declínio”; há mesmo quem diga que está em “colapso”.

«Deves estar a perguntar-te o que vai ser de ti. Essa é uma pergunta de resposta fácil. Vai acontecer-te o mesmo que a qualquer outro ser humano: vais morrer. Todos morremos. É assim e pronto.

«O que acontece quando se morre? Bem, ninguém sabe ao certo. Mas todos os indícios parecem sugerir que não acontece *nada*. Ficas morto e pronto; o teu cérebro deixa de funcionar e depois já não andas por cá a fazer perguntas irritantes. Aquelas histórias que ouviste sobre irmos para um lugar maravilhoso chamado “céu”, onde não há dor

nem morte e onde ficamos a viver para sempre num estado de perpétua felicidade, são, uma vez mais, uma treta pegada. Tal como a outra conversa sobre Deus. Não há provas de nenhum céu e nunca as houve. Também fomos nós a inventar essa conversa, porque gostávamos que fosse assim. Portanto, agora tens de viver o resto da tua vida a saber que um dia vais morrer e desaparecer para sempre.

«Desculpa lá.»

OK, pensando melhor, talvez afinal a honestidade não seja a melhor opção. Talvez não seja boa ideia dizer a um ser humano acabadinho de cá chegar que nasceu num mundo de caos, de dor e de pobreza e que veio mesmo a tempo de ver tudo isso a esboroar-se. No meu caso, descobri a verdade gradualmente, ao longo de vários anos, e, mesmo assim, só me deu vontade de me atirar de uma ponte.

Por sorte, tive acesso ao OASIS, o que foi como uma porta para uma realidade melhor. O OASIS permitiu-me conservar a sanidade mental. Foi o meu parque infantil e o meu infantário, um lugar mágico onde tudo era possível.

O OASIS é o cenário de todas as minhas memórias de infância mais felizes. Quando a minha mãe não tinha de trabalhar, entrávamos os dois na simulação e jogávamos a qualquer coisa ou então líamos uma aventura interativa. Era ela quem todas as noites me obrigava a desconectar-me do OASIS porque eu nunca queria regressar ao mundo real. Porque o mundo real era uma porcaria.

Nunca culpei a minha mãe pela nossa situação. Tal como qualquer outra pessoa, também ela era vítima do destino e de circunstâncias cruéis. A sua geração levava com o pior do embate. A minha mãe nasceu num mundo onde não faltava nada e depois teve de ver tudo desaparecer aos poucos. Mais do que qualquer outra coisa, lembro-me de sentir pena dela. A minha mãe estava sempre deprimida e parecia que só as drogas a punham bem-disposta. Claro que foram as drogas a acabar por matá-la; tinha eu onze anos, ela injetou qualquer coisa marada no braço e morreu no nosso sofá-cama todo coçado, a ouvir música num velho leitor de mp3 que eu tinha arranjado e que lhe oferecera no Natal anterior.

Foi então que tive de ir viver com a irmã dela, a Alice. A tia Alice não me acolheu por bondade ou por dever familiar; fê-lo porque, assim, tinha direito a mais senhas alimentares por mês. No entanto, normalmente era eu a arranjar a minha comida. Em geral, isso não era problema, porque eu tinha jeito para encontrar e para reparar

computadores velhos e consolas OASIS todas rebentadas, que depois vendia a lojas de artigos em segunda mão ou então trocava por senhas alimentares. Conseguia dinheiro suficiente para não passar fome, o que era mais do que muitos dos meus vizinhos podiam dizer.

No ano a seguir à morte da minha mãe, passei muito tempo entregue ao desespero e à autocomiseração. Tentava ser positivo e dizia a mim mesmo que, órfão ou não, ainda assim estava melhor do que a maioria das crianças em África. Ou na Ásia. Ou na América do Norte. Sempre tivera um teto e nunca me faltara comida. E tinha o OASIS. A minha vida não era má de todo. Pelo menos, era isso o que eu não parava de dizer a mim mesmo, na vã tentativa de afastar a épica solidão que agora sentia.

E então começei a Caçada ao ovo de Páscoa de Halliday. Acho que foi isso o que me salvou. De repente, tinha qualquer coisa a que valia a pena dedicar-me. Um sonho do qual valia a pena correr atrás. E, naqueles últimos cinco anos, a Caçada dera-me um objetivo, um propósito. Uma aventura para viver. Uma razão para me levantar de manhã. Algo por que ansiar.

Mal começara à procura do ovo de Páscoa, o futuro deixara de me parecer tão negro.

Ia a meio do quarto episódio da minha minimaratona do *Quem Sai aos Seus* quando a porta da lavandaria se abriu com um ligeiro chiar e a minha tia Alice entrou ali, uma harpia subnutrida, de bata e com um cesto de roupa suja nas mãos. Pareceu-me mais lúcida do que habitualmente, o que não eram boas notícias; estando pedrada, lidava-se melhor com ela.

A tia Alice olhou-me de esguelha com a expressão desdenhosa do costume e começou a meter as suas roupas na máquina. Mas, então, a sua expressão mudou e ela espreitou por trás do secador de roupa para me ver melhor. Os seus olhos arregalaram-se ao dar com o meu portátil. Fechei-o logo e comecei a enfiá-lo na minha mochila, mas sabia que já era tarde demais.

— Passa-mo para cá, Wade — ordenou, estendendo as mãos para o portátil. — Posso metê-lo no prego para ajudar a pagar a renda.

— Não! — gritei, torcendo-me todo para me esquivar às mãos dela. — Por favor, tia Alice. Preciso disto para a escola.

— Do que tu *precisas* é de mostrar alguma *gratidão*! — ladrou ela. — Todos quantos aqui moram têm de pagar renda. Já estou farta de te ter a viver às minhas custas!

— A tia fica com todas as minhas senhas de comida! Isso dá e sobra para cobrir a minha parte da renda!

— Uma ova é que dá! — Tornou a tentar arrancar-me o portátil das mãos, mas eu recusei-me a largá-lo. Então ela deu meia-volta e, num passo furioso, regressou ao quarto. Eu já sabia o que aí vinha, por isso digitei rapidamente um comando no portátil para bloquear o teclado e para apagar o disco rígido.

Segundos depois, a tia Alice regressou com o namorado, o Rick, que ainda estava meio a dormir. O Rick passava a vida de tronco nu porque gostava de exibir a sua impressionante coleção de tatuagens feitas na prisão. Sem dizer palavra, ele avançou e ergueu o punho cerrado em ameaça. Eu encolhi-me e entreguei-lhe o portátil. Ele e a tia Alice saíram dali, já a discutir quanto poderia aquilo render-lhes numa casa de penhores.

Ficar sem o portátil não era nada de muito grave. Tinha dois de reserva no meu esconderijo. Mas não eram, nem de longe, tão rápidos e ia ter de transferir para lá todos os ficheiros multimédia que tinha guardados em discos externos. Um pincel do pior. Mas a culpa era minha. Já sabia o risco que corria ao trazer para ali alguma coisa de valor.

A luz azul-escura da madrugada começava a entrar aos poucos pela janela da lavandaria. Decidi que talvez fosse boa ideia se naquele dia fosse para a escola um pouco mais cedo.

Vesti-me tão rápida e silenciosamente quanto possível — as calças de bombazina já todas coçadas, a camisola largueirona e o casaco grande demais; e ali estava toda a minha roupa de inverno. Pus a mochila às costas e subi para cima da máquina de lavar. Depois de calçar as luvas, abri a janela coberta de geada. Com o ar glacial da manhã a picar-me nas faces, espreitei ao mar irregular formado pelos tetos dos atrelados.

O atrelado da minha tia estava no topo de uma pilha de vinte e duas casas móveis — um ou dois andares mais alta do que a maioria das pilhas vizinhas. Os atrelados na base de cada torre assentavam diretamente no chão ou então nos alicerces de betão originais, mas os outros por cima desses estavam suspensos num andaime modular reforçado, um entrançado de metal meio caótico, feito a pouco e pouco ao longo dos anos.

Vivíamos nas Torres da Avenida Portland, uma colmeia que crescera de maneira descontrolada, feita de contentores metálicos já descolorados e todos ferrugentos, à beira da Interestadual 40, para o lado

oeste da decadente área central de Oklahoma City, onde se concentravam os arranha-céus. Havia ali mais de quinhentas torres de atrelados, todas interligadas por uma rede improvisada feita de material reciclado — tubos, suportes, vigas e passadiços. As torres formavam um perímetro que não parava de aumentar e que era demarcado por uma dúzia de agulhas de antigos guindastes (os mesmos que tinham sido usados para empilhar tudo aquilo).

O alto de cada torre, o seu «telhado», estava recoberto por uma coleção variada de antigos painéis solares, que forneciam energia suplementar às unidades mais abaixo. Um feixe de mangueiras e de tubos canelados serpenteava pelo lado de cada torre, do telhado até ao chão, fornecendo água a cada atrelado e escoando os dejetos (um luxo com que nem todas as torres da cidade podiam contar). O sol quase não chegava aos atrelados na base de cada torre (o «chão»). Sempre ensombradas, as estreitas faixas de passagem entre as torres estavam atravancadas com os esqueletos de carros e de camiões abandonados; há muito que o depósito de combustível de cada um fora esvaziado e que o seu caminho de saída dali para fora ficara bloqueado.

Um dos nossos vizinhos, o Mr. Miller, já me explicara que, originalmente, os parques de atrelados como o nosso consistiam em algumas dúzias de casas móveis dispostas de forma ordeira diretamente sobre o chão. Mas, depois da crise do petróleo e do estalar da crise energética, as metrópoles tinham sido inundadas por refugiados vindos das áreas suburbanas e das áreas rurais em volta, o que resultara na escassez de alojamento urbano a grande escala. As áreas das quais se podia chegar a pé a uma qualquer metrópole tornaram-se demasiado valiosas para desperdiçar com parques de atrelados e então alguém teve a brilhante ideia de, nas palavras de Mr. Miller, «empilhar os cabrões todos», para assim maximizar o aproveitamento dos terrenos. A ideia pegou em grande escala e os parques de atrelados de todo o país depressa deram lugar aos bairros de «torres», como aquele onde eu vivia — estranhos híbridos de bairro de lata, de favela e de campo de refugiados. Havia-os agora dispersos pelos arredores de quase todas as metrópoles e todos estavam a abarrotar de rústicos desenraizados como os meus pais; desesperados com a falta de trabalho, de comida, de eletricidade e de acesso em condições ao OASIS, todos eles tinham fugido das suas cidadezinhas moribundas, usando a gasolina que lhes restava (ou as bestas de carga que ainda tinham) para trazer as famílias, as autocaravanas e os atrelados para a metrópole mais próxima.

Cada uma das torres no nosso parque era formada por, no mínimo, quinze casas móveis (com uma ou outra autocaravana, contentor ou carrinha *Volkswagen* de permeio, só para cortar a monotonia). Em anos recentes, muitas das torres tinham chegado às vinte unidades empilhadas — ou mais. Isso deixava muita gente nervosa; não era invulgar haver um desabamento e, se os suportes dos andaimes cedessem onde não deviam, o efeito dominó poderia mandar abaixo mais quatro ou cinco torres em volta.

O nosso atrelado ficava junto à orla norte do bairro, que se estendia até um viaduto em ruínas. Do meu ponto de observação elevado, ali à janela da lavanderia, conseguia ver uma fila de viaturas elétricas a avançar muito lentamente pelo asfalto todo partido, trazendo mercadoria e trabalhadores para a cidade. Ao contemplar a pardacenta linha dos edifícios, vi uma nescazinha de luz a espreitar no horizonte. Enquanto assistia ao nascer do Sol, fiz o meu ritual mental — sempre que via o Sol, recordava a mim mesmo que estava a olhar para uma *estrela*. Uma entre cem mil milhões na nossa galáxia. Uma galáxia que era apenas mais uma entre milhares de milhões de outras galáxias no universo conhecido. Isso ajudava-me a pôr as coisas em perspetiva. Começara a fazer isso depois de ver uma série científica do começo dos anos 80, chamada *Cosmos*.

Saí pela janela o mais silenciosamente possível e, agarrando-me ao rebordo inferior do caixilho, deixei-me escorregar pelo exterior metálico do atrelado. A plataforma de aço sobre a qual a nossa casa móvel assentava era apenas ligeiramente mais larga e mais comprida do que o atrelado em si, deixando um rebordo com cerca de cinquenta centímetros a toda a volta. Deixei-me descer cuidadosamente até os meus pés encontrarem este rebordo e depois ergui os braços para fechar a janela. Agarrei-me a uma corda que prendera ali, ao nível da cintura, para servir de corrimão, e comecei a avançar de lado pelo rebordo, até chegar ao canto da plataforma. Dali, podia descer pelo andaime, que quase parecia uma escada de mão. Fazia quase sempre este percurso ao deixar ou ao regressar ao atrelado da minha tia. Havia uma escada de metal toda desengonçada aparafusada de lado na torre, mas tremia muito e batia contra o andaime, portanto não a podia usar sem anunciar a minha presença, o que era má ideia. Ali no bairro das torres, o melhor era, sempre que possível, evitar ser visto ou ouvido. Muitas vezes andava por ali gente perigosa e desesperada, do tipo capaz de nos roubar, de nos violar e de vender os nossos órgãos vitais no mercado negro.

Descer por aquela grelha de vigas metálicas sempre me fizera recordar os antigos videogames em que se anda de plataforma em plataforma, tipo o *Donkey Kong* ou o *BurgerTime*. Alguns anos antes, chegara mesmo a aproveitar essa ideia ao programar o meu primeiro jogo para a *Atari 2600* (um ritual de iniciação dos *gunters*, o equivalente a um cavaleiro Jedi criar o seu primeiro sabre de luz); chamava-se *Torres* e era uma cópia descarada do *Pitfall*. O jogador tinha de percorrer um labirinto vertical todo feito de atrelados enquanto recolhia computadores avariados, ganhando bónus de energia ao encontrar senhas de comida; depois, ao ir para a escola, tinha de fugir a uma data de agarrados e de pedófilos. O meu jogo era bem mais divertido do que a realidade, diga-se.

Ao descer o andaime, parei no atrelado de luxo três andares abaixo do nosso, onde vivia a minha amiga Mrs. Gilmore, uma velhinha adorável na casa dos setenta e que parecia levantar-se sempre ridiculamente cedo. Espreitei à sua janela e vi-a de um lado para o outro na cozinha, a preparar o pequeno-almoço. Ao fim de poucos segundos, ela deu pela minha presença e os seus olhos brilharam.

— Wade! — exclamou, abrindo a janela. — Bom dia, meu querido.

— Bom dia, Mrs. G — respondi. — Espero não lhe ter pregado um susto.

— De maneira nenhuma — assegurou ela. Ao sentir a corrente de ar a entrar pela janela, embrulhou-se melhor no robe. — Isso aí fora está um gelo! E que tal entrares e tomares o pequeno-almoço? Tenho *bacon* de soja. E estes ovos em pó não são maus de todo, desde que a gente lhes ponha sal que chegue...

— Obrigado, mas esta manhã não posso, Mrs. G. Tenho de ir para as aulas.

— Não há problema, fica para a próxima. — Soprou-me um beijo e depois tratou de fechar a janela. — Vê se não partes o pescoço enquanto andas a trepar aí por fora, OK, Homem-Aranha?

— Combinado. Até logo, Mrs. G. — Despedi-me dela com um aceno e continuei a minha descida.

A Mrs. Gilmore era um doce de pessoa. Deixava-me abancar no sofá dela sempre que eu precisava, embora me custasse dormir ali por causa de todos os gatos que ela tinha. A Mrs. G era super-religiosa e passava quase todo o seu tempo no OASIS, numa daquelas megai-grejas *online* onde se cantavam hinos, se ouviam sermões e se faziam peregrinações virtuais à Terra Santa. Era eu quem lhe arranjava a con-

sola OASIS já muito velhinha sempre que aquilo fritava e, em troca, ela respondia às minhas incessantes perguntas sobre como fora crescer nos anos 80. A Mrs. Gilmore sabia montes de curiosidades impecáveis sobre os anos 80 — coisas que não se aprendiam nos livros ou nos filmes. Além disso, estava sempre a rezar por mim. Fazia tudo o que podia pela salvação da minha alma. Nunca tive coragem para lhe dizer que achava a religião organizada uma tremenda imbecilidade. Para a Mrs. Gilmore, tratava-se de uma agradável fantasia que lhe dava esperança e que lhe permitia seguir em frente — precisamente o mesmo que a Caçada representava para mim. Citando o *Almanaque*, «quem tem telhado de vidro, o melhor que faz é fechar a merda do bico».

Já a um metro do chão, saltei do andaime. As minhas galochas afundaram-se na lama endurecida e na neve meio derretida. Ainda estava muito escuro ali em baixo, por isso tirei para fora a minha lanterna e segui para este, abrindo caminho pelo meio daquele labirinto às escuras, fazendo os possíveis para não ser visto e tendo o cuidado de evitar tropeçar nalgum carrinho de compras, bloco de cilindros ou demais sucata que atravancava os becos pelo meio das torres. Raramente via alguém na rua àquela hora da manhã. Os transportes públicos passavam poucas vezes ao dia, pelo que os residentes a quem calhara a sorte de conseguir trabalho já estavam à espera na paragem de autocarro junto à autoestrada. A maioria trabalhava à jorna nos gigantescos complexos fabris na periferia da cidade.

Depois de andar cerca de oitocentos metros, cheguei a um gigantesco amontoado de carros e de camiões velhos, empilhados de qualquer maneira ao longo do perímetro este do bairro das torres. Décadas antes, para arranjar espaço para ainda mais torres, os guindastes tinham limpado o parque do maior número possível de viaturas abandonadas, juntando-as em pilhas enormes como aquela a toda a volta do perímetro do bairro. Muitos destes amontoados eram quase tão altos como as torres.

Aproximei-me da base da pilha e, depois de uma rápida olhadela em volta, para me certificar de que não estava a ser observado e de que ninguém me seguira, meti-me de lado por um espaço entre dois carros amolgados. Já ali enfiado, fui-me agachando, desviando e trepando, até chegar a uma pequena clareira por trás de uma carrinha de mercadorias no coração daquela montanha de metal retorcido e decrepito. Só estava visível a traseira; o resto ficara escondido pelas viaturas por cima e em volta. Por cima daquela carrinha tinham sido largadas outras duas, ambas de caixa aberta; assentavam sobre



a «minha» na diagonal e quase todo o seu peso era suportado pelos carros empilhados de um lado e do outro, formando uma espécie de arco de proteção que impedia que a carrinha acabasse esmagada sob a montanha de viaturas que a cobria.

Puxei para fora uma corrente que usava ao pescoço e na qual trazia pendurada uma única chave. Fora um golpe de sorte; encontrara a carrinha com a chave na ignição. Muitas daquelas viaturas tinham sido abandonadas ainda a trabalhar na perfeição. Muito simplesmente, os proprietários já não tinham como pagar o combustível e então estacionaram-nas e foram-se embora.

Guardei a lanterna no bolso e destranquei a porta traseira do lado direito; conseguia abri-la cerca de cinquenta centímetros, o que dava à justa para me enfiar por ali. Já lá dentro, fechei a porta e tornei a trancá-la. As portas traseiras da carrinha não tinham janelas, pelo que fiquei ali encolhido em escuridão total por um instante, até os meus dedos localizarem a velha ficha tripla que fixara no teto com fita adesiva. Liguei o interruptor e um velho candeeiro de escritório inundou de luz aquele espacinho exíguo.

O tejadilho verde meio metido para dentro de um carro de cinco lugares cobria a abertura estilhada que antes fora o para-brisas da carrinha, mas os danos na parte da frente não iam além da cabina. O resto do interior mantinha-se intacto. Alguém levava todos os assentos (provavelmente para mobilar a casa), criando assim uma pequena «sala» com um metro de largura, um metro de altura e quase três metros de comprimento.

E era aquilo o meu esconderijo.

Descobri-o quatro anos antes, quando andava à procura de partes de computadores. Mal abri a porta e espreitei para o interior escuro da carrinha, soube de imediato que encontrara algo de valor incalculável: privacidade. Estava ali um lugar do qual mais ninguém sabia e onde não corria o risco de a minha tia me vir chatear a cabeça ou dar uns tabefes — ela ou o falhado com quem ela estivesse a viver. Podia deixar ali as minhas coisas sem ter medo de que mas roubassem. E, acima de tudo, era um sítio onde podia navegar no OASIS em paz e sossego.

A carrinha era o meu refúgio. A minha batcaverna. A minha fortaleza da solidão. Ali, eu ia às aulas, fazia os trabalhos de casa, lia, via filmes e jogava computador. Era também ali que se desenrolava a minha caça ao ovo de Páscoa de Halliday.

Forrara as paredes, o chão e o teto com caixas de ovos e também com bocados de alcatifa, para insonorizar a carrinha ao máximo. A um

canto arrumara as várias caixas de cartão com portáteis avariados e com partes de computadores, ao lado de uma prateleira com velhas baterias de automóvel e de uma bicicleta de exercício que eu modificara, transformando-a num carregador. A única mobília era uma cadeira de jardim.

Larguei a mochila no chão, tirei o casaco e sentei-me na bicicleta. Geralmente, carregar as baterias era o meu único exercício físico diário. Pedalei até o medidor de energia indicar que as baterias estavam com a carga completa e depois sentei-me na cadeira e liguei o pequeno aquecedor de halogéneo ali ao lado. Descalcei as luvas e esfreguei as mãos diante dos filamentos, já a ficarem alaranjados e incandescentes. Não podia deixar o aquecedor ligado durante muito tempo, senão gastava a carga toda das baterias.

Abri a caixa de metal «à prova de ratos» onde guardava a minha reserva de comida e tirei para fora uma garrafinha de água e uma saqueta de leite em pó, que misturei numa tigela, onde depois despejei uma generosa porção de cereais de pequeno-almoço *Fruit Rocks*. Despachei aquilo em menos de nada e depois agarrei numa velha lancheira de plástico *Star Trek* que escondia por baixo do tabliê meio esmagado. Ali dentro tinha a consola, as luvas hápticas e a viseira — tudo material escolar fornecido pelo OASIS. Aqueles eram, de longe, os meus bens mais preciosos. Tão valiosos que não podia andar por aí com eles.

Calcei as minhas luvas hápticas elásticas e fleti os dedos umas quantas vezes, para me certificar de que não ficara com nenhuma articulação presa. Depois agarrei na minha consola OASIS, um retângulo preto achatado, mais ou menos do tamanho de um livro de bolso. Trazia incorporada uma antena para apanhar a rede *wireless*, mas, por estarmos sepultados sob um gigantesco e denso amontoado de metal, a receção ali no interior da carrinha era um nojo. Por isso, eu arranjava uma antena exterior e fixara-a no capô de um carro no cimo da pilha de ferro-velho. O cabo da antena entrava ali na carrinha por um buraquinho que eu abrira no tejadilho. Liguei-a a uma entrada de lado na consola e depois coloquei a viseira, que se ajustou na perfeição em volta dos meus olhos, como uns óculos de natação, bloqueando toda a luz exterior. Dos lados da viseira saíram uns auriculares pequeninos, que se enfiaram automaticamente nos meus ouvidos. A viseira trazia também incorporados dois microfones estéreos, que captavam tudo quanto eu dissesse.

Liguei a consola e iniciei a sequência de acesso ao OASIS. Vi um ligeiro clarão vermelho quando a viseira me scaneou as retinas. Depois

aclarei a garganta e disse a minha senha de acesso, tendo o cuidado de enunciar cada palavra:

— «Foste recrutado pela Liga Estelar para defender a Fronteira de Xur e da Armada Ko-Dan.»

Juntamente com a minha voz, também a minha senha de acesso foi analisada e então entrei no OASIS. Ao centro do meu ecrã virtual surgiu esta mensagem de texto, sobreposta na imagem:

Identidade validada com sucesso.  
Bem-vindo ao OASIS, Parzival!  
Acesso concluído: 07:53:21 OST-2.10.2045

Depois, a mensagem apagou-se e foi substituída por outra muito breve — apenas uma palavra e um número. Esta mensagem fora inserida na sequência de acesso pelo próprio James Halliday ao programar o OASIS, em homenagem aos antepassados diretos da simulação: os videojogos da sua infância, aqueles de meter moeda. Aquela palavra e aquele número eram sempre a última coisa que qualquer utilizador do OASIS via antes de deixar o mundo real para entrar no virtual:

JOGADOR 1