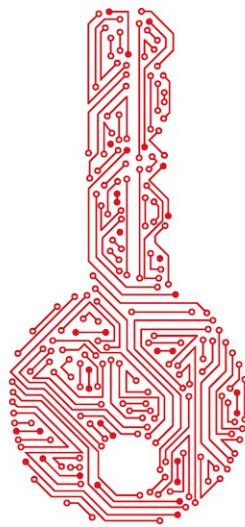
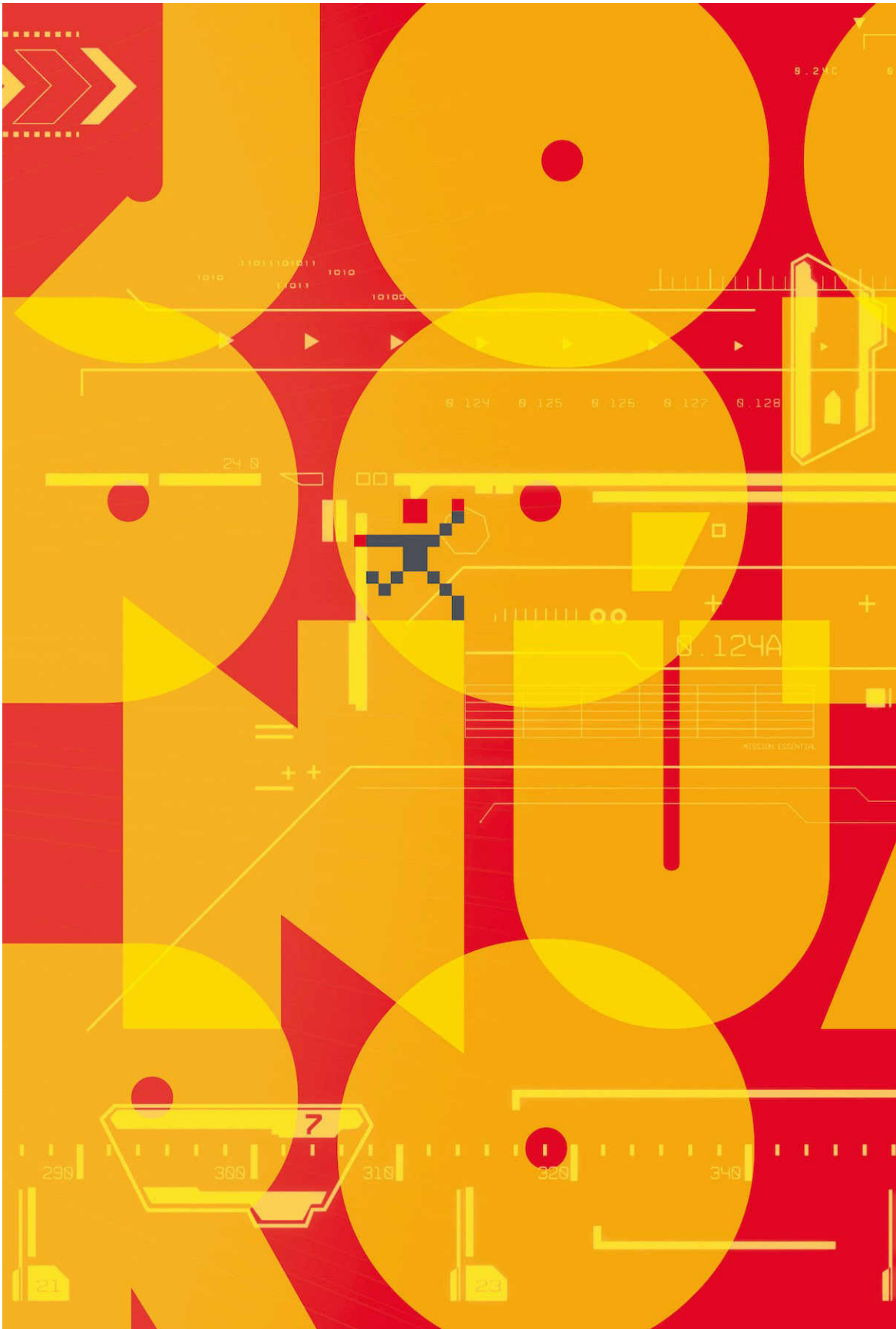


JOGADOR
NÚMERO
JUM
ERNEST
CLINE








ERNEST CLINE


**JOGADOR
NÚMERO UM**

TRADUÇÃO DE
Giu Alonso


inrínseca

 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)



Para Susan e Libby

Porque não há um mapa de para onde vamos



Todo mundo da minha idade lembra onde estava e o que estava fazendo quando ouviu falar do concurso pela primeira vez. Eu estava sentado no meu esconderijo, vendo desenhos, quando a notificação apareceu no meu feed de vídeo, anunciando que James Halliday havia morrido na noite anterior.

Eu já tinha ouvido falar de Halliday, óbvio. Todo mundo sabia quem ele era. O designer de jogos responsável por criar o OASIS, um famoso jogo multiplayer on-line que aos poucos se transformara na realidade virtual globalmente conectada que a maior parte da humanidade agora usava todos os dias. O sucesso sem precedentes do OASIS havia transformado Halliday em uma das pessoas mais ricas do mundo.

No início, não entendi por que a imprensa estava fazendo tanto escarcéu com a morte de um bilionário. Afinal, as pessoas do planeta Terra tinham outras preocupações. A crise constante de energia. Mudanças climáticas catastróficas. Fome, pobreza e doenças para todos os lados. Várias guerras. Você sabe como é: "Cães e gatos vivendo

juntos... Histeria em massa!" Em geral, os feeds de notícia só interrompiam as séries e as novelas caso algo muito importante acontecesse. Tipo o surto de algum novo vírus assassino, ou mais uma metrópole desaparecendo em uma nuvem de cogumelo. Coisas grandes assim. Por mais famoso que fosse, Halliday e sua morte só teriam merecido uma breve menção no jornal da noite, durante a qual a ralé reagiria com inveja quando os apresentadores anunciassem a quantidade obscena de dinheiro que seria repassada aos herdeiros do ricoço.

Mas esse era o problema. James Halliday não tinha herdeiros.

Ele morreu aos sessenta e sete anos, solteiro, sem parentes vivos e, pelo que se sabia, sem um amigo sequer. Havia passado os últimos quinze anos em total isolamento e, durante esse tempo — segundo os boatos —, ficara completamente louco.

Então a verdadeira notícia de cair o queixo naquela manhã de janeiro, a notícia que fez todo mundo, de Toronto a Tóquio, quase cuspir o que estava comendo, tinha a ver com o testamento de Halliday e o destino da vasta fortuna.

Ele tinha preparado uma mensagem de vídeo junto a instruções que seriam liberadas para a imprensa mundial na ocasião de sua morte. Também se certificara de que uma cópia do tal vídeo fosse enviada por e-mail a todos os usuários do OASIS naquela mesma manhã. Ainda me lembro de ouvir o barulhinho eletrônico de uma nova mensagem na minha caixa de entrada, segundos depois de eu ter recebido a notificação.

O vídeo na verdade era um curta-metragem meticulosamente produzido, intitulado *O convite de Anorak*. Famoso pela excentricidade, Halliday passou a vida toda obcecado pelos anos 1980, década em que

foi adolescente, e *O convite de Anorak* estava lotado de referências obscuras à cultura pop daquela época, mesmo que eu não tenha percebido quase nenhuma na primeira vez que assisti.

O vídeo tinha pouco mais de cinco minutos de duração, e nos dias e semanas que se seguiram, se tornaria a filmagem mais estudada da história, superando até o filme de Zapruder em relação à quantidade de análises quadro a quadro feitas sobre ele. Toda a minha geração chegaria ao ponto de saber de cor cada segundo da mensagem de Halliday.



O convite de Anorak começa com o som de trompetes, o início de uma música antiga chamada "Dead Man's Party".

Ela é tocada enquanto a tela está preta, nos primeiros segundos, até uma guitarra se juntar aos trompetes, e é aí que Halliday aparece. Mas ele não é um homem de sessenta e sete anos, castigado pelo tempo e pela doença. Está com a mesma cara que estampou a capa da *Time* em 2014, um homem de quarenta e poucos anos, alto, magro e saudável, com o cabelo bagunçado e os óculos de aro grosso que são sua marca registrada. Também veste a mesma roupa da foto da *Time*: calça jeans desbotada e uma camiseta vintage do *Space Invaders*.

Halliday está em um grande ginásio, no meio de um baile de ensino médio. Ele se encontra cercado por adolescentes cujas roupas, penteados e jeito de dançar indicam se tratar do final dos anos 1980.¹ Halliday também está dançando — coisa que ninguém nunca o viu fazer na vida real. Sorrindo como um louco, ele gira à toda velocidade, balançando os braços e a cabeça no ritmo da música, executando

diferentes coreografias da época de forma impecável. Mas Halliday não tem um parceiro de dança. Está dançando sozinho.

Algumas linhas de texto surgem por alguns segundos no canto inferior esquerdo da tela, informando o nome da banda, o título da música, a gravadora e o ano de lançamento, como se fosse um videoclipe antigo na MTV: Oingo Boingo, "Dead Man's Party", MCA Records, 1985.

Quando a letra da música começa, Halliday canta junto, ainda girando: "*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, ele para de dançar e faz um movimento repentino com a mão direita, silenciando a música. Na mesma hora, os figurantes e o ginásio atrás de Halliday somem, e a cena ao redor dele muda.

Agora está de pé em uma funerária, ao lado de um caixão aberto.² Outro Halliday, bem mais velho, está deitado no caixão, o corpo emaciado e destruído pelo câncer. Moedas brilhantes foram colocadas sobre as pálpebras fechadas.³

O Halliday mais jovem olha para o corpo de sua versão mais velha com uma falsa tristeza, depois se vira para falar com as pessoas presentes no funeral.⁴ Halliday estala os dedos e um pergaminho surge na mão direita. Ele o abre com um floreio, deixando que se desenrole pelo chão e se estenda pelo corredor à frente. Ele quebra a quarta parede, falando direto com o espectador, e começa a ler.

— "Eu, James Donovan Halliday, em pleno domínio das minhas capacidades mentais e memórias, faço, publico e declaro ser este o instrumento dos meus últimos desejos e testamento, doravante destituindo quaisquer testamentos e codicilos por mim feitos até o momento..." — Ele continua a ler, cada vez mais depressa, passando

por inúmeros parágrafos de advogues, até estar falando tão rápido que as palavras são impossíveis de compreender. Então ele para e diz: — Deixa pra lá. Mesmo nessa velocidade, eu levaria um mês para ler tudo isso. Infelizmente, não tenho tanto tempo assim.

Ele larga o pergaminho, que desaparece em uma chuva de purpurina dourada.

— Vou apenas contar os pontos mais importantes.

A funerária desaparece, e a cena muda mais uma vez. Halliday agora se encontra de pé na frente de uma imensa caixa-forte.

— Todas as minhas posses, incluindo a porção majoritária das ações da minha empresa, a Gregarious Simulation Systems, serão colocadas em uma conta-caução até o momento em que a única condição que declarei no testamento for atendida. O primeiro indivíduo que atender essa condição vai herdar toda a minha fortuna, hoje calculada em mais de duzentos e quarenta bilhões de dólares.

A porta da caixa-forte se abre e Halliday entra. O interior é imenso e contém uma pilha gigantesca de barras de ouro, mais ou menos do tamanho de uma casa.

— Esta é a bufunfa que estou oferecendo — diz Halliday com um largo sorriso. — Que seja. Não vou levar comigo quando morrer, né?

Ele se apoia na pilha de barras de ouro e a câmera dá um close em seu rosto.

— Olha, tenho certeza de que você está se perguntando o que precisa fazer para colocar as mãos nessa grana. Bom, calma aí. Já vou chegar lá...

Ele faz uma pausa dramática e sua expressão se transforma na de uma criança prestes a revelar um grande segredo.

Halliday estala os dedos de novo e a caixa-forte desaparece. No mesmo instante, ele diminui e se transforma em um garotinho de calça de veludo cotelê marrom e uma camiseta desbotada do *Muppet Show*.⁵ O jovem Halliday está em uma sala de estar bagunçada, com carpete ocre, paredes com painéis de madeira e uma decoração meio brega dos anos 1970. Há um televisor Zenith de vinte e uma polegadas num canto, com um Atari 2600 conectado a ele.

— Este foi o meu primeiro videogame — explica Halliday, agora com uma voz infantil. — Um Atari 2600. Ganhei no Natal de 1979.

Ele se senta na frente do Atari, pega um joystick e começa a jogar.

— Esse era o meu jogo favorito — comenta, acenando com a cabeça para a TV, onde um quadradinho viaja por uma série de labirintos simples. — Se chamava *Adventure*. Como muitos videogames antigos, *Adventure* foi criado e programado por uma única pessoa. Mas, na época, a Atari se recusava a dar crédito aos programadores, então o nome do criador de um jogo não aparecia em lugar algum da embalagem.

Na tela da TV, vemos Halliday usar uma espada para matar um dragão vermelho, embora, por conta da baixa resolução da parte gráfica do jogo, pareça mais um quadrado usando uma seta para cutucar um pato deformado.

— Então o cara que criou *Adventure*, um tal de Warren Robinett, decidiu esconder seu nome dentro do próprio jogo. Ele escondeu uma chave em um dos labirintos. Se você a achasse, um pontinho cinza do tamanho de um pixel, podia usá-la para entrar em um cômodo secreto em que Robinett havia escondido seu nome.

Na TV, Halliday guia o quadrado protagonista até o cômodo secreto do jogo, em que as palavras CRIADO POR WARREN ROBINETT aparecem no

centro da tela.

— Isto — diz Halliday, apontando para a tela com uma admiração genuína — foi o primeiro *Easter egg* em um videogame. Robinett escondeu essa informação no código do jogo sem contar a ninguém, e a Atari produziu e enviou *Adventure* para todos os cantos do mundo sem saber da existência do cômodo secreto. Eles só descobriram o *Easter egg* meses depois, quando crianças do mundo inteiro começaram a encontrá-lo. Eu fui uma dessas crianças, e encontrar o *Easter egg* de Robinett pela primeira vez foi uma das melhores experiências que tive com videogames na vida.

O jovem Halliday larga o joystick e fica de pé. Quando ele faz isso, a sala desaparece e a cena muda de novo. Agora está parado no meio de uma caverna fracamente iluminada, na qual o brilho de tochas fora do campo de visão reflete nas paredes úmidas. No mesmo instante, a aparência dele também se modifica, e ele se transforma no seu famoso avatar do OASIS, Anorak: um mago alto usando uma túnica, com uma versão um pouco melhorada do rosto de Halliday adulto (sem óculos). Anorak está usando suas vestes pretas de sempre, com o emblema do avatar (uma grande letra "A" em caligrafia cursiva) bordado em cada manga.

— Antes de morrer — diz Anorak, falando com uma voz bem mais grossa —, criei meu próprio *Easter egg* e o escondi em algum lugar do meu videogame mais popular, o OASIS. A primeira pessoa a achá-lo vai herdar toda a minha fortuna.

Outra pausa dramática.

— Esse "ovo", por assim dizer, está bem escondido. Não enfiei embaixo de uma pedra qualquer. Acho que se pode dizer que está dentro de um cofre que está enterrado em uma sala secreta escondida

no centro de um labirinto que fica em algum lugar... bem... — ele toca na têmpora direita — ... aqui. Mas não se preocupe. Deixei algumas pistas para vocês começarem. Esta é a primeira.

Anorak faz um gesto grandioso com a mão direita e três chaves surgem, girando devagar no ar à sua frente. Elas parecem feitas de cobre, jade e cristal transparente. Enquanto elas giram, Anorak recita uma estrofe, e a cada verso as palavras aparecem por alguns segundos em uma legenda flamejante na parte inferior da tela:

*Três chaves ocultas abrem três secretos portais
Em que os errantes precisarão mostrar valores vitais
Quem conseguir superar as provações fatais
Encontrará no Fim tesouros monumentais*

Quando ele termina de falar, as chaves de jade e cristal desaparecem, e agora só a de cobre está visível, pendurada no pescoço de Anorak.

A câmera segue Anorak quando ele se vira e começa a andar pela caverna escura. Alguns segundos depois, ele chega a uma imensa porta dupla de madeira embutida nas paredes de pedra da caverna. As esquadrias são de metal e há entalhes retratando escudos e dragões.

— Eu não consegui fazer um teste deste jogo específico, então fico preocupado com a possibilidade de ter escondido meu *Easter egg* um pouco bem demais. Talvez o ovo seja difícil demais de alcançar. Não tenho certeza. Se for o caso, é tarde para mudar qualquer coisa. Então acho que devemos esperar para ver.

Anorak abre as portas duplas, revelando uma imensa sala com um tesouro, cheia de pilhas de moedas de ouro brilhantes e cálices incrustados de pedras preciosas.⁶ Aí ele entra e se vira para encarar a

câmera, estendendo os braços para manter as gigantescas portas abertas.⁷

— Sem mais delongas — anuncia Anorak. — Que a caça pelo *Easter egg* de Halliday comece!

Em seguida, ele desaparece em uma explosão de luz, deixando o espectador observar pelas portas abertas os inúmeros tesouros além.

Então a tela escurece até ficar preta.



No fim do vídeo, Halliday incluiu um link de seu site pessoal, que foi alterado drasticamente na manhã seguinte a sua morte. Por mais de uma década, a única coisa ali era uma curta animação em looping exibindo seu avatar, Anorak, sentado em uma biblioteca medieval, inclinado sobre uma mesa gasta, misturando poções e folheando livros empoeirados de feitiços, com uma grande pintura de um dragão negro visível na parede atrás dele.

Mas essa animação sumiu, e no lugar ficou uma lista de maiores pontuações, como as que havia em videogames antigos, daqueles que funcionavam com moedas ou fichas. A lista contava com dez posições numeradas, e cada uma mostrava as iniciais JDH (James Donovan Halliday) seguidas por uma pontuação de seis zeros. Essa listagem logo ficou conhecida como o “Placar”.

Logo abaixo do Placar ficava um ícone que parecia um livrinho encadernado em couro, e que levava ao download gratuito do *Almanaque de Anorak*, uma coleção de anotações de Halliday em seu diário, sem datas. O *Almanaque* tinha mais de mil páginas, contudo, continha poucos detalhes da vida pessoal de Halliday e de suas

atividades diárias. A maioria dos escritos eram observações em estilo "fluxo de consciência" sobre diferentes videogames clássicos, livros de ficção científica ou fantasia, filmes, quadrinhos e cultura pop dos anos 1980 em geral. Tudo isso misturado a reclamações bem-humoradas contra as coisas mais variadas, desde instituições religiosas a refrigerantes dietéticos.

A Caçada, como o concurso ficou conhecido, logo se tornou parte da cultura global. Como ganhar na loteria, encontrar o *Easter egg* de Halliday se tornou uma fantasia popular tanto entre adultos quanto entre crianças. Era um jogo do qual todos podiam participar, e, no início, parecia não haver forma certa ou errada de jogar.

A única indicação que o *Almanaque de Anorak* parecia dar era que a familiaridade com as diferentes obsessões de Halliday seria essencial para encontrar o ovo. Isso levou a uma fascinação global com a cultura pop dos anos 1980. Cinquenta anos depois do fim dessa década, seus filmes, músicas, jogos e estilos voltaram a ser populares. Em 2041, cabelos arrepiados e calça jeans desbotada estavam de volta à moda, e covers de músicas famosas da época cantadas por bandas contemporâneas dominavam as paradas. As pessoas que de fato eram adolescentes nos anos 1980, agora já quase idosas, vivenciavam a estranha experiência de ver as modas de sua juventude sendo usadas e estudadas pelos próprios netos.

Foi assim que uma nova subcultura nasceu, composta pelos milhões de pessoas que passaram a dedicar cada momento livre de sua vida à busca do ovo de Halliday. No começo, esses indivíduos eram conhecidos como "caça-ovo", mas logo ganharam o apelido de "covo".

Durante o primeiro ano da Caçada, ser um covo era muito popular, e quase todos os usuários do OASIS diziam ser um.

Quando o primeiro aniversário da morte de Halliday chegou, porém, o fervor em torno do concurso começou a morrer. Um ano inteiro tinha se passado, e ninguém encontrara nada. Nem uma única chave ou portal.

Parte do problema era a imensa escala do OASIS. Ele continha milhares de mundos simulados nos quais as chaves poderiam estar escondidas, e poderia levar anos para um covo fazer uma busca completa em cada um deles.

Apesar dos covos "profissionais" que todos os dias se gabavam nos blogs de que estavam se aproximando de um grande avanço, aos poucos a verdade se tornou aparente: ninguém sequer sabia exatamente pelo que estava procurando, muito menos por onde começar a busca.

Outro ano se passou.

E mais um.

Ainda nada.

O público geral perdeu por completo o interesse no concurso. As pessoas começaram a supor que era tudo uma farsa confusa criada por um rico louco. Outros acreditavam que, mesmo que o ovo existisse, ninguém nunca o encontraria. Enquanto isso, o OASIS continuou a evoluir e se popularizar, protegido de quaisquer tentativas de compra e mudanças legais pelos termos ferrenhos do testamento de Halliday e o exército de advogados raivosos que administravam seu patrimônio.

O *Easter egg* de Halliday pouco a pouco entrou no terreno nebuloso das lendas urbanas, e a tribo de covos, cada vez mais reduzida, aos poucos se tornou alvo de piadas. A cada ano, no aniversário da morte de Halliday, jornalistas faziam reportagens humorísticas sobre a falta de progresso desses caça-ovos. E a cada ano mais covos desistiam,

concluindo que Halliday realmente tinha feito com que o ovo fosse impossível de achar.

E outro ano se passou.

E mais um.

Então, na noite de 11 de fevereiro de 2045, o nome de um avatar apareceu no topo do Placar, para o mundo inteiro ver. Depois de cinco longos anos, a Chave de Cobre havia sido descoberta, por um cara de dezoito anos morando em um estacionamento de trailers nos arredores de Oklahoma City.

Esse cara era eu.

Dezenas de livros, desenhos, filmes e séries tentaram contar como aconteceu tudo o que se seguiu, mas todos estavam errados. Então quero contar a história direito, de uma vez por todas.

1 *Análises cuidadosas da cena revelaram que todos os adolescentes atrás de Halliday na verdade são figurantes de diferentes filmes de John Hughes, recortados e colados digitalmente no vídeo.*

2 *O cenário na verdade é de uma cena no filme Heathers: Atração Mortal, de 1989. Halliday parece ter recriado digitalmente o cenário da funerária e se inserido nele.*

3 *Uma análise em alta resolução revelou que as duas moedas foram cunhadas em 1984.*

4 *Os presentes na verdade são atores e figurantes da mesma cena de funeral em Heathers: Atração Mortal. Winona Ryder e Christian Slater estão claramente visíveis para o público, sentados ao fundo.*

5 *Halliday agora está idêntico a como era em uma foto tirada na escola em 1980, quando tinha oito anos.*

6 A análise revelou dezenas de itens curiosos escondidos entre as pilhas de tesouro, os mais notáveis sendo: vários computadores antigos, das primeiras gerações de computadores pessoais (um Apple IIe, um Commodore 64, um Atari 800XL e um TRS-80 Color Computer 2), dezenas de controles de diferentes consoles de videogame, e centenas de dados poliédricos do tipo usado em jogos de RPG de mesa.

7 O frame exato desta cena é quase idêntico à pintura de Jeff Easley que aparece na capa do *Dungeon Master's Guide*, o livro de regras de *Dungeons & Dragons* publicado em 1983.