



ERNEST CLINE

JOGADOR **1**
NÚMERO

TRADUÇÃO

Carolina Caires Coelho





TODAS AS PESSOAS DE MINHA IDADE SE LEMBRAM DE ONDE ESTAVAM E O QUE estavam fazendo quando ficaram sabendo a respeito do concurso. Eu estava sentado em meu refúgio assistindo desenhos quando o boletim de notícias surgiu em meu vidfeed, anunciando que James Halliday havia morrido durante a noite.

Eu já tinha ouvido falar de Halliday, claro. Assim como todo mundo. Ele era o criador de videogame responsável pelo desenvolvimento do OASIS, um famoso jogo on-line de múltiplos jogadores que, aos poucos, se transformou na realidade virtual mundialmente difundida, utilizada pela maioria das pessoas todos os dias. O sucesso sem precedência do OASIS havia tornado Halliday um dos homens mais ricos do mundo.

A princípio, não consegui compreender por que a imprensa estava dando tanta atenção à morte do bilionário. Afinal, as pessoas do planeta Terra tinham outras preocupações. A atual crise de energia. Mudanças climáticas catastróficas. Fome por todos os lados, pobreza e doenças. Meia dúzia de guerras. Era como diziam: “Cães e gatos vivendo juntos... Histeria generalizada!”. Normalmente, os noticiários não interrompiam os seriados e as novelas a menos que algo muito importante tivesse acontecido, como o surto de um vírus novo e mortal ou outra grande cidade desaparecendo num cogumelo atômico. Coisas grandes assim. Por mais famoso que Halliday fosse, sua morte deveria ter tomado apenas uma pequena parte do jornal da noite, para que a ralé se mordesse de inveja quando os repórteres divulgassem a quantia absurdamente alta que seria entregue aos herdeiros do ricoço.

Mas a surpresa era que Halliday não tinha herdeiros.

Ele havia morrido solteiro aos 67 anos, sem familiares vivos e, até onde se sabia, nenhum amigo. Havia passado isolado os últimos 15 anos de sua vida por vontade própria; diziam que, durante esse tempo, ele ficou totalmente maluco.

E, assim, a notícia realmente surpreendente daquela manhã de janeiro, que fez todo mundo, de Toronto a Tóquio, engasgar com o cereal matinal, era sobre o testamento deixado e o destino da enorme fortuna.

Halliday havia preparado uma breve mensagem em vídeo, juntamente com instruções que deveriam ser divulgadas na imprensa mundial quando ele morresse. Também havia planejado que uma cópia do vídeo fosse enviada por e-mail a todos os usuários do OASIS naquela manhã. Ainda me lembro de ter ouvido o conhecido ressoar eletrônico que anunciava a entrada de uma mensagem em minha caixa de e-mails alguns minutos depois que vi o primeiro boletim de notícias.

A mensagem em vídeo era, na verdade, uma gravação curta chamada *Convite de Anorak*. Famoso por sua excentricidade, Halliday passou a vida obcecado pelos anos 1980, década de sua adolescência, e o *Convite de Anorak* era repleto de referências disfarçadas da cultura pop daqueles anos. Não notei a maioria delas na primeira vez em que assisti ao vídeo.

Ele todo tinha pouco mais de cinco minutos de duração, e nos dias e semanas seguintes seria a gravação mais investigada da história, mais ainda que a do assassinato do presidente J. F. Kennedy, filmado por Abraham Zapruder, que foi detalhadamente analisada quadro a quadro. Minha geração toda memorizaria cada segundo da mensagem de Halliday.



O *Convite de Anorak* começa com o som de trompetes, a abertura de uma canção antiga chamada “Dead Man’s Party”, da banda Oingo Boingo, da época.

A canção toca e aparece uma tela escura pelos primeiros segundos, até os trompetes serem acompanhados por uma guitarra. Depois Halliday

surge. Mas ele não é um homem de 67 anos, desgastado pelo tempo e pela doença. Tem a mesma aparência que tinha na capa da revista *Time* de 2014, um sujeito alto, magro e saudável, de 40 e poucos anos, com cabelos desgrenhados e característicos óculos de tartaruga. Também está vestindo as mesmas roupas que usou na capa da *Time*: calça jeans e uma camiseta antiga dos Space Invaders.

Halliday está em um baile de colégio, num grande ginásio, cercado por adolescentes cujas roupas, penteados e passos de dança indicam que a época é o final da década de 1980.¹ Halliday também está dançando, algo que nunca ninguém presenciou enquanto ele estava vivo. Sorrindo como um louco, ele rodopia rapidamente, balançando os braços e a cabeça ao ritmo da música, alternando os passos de dança típicos dos anos 1980 sem errar. Mas ele dança sem parceira. Está dançando conforme a música, literalmente.

Algumas linhas de texto aparecem brevemente na parte inferior esquerda da tela, relacionando o nome da banda, o título da canção, a gravadora e o ano de lançamento, como se fosse um vídeo antigo da MTV: “Dead Man’s Party”, Oingo Boingo, MCA Records, 1985.

Quando as letras aparecem, Halliday começa a dublar, 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 sinal com a mão direita para interromper a música. No mesmo momento, os dançarinos e o ginásio atrás dele somem, e o cenário muda repentinamente.

Halliday agora está na parte da frente de um salão funerário, ao lado de um caixão aberto.² Outro Halliday, muito mais velho, está deitado dentro

1. Uma análise atenta dessa cena revela que todos os adolescentes atrás de Halliday são, na verdade, figurantes de diversos filmes adolescentes de John Hughes, que foram cortados e colados no vídeo por meios digitais.

2. O ambiente em que ele aparece é de uma cena do filme *Atração Mortal*, de 1989. Parece que Halliday recriou, por meios digitais, o salão funerário e inseriu a si mesmo ali.

do caixão, com o corpo magro e devastado pelo câncer. Duas moedas de 25 cents brilhantes cobrem suas pálpebras.³

O Halliday mais jovem olha para seu corpo mais velho com tristeza fingida e, então, volta-se para os pranteadores reunidos.⁴ Halliday estala os dedos e um pergaminho aparece em sua mão direita. Ele abre com um floreio o papel, que se desenrola até o chão, percorrendo o corredor diante dele. Ele rompe a “quarta parede”, barreira imaginária que separa o ator da plateia, e começa a ler:

– Eu, James Donovan Halliday, em plena consciência e sanidade, venho criar, publicar e declarar este instrumento como meu testamento, revogando qualquer outro e também outras afirmações que eu tenha feito antes deste momento... – Ele continua lendo cada vez mais rápido, passando por diversos outros parágrafos de texto jurídico, até começar a falar tão depressa a ponto de as palavras não serem compreendidas. E então para de repente.

– Esqueçam isso. Mesmo nessa velocidade, eu precisaria de um mês para ler tudo. Infelizmente, não tenho esse tempo todo. – Ele solta o pergaminho, que desaparece num monte de pó dourado.

– Deixem-me ir direto ao ponto.

A sala de velório desaparece e a cena muda de novo. Halliday agora está na frente de uma imensa porta abobadada.

– Todos os meus bens, incluindo ações majoritárias de minha empresa, a Gregarious Simulation Systems, ficarão sob custódia até que uma única condição que estipulei em meu testamento seja cumprida. A primeira pessoa a cumprir essa condição herdará toda a minha fortuna, que atualmente está estimada em 240 bilhões de dólares.

3. Uma análise em alta definição revela que as duas moedas foram cunhadas em 1984.

4. Os pranteadores são atores e figurantes da mesma cena de um velório do filme *Atração Mortal*. Winona Ryder e Christian Slater podem ser vistos claramente na plateia, sentados ao fundo.

A porta abobadada se abre e Halliday caminha para dentro da sala, que é enorme e abriga uma pilha imensa de barras de ouro, quase do tamanho de uma casa grande.

– Eis a fortuna que estou guardando – Halliday diz, sorrindo de orelha a orelha. – Caramba! Ninguém conseguiria carregá-la, não é?

Halliday se recosta na pilha de barras de ouros e a câmera dá um close em seu rosto.

– Bem, você deve estar se perguntando o que tem de fazer para colocar as mãos nessa riqueza. Muita calma, pessoal. Eu vou chegar lá... – Ele faz uma pausa de modo drástico, com cara de criança prestes a revelar um baita segredo.

Halliday estala os dedos de novo e a sala desaparece. No mesmo instante, ele se encolhe e se transforma em um menininho usando suspensório marrom e uma camiseta desbotada do *Muppet Show*.⁵ O jovem Halliday está dentro de uma sala de estar cheia de objetos, com um tapete cor de ferrugem, paredes com placas de madeira e uma decoração do final dos anos 1970. Um televisor Zenith de 21 polegadas está ali perto, com um console de jogo Atari 2600 conectado a ele.

– Este foi o primeiro aparelho de videogame que tive – Halliday diz, agora com voz de criança. – Um Atari 2600. Ganhei de Natal, em 1979. – Ele se abaixa diante do aparelho, pega um dos controles e começa a jogar. – Meu jogo favorito era este – diz, mostrando a tela da televisão, na qual um pequeno quadrado passa por uma série de labirintos simples. – Ele se chamava Adventure. Como muitos dos primeiros videogames, o Adventure era feito e programado por apenas uma pessoa. Mas, naquela época, a Atari não dava crédito a seus programadores pelo trabalho que realizavam, por isso o nome de um criador de jogos não aparecia na capa do jogo. – Na tela da TV, vemos Halliday usando uma espada para matar um dragão vermelho,

5. Halliday agora está com a mesma aparência que tinha numa foto de escola tirada em 1980, quando ele tinha 8 anos.

ainda que, por causa dos gráficos de baixa resolução, ele mais se pareça um quadrado usando uma flecha para matar um pato deformado.

– Então, o cara que criou o Adventure, chamado Warren Robinett, decidiu esconder seu nome dentro do próprio jogo. Escondeu uma chave em um dos labirintos. Quem encontrar essa chave, um ponto cinza do tamanho de um pixel, pode usá-la para entrar em uma sala secreta na qual Robinett escondeu o próprio nome. – No televisor, Halliday guia seu protagonista quadrado para dentro de uma sala secreta do jogo, na qual as palavras CRIADO POR WARREN ROBINETT aparecem no centro da tela.

– Isto – Halliday diz apontando para a tela com reverência sincera – foi o primeiro ovo de Páscoa de um videogame. Robinett o escondeu no código de seu jogo sem contar a ninguém, e a Atari produziu e vendeu o Adventure no mundo inteiro, sem saber a respeito da sala secreta. Eles só souberam da existência do ovo de Páscoa alguns meses depois, quando crianças do mundo todo começaram a descobrir o que estava escondido. Eu era uma dessas crianças, e encontrar o ovo de Páscoa de Robinett foi uma das maiores experiências que tive no mundo dos games em toda a minha vida.

O pequeno Halliday larga o controle e fica em pé. Quando faz isso, a sala desaparece e a cena muda de novo. Ele agora está em pé dentro de uma caverna escura, que recebe em suas paredes úmidas a luz de tochas escondidas.

No mesmo instante, a aparência de Halliday também muda de novo, e ele se transforma em seu famoso avatar do OASIS, Anorak, um mago alto, em uma versão um pouco mais bonita do Halliday adulto (menos os óculos). Anorak está usando uma das túnicas pretas de sempre, com o emblema de seu avatar (uma grande letra “A” cursiva) bordado nas mangas.

– Antes de eu morrer – Anorak diz, falando num tom muito mais grave –, criei meu ovo de Páscoa e o escondi em algum lugar de meu game mais popular, o OASIS. A primeira pessoa que encontrar o ovo de Páscoa herdará toda a minha fortuna.

Mais uma pausa estratégica.

– O ovo está bem escondido. Não o deixei sob nenhuma pedra. Acho que podemos dizer que ele está trancado dentro de um cofre que está enterrado em uma lua secreta, escondida no meio de um labirinto em algum lugar. – Ele leva a mão à têmpora direita e completa:

– Aqui dentro. Mas não se preocupem. Deixei algumas pistas por aí para vocês terem por onde começar. E aqui vai a primeira. – Anorak faz um gesto exagerado com a mão direita e três chaves aparecem, girando lentamente no ar diante dele. Elas parecem feitas de cobre, jade e cristal. Enquanto as chaves giram, Anorak recita um verso e cada frase que diz aparece em legendas flamejantes na parte inferior da tela:

*Três chaves escondidas abrem três portões guardados
E três boas qualidades deverão ser inerentes ao errante avaliado
Quem demonstrar ter os exigidos predicados
Chegará ao fim, onde o prêmio será alcançado*

Quando termina, a chave de jade e a de cristal desaparecem, restando apenas a de cobre, que agora está em uma corrente no pescoço de Anorak.

A câmera segue Anorak quando ele se vira e continua a caminhar mais para o fundo da caverna escura. Alguns segundos depois, ele alcança duas enormes portas de madeira na parede rochosa da caverna. As portas têm maçanetas de aço e há escudos e dragões entalhados em sua superfície.

– Não consegui testar este jogo em especial, por isso pode ser que eu tenha escondido o meu ovo de Páscoa bem demais. Talvez ele esteja num local muito difícil de ser encontrado. Não sei bem. Se for o caso, agora é tarde para mudar as coisas. Então acredito que teremos de pagar para ver.

Anorak abre as portas duplas, revelando uma imensa sala de tesouro com montes de moedas de ouro e cálices incrustados de joias.⁶ Em seguida,

6. Uma análise revela dezena de itens curiosos escondidos entre as pilhas de tesouro, com destaque para: diversos computadores antigos (um Apple IIe, um Commodore 64, um Atari 800XL e um TRS-80 Color Computer 2), dezenas de controles de videogame de muitos aparelhos e centenas de dados polidédricos, como aqueles usados em jogos.

entra pela porta aberta e se vira para olhar para os telespectadores, esticando os braços para impedir que as portas duplas se fechem.⁷

– Então, sem mais delongas – Anorak diz –, darei início à caça ao ovo de Páscoa de Halliday! – Após dizer isso, ele desaparece num estouro de luz, deixando o telespectador observando as montanhas brilhantes de tesouro pela porta aberta.

E então a tela começa a escurecer lentamente...



No fim do vídeo, Halliday divulgou um link para seu site pessoal, que havia mudado drasticamente na manhã de sua morte. Durante mais de 10 anos, a única coisa postada ali tinha sido uma curta animação em *loop* infinito que mostrava seu avatar, Anorak, sentado em uma biblioteca medieval, debruçado sobre uma mesa cheia de marcas na madeira, misturando poções e lendo livros empoeirados sobre magia, com o quadro grande de um dragão negro na parede atrás dele.

Mas agora aquela animação não estava mais ali e, em seu lugar, havia uma lista de pontuação, como aquelas que apareciam em videogames operados por moedas. A lista tinha dez pontos numerados, e cada um trazia as iniciais JDH – James Donovan Halliday – seguidas de uma pontuação de seis zeros. Essa lista de pontos logo passou a ser chamada de “o Placar”.

Sob o Placar havia um ícone que parecia uma caderneta com capa de couro, que dava acesso ao download da cópia do *Almanaque de Anorak*, uma coleção de centenas de registros atualizados do diário de Halliday. O *Almanaque* tinha mais de mil páginas, mas continha poucos detalhes a respeito da vida pessoal de Halliday ou de suas atividades diárias. A maioria dos registros era de suas observações sobre diversos videogames

7. Uma imagem congelada dessa cena parece quase idêntica a um quadro de Jeff Easley que figurou na capa do *Dungeon Master's Guide*, um guia do jogo de RPG Dungeons & Dragons, publicado em 1983.

clássicos, histórias de ficção científica e fantasia, filmes, quadrinhos e cultura pop dos anos 1980, misturadas com diatribes censurando tudo, desde religião organizada a refrigerante diet.

A Caça, como o concurso passou a ser chamado, rapidamente chegou ao conhecimento de todos. Assim como ganhar na loteria, encontrar o ovo de Páscoa de Halliday se tornou uma fantasia popular entre os adultos e também entre as crianças. Era um jogo que todos podiam jogar e, a princípio, parecia não haver certo nem errado. A única coisa que o *Almanaque de Anorak* parecia indicar era que seria essencial conhecer as diversas obsessões de Halliday para encontrar o ovo. Isso criou um fascínio mundial pela cultura pop dos anos 1980. Cinquenta anos depois de a década terminar, os filmes, a música, os jogos e a moda daquela época se tornaram populares de novo. Em 2041, os cabelos arrepiados e as calças jeans desbotadas voltaram a ser tendência, e versões das canções populares do período interpretadas por bandas atuais dominavam as paradas musicais. Pessoas que tinham sido adolescentes nos anos 1980 e que agora se aproximavam da velhice passaram pela estranha experiência de ver seus costumes e manias da juventude serem adotados e estudados pelos netos.

Uma nova subcultura nasceu, composta por milhões de pessoas que passaram a dedicar todos os momentos livres que tinham para pesquisar e encontrar o ovo de Halliday. A princípio, esses indivíduos passaram a ser chamados apenas de “caçadores de ovos”, mas logo receberam o apelido de “caça-ovo”.

Ao longo do primeiro ano da Caça, ser um caça-ovo era o máximo, e quase todos os usuários do OASIS se autodenominavam assim.

No primeiro aniversário da morte de Halliday, o fervor a respeito do concurso começou a diminuir. Um ano todo havia passado e ninguém havia encontrado nada. Nem uma chave nem um portão. Em parte, o problema era o tamanho do OASIS. Continha milhares de mundos simulados nos quais as chaves podiam estar escondidas, e um caça-ovo poderia demorar anos para realizar uma busca detalhada a qualquer um deles.

Apesar de os caça-ovos “profissionais” afirmarem diariamente em seus blogues que estavam próximos da descoberta, a verdade foi aparecendo aos poucos: ninguém sabia ao certo o que procurava ou por onde começar a procurar.

Outro ano se passou.

E outro.

Ainda nada.

O público em geral perdeu todo o interesse no concurso. Algumas pessoas começaram a concluir que tudo não passava de uma armação criada pelo ricoço e outras acreditavam que, ainda que o ovo existisse, ninguém o encontraria. Enquanto isso, o OASIS continuava a crescer em popularidade, protegido de tentativas de domínio e de processos graças aos termos claros do testamento de Halliday e ao exército de advogados dedicados a administrar seus bens.

O ovo da Páscoa de Halliday logo se tornou uma lenda urbana, e os caça-ovos aos poucos passaram a ser ridicularizados. Todos os anos, no aniversário da morte de Halliday, os jornalistas se divertiam em divulgar a constante falta de progresso. E a cada ano, mais caça-ovos desistiam, concluindo que Halliday, de fato, havia tornado a descoberta impossível.

E mais um ano se passou.

E outro.

Até que, na noite de 11 de fevereiro de 2045, um nome de avatar apareceu no topo do Placar, para o mundo todo ver. Depois de cinco longos anos, a Chave de Cobre finalmente foi encontrada por um garoto de 18 anos que vivia em um parque de trailers, às margens da cidade de Oklahoma.

Aquele garoto era eu.

Dezenas de livros, desenhos, filmes e minisséries tentaram contar a história de tudo o que havia acontecido depois, mas todos estavam errados. Assim, quero registrar o que se passou de fato, de uma vez por todas.