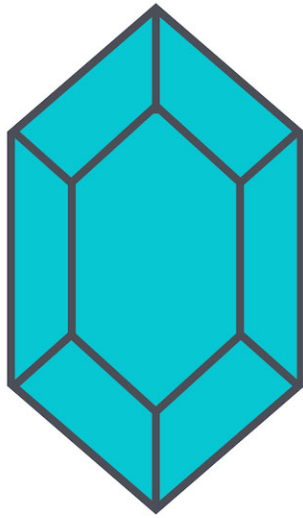
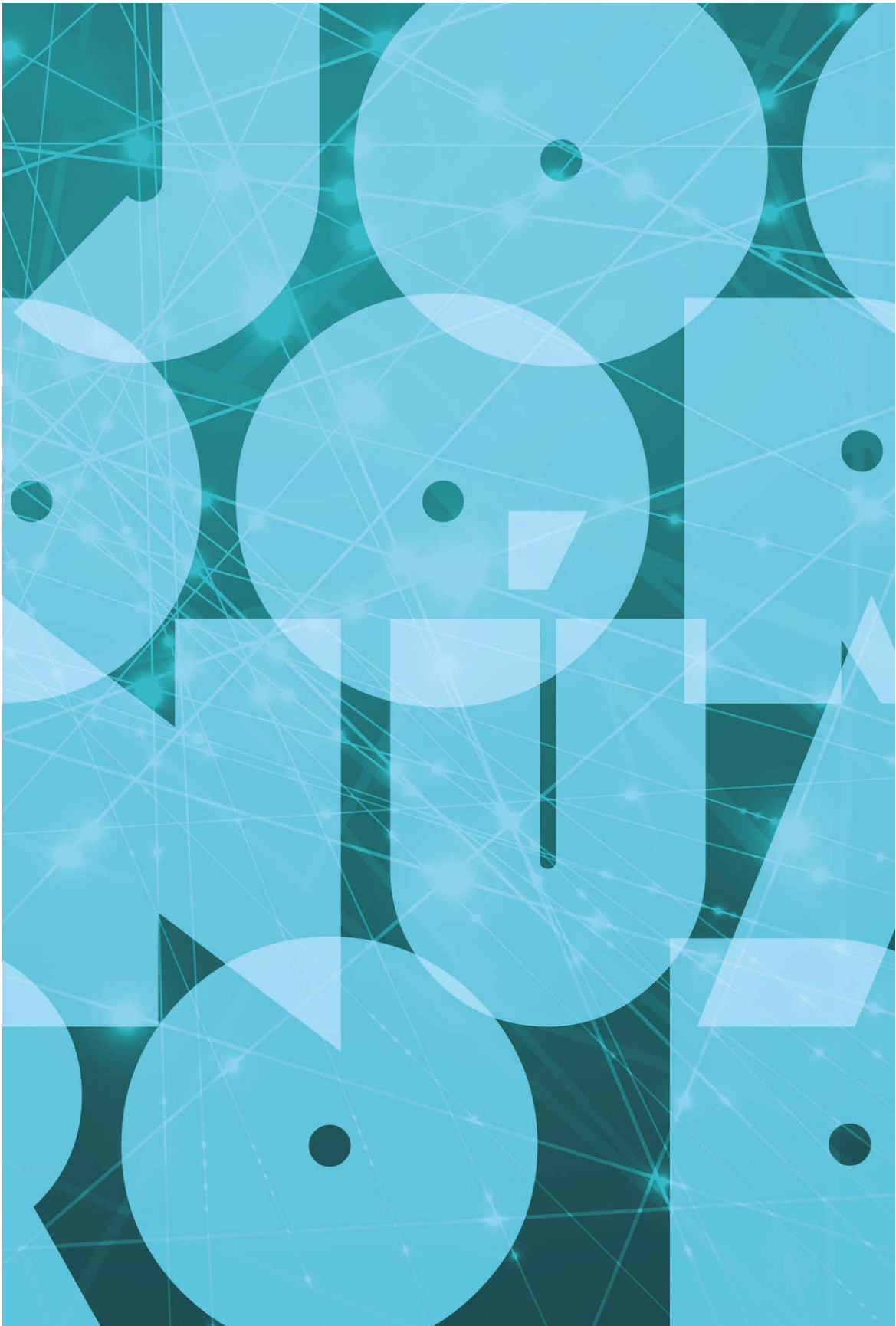


JOGADOR
NÚMERO
DOIS
FERNEST
CHINE









**ERNEST
CLINE**

**JOGADOR
NÚMERO DOIS**

TRADUÇÃO DE
**Giu Alonso e
Flora Pinheiro**

**intrinseca**

Copyright © 2020 by Dark All Day, Inc.

TÍTULO ORIGINAL

Ready Player Two

PREPARAÇÃO

Ilana Goldfeld

Júlia Ribeiro

REVISÃO

Carolina Vaz

ARTE DE CAPA

Christopher Brand

PROJETO GRÁFICO E ADAPTAÇÃO DE CAPA

Anderson Junqueira

ASSISTENTE DE DESIGN

Tebhata Spekman

IMAGENS DE MIOLO

local_doctor / Shutterstock ([faces e código binário](#)); vs148 / Shutterstock ([linhas](#)); yosart / Shutterstock ([óculos de realidade virtual](#)); magiczone / Shutterstock ([cidade cyberpunk](#)); GrandeDuc / Shutterstock ([usuário de realidade virtual](#))

REVISÃO DE E-BOOK

Juliana Pitanga

GERAÇÃO DE E-BOOK

Joana De Conti

E-ISBN

978-65-5560-161-9

Edição digital: 2021

1ª edição

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA INTRÍNSECA LTDA.


Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar

22451-041 — Gávea


Rio de Janeiro — RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400


www.intrinseca.com.br

 intrinseca.com.br

 [@intrinseca](https://twitter.com/intrinseca)

 [editoraintrinseca](https://www.facebook.com/editoraintrinseca)

 [@intrinseca](https://www.instagram.com/intrinseca)

 [intrinsecaeditora](https://www.youtube.com/intrinsecaeditora)

SUMÁRIO

[\[Avançar para o início do texto\]](#)

[Folha de rosto](#)

[Créditos](#)

[Mídias sociais](#)

[Sumário](#)

[Dedicatória](#)

[Cinemática](#)

[Capítulo 0](#)

[FASE 4](#)

[Capítulo 1](#)

[Capítulo 2](#)

[Capítulo 3](#)

[Capítulo 4](#)

[Capítulo 5](#)

[Capítulo 6](#)

[Capítulo 7](#)

[Capítulo 8](#)

[Capítulo 9](#)

[FASE 5](#)

Capítulo 10

Capítulo 11

Capítulo 12

Capítulo 13

Capítulo 14

Capítulo 15

Capítulo 16

Capítulo 17

Capítulo 18

Capítulo 19

Capítulo 20

Capítulo 21

Capítulo 22

Capítulo 23

Capítulo 24

Capítulo 25

Capítulo 26

FASE 6

Capítulo 27

Capítulo 28

Capítulo 29

Capítulo 30

Continúa?

[Agradecimentos](#)

[Sobre o autor](#)

[Leia também](#)



*Para Maureen O'Keefe Cline e sua xará Maureen O'Keefe
Aptowicz*



Depois de ganhar o concurso de Halliday, fiquei off-line por nove dias seguidos, um recorde pessoal.

Quando enfim loguei no OASIS de novo, eu me vi sentado em meu novo escritório no último andar do arranha-céu da GSS no centro de Columbus, em Ohio, me preparando para começar a trabalhar como um dos novos proprietários da empresa. Os outros três ainda estavam espalhados pelo mundo: Shoto voltara para o Japão para assumir a filial de Hokkaido da GSS. Aech estava de férias no Senegal, um país que ela sempre sonhou em visitar porque seus ancestrais tinham vindo de lá. E Samantha fora até Vancouver buscar suas coisas e se despedir da avó, Evelyn. Ela só voltaria para Columbus dali a quatro dias, o que parecia uma eternidade. Eu precisava me distrair até o nosso reencontro, então decidi me logar no OASIS e experimentar mais algumas das habilidades de superusuário que meu avatar agora possuía.

Subi em meu novíssimo equipamento de imersão no OASIS topo de linha, um Habashaw OIR-9400, coloquei o visor e as luvas hápticas e fiz o login. Meu avatar reapareceu no ponto onde eu havia deslogado da última vez, no planeta Chthonia, do lado de fora dos portões do Castelo Anorak. Como eu já esperava, havia milhares de outros avatares reunidos lá, todos esperando pacientemente a minha reaparição. Segundo as manchetes do feed de notícias, alguns tinham passado a semana inteira acampados lá, desde que eu os ressuscitei após nossa batalha épica contra os Seis.

Em meu primeiro ato oficial como um dos novos proprietários da GSS, apenas algumas horas depois do fim da luta, autorizei nossos administradores a restaurarem todos os itens, créditos e níveis de poder que aqueles usuários heroicos haviam perdido, além de seus avatares. Achei que era o mínimo que podíamos fazer para retribuir sua ajuda, e Samantha, Aech e Shoto concordaram. Foi a primeira decisão na qual votamos como novos coproprietários da empresa.

Assim que os avatares nas proximidades me notaram, começaram a correr em minha direção, vindos de todos os lados ao mesmo tempo. Para evitar ser engolido pela multidão, me teletransportei para dentro do castelo, para a biblioteca de Anorak. Era um cômodo na torre mais alta onde só eu poderia entrar, graças ao Manto de Anorak que usava agora. A vestimenta de um preto de obsidiana conferia a meu avatar os poderes quase divinos que o avatar de Halliday um dia havia possuído.

Olhei em volta para a biblioteca bagunçada. Fora bem aqui, havia pouco mais de uma semana, que Anorak me declarara o vencedor do concurso de Halliday e mudara minha vida para sempre.

Meu olhar recaiu sobre a pintura de um dragão preto pendurada na parede. Abaixo dela havia um pedestal de cristal ornamentado, sobre o

qual estava um cálice incrustado de joias. E embalado dentro do cálice jazia o objeto que passei tantos anos procurando: o *Easter egg* de prata de Halliday.

Eu me aproximei para admirá-lo e foi então que percebi algo estranho: algo escrito na superfície do ovo, imaculada a não ser por aquela inscrição. Uma que com certeza não estava lá quando eu o vi pela última vez nove dias antes.

Nenhum outro avatar podia entrar naquele cômodo. Ninguém poderia ter mexido no ovo. Portanto, só havia uma maneira de a inscrição ter aparecido. O próprio Halliday devia tê-la programado para isso. Talvez tivesse aparecido logo depois que Anorak me deu seu Manto, e eu estava distraído demais para notar.

Abaixei-me para a ler: *GSS — 13º Andar — Cofre N° 42-8675309.*

Com a minha pulsação de repente martelando nos ouvidos, na mesma hora desloguei do OASIS e deixei o equipamento de lado. Saí correndo do meu novo escritório, disparei pelo corredor e entrei no primeiro elevador que chegou ao andar. A meia dúzia de funcionários da GSS dentro dele evitou fazer contato visual comigo. Eu imaginava o que estavam pensando: *Aqui está o novo chefe, tão estranho quanto o antigo.*

Eu os cumprimentei com um educado aceno de cabeça e apertei o botão "13". De acordo com o diretório interativo do prédio em meu telefone, o décimo terceiro andar era onde ficava o arquivo da GSS. Claro que Halliday o havia colocado lá. Em um de seus programas de TV favoritos, *Max Headroom*, o laboratório secreto de pesquisa e desenvolvimento da Network 23 ficava no décimo terceiro andar. E *13º Andar* também era o título de um filme de ficção científica antigo sobre

realidade virtual, lançado em 1999, bem na sequência de *Matrix* e *eXistenZ*.

Quando saí do elevador, os guardas armados na estação de segurança se endireitaram. Como mera formalidade, um deles escaneou minha retina para confirmar minha identidade, depois me acompanhou pelo posto de segurança e pelas portas blindadas até um labirinto de corredores bem iluminados. Depois de um tempo, chegamos a uma sala ampla, as paredes repletas de portas numeradas, como escaninhos maiores, cada uma com um número estampado na frente.

Agradei ao guarda e o dispensei, conforme eu examinava as portas. Lá estava: número 42. Outra piada de Halliday. De acordo com um de seus livros favoritos, *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, o número 42 era a "Resposta para a vida, o universo e tudo mais".

Fiquei ali parado por alguns segundos, lembrando a mim mesmo de respirar. Então, digitei no painel ao lado da porta do cofre a senha de sete dígitos inscrita no ovo: 8-6-7-5-3-0-9, uma senha que nenhum covo que se preze teria dificuldade em lembrar. *Jenny, I've got your number. I need to make you mine...* Como na música.

A fechadura se destravou com um ruído e a porta se abriu, revelando o interior do cofre em forma de cubo... e um ovo grande de prata lá dentro. Parecia idêntico ao ovo virtual na biblioteca de Anorak, exceto que este não tinha nada inscrito na superfície.

Sequei as palmas das mãos suadas nas coxas (*não queria deixá-lo cair*) e peguei o ovo, então apoiei-o na mesa de aço no centro da sala. O fundo dele era mais pesado, então ele balançou um pouco antes de ficar parado por completo. Como um Weeble, um João Bobo. (*Weebles balançam, mas não caem.*) Quando me inclinei para examinar o ovo

mais de perto, notei um pequeno scanner oval de impressões digitais perto da parte de cima, junto à superfície curva. Quando pressionei o polegar no sensor, o ovo se partiu ao meio e se abriu.

Lá dentro, repousando no veludo azul, havia uma espécie de headset.

Eu o levantei e o virei. O dispositivo tinha um fio dorsal segmentado que parecia projetado para ir da testa do usuário até a nuca, com uma fileira de dez elos de metal em formato de C presos a ele. Cada elo era composto de segmentos articulados e retráteis, e cada um tinha uma fileira de almofadas redondas com sensores na parte de baixo. Isso tornava os sensores ajustáveis e permitia que qualquer pessoa pudesse usá-lo. Um longo cabo de fibra óptica saía da base do headset com um plugue padrão do OASIS na extremidade.

Antes meu coração estava martelando, mas agora quase parou. Isso tinha que ser algum periférico para o OASIS, algo diferente de todos os que eu já tinha visto, e muito, muito mais avançado.

Um bip eletrônico curto foi emitido pelo ovo e olhei na direção dele. Um brilho vermelho varreu meu olho quando um minúsculo scanner de retina conferiu minha identidade uma segunda vez. Em seguida, uma pequena tela embutida na tampa aberta do ovo foi ligada e o logotipo da GSS apareceu por alguns segundos antes de ser substituído pelo rosto envelhecido de James Donovan Halliday. A julgar pela idade avançada e fisionomia abatida, ele gravara o vídeo pouco antes de morrer. Porém, apesar da condição debilitada, ele não havia usado seu avatar do OASIS para gravar a mensagem, como fizera com *O convite de Anorak*. Por algum motivo, ele escolheu aparecer em carne e osso, sob a luz brutal e implacável da realidade.

— O dispositivo que você agora tem em mãos é uma Interface Neural OASIS, ou INO. — Ele pronunciou a sigla como I-Ene-O. — É a

primeira interface cérebro-computador não invasiva e funcional do mundo. Ela permite que um usuário do OASIS use seus sentidos de visão, audição, olfato, paladar e tato no ambiente virtual de seu avatar, por meio de sinais transmitidos direto para o córtex cerebral. O conjunto de sensores do headset também monitora e interpreta a atividade cerebral do usuário, permitindo que ele controle o avatar do OASIS como faz com o corpo físico, usando apenas o pensamento.

— Impossível. — Eu me ouvi sussurrar.

— Isso não é tudo — disse Halliday, como se tivesse me ouvido. — O headset INO também pode ser utilizado para gravar as experiências do usuário no mundo real. Todas as informações sensoriais recebidas pelo cérebro são digitalizadas e armazenadas em um arquivo .ino (ponto i-ene-o) em uma unidade de dados externa acoplada ao headset. Depois que o arquivo é carregado para o OASIS, a experiência pode ser reproduzida e vivenciada mais uma vez pela pessoa que a gravou ou por qualquer outro usuário INO com quem ela escolher compartilhar o arquivo.

Halliday conseguiu esboçar um leve sorriso antes de continuar:

— Em outras palavras, a INO permite que você reviva momentos da vida de outras pessoas. Possibilita ver o mundo através dos olhos delas, ouvi-lo com seus ouvidos, cheirá-lo com seu nariz, prová-lo com sua língua e senti-lo com a sua pele. — Halliday assentiu para a câmera. — A INO é a ferramenta de comunicação mais poderosa que os humanos já inventaram. E acho provável que também seja a última que precisaremos inventar.

Ele deu uma batidinha no meio da testa.

— Agora podemos nos conectar direto na massa cinzenta.

Eu ouvi suas palavras, mas não consegui processá-las. Halliday estava falando sério? Ou será que ele estava delirando quando gravou aquele vídeo, perdendo a noção da realidade ao entrar nos estágios finais de sua doença? A tecnologia que ele descrevia ainda era coisa de ficção científica. É verdade que milhões de pessoas com deficiência recorriam a interfaces cérebro-computador todos os dias para ver, ouvir ou mover membros paralisados. Mas aqueles milagres da medicina só eram possíveis ao se fazer um orifício no crânio do paciente e inserir implantes e eletrodos direto no cérebro.

O conceito de um headset de interface cérebro-computador que permitisse gravar, reproduzir e simular toda a experiência sensorial de um ser humano aparecia em muitos dos romances de ficção científica, programas de TV e filmes preferidos de Halliday. Havia os simstims, a tecnologia fictícia de Estimulação Simulada que William Gibson imaginara em *Neuromancer*. E uma tecnologia semelhante, para gravar experiências, também foi apresentada em *Projeto Brainstorm* e *Estranhos Prazeres*, dois dos filmes favoritos de Halliday...

Se a INO era capaz de tudo que Halliday alegava, então ele mais uma vez fizera o impossível. Através de pura vontade e inteligência, ele havia transformado novamente a ficção científica em fato científico, sem se preocupar muito com as consequências a longo prazo.

Também fiquei pensando no nome escolhido por Halliday para sua invenção. Eu tinha visto anime suficiente na vida para saber que *oni*, INO ao contrário, era uma palavra japonesa para descrever um demônio das profundezas do inferno com chifres gigantes.

— O software e a documentação da INO já foram enviados por e-mail para sua conta do OASIS privada — continuou Halliday. — Além

dos diagramas completos do headset e dos arquivos para a impressora 3-D necessários para fabricar mais unidades.

Halliday fez uma pausa e olhou para a câmera antes de continuar:

— Depois de testar a INO, acho que você vai perceber, assim como eu percebi, que essa invenção tem o poder de mudar de forma drástica a natureza da existência humana. Acho que pode ajudar a humanidade. Mas também pode piorar ainda mais as coisas. Tudo vai depender do momento, eu acho. É por isso que estou confiando o destino da INO a você, meu herdeiro. É você que deve decidir quando, ou se, o mundo está pronto para essa tecnologia.

Seu corpo frágil tremeu com um acesso de tosse. Então ele respirou fundo e disse:

— Leve o tempo que precisar para decidir. E não deixe ninguém apressar você. Depois que a caixa de Pandora é aberta, não há como fechá-la. Então... decida com sabedoria.

Ele deu um pequeno aceno de despedida para a câmera.

Em seguida, a gravação terminou e uma mensagem dizendo `VÍDEO DELETADO` apareceu no monitor um pouco antes de ele se desligar.

Fiquei muito tempo sentado ali. Será que era uma pegadinha póstuma? Porque a outra opção não parecia fazer sentido. Se a INO pudesse de fato fazer tudo o que ele disse que podia, então seria a ferramenta de comunicação mais poderosa já inventada. Por que ele a teria mantido em segredo? Por que não patentear e liberar para o mundo?

Eu olhei de volta para o headset em minhas mãos. Ele tinha passado os últimos oito anos trancado nesse cofre, esperando pacientemente que eu o encontrasse. E agora que eu o tinha, só havia uma coisa a fazer.

Devolvi o headset ao ovo, depois me virei e o tirei do andar do arquivo, planejando voltar para o elevador em um ritmo calmo e cheio de dignidade. Mas meu autocontrole evaporou em poucos segundos e logo comecei a correr o mais rápido que minhas pernas permitiam.

Os funcionários que encontrei enquanto voltava a toda velocidade para o último andar foram brindados com a visão de seu chefe de olhos arregalados disparando pelos corredores sagrados da Gregarious Simulation Systems agarrado a um ovo de prata gigante.



Quando voltei ao meu escritório, tranquei a porta, baixe as persianas e me sentei diante do computador para ler a documentação da INO que Halliday havia me enviado por e-mail.

Fiquei grato por Samantha não estar presente. Eu não queria dar a ela a chance de me convencer a não testar a INO. Porque eu tinha medo de que ela fosse tentar, e caso ela tentasse, teria conseguido. (Eu descobri que quando você está perdidamente apaixonado por alguém, essa pessoa pode convencê-lo a fazer quase qualquer coisa.)

Não havia como deixar passar uma oportunidade tão histórica. Seria como não aceitar o convite para ser a primeira pessoa a andar na Lua. Além disso, eu não achava que a INO fosse uma tecnologia perigosa. Se usar o headset trouxesse algum risco à saúde, Halliday teria me avisado. Afinal, eu tinha acabado de ganhar o concurso para me tornar seu único herdeiro. Ele não ia querer que algo de ruim acontecesse comigo.

Isso é o que eu repetia para mim mesmo enquanto conectava o headset INO ao meu console OASIS e o botava na cabeça com todo o

cuidado. Os elos se retraíram de modo automático, pressionando a matriz de sensores e transmissores acoplados contra o meu crânio. Em seguida, as travas de metal se apertaram, e o dispositivo, parecido com uma aranha, prendeu-se à minha cabeça de maneira que os transmissores não podiam se mover ou ser removidos enquanto o dispositivo se comunicava com o meu cérebro. Segundo a documentação da INO, a remoção forçada do headset poderia causar danos graves ao cérebro do usuário e/ou deixá-lo em coma permanente. Portanto, as travas de segurança reforçadas com titânio garantiriam que isso não acontecesse. Achei aquele pequeno detalhe reconfortante em vez de perturbador. Andar de carro também era perigoso se a pessoa não usasse cinto de segurança...

A documentação da INO também declarava que uma queda de energia repentina poderia causar danos ao cérebro do usuário. Por isso, o headset tinha uma bateria interna reserva que poderia alimentar o dispositivo por tempo suficiente para o usuário deslogar em modo de emergência e despertar de maneira segura do sono artificialmente induzido em que era colocado enquanto o headset estava em funcionamento.

Assim, eu não tinha motivo para me preocupar. Motivo algum. Só estava com uma aranha gigante de metal presa no meu crânio e prestes a se comunicar com meu cérebro.

Deitei no sofá de veludo azul no canto do escritório e tomei o cuidado de me acomodar em uma posição confortável, seguindo as instruções. Aí respirei fundo e liguei o aparelho.

Senti um leve formigamento no couro cabeludo. Depois de ler a documentação da INO, eu sabia que o headset estava escaneando meu cérebro para mapear sua topografia única. Essa varredura seria salva

em minha conta como referência para verificar minha identidade no futuro, substituindo a varredura de retina. Uma voz feminina artificial pediu minha frase-passe. Eu a recitei devagar, tomando o cuidado de pronunciar bem as palavras: *Everybody wants to rule the world.*

Todo mundo quer dominar o mundo.

Assim que a frase-passe foi verificada, um minúsculo projetor de realidade aumentada se abriu na parte da frente do headset, bem na frente do meu olho esquerdo, como um monóculo. Alguns parágrafos de texto surgiram, flutuando no ar, no centro do campo de visão:

Atenção! Por motivos de segurança, o headset de Interface Neural OASIS só pode ser usado por no máximo doze horas consecutivas. Quando o limite for atingido, você será desconectado de sua conta de modo automático e não poderá usar o headset INO até que tenham transcorrido doze horas de inatividade. Durante o período de inatividade obrigatório, você ainda pode acessar o OASIS usando o hardware de imersão convencional. Adulterar ou desativar os mecanismos de segurança integrados do headset INO para exceder as restrições de uso diário pode causar Síndrome de Sobrecarga Sináptica e danos permanentes ao tecido neural. A Gregarious Simulation Systems não será responsabilizada por quaisquer malefícios causados pelo uso indevido da Interface Neural OASIS.

Eu tinha visto o mesmo aviso de segurança na documentação do headset, mas fiquei surpreso ao notar que Halliday o incluía na sequência de login. Parecia que ele já havia cuidado de todos os preparativos necessários para o lançamento da INO oito anos antes. Mas ele abandonara aquela ideia. Em vez disso, levou o segredo da

existência da INO para o tmulo. E agora eu havia herdado aquele segredo.

Reli o aviso algumas vezes, criando coragem. A parte sobre dano cerebral permanente era perturbadora, mas no era como se eu fosse uma cobaia. De acordo com a documentao da INO, a GSS j tinha conduzido uma srie de testes independentes sobre os efeitos do uso do headset INO em humanos havia mais de uma dcada. Todos os resultados mostraram que era muito seguro, contanto que o usurio no passasse do limite de doze horas dirias. E os recursos de segurana integrados do firmware do headset garantiam isso. Ento, lembrei a mim mesmo de novo de que eu no tinha motivo para me preocupar...

Estendi a mo e toquei no boto *Aceito* abaixo do aviso de segurana. O sistema terminou o login e uma mensagem piscou no centro do meu campo de viso:

Verificao de identidade bem-sucedida.

Bem-vindo ao OASIS, Parzival!

Login completo em: 11:07:18 OST – 25.1.2046

Conforme o registro com a data e hora foi desaparecendo, foi substituído por uma mensagem curta, com apenas trs palavras: a ltima coisa que eu veria antes de deixar o mundo real e entrar no virtual.

Mas no eram as trs palavras que eu costumava ver. Eu (como qualquer outro usurio INO que viesse depois de mim) fui saudado por uma nova mensagem criada por Halliday para dar as boas-vindas aos visitantes que adotassem sua nova tecnologia:

JOGADOR NÚMERO DOIS



Minha visão escureceu por um momento enquanto o headset instruía meu cérebro a fazer meu corpo mergulhar em um estado de sono inofensivo e minha mente consciente permanecia ativa dentro do que era basicamente um sonho lúcido controlado por um computador. Em seguida, o OASIS aos poucos se materializou ao meu redor, e me vi de volta à biblioteca de Anorak, onde havia me deslogado mais cedo.

Tudo tinha a mesma aparência de antes, mas a *sensação* era diferente de tudo que havia experienciado. Eu estava *aqui*, fisicamente dentro do OASIS. Não era mais como se eu estivesse usando um avatar. Agora era como se eu *fosse* o meu avatar. Não havia um visor cobrindo meu rosto, nem a leve dormência e o aperto que você sempre sentia ao usar um traje háptico ou as luvas. Eu nem sequer sentia o headset INO que meu corpo real estava usando. Quando levantei a mão para coçar a cabeça, o dispositivo não estava lá.

Uma leve brisa entrava na biblioteca pela janela aberta, e eu conseguia senti-la na pele, no rosto e nos cabelos. Conseguia sentir

meus pés tocando o chão de pedra, dentro das botas que meu avatar calçava. Percebi que também conseguia sentir o cheiro do ambiente. Inspirei o aroma de mofo dos antigos livros de feitiços que cobriam as paredes, misturado à fumaça das velas acesas.

Toquei uma bancada próxima. Era possível sentir as ranhuras na madeira enquanto eu corria os dedos pela superfície. Então vi uma grande tigela de frutas na mesa, algo que não estava lá antes. Peguei uma maçã e senti seu peso em minha mão, sua maciez rígida contra minha palma. Eu a apertei com as pontas dos dedos e os senti afundar, esmagando um pouco a maçã por baixo da casca.

Fiquei chocado com a réplica perfeita de todos aqueles estímulos sensoriais interligados. Eram sensações sutis e complexas que nunca poderiam ser recriadas ou simuladas por um par de luvas hápticas.

Eu aproximei a maçã dos lábios do meu avatar, que agora eram como os meus, e foi como se a mordesse com os meus próprios dentes. Tinha gosto de *maçã de verdade*. A maçã mais madura, deliciosa e perfeita que já comi.

O usuário do OASIS sempre foi capaz de comer e beber com seu avatar. Mas comer um alimento para ganhar energia ou beber uma poção de cura sempre foi uma imitação vazia realizada pelas luvas hápticas. Você nunca sentia nada passar pelos seus lábios e, com certeza, nunca sentiu gosto algum na boca.

Agora, graças à INO, dava para sentir. E eu sentia.

Comecei a experimentar as outras frutas da tigela. Laranja, banana, uvas e mamão, todas tinham um sabor tão delicioso quanto a maçã. Ao dar uma mordida em cada uma delas, sentia-a descer pelo meu esôfago até o estômago. Conseguia sentir até minha barriga ficando cheia.

— Meu Deus! — exclamei para o cômodo vazio. — Isso é incrível!

Mas as palavras saíram emboladas, porque eu estava falando com a boca cheia de mamão. Dava para sentir o suco escorrendo pelo queixo. Limpei a boca na manga. Aí comecei a correr ao redor do cômodo, explodindo de empolgação, tocando diferentes superfícies e objetos para ver como era a sensação. E como era? Como se tudo fosse real, porra. Eu sentia *tudo* como se fosse *real*.

Assim que a euforia inicial começou a diminuir, eu me perguntei se a INO também simulava dor. Porque se a dor fosse tão real quanto o sabor das frutas, então ia doer. Muito.

Como um teste, mordi a língua de leve. Eu era capaz de sentir a pressão de cada dente na superfície da língua, a textura das papilas gustativas enquanto as apertava com os incisivos. Mas não senti dor, não importava o quão forte mordesse. Como eu suspeitava, Halliday havia implementado algum tipo de proteção para a prevenção da dor.

Saquei uma das minhas pistolas de blaster e atirei no pé direito. Perdi vários pontos de vida e senti uma leve dor, mas parecia mais um beliscão forte do que um tiro.

Soltei uma risada boba ao guardar a pistola de volta no coldre. Então corri três passos em direção à janela e pulei para fora, voando como o Superman. Enquanto disparava entre as nuvens, minhas vestes esvoaçavam ao vento, como uma capa. Eu sentia como se estivesse mesmo voando.

De repente, também senti que tudo era possível. Porque estava evidente que agora era mesmo.

Aquela era a etapa final e inevitável na evolução dos videogames e da realidade virtual. A simulação se tornara indistinguível da vida real.

Eu sabia que Samantha não ia aprovar. Mas eu estava feliz demais para me permitir pensar sobre isso. Eu queria mais. E a INO tinha mais

para me mostrar. Muito mais.

Voei de volta para a biblioteca de Anorak e continuei a experimentar as habilidades da INO. Foi quando descobri um novo menu no visor do meu avatar, nomeado INO. Quando o abri, visualizei uma lista com uma dezena de arquivos grandes que já haviam sido baixados para a minha conta. Todos tinham uma extensão .ino e nomes provocativamente simples como CORRIDA, SURFE, PARAQUEDISMO e KUNG-FU.

Selecionei SURFE e de repente me vi de pé em uma prancha, surfando com extrema habilidade na curva de uma onda gigante na costa de alguma ilha tropical. Mas, quando tentei me mover para manter o equilíbrio, percebi que não estava no controle. Era uma experiência passiva. Eu só estava ali como espectador. E, de alguma forma, a sensação também parecia diferente do que vivenciei na biblioteca de Anorak: antes, a experiência tinha sido tão suave e precisa que era algo assombroso. Agora a sensação era, de alguma forma, mais intensa, porém também chocante e desconcertante.

Olhei para baixo e percebi que não era mais Parzival, era outra pessoa. Um corpo menor e mais esbelto, com a pele mais escura e longos fios de cabelo preto caindo na frente dos olhos. Uma pessoa de biquíni. Com seios. Eu era uma mulher! E uma surfista experiente. Não um avatar. Uma pessoa de verdade havia registrado aquela experiência. Eu estava vivenciando um momento da vida de outra pessoa.

Eu não tinha o controle dos meus movimentos, mas conseguia ver, ouvir, cheirar e sentir tudo, todas as sensações experimentadas pela mulher que fizera aquela gravação. Podia até sentir o headset INO em minha (sua) cabeça, assim como o drive de dados portátil ao qual estava conectado, dentro de um invólucro à prova d'água preso ao braço direito da mulher.

Isso explicava por que as sensações eram diferentes. Eu não estava mais experimentando uma simulação criada para mim pelos servidores OASIS. Em vez disso, estava de fato sentindo o mundo através do corpo *daquela* surfista, momento a momento, informado pelas sinapses dela. Uma entrada de dados neurais brutos, de um cérebro que não era meu.

Quando a onda quebrou sobre mim alguns segundos depois, o clipe da experiência terminou e eu me vi de volta como meu próprio avatar, na biblioteca de Anorak.

Carreguei um clipe atrás do outro. Pilotei um carro de corrida, fiz paraquedismo, lutei kung-fu, fiz mergulho e andei a cavalo... Tudo em meia hora.

Reproduzi todos os arquivos .ino da lista, um após o outro, indo de um lugar para outro, de um corpo para outro e de uma experiência para outra.

Parei quando cheguei a um grupo de arquivos com nomes como SEXO-HM.ino, SEXO-MM.ino e SEXO-Naobinario.ino. Eu não estava pronto para isso. Ainda estava completamente, loucamente, perdidamente apaixonado por Samantha. E estava nas nuvens por ter perdido a virgindade com ela alguns dias antes. Não queria traí-la. Para mim, traição era traição, fosse ao vivo ou por Memorex.

Desloguei do OASIS e assumi o controle do meu próprio corpo mais uma vez. O processo demorou alguns minutos. Em seguida, tirei o headset INO e abri os olhos. Olhei em volta. Verifiquei a hora. Mais de uma hora tinha se passado, como eu havia suposto.

Agarrei o braço do sofá. Estendi a mão para tocar meu rosto. A realidade não parecia mais real do que eu tinha acabado de sentir no

OASIS. Meus sentidos não conseguiam reparar na diferença entre as duas coisas.

Halliday estava certo. A INO ia mudar o mundo.



Como Halliday conseguira fazer isso? Como ele inventara um dispositivo tão complexo em segredo? A parte de hardware não era nem sua especialidade.

A documentação que ele me mandou continha a resposta. Quando li o restante, descobri que Halliday trabalhara na invenção por mais de 25 anos, com um laboratório de pesquisa inteiro de neurocientistas... escondendo seu segredo bem à vista de todos.

Poucos meses depois que a GSS lançou o OASIS, Halliday criou um departamento de Pesquisa & Desenvolvimento na empresa chamada Accessibility Research Lab. Em caráter oficial, a missão era criar uma linha de hardware neuroprotético que facilitasse a pessoas com deficiências físicas graves o uso do OASIS. Halliday contratou as mentes mais brilhantes do campo da neurociência para integrar a equipe da ARL e, em seguida, deu-lhes todo o financiamento necessário para suas pesquisas.

O trabalho da ARL ao longo das décadas seguintes, sem dúvida, não foi sigiloso. Muito pelo contrário: seus avanços resultaram em uma nova linha de implantes médicos que se tornou muito utilizada. Li sobre vários exemplos em meus livros didáticos do ensino médio. Primeiro, eles desenvolveram um novo tipo de implante coclear que — para aqueles que optassem por usá-lo — permitia que os deficientes auditivos ouvissem o som com perfeita clareza, tanto no mundo real

quanto dentro do OASIS. Alguns anos depois, anunciaram um novo implante de retina que permitia a qualquer cego que assim desejasse "enxergar" perfeitamente dentro do OASIS. E, ao conectar duas minicâmeras ao mesmo implante, a visão da pessoa no mundo real também poderia ser restaurada.

A invenção seguinte da ARL foi um implante cerebral que permitia aos paraplégicos controlar os movimentos de seu avatar no OASIS apenas com o pensamento. Funcionava junto a um implante separado que permitia ao usuário sentir a entrada sensorial simulada. E esses mesmos implantes possibilitavam a esses indivíduos recuperar o controle dos membros inferiores, ao mesmo tempo que restauravam o tato. Também permitiam que amputados controlassem seus membros robóticos e recebessem estímulos sensoriais através deles.

Para tanto, os pesquisadores desenvolveram um método de "registro" das informações sensoriais transmitidas ao cérebro humano pelo sistema nervoso em reação a diversos estímulos externos. Em seguida, compilaram os dados em uma enorme biblioteca digital de sensações que poderiam ser "reproduzidas" dentro do OASIS para simular com perfeição qualquer coisa que uma pessoa pudesse vivenciar por meio de tato, paladar, visão, olfato, equilíbrio, temperatura, vibração... o que quer que fosse.

A GSS patenteou cada uma das invenções da Accessibility Research Lab, mas Halliday nunca tentou lucrar com elas. Em vez disso, montou um programa para doar esses implantes neuroprotéticos a qualquer usuário do OASIS que pudesse se beneficiar deles. A GSS até custeava a cirurgia de colocação do implante. O programa de pesquisa disponibilizou novas ferramentas poderosas para qualquer indivíduo com deficiência física que optasse por usá-las, mas também deu à ARL

um suprimento quase ilimitado de cobaias humanas dispostas a participar de seus experimentos.

Cresci vendo manchetes nos feeds de notícias sobre os enormes avanços da ARL no campo de implantes cerebrais, porém, como a maioria das pessoas, nunca prestei muita atenção. A tecnologia estava disponível apenas para pessoas com deficiências físicas graves e dispostas a se submeter a cirurgias invasivas (e possivelmente fatais) no cérebro.

Mas, enquanto fazia todas essas descobertas surpreendentes, a Accessibility Research Lab também passou décadas desenvolvendo outra tecnologia secreta, uma que acabaria sendo sua maior conquista: uma interface computador-cérebro capaz de realizar tudo o que os implantes já faziam, mas sem a necessidade de cirurgia. Ao usar a imensidão de dados que acumularam sobre o funcionamento da mente humana e as tecnologias de eletroencefalografia, imagens de ressonância magnética funcional e sensores de fluxo magnético, o laboratório desenvolveu uma maneira de ler ondas cerebrais e transmiti-las por contato com a pele. Halliday separou cada faceta do projeto, de modo que cada equipe de cientistas ou engenheiros trabalhasse sem contato com as demais, e só ele soubesse como tudo iria se encaixar.

Foram necessários bilhões de dólares e décadas de trabalho para que enfim conseguissem criar um protótipo funcional do headset de Interface Neural OASIS. Porém, assim que completaram a última bateria de testes, Halliday encerrou o projeto INO e declarou que tinha sido um fracasso. Algumas semanas depois, ele fechou a Accessibility Research Lab e demitiu toda a equipe. Todos receberam uma indenização generosa, o suficiente para garantir que jamais

precisariam trabalhar de novo. Bastava respeitarem os acordos de sigilo que assinaram quando foram contratados.

Foi assim que Halliday criou a primeira interface cérebro-computador não invasiva do mundo, sem que o mundo soubesse.

E agora meus amigos e eu tínhamos herdado aquela invenção. Era nossa... para esconder ou anunciar.



Não foi uma decisão leviana. Pesamos todos os prós e contras. Então, depois de um debate acalorado, nós quatro votamos. O *sim* venceu. E foi assim que mudamos o curso da história humana para sempre.

Após mais testes de segurança, a GSS patenteou a tecnologia de Interface Neural OASIS e começou a produção em massa dos headsets. Nós os colocamos à venda pelo menor preço possível, para garantir que o maior número de pessoas experimentasse a Interface Neural OASIS.

Vendemos um milhão de unidades no primeiro dia. E assim que nossos headsets chegaram às lojas, toda a linha de óculos de realidade virtual e equipamentos hápticos da IOI ficaram obsoletos. Pela primeira vez na história, a GSS se tornou a fabricante líder mundial de hardware do OASIS. E, à medida que a notícia sobre tudo o que a INO conseguia fazer começou a se espalhar, o crescimento das vendas foi exponencial.

Poucos dias depois disso, o acontecimento que deu início a toda esta história ocorreu.

Segundos após os servidores OASIS alcançarem 7.777.777 usuários INO simultâneos, uma mensagem apareceu no site inativo de Halliday em que o placar do concurso havia sido hospedado:

*Siga os Sete Fragmentos da Alma da Sereia
Pelos sete mundos onde ela vagueia
Meu herdeiro conseguirá o que anseia
Se pagar o preço para deixá-la inteira*

Os versos ficaram conhecidos como o Enigma dos Fragmentos, e a primeira coisa que os covos da velha guarda notaram foi a semelhança com os versos de "Três chaves ocultas abrem três secretos portais" que Halliday usara para anunciar sua famosa caça aos *Easter eggs*.

Primeiro as pessoas acharam que o Enigma dos Fragmentos era só um golpe de publicidade criado pelos novos proprietários da GSS para promover o lançamento dos headsets INO. E nunca fizemos nada para negar ou desencorajar os boatos, porque eles ajudavam a passar a ideia de que o OASIS agora estava sob nosso controle totalmente. Mas nós quatro sabíamos a verdade sombria. Não fazíamos a menor ideia do que estava acontecendo.

O Enigma dos Fragmentos parecia anunciar a existência de um segundo *Easter egg*, outro objeto escondido em algum lugar dentro do OASIS por seu excêntrico criador antes de sua morte. E o momento do surgimento do enigma não podia ser mera coincidência. Estava óbvio que o anúncio fora ativado pela decisão de lançar a Interface Neural OASIS ao público.

Então o que Halliday estava tentando nos dizer, exatamente?

A "Sereia" parecia ser uma referência a Kira Morrow, a falecida esposa de Og, por quem Halliday tivera um amor não correspondido. Quando estudavam juntos em Ohio, ainda no ensino médio, Kira havia chamado sua personagem de Dungeons & Dragons de Leucosia, em homenagem a uma das sereias dos mitos gregos. Muitos anos depois, Kira deu o mesmo nome a seu avatar do OASIS. Após a morte dela,

Halliday usara o nome Leucosia como sua senha de computador, que eu tive que adivinhar para vencer o desafio final de seu concurso.

Não estava claro o que aconteceria se alguém conseguisse reunir os Sete Fragmentos e "deixá-la inteira". Mas comecei a procurá-los mesmo assim. Halliday lançara mais um desafio, e não pude resistir a tentar desvendá-lo.

E eu não era o único.

O surgimento do enigma trouxe uma nova geração de covos, todos vasculhando o OASIS em busca dos Sete Fragmentos. Mas, ao contrário do ovo de Halliday, nenhuma recompensa tinha sido anunciada para quem encontrasse a Alma da Sereia, então ninguém sabia bem o que estava procurando ou por quê.



No que pareceu um piscar de olhos, um ano inteiro se passou.

Chegamos a três bilhões de unidades vendidas. Então quatro.

Logo ficou claro que nossos headsets patenteados com interface cérebro-computador tinham uma gama infinita de aplicações não diretamente relacionadas ao OASIS, nos campos da ciência, medicina, aviação, indústria e guerra.

As ações da Innovative Online Industries continuaram a despencar. Quando caíram o suficiente, orquestramos uma aquisição hostil da empresa. A GSS absorveu a IOI e todos os seus ativos, transformando-nos em uma megacorporação com um monopólio global da plataforma de entretenimento, educação e comunicação mais popular do planeta. Em comemoração, libertamos todos os funcionários da IOI presos a contratos de servidão e perdoamos suas dívidas.

Mais um ano se passou. O OASIS atingiu um novo marco: cinco bilhões de usuários se logavam todos os dias. Depois seis. Dois terços das pessoas em nosso pequeno planeta superpovoado e em processo acelerado de aquecimento. E mais de 99% dos que acessavam o OASIS agora usavam um de nossos headsets de interface neural.



Tal como Halliday previra, a nova tecnologia começou a ter um impacto profundo no cotidiano das pessoas e na civilização humana em geral. Havia novas experiências para baixar todos os dias. Tudo o que se pudesse imaginar. Dava para ir a qualquer lugar, fazer qualquer coisa e ser qualquer pessoa. Era o passatempo mais viciante que se podia imaginar, muito mais viciante do que o OASIS já tinha sido, e isso não era pouca coisa.

Outras empresas tentaram fazer a engenharia reversa do headset INO e roubar nossa tecnologia de interface neural, mas o software e a capacidade de processamento necessários para fazer a tecnologia INO funcionar eram parte do OASIS. Experiências podiam ser gravadas offline como um arquivo .ino, mesmo que não oficial, mas o arquivo só poderia ser reproduzido ao ser carregado no OASIS. Isso nos permitia deletar gravações desagradáveis ou ilegais antes que fossem compartilhadas com os demais usuários. Também nos permitia manter o monopólio sobre o que estava se tornando a forma de entretenimento mais popular da história do planeta.

A GSS lançou a INO-net, uma mídia social construída em torno do compartilhamento de arquivos .ino. Ela possibilitava aos usuários que buscassem, comprassem, baixassem, avaliassem e resenhassem as

experiências INO registradas por bilhões de outras pessoas ao redor do planeta. Também permitia que você carregasse suas próprias experiências e as vendesse para o restante do OASIS.

“Sims” eram as gravações feitas dentro do OASIS e “Gravs” eram as gravações INO feitas na vida real. Só que a maioria dos jovens não usava mais as palavras “vida real”. Eles chamavam de “Irl”. (Um termo derivado do acrônimo em inglês *IRL*, que significa “na vida real”.) E “Ito” era o acrônimo equivalente para *in the OASIS*, ou seja, “no OASIS”. Então Gravs eram gravadas em *Irl*, e Sims eram criadas no *Ito*.

Agora, em vez de seguir sua celebridade preferida nas redes sociais, os usuários INO podiam se tornar sua celebridade favorita por alguns minutos todos os dias. Habitar seu corpo. Viver breves momentos muito selecionados de vidas muito mais glamorosas.

Agora as pessoas não assistiam mais a filmes ou programas de televisão, elas os viviam. O espectador não estava mais na plateia. Ele virou uma das estrelas. Em vez de fazer parte da plateia de um show de rock, você podia vivenciar o espetáculo como cada integrante da sua banda favorita, e ser cada um deles enquanto eles e você cantam sua música favorita.

Qualquer pessoa com um headset INO e espaço livre em disco podia registrar uma experiência da vida real, carregá-la no OASIS e vendê-la para bilhões de outras pessoas em todo o mundo, e a GSS ficava com apenas 20% do lucro para tornar isso possível. Se uma de suas gravações viralizasse, a pessoa podia ficar rica da noite para o dia. Streamers, estrelas de cinema, do rock e da pornografia corriam para explorar essa nova forma de ganhar dinheiro.

Por um preço menor que o que se gastava com um café gelado chique, agora você podia vivenciar de maneira segura quase tudo o que

os seres humanos *podiam* viver. Dava para usar qualquer droga, comer qualquer tipo de comida e fazer qualquer tipo de sexo, sem se preocupar com vícios, calorias ou consequências. Você podia reviver experiências da vida real, sem cortes, ou participar de aventuras interativas dentro do OASIS. Graças à INO, era como se tudo fosse real.



A INO tornou a vida das pessoas pobres ao redor do mundo muito mais suportável... e agradável. Ninguém se incomodava tanto em sobreviver de algas marinhas secas e proteína de soja quando dava para entrar na INO-net e baixar uma deliciosa refeição de cinco pratos sempre que quisesse. As pessoas podiam experimentar qualquer culinária de qualquer parte do globo, com pratos preparados pelos melhores chefs do mundo, e saboreá-los em uma mansão, no topo de uma montanha, em um restaurante com vista panorâmica ou em um jatinho rumo a Paris. E, como bônus, dava para provar qualquer uma dessas refeições como se você fosse alguém com papilas gustativas especialmente sensíveis. Ou como uma celebridade, jantando com outros famosos, sendo servidos por ex-celebridades. Ficava ao gosto do freguês.

Moderar todo esse conteúdo produzido pelos usuários era um desafio. E uma grande responsabilidade. A GSS desenvolveu o SoftCen, nosso software de censura por IA personalizado, que examinava cada gravação .ino antes de esta ser lançada e sinalizava qualquer conteúdo suspeito, que então era imediatamente enviado para a análise humana. Qualquer material questionável era avaliado com rigor por funcionários da GSS, que decidiam se o clipe era seguro. Caso se tratasse de algum comportamento criminoso, a gravação era

encaminhada para as autoridades policiais no país ou na região do usuário.

Novas aplicações da tecnologia INO continuaram a surgir. Por exemplo, virou moda entre as mães mais jovens fazer uma gravação INO enquanto davam à luz seus filhos, de modo que, dali a algumas décadas, a criança pudesse reproduzir essa gravação e sentir como foi a experiência *do próprio parto*.



E quanto a mim?

Todos os meus sonhos se realizaram. Tornei-me estupidamente rico e absurdamente famoso. Eu me apaixonei pela garota dos meus sonhos e ela por mim. Com certeza eu estava feliz, certo?

Nem tanto, como este relato mostrará. De repente, eu estava fora da minha zona de conforto, tanto pessoal quanto profissional, então não demorou muito para que eu estragasse minha vida de novo. E quando o fiz, fui buscar consolo no meu amigo mais antigo, o OASIS.

Eu já tinha sofrido com o vício em OASIS *antes* de a INO ser lançada. Agora, me logar na simulação era como usar uma super-heroína da engenharia química. Não demorou muito para eu ficar viciado. Quando não estava reproduzindo gravações INO, estava navegando na INO-net e adicionando novas gravações à minha lista de reprodução.

Enquanto isso, continuei a busca pelos Sete Fragmentos da Alma da Sereia. Eu conseguia me teletransportar para qualquer lugar no OASIS, comprar o que quisesse e matar qualquer um que se provasse um obstáculo. Mas ainda não estava chegando a lugar algum. E não conseguia entender por quê.



Enfim, com um misto de desgosto e desespero, ofereci um bilhão de dólares a qualquer um que pudesse me dar informações sobre como encontrar um dos Sete Fragmentos. Anunciei a recompensa com um curta-metragem inspirado em *O convite de Anorak*. Eu esperava que fosse visto como uma referência alegre ao concurso de Halliday, em vez de um pedido de ajuda desesperado. Pareceu dar certo.

Minha recompensa de um bilhão de dólares por um dos fragmentos causou um rebuliço no OASIS. O número de covos à procura dos fragmentos quadruplicou da noite para o dia. Mas nenhum deles conseguiu ganhar o dinheiro. (Por um breve período, alguns dos caçadores de fragmentos mais jovens e idealistas se referiram a si próprios como "cragmentos" para se diferenciar dos antigos caça-ovos. Mas quando todos começaram a chamá-los de "cagamentos", eles mudaram de ideia e passaram a se referir a si mesmos como "covos" também. Ainda era um apelido adequado. Os Sete Fragmentos eram *Easter eggs* escondidos por Halliday, e todos nós os estávamos caçando.)

Mais um ano se passou.

Então, apenas algumas semanas depois do aniversário de três anos do lançamento da INO, enfim aconteceu. Um jovem covo empreendedor me levou ao Primeiro Fragmento. E, quando o peguei, isso desencadeou uma série de eventos que mudariam de forma drástica o destino da raça humana.

Como uma das únicas testemunhas oculares desses eventos históricos, sinto-me na obrigação de dar meu próprio relato escrito do

ocorrido. Para que as gerações futuras, se houver alguma, tenham todos os fatos a seu dispor quando decidirem julgar minhas ações.