





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 ricaço.

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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> Outro Halliday, bem mais velho, está deitado no caixão, o corpo emaciado e destruído pelo câncer. Moedas brilhantes foram colocadas sobre as pálpebras fechadas.<sup>3</sup>

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.<sup>4</sup> 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*.<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup> Aí ele entra e se vira para encarar a câmera, estendendo os braços para manter as gigantescas portas abertas.<sup>7</sup>

— 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 ricaço 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.





*“Ser humano é uma bosta a maior parte do tempo.  
Videogames são a única coisa que torna a vida  
suportável.”*

*— ALMANAQUE DE ANORAK, CAPÍTULO 91,  
VERSOS 1-2*





**Fui despertado com um susto pelo som de tiros em** uma das pilhas vizinhas. Em seguida, houve alguns minutos de gritos abafados, depois silêncio.

Tiroteios não eram incomuns nas pilhas, mas ainda assim fiquei nervoso. Sabia que era improvável eu conseguir voltar a dormir, então decidi matar as horas que faltavam até o sol nascer praticando alguns clássicos jogos de ficha. *Galaga*, *Defender*, *Asteroids*. Eles eram dinossauros digitais ultrapassados que viraram peça de museu muito antes de eu nascer. Mas eu era um covo, então não pensava neles como antiguidades curiosas com gráficos em baixa resolução. Para mim, eram artefatos sagrados. Pilares do panteão. Quando eu jogava os clássicos, era com reverência e determinação.

Estava enrolado em um saco de dormir velho no canto da minúscula lavanderia do trailer, apertado entre a parede e a secadora. Eu não era bem-vindo no quarto da minha tia, do outro lado do corredor, e não me importava nem um pouco com isso. Preferia ficar na lavanderia mesmo. Era quentinho, me dava certa

privacidade e o Wi-Fi não era tão ruim assim. Para completar, ali o ar tinha cheiro de sabão em pó e amaciante de roupas. O restante do trailer fedia a mijó de gato e a uma pobreza miserável.

Em geral, eu dormia no meu esconderijo. Mas a temperatura tinha caído abaixo de zero nas últimas noites, e por mais que eu odiasse ficar na casa da minha tia, ainda era melhor do que morrer congelado.

Um total de quinze pessoas morava no trailer dela. Minha tia ficava no menor dos três quartos. Os Deppert moravam no quarto ao lado do dela, e os Miller ocupavam o quarto principal no fim do corredor. Era uma família de seis pessoas, e eles pagavam a maior parte do aluguel. Nosso trailer nem era tão apertado quanto alguns dos outros das pilhas. Era extralargo. Tinha bastante espaço para todo mundo.

Peguei meu laptop e o liguei. Era um troço pesado e gigante, de quase dez anos. Tinha encontrado em um lixão atrás do shopping abandonado, do outro lado da rodovia. Consegui forçá-lo a ressuscitar trocando a memória e baixando de novo o sistema operacional pré-histórico. O processador era mais devagar que uma tartaruga, comparado aos modelos atuais, mas funcionava para o que eu precisava. O laptop servia como minha biblioteca de pesquisa portátil, minha central de jogos e meu cinema particular. O HD dele estava cheio de livros, filmes, episódios de seriados e arquivos de música antigos, além de quase todos os jogos feitos no século XX.

Abri o emulador e escolhi o *Robotron: 2084*, um dos meus jogos favoritos de todos os tempos. Sempre amei o ritmo frenético e a simplicidade brutal. *Robotron* tem a ver com puro instinto e



reflexos. Jogar videogames antigos sempre me ajudava a espairecer e acalmar a mente. Se eu estava triste ou frustrado com a vida, tudo que tinha que fazer era clicar no botão de Jogador Número Um e minhas preocupações desapareciam na hora, a mente se concentrando no massacre pixelado implacável na tela à minha frente. Lá, no universo bidimensional do jogo, a vida era simples: só você contra a máquina. Se mexer com a mão esquerda, atirar com a direita, e tentar permanecer vivo pelo maior tempo possível.

Passei algumas horas destruindo onda após onda de Brains, Spheroids, Quarks e Hulks na minha batalha infinita para *Salvar a última família humana!* Mas, depois de um tempo, meus dedos começaram a doer e perdi o ritmo. Quando isso acontecia naquele nível, as coisas se deterioravam rápido. Perdi todas as vidas extra em questão de minutos, e as duas palavras que mais odeio no mundo apareceram na tela: GAME OVER.

Desliguei o emulador e comecei a dar uma olhada nos meus arquivos de vídeo. Nos últimos cinco anos, tinha baixado todos os filmes, programas de TV e desenhos mencionados no *Almanaque de Anorak*. Ainda não assisti a tudo, claro. Isso provavelmente levaria décadas.

Escolhi um episódio de *Family Ties*, uma comédia dos anos 1980 sobre uma família de classe média do centro de Ohio. Eu tinha baixado a série porque era uma das favoritas de Halliday, e imaginei que havia chance de que alguma pista relacionada à Caçada estivesse escondida em um dos episódios. Fiquei viciado no programa na hora, e já havia assistido a todos os cento e oitenta episódios várias vezes. Tinha a impressão de que nunca me cansava deles.

Sentado sozinho no escuro, vendo o programa no laptop, sempre me pegava imaginando que eu morava naquela casa quente e bem-iluminada, e que aquelas pessoas sorridentes e compreensivas eram a *minha* família. Que não havia nada tão errado no mundo que não pudéssemos resolver ao fim de um episódio de meia hora (ou talvez em dois, se fosse algo muito sério).

Minha vida doméstica nunca chegou nem perto da representada em *Family Ties*, e é provável que fosse por isso que eu amava tanto a série. Sou o filho único de dois adolescentes refugiados que se conheceram nas pilhas em que cresci. Não me lembro do meu pai. Quando eu tinha só alguns meses de idade, ele levou um tiro e morreu tentando assaltar um mercado durante uma queda de energia. A única coisa que eu sabia sobre ele era que amava quadrinhos. Encontrei vários pen-drives velhos numa caixa com as coisas dele, com séries inteiras de *Homem-Aranha*, *X-Men*, *Lanterna Verde*. Uma vez minha mãe contou que meu pai tinha decidido me dar um nome aliterativo, Wade Watts, porque achava que parecia a identidade secreta de um super-herói. Tipo Peter Parker ou Clark Kent. Saber disso me fez pensar que ele devia ser um cara maneiro, apesar do jeito que morreu.

Minha mãe, Loretta, me criou sozinha. A gente morava num trailer pequeno em outra parte das pilhas. Ela tinha dois empregos no OASIS, um em telemarketing e outro em um puteiro virtual. Ela me fazia usar tampões de ouvido à noite para que eu não a ouvisse falando sacanagem no quarto ao lado para clientes em outros fusos horários. Mas os tampões não funcionavam muito bem, então eu assistia a filmes antigos, com o volume no máximo.



Fui apresentado ao OASIS bem pequeno, porque minha mãe usava a plataforma como uma babá virtual. Assim que tive idade suficiente para usar um visor e luvas hápticas, minha mãe me ajudou a criar meu primeiro avatar no OASIS. Então me botou em um canto e voltou ao trabalho, me deixando explorar aquele mundo completamente novo, tão diferente do que eu conhecia até então.

A partir daquele momento, eu meio que fui criado pelos programas educacionais interativos do OASIS, disponíveis de graça para todas as crianças. Passei boa parte da infância em uma simulação em realidade virtual da Vila Sésamo, cantando com Muppets simpáticos e brincando com jogos interativos que me ensinaram a andar, falar, somar, subtrair, ler, escrever e compartilhar. Depois que dominei essas habilidades, não demorei muito para descobrir que o OASIS também era a maior biblioteca pública do mundo, em que até um moleque sem um centavo como eu tinha acesso a todos os livros já escritos, a todas as músicas já gravadas, e a cada filme, programa de TV, videogame e obra de arte já criados. Tudo que havia de conhecimento, arte e entretenimento humanos estava ali, esperando por mim. Mas ter acesso a toda essa informação acabou sendo meio que uma bênção e uma maldição. Porque foi assim que descobri a verdade.



Sei lá, talvez sua experiência tenha sido diferente da minha. Para mim, crescer como um ser humano no planeta Terra do século XXI foi um baita chute no saco. Metaforicamente.

A pior parte de ser criança foi que ninguém me contou a

verdade sobre minha situação. Fizeram o exato oposto. E, claro, eu acreditei, porque era só uma criança e não sabia de nada. Quer dizer, caramba, meu cérebro ainda nem tinha terminado de crescer, então como eu poderia saber quando os adultos estavam mentindo para mim?

Por isso engoli todas as besteiras da idade das trevas que me disseram. Algum tempo se passou. Eu cresci um pouco e comecei a desconfiar de que praticamente *todo mundo* estava mentindo para mim sobre basicamente *tudo*, desde o momento em que saí do útero.

Foi uma revelação assustadora.

Isso me fez ter dificuldades para confiar nos outros depois.

Comecei a descobrir a verdade horripilante assim que passei a explorar as bibliotecas gratuitas do OASIS. Os fatos estavam bem ali, me esperando, escondidos em livros antigos escritos por pessoas que não tinham medo de ser honestas. Artistas, cientistas, filósofos e poetas, muitos já mortos havia tempo. Conforme lia as palavras que eles deixaram, comecei enfim a compreender a situação. A minha situação. A nossa situação. O que a maioria das pessoas chama de "a condição humana".

Não eram boas notícias.

Queria que alguém apenas tivesse me dito a verdade logo de cara, assim que eu fosse crescido o suficiente para entender. Queria que alguém tivesse dito:

"A questão é a seguinte, Wade. Você é algo chamado de 'ser humano'. É um tipo muito inteligente de animal. Como todos os animais deste planeta, somos descendentes de um organismo unicelular que viveu há milhões de anos. Isso aconteceu através de um processo chamado evolução, e você vai aprender mais



sobre isso depois. Mas pode confiar em mim, foi assim que todos nós chegamos até aqui. Há provas disso por tudo que é lado, escondidas nas pedras. Aquela história que você ouviu? Que a gente foi criado por um cara superpoderoso chamado Deus, que mora no céu? Cem por cento mentira. Toda essa história de Deus na verdade é só um conto de fadas antigo que as pessoas contam umas às outras faz milênios. A gente inventou tudo isso. Tipo o Papai Noel ou o Coelhoinho da Páscoa.

“Ah, aliás... Não existe Papai Noel nem Coelhoinho da Páscoa. Também são mentira. Foi mal, garoto. Melhor superar.

“Você deve estar se perguntando o que aconteceu antes do seu nascimento. Um monte de coisas, na verdade. Depois que a gente evoluiu para seres humanos, tudo ficou bem interessante. Descobrimos como plantar comida e domesticar animais para não termos que passar o tempo todo caçando. Nossas tribos ficaram cada vez maiores, e a gente se espalhou pelo planeta como um vírus impossível de ser contido. Então, depois de fazermos várias guerras por conta de terras, recursos e nossos deuses inventados, por fim organizamos nossas tribos em uma ‘civilização global’. Mas, para ser sincero, as coisas não são muito organizadas, nem civilizadas, e a gente continuou fazendo muitas guerras. Mas também descobrimos como fazer ciência, o que nos ajudou a criar tecnologias. Para um monte de macacos pelados, até que conseguimos inventar uns negócios bem incríveis. Computadores. Remédios. Lasers. Fornos de micro-ondas. Corações artificiais. Bombas atômicas. Até mandamos uns caras para a Lua e os trouxemos de volta. Também criamos uma rede global de comunicação que permite que conversemos uns com os outros, o tempo todo, no mundo inteiro. Impressionante, né?

"Mas é aí que começam as notícias ruins. Nossa civilização global teve um custo altíssimo. A gente precisou de um monte de energia para construí-la, e conseguimos essa energia queimando combustíveis fósseis, que vinham das plantas e animais mortos enterrados no chão. Usamos a maior parte desse combustível antes de você nascer, e agora já quase acabou. Isso significa que não temos mais energia suficiente para manter a civilização funcionando como antes. Então tivemos que dar uma segurada. De verdade. Chamamos isso de Crise Energética Global, e ela está rolando já faz um tempo.

"Além disso, acontece que queimar esse monte de combustível fóssil teve uns efeitos colaterais complicados, tipo o aumento da temperatura do planeta e a destruição do meio ambiente. Aí as calotas polares estão derretendo, o nível do mar está subindo e o clima está todo ferrado. Plantas e animais estão morrendo em número recorde, e muita gente morre de fome e desabrigada. E ainda temos guerras, em grande parte por conta dos poucos recursos que sobraram.

"Ou seja, garoto, o que isso tudo significa é que a vida é bem mais complicada do que era antes, nos Bons e Velhos Tempos, antes de você nascer. As coisas eram ótimas, mas agora meio que são assustadoras. Para ser sincero, o futuro não parece muito promissor. Você nasceu em um momento bem cagado da história. E parece que as coisas só vão piorar a partir daqui. A civilização humana está em 'declínio'. Algumas pessoas dizem que está em 'colapso'.

"É provável que esteja se perguntando o que vai acontecer com você. Essa é fácil. A mesma coisa que vai acontecer com todos os outros seres humanos que já viveram. Você vai morrer. Todos nós



morremos. É assim que as coisas são.

“O que acontece quando você morre? Bem, isso a gente não sabe com certeza. Mas as evidências sugerem que *nada* acontece. Você só está morto, seu cérebro para de funcionar, então você não está mais por aí fazendo perguntas irritantes. Essas histórias que você ouviu? Sobre ir para um lugar incrível chamado ‘paraíso’ em que não existe dor nem morte e você vive para sempre em um estado de felicidade eterna? Também cem por cento mentira. Igual a toda aquela palhaçada de Deus. Não existem provas da existência de um paraíso, nunca existiram. A gente inventou isso também. Era mais um desejo, sabe? Então agora você vai ter que passar o resto da vida sabendo que um dia vai morrer e desaparecer para sempre.

“Foi mal.”



Tá, pensando melhor, talvez a honestidade não seja a melhor saída, afinal. Talvez não seja uma boa ideia dizer a um ser humano recém-chegado ao planeta que ele nasceu em um mundo de caos, dor e pobreza bem a tempo de ver tudo ir pelos ares. Descobri tudo isso aos poucos, ao longo de vários anos, e ainda senti vontade de pular de uma ponte.

Por sorte, eu tinha acesso ao OASIS, que era como ter uma saída de emergência para uma realidade melhor. O OASIS manteve a minha sanidade. Era meu parque de diversões e jardim de infância, um lugar mágico onde tudo era possível.

O OASIS era o cenário de todas as minhas lembranças mais felizes da infância. Quando minha mãe não tinha que trabalhar, a

gente logava ao mesmo tempo e brincava juntos ou participava de aventuras interativas. Ela me forçava a deslogar todas as noites, porque eu nunca queria voltar para o mundo real. Porque o mundo real era uma droga.

Nunca culpei minha mãe pelo jeito como as coisas eram. Ela foi uma vítima do destino e das cruéis circunstâncias, como todo mundo. A geração dela foi a que mais sofreu. Nasceu em um mundo de abundância e teve que ver tudo desaparecer aos poucos. Além disso, eu me lembro de sentir pena dela. Minha mãe passava o tempo todo deprimida, e usar drogas parecia ser a única coisa de que gostava de verdade. Claro, foi isso que a matou. Quando eu tinha onze anos, ela injetou alguma coisa ruim no próprio braço e morreu no nosso sofá-cama capenga enquanto ouvia música em um antigo mp3 player que eu tinha consertado e lhe dado de presente no Natal do ano anterior.

Foi aí que tive que ir morar com a irmã dela, Alice. Minha tia Alice não me acolheu por bondade ou senso de responsabilidade familiar. Ela fez isso para receber mais tíquetes-alimentação do governo todo mês. Na maior parte do tempo, eu tinha que arranjar sozinho o que comer. Em geral não era problema, porque levava jeito para encontrar e consertar computadores velhos e consoles quebrados do OASIS, que então eu vendia para casas de penhores ou trocava por tíquetes-alimentação. Eu ganhava o bastante para evitar passar fome, o que era mais do que muitos dos meus vizinhos podiam dizer.

No ano seguinte ao da morte da minha mãe, passei bastante tempo choramingando, desesperado. Tentei olhar pelo lado positivo, me lembrar de que, órfão ou não, eu ainda estava numa situação melhor que a maioria das crianças na África. E na Ásia. E



na América do Norte também. Sempre tive um teto e mais que o suficiente para comer. E eu tinha o OASIS. Minha vida não era tão ruim assim. Pelo menos era o que eu repetia para mim mesmo em uma tentativa vã de afastar a horrível solidão que sentia.

Então começou a Caçada pelo *Easter egg* do Halliday. Foi isso que me salvou, acho. De repente encontrei algo que valia a pena fazer. Um sonho que valia perseguir. Nos últimos cinco anos, a Caçada me deu um objetivo e um propósito. Uma missão para completar. Uma razão para sair da cama. Algo a almejar.

Assim que comecei a procurar o ovo, o futuro não me pareceu mais tão terrível.



Estava na metade do quarto episódio da minha minimaraton de *Family Ties* quando a porta da lavanderia foi aberta com um rangido e tia Alice entrou, uma coroa desnutrida em um roupão carregando uma cesta de roupas sujas. Ela parecia mais lúcida que o normal, o que não era bom. Era muito mais fácil lidar com ela quando estava chapada.

Alice me deu uma olhada com sua expressão de desdém de sempre e começou a colocar as roupas na máquina. Então sua expressão mudou, e ela se esticou por cima da secadora para me observar melhor. Seus olhos se arregalaram quando viu meu laptop. Logo fechei a tela e comecei a enfiar o computador na mochila, mas já tinha percebido que era tarde demais.

— Pode passar para cá, Wade — ordenou ela, estendendo a mão. — Vou vender isso para cobrir parte do seu aluguel.

— Não! — gritei, dando as costas para ela. — Por favor, tia

Alice. Preciso do computador para a escola.

— Você precisa é ser um pouco mais *agradecido*! — rosnou ela.  
— Todo mundo aqui paga aluguel. Estou cansada de ter que sustentar você!

— Você fica com todos os meu tíquetes-alimentação. Isso mais do que cobre minha parte do aluguel.

— Cobre porra nenhuma!

Ela tentou arrancar o laptop das minhas mãos, mas me recusei a soltá-lo. Então ela deu as costas e saiu da lavanderia batendo o pé. Eu sabia o que estava por vir, então logo digitei um comando que bloqueava o teclado e apagava os arquivos salvos no HD.

Tia Alice voltou alguns segundos depois com o namorado, Rick, ainda sonolento. Rick passava o tempo todo sem camisa, porque gostava de mostrar sua impressionante coleção de tatuagens de cadeia. Sem dizer uma palavra, ele se aproximou de mim e ergueu o punho em ameaça. Eu me encolhi e entreguei o laptop. Então os dois saíram da lavanderia, já discutindo quanto o computador valeria na casa de penhores.

Perder o laptop não era nada de mais. Eu tinha dois extra guardados no meu esconderijo. Mas não eram tão rápidos, e eu teria que baixar todos os arquivos de novo dos drives de backup. Uma grande chatice. Mas a culpa era minha. Eu sabia o risco de levar qualquer coisa de valor para lá.

A luz fraca e azulada do nascer do sol estava começando a entrar pela janela da lavanderia. Decidi que seria uma boa ideia sair para a escola um pouco mais cedo.

Eu me vesti o mais rápido que consegui sem fazer barulho, colocando a calça de veludo cotelê gasta, um suéter largo e o casaco enorme que constituía todo o meu guarda-roupa de



inverno. Então pendurei a mochila nas costas e subi na máquina de lavar roupa. Depois de calçar as luvas, abri a janela de correr coberta de gelo. O ar ártico da manhã fez minhas bochechas arderem enquanto eu observava o mar irregular de trailers.

O da minha tia ficava na cobertura de uma “pilha” de vinte e dois andares, deixando-o um ou dois níveis acima da maioria das outras pilhas vizinhas. Os trailers na base ficavam apoiados no chão ou na fundação original de concreto, mas as unidades empilhadas acima deles eram suspensas por módulos de andaimes reforçados, uma confusão de metal entremeado que foi construída aos poucos com o passar dos anos.

Vivemos nas Pilhas da Portland Avenue, uma colmeia imensa de caixas de sapato desbotadas e enferrujadas à beira da rodovia I-40, logo a oeste do centro de arranha-céus decadentes de Oklahoma City. Era um condomínio de mais de quinhentas pilhas, todas interconectadas por uma rede improvisada de canos reciclados, traves, vigas de sustentação e passarelas. Os esqueletos de uma dezena de guindastes carcomidos (usados para empilhar os trailers) ficavam ao redor do perímetro externo das pilhas, que continuava a se expandir.

O nível superior, ou “teto” das pilhas, era coberto por uma confusão de painéis solares velhos que suplementavam o fornecimento de energia para as unidades inferiores. Inúmeras mangueiras e tubos corrugados serpenteavam para cima e para baixo nas laterais de cada pilha, trazendo água e levando o esgoto (luxos indisponíveis em algumas das outras pilhas espalhadas pela cidade). Muito pouca luz chegava ao nível inferior (conhecido como “chão”). As faixas estreitas e escuras de solo entre as pilhas eram lotadas de carrocerias abandonadas de carros e caminhões,

os tanques de gasolina esvaziados e as rotas de saída havia muito bloqueadas.

Um dos nossos vizinhos, o sr. Miller, uma vez me explicou que estacionamentos de trailers como o nosso a princípio eram compostos de algumas dezenas de motorhomes parados em fileiras bem organizadas no chão. Mas depois da crise do petróleo e do início da crise energética, as cidades grandes foram ocupadas por refugiados das áreas rurais e periféricas, criando uma extrema escassez de habitações. Terrenos próximos a metrópoles se tornaram valiosos demais para se desperdiçar em estacionamentos planos para trailers, então alguém teve a brilhante ideia de, como o sr. Miller diz, “empilhar os fidapu” para maximizar o uso do espaço. A ideia colou mesmo, e os estacionamentos de trailers do país todo logo se transformaram em pilhas como aquela — estranhos híbridos de cortiços, favelas e campos de refugiados. Agora pilhas assim existiam ao redor de todas as grandes cidades, cada uma transbordando de caipiras sem ter onde cair mortos como meus pais, que — desesperados por trabalho, comida, eletricidade e acesso confiável ao OASIS — fugiram de suas cidadezinhas moribundas e usaram o que restava de gasolina (ou os últimos suspiros de seus animais de carga) para carregar suas famílias, trailers e motorhomes para a metrópole mais próxima.

Cada pilha no nosso estacionamento tem pelo menos quinze andares de trailers (com algumas vans, contêineres e Kombis no meio, para variar). Nos últimos anos, muitas das pilhas chegaram a vinte unidades de altura e até mais. Isso deixou muita gente nervosa. Pilhas tombando não era algo raro, e se os suportes dos andaimes cedessem no ângulo errado, o efeito dominó podia



derrubar quatro ou cinco pilhas vizinhas também.

Nosso trailer ficava perto do extremo norte das pilhas, que alcançavam um viaduto caindo aos pedaços. Da janela na lavanderia eu via o fluxo estreito de veículos elétricos se arrastando pelo asfalto rachado, levando cargas e trabalhadores para a cidade. Enquanto eu observava a paisagem feia, um raio de luz atravessou o horizonte. Fiquei observando o sol nascer e fiz um ritual mental: sempre que via o sol, eu me lembrava de que estava olhando para uma *estrela*. Uma entre as mais de cem bilhões de estrelas na nossa galáxia. Uma galáxia que era só uma de bilhões de outras galáxias no universo observável. Isso me ajudava a manter as coisas em perspectiva. Comecei a fazer isso depois de assistir a um programa de ciências do início dos anos 1980 chamado *Cosmos*.

Escapuli pela janela da forma mais silenciosa possível, me segurando na parte de baixo da esquadria e escorreguei pela superfície metálica gelada da lateral do trailer. A plataforma de aço em que o trailer ficava era só um pouco maior que o próprio trailer, com uma beirada de mais ou menos quarenta e cinco centímetros de largura ao redor. Fui descendo com cuidado até meus pés tocarem o aço, depois estendi a mão para fechar a janela atrás de mim. Agarrei uma corda que amarrei no nível da cintura para servir de apoio e comecei a me mover com passos laterais pela beirada até chegar à quina da plataforma. Dali eu conseguia descer pelos suportes nos andaimes. Quase sempre fazia esse caminho para entrar ou sair do trailer da minha tia. Tinha uma escada cambaleante de metal presa à lateral da pilha, mas ela balançava e batia nos andaimes, então não dava para subir ou descer por lá sem me denunciar. Isso não era nada bom.

Nas pilhas, era melhor evitar ser visto ou ouvido sempre que possível. Muitas vezes tinha gente perigosa e desesperada por ali — do tipo que roubaria você, estupraria você, e no final venderia seus órgãos no mercado clandestino.

Descer pela rede de andaimes de metal sempre me lembrava de uns games antigos, tipo *Donkey Kong* e *BurgerTime*. Eu tinha aproveitado essa ideia alguns anos antes quando programei meu primeiro jogo para o Atari 2600 (um rito de passagem para os covos, como um Jedi construindo seu primeiro sabre de luz). Era uma cópia de *Pitfall* chamada *As Pilhas*, em que você tinha que atravessar um labirinto vertical de trailers, coletando computadores velhos, tíquetes-alimentação que davam power-ups e evitando viciados em metanfetamina e pedófilos até chegar na escola. Meu jogo era bem mais divertido que a vida real.

Enquanto descia, parei perto de um trailer de metal prateado Airstream três unidades abaixo da nossa, onde minha amiga, a sra. Gilmore, morava. Era uma velhinha simpática de uns setenta e poucos anos que sempre parecia acordar ridiculamente cedo. Dei uma olhada na janela e a vi fazendo alguma coisa para o café na cozinha. Ela me notou depois de poucos segundos, e seu rosto se iluminou.

— Wade! — chamou ela, abrindo a janela. — Bom dia, meu jovem.

— Bom dia, sra. G. — cumprimentei. — Espero não ter assustado a senhora.

— De forma alguma — disse ela, fechando o roupão por causa da ventania que entrava pela janela. — Está gelado aí fora! Por que não entra e toma café comigo? Comprei bacon de soja. E esses ovos em pó não são tão ruins se você colocar sal suficiente...



— Obrigado, mas hoje não posso, sra. G. Tenho que ir para a escola.

— Certo. Fica para a próxima, então. — Ela me mandou um beijo e começou a fechar a janela. — Cuidado para não quebrar o pescoço descendo isso aí, hein, Homem-Aranha.

— Pode deixar. Até mais, sra. G.

Eu acenei para me despedir e continuei a descida.

A sra. Gilmore era tão fofinha. Sempre me deixava passar a noite no sofá quando eu precisava, embora fosse meio difícil dormir lá por causa de todos os gatos. Ela era super-religiosa e passava a maior parte do tempo no OASIS, sentada na congregação de uma daquelas megaigrejas on-line, cantando hinos, ouvindo sermões, fazendo viagens virtuais para a Terra Prometida. Eu consertava o antiquíssimo console do OASIS dela sempre que ele dava pau, e em troca ela respondia minhas perguntas infinitas sobre como foi crescer nos anos 1980. Ela sabia umas coisas incríveis sobre a época — coisas que não dá para descobrir só lendo livros ou vendo filmes. Ela também estava sempre rezando por mim, se esforçando para salvar minha alma. Eu nunca tive coragem de contar para ela que eu achava que religiões eram uma palhaçada completa. Era uma fantasia agradável que lhe dava esperança e forças para continuar — o que era justo o que a Caçada fazia por mim. Para citar o *Almanaque*: "Quem tem teto de vidro é melhor calar a porra da boca."

Quando cheguei ao primeiro nível, pulei dos andaimes até o chão. Minhas botas de solado de borracha esmagaram a lama congelada. Ainda estava bem escuro ali embaixo, então peguei minha lanterna e segui para o leste, atravessando o labirinto

escuro, me esforçando ao máximo para permanecer invisível enquanto tomava cuidado para não tropeçar em carrinhos de compras, motores velhos ou outros lixos largados pelos becos entre as pilhas. Era raro ver outra pessoa ali àquela hora da manhã. Os ônibus de trabalhadores só passavam algumas vezes por dia, então quem morava por essas bandas e tinha a sorte de ter um emprego provavelmente já estava esperando no ponto ao lado da rodovia. A maioria trabalhava durante o dia nos imensos parques industriais que cercavam a cidade.

Depois de caminhar uns oitocentos metros, cheguei a um monte de carros e caminhões velhos empilhados de qualquer jeito na lateral leste das pilhas. Décadas atrás, os guindastes tiraram do estacionamento a maior parte dos veículos abandonados que foi possível, para abrir espaço para mais pilhas, e largaram os carros uns em cima dos outros no entorno. Muitas vezes o amontoado de carros era quase tão alto quanto as próprias pilhas de trailers.

Eu me aproximei da base e, depois de olhar em volta para me certificar de que não estava sendo seguido ou observado, virei de lado para passar por uma fresta entre dois carros amassados. Dali, me abaixei, escalei e me apertei por entre a confusão de metal retorcido até encontrar um espacinho aberto na traseira de uma van de carga enterrada. Só o terço traseiro do carro estava visível, todo o resto se encontrava escondido por outros veículos empilhados ao redor e em cima dele. Duas caminhonetes estavam caídas e viradas no teto da van em ângulos diferentes, mas a maior parte do peso delas era segurado pelos carros empilhados ao lado, criando um tipo de arco protetor que evitara que a van fosse esmagada pela montanha de veículos em cima dela.



Tirei uma corrente que mantinha pendurada no pescoço, na qual ficava uma única chave. Em um golpe de sorte, essa chave ainda estava na ignição da van quando a encontrei. Muitos desses veículos tinham sido abandonados ainda funcionando, os donos apenas não tinham mais dinheiro para comprar combustível, então estacionaram e abandonaram os carros.

Guardei a lanterna e destranquei a porta traseira do lado direito da van. Ela só se abria pouco mais de dois palmos, o que mal me dava espaço para entrar. Fechei a porta atrás de mim e a tranquei de novo. As portas traseiras da van não tinham janelas, então fiquei agachado na escuridão total por um segundo até meus dedos encontrarem a velha régua de energia que eu tinha prendido com fita no teto. Liguei o interruptor dela e um velho abajur de mesa inundou o espaço com luz.

O teto verde amassado de um carro popular cobria o buraco onde era o para-brisa, mas o dano à frente da van não se estendia além da cabine do motorista. O restante do carro permanecia intacto. Alguém tinha removido todos os assentos da van (provavelmente para usar como cadeiras), deixando um pequeno "cômodo" de um metro e vinte de largura e de altura por quase três de comprimento.

Era o meu esconderijo.

Eu o tinha descoberto quatro anos antes, enquanto procurava peças eletrônicas descartadas. Quando abri a porta pela primeira vez e observei o interior escuro da van, soube na hora que tinha encontrado algo de valor imensurável: privacidade. Era um lugar que ninguém mais conhecia, onde eu não precisava me preocupar em ser agredido ou pressionado pela minha tia ou por seu namorado idiota da vez. Ali eu podia guardar minhas coisas sem

me preocupar com que fossem roubadas. E, o mais importante, era um lugar em que eu podia acessar o OASIS em paz.

A van era meu refúgio. Minha Batcaverna. Minha Fortaleza da Solidão. Era onde eu ia para a escola, fazia meus deveres, lia, via filmes, jogava videogames. Também era onde eu me dedicava à missão de encontrar o *Easter egg* de Halliday.

Eu tinha coberto as paredes, o chão e o teto com isopor e pedaços de carpete na tentativa de dar o máximo de isolamento acústico possível. Várias caixas de papelão cheias de laptops velhos e componentes eletrônicos estavam no canto, ao lado de algumas baterias de carro antigas e uma bicicleta ergométrica modificada para ser usada como carregador. O único móvel era uma cadeira de praia dobrável.

Larguei a mochila, tirei o casaco e pulei na bicicleta ergométrica. Em geral, carregar as baterias era o único exercício que eu fazia todos os dias. Pedalei até o indicador me informar que as baterias estavam cheias, aí sentei na cadeira e liguei o aquecedorzinho elétrico que ficava ao lado. Tirei as luvas e esfreguei as mãos na frente dos filamentos que começavam a brilhar em cor de laranja. Não dava para ficar com o aquecedor ligado por muito tempo, ou a bateria ia embora rápido.

Abri a caixa de metal à prova de ratos em que guardava minha comida e tirei dela uma garrafa de água e um pacote de leite em pó. Misturei os dois em uma tigela depois servi um bocado de cereal Fruit Rocks. Depois de engolir essa refeição, peguei uma lancheira plástica velha com uma imagem de *Star Trek* que eu guardava escondida sob o painel amassado da van. Nela, estavam meu console do OASIS, luvas hápticas e visor da escola. Esses itens eram, de longe, as coisas mais valiosas que eu tinha.



Valiosas demais para carregar por aí.

Vesti as luvas hápticas elásticas e dobrei os dedos para garantir que as juntas não estavam grudadas. Em seguida peguei o console do OASIS, um retângulo preto mais ou menos do tamanho de um livro. O aparelho tinha um modem Wi-Fi embutido, mas a conexão dentro da van era uma bosta, considerando que estava enterrada embaixo de uma montanha de metal denso. Então eu tinha criado uma antena externa e a prendido no capô de um carro no topo de todos os veículos. O cabo da antena subia serpenteando por um buraco que abri no teto da van. Pluguei o cabo na lateral do console, depois coloquei o visor. Era tipo um par de óculos de natação apertado, bloqueando qualquer luz externa. Pequenos fones saíam das têmporas do visor e se ligavam nos meus ouvidos automaticamente. O visor também vinha com dois microfones estéreo embutidos que captavam tudo o que eu dizia.

Liguei o console e iniciei a sequência de login. Vi um brilho vermelho veloz quando o visor escaneou minhas retinas. Pigarreei e falei minha frase-passe de login, enunciando cada palavra com o maior cuidado: "Você foi recrutado pela Liga Espacial para defender a Fronteira de Xur e da Armada Ko-Dan."

Minha frase-passe foi verificada, assim como a cadência da minha voz, e aí eu estava conectado. O seguinte texto apareceu, sobreposto ao display virtual:

*Verificação de identidade aprovada.*

*Bem-vindo ao OASIS, Parzival!*

*Login completo em: 07:53:21 OST-10.2.2045*

Quando o texto desapareceu, foi substituído por uma

mensagem curta, de apenas três palavras. Ela tinha sido colocada na sequência de login pelo próprio James Halliday, assim que programou o OASIS, uma homenagem aos ancestrais diretos do simulador, os fliperamas da sua infância. Essas palavras eram sempre a última coisa que o usuário do OASIS via antes de deixar o mundo real e entrar no virtual:

## **JOGADOR NÚMERO UM**





**Meu avatar se materializou na frente do meu** armário, no segundo andar da escola — o ponto preciso em que eu estava quando me desloguei na noite anterior.

Dei uma olhada para os dois lados do corredor. Meus arredores virtuais pareciam quase (mas não exatamente) reais. Tudo no OASIS era recriado em três dimensões de uma maneira linda. A não ser que você se concentrasse e parasse para examinar o que existia em volta, era fácil esquecer que tudo que via era gerado por computador. E isso com o meu console velho e ferrado dado pela escola... Ouvi dizer que se você acessasse a simulação com um equipamento de ponta, era quase impossível diferenciar o OASIS da realidade.

Toquei a porta do armário, que se abriu com um clique metálico baixinho. A parte de dentro não era muito decorada. Só tinha uma imagem da Princesa Leia posando com uma pistola de blaster. Uma foto dos membros do Monty Python usando as fantasias do *Cálice Sagrado*. A capa da *Time* com o James Halliday. Eu me estiquei e encostei na pilha de livros didáticos na

prateleira de cima do armário, fazendo eles sumirem e depois reaparecerem no inventário do meu avatar.

Além dos livros, meu avatar tinha poucas posses: uma lanterna, uma espada curta de ferro, um escudinho de bronze e uma armadura de faixas de couro. Esses itens não eram mágicos, nem de boa qualidade, mas foram os melhores que consegui comprar. Os itens no OASIS tinham tanto valor quanto coisas no mundo real (às vezes até mais), e não dava para pagá-los com tíquetes-alimentação. O crédito do OASIS era a moeda do reino, e nesses tempos sombrios, também era uma das moedas mais estáveis do mundo, mais valorizada que o dólar, a libra, o euro e o iene.

Um espelhinho ficava preso na parte de dentro da porta do armário, e vi por um instante o reflexo do meu rosto virtual antes de fechá-la. Eu tinha criado o rosto e o corpo do meu avatar para serem mais ou menos iguais aos meus. Meu avatar tinha um nariz um pouco menor que o meu e era mais alto. Mais magro também. E mais forte. E não tinha espinhas. Mas tirando esses detalhes, a gente era quase idêntico. As regras de vestimenta da escola eram rígidas e exigiam que todos os avatares dos estudantes fossem humanos e da mesma idade e gênero do estudante. Nada de avatar de unicórnio gigante demoníaco hermafrodita de duas cabeças. Pelo menos não na escola.

Você podia dar o nome que quisesse ao seu avatar do OASIS, desde que fosse único. Isso significava que você tinha que escolher um nome que ainda não tivesse sido escolhido por mais ninguém. Seu nome de avatar também era seu e-mail e seu login no chat, então precisava ser maneiro e fácil de lembrar. Todo mundo sabia que celebridades gastavam às vezes rios de dinheiro



para comprar o que queriam de algum pirata virtual que havia reservado aquele nome antes.

Quando criei minha conta no OASIS, tinha batizado meu avatar de Wade\_o\_Incrível. Depois disso, eu mudava o nome de meses em meses, em geral para algo também ridículo. No dia que a Caçada começou, no dia que decidi me tornar um caça-ovo, renomeei meu avatar de Parzival, como o cavaleiro das lendas do rei Arthur que tinha encontrado o Santo Graal. As versões mais comuns do nome dele, Percival e Perceval, já estavam em uso. Mas eu preferia Parzival de qualquer forma. Achava que soava bem.

Era raro as pessoas usarem seus nomes de verdade on-line. O anonimato era uma das principais vantagens do OASIS. Dentro da simulação, ninguém sabia quem você era de verdade a não ser que você quisesse. Muito da popularidade e da cultura do OASIS vinha disso. Seu nome real, suas impressões digitais e seus padrões de retina ficavam registrados na conta, mas a Gregarious Simulation Systems mantinha essas informações criptografadas e confidenciais. Nem os funcionários da empresa podiam ver a identidade verdadeira de um avatar. Quando Halliday ainda estava no comando, a GSS ganhou o direito de manter as identidades dos usuários do OASIS em segredo em um processo histórico na Suprema Corte.

Quando fui matriculado no sistema de Educação Pública do OASIS, tive que dar meu nome verdadeiro, meu nome de avatar, meu endereço e meu número do Seguro Social. Essas informações ficavam guardadas no meu perfil de estudante, mas só o diretor tinha acesso a elas. Nem meus professores, nem os outros alunos sabiam quem eu era de verdade, e vice-versa.

Alunos não podiam usar seus nomes do avatar na escola. Era para evitar que os professores tivessem que falar coisas ridículas tipo "Cafetaum\_Phoda, preste atenção!" ou "Tripe69, pode ficar de pé e apresentar seu trabalho?". Em vez disso, os alunos tinham que usar seu primeiro nome de verdade, seguido por um número, para diferenciá-los de outras pessoas com o mesmo nome. Quando me matriculei, já tinham outros dois Wades na escola, então recebi a identificação escolar de Wade3. Esse nome flutuava sobre a cabeça do meu avatar sempre que eu estava na área da escola.

O sinal tocou e um aviso brilhou no canto da tela, me informando que eu tinha quarenta minutos até a primeira aula. Comecei a descer o corredor, usando uma série de movimentos sutis das mãos para controlar as ações do meu avatar. Eu também poderia usar comandos de voz para me mexer, se por acaso minhas mãos estivessem ocupadas.

Segui na direção da sala de História Mundial, sorrindo e acenando para quem conhecia. Eu ia sentir falta daquele lugar dali a alguns meses, quando me formasse. Não estava ansioso para acabar meus estudos. Não tinha dinheiro para ir para a faculdade, nem mesmo uma no OASIS, e minhas notas não eram boas o suficiente para ganhar uma bolsa. Meu único plano depois da formatura era virar caça-ovo em período integral. Não tinha muita opção. Ganhar o concurso era minha única chance de fugir das pilhas. A menos que eu quisesse assinar um contrato de cinco anos para trabalhar como aprendiz em uma empresa qualquer, o que era tão interessante para mim quanto rolar pelado em uma piscina de cacos de vidro.

Enquanto eu continuava a andar pelo corredor, outros alunos



começaram a se materializar na frente de seus armários, aparições fantasmagóricas que não demoravam a se tornar mais consistentes. O som de adolescentes conversando passou a ecoar pela escola. Logo ouvi um insulto dirigido a mim.

— Olha só! Se não é o Wade Três! — Ouvi alguém gritar.

Eu me virei e vi Todd13, um avatar idiota que reconheci da aula de Álgebra II. Estava parado com vários amigos em volta.

— Gostei da roupinha, engomadinho — disse ele. — Onde você arrumou esse *look* incrível?

Meu avatar usava uma camiseta preta e calça jeans, uma das opções básicas gratuitas que você podia selecionar quando criava a conta. Assim como seus amigos neandertais, Todd13 estava usando roupas caras e de marca, que deviam ter sido compradas em algum shopping em outro mundo.

— Sua mãe comprou para mim — retruquei sem nem diminuir o passo. — Manda meu “obrigado” para ela da próxima vez que você for em casa tomar seu leiteinho e pegar sua mesada.

Infantil, eu sabia. Mas virtual ou não, ainda estávamos na escola — quanto mais infantil um insulto, mais eficaz ele era.

Minha resposta fez alguns dos amigos dele e outros alunos por perto caírem na risada. Todd13 fez uma careta, e seu rosto ficou vermelho — sinal de que ele não tinha desativado a opção de expressões em tempo real da conta, responsável por fazer seu avatar refletir suas expressões faciais e gestos corporais. Ele ia responder, mas eu o coloquei no mudo antes disso, então não ouvi o que ele falou. Só sorri e segui em frente.

A possibilidade de mutar meus colegas era uma das minhas coisas favoritas em estudar on-line, e eu usava essa ferramenta quase todos os dias. A melhor coisa era que as outras pessoas

viam que você as tinha colocado no mudo, e não podiam fazer absolutamente nada sobre isso. Nunca havia brigas na escola. A simulação não permitia. O planeta de Ludos inteiro era uma zona sem PvP, o que significava que combates *player-versus-player* não eram permitidos. Naquela escola, as únicas armas disponíveis eram palavras, então eu me tornei habilidoso em usá-las.



Eu frequentei a escola no mundo real até o sexto ano. Não foi uma experiência muito boa. Eu era tímido demais, esquisito, com baixa autoestima e habilidade social quase nula. Era um efeito colateral de passar quase toda a infância no OASIS. On-line, eu não tinha problemas em falar com as pessoas ou fazer amigos. Mas, no mundo real, o nervosismo de interagir com outras pessoas — em especial crianças da minha idade — me deixava um caco. Eu nunca sabia como agir ou o que dizer e, quando reunia coragem para falar, sempre parecia dizer a coisa errada.

Minha aparência era parte do problema. Desde que me entendia por gente, eu era gordinho. Minha alimentação péssima, subsidiada pelo governo, com a comida ultraprocessada, cheia de gordura e açúcar, contribuía para isso, mas eu também era viciado no OASIS, então o único exercício que fazia na época era fugir dos bullies na ida e na volta da escola. Para piorar, meu guarda-roupa limitado consistia apenas de roupas que não eram do meu tamanho e tinham sido encontradas em brechós e lojas de doações — o equivalente social de ter um alvo pintado na testa.

Mesmo assim, eu me esforcei ao máximo para me enturmar. Ano após ano, meus olhos avaliavam o pátio como um T-1000,



procurando um grupo que me aceitasse. Mas até os outros excluídos não queriam nada comigo. Eu era esquisito demais até para os esquisitos. E quando o assunto era meninas? Falar com elas estava fora de cogitação. Para mim, eram algum tipo de espécie alienígena exótica, ao mesmo tempo belas e assustadoras. Sempre que me aproximava de uma garota, sempre começava a suar frio e perdia a habilidade de construir frases completas.

Para mim, a escola tinha sido um exercício darwiniano. Uma prova diária de zombarias, violência e isolamento. Quando cheguei ao sexto ano, estava começando a me perguntar se conseguiria manter a sanidade até me formar, dali a longos seis anos.

Então, em um dia glorioso, o diretor anunciou que qualquer aluno com a média acima da nota de aprovação podia se inscrever no novo sistema de educação pública do OASIS. O sistema de educação pública de verdade, mantido pelo governo, já era um desastre falido havia décadas. E naquele momento as condições de várias escolas tinham chegado a um ponto tão crítico que qualquer criança com dois neurônios estava sendo incentivada a ficar em casa e estudar on-line. Quase quebrei o pescoço de tão rápido que corri para a diretoria para me inscrever. Fui aceito e me transferi para a Escola Pública OASIS número 1873 no semestre seguinte.

Antes da transferência, meu avatar do OASIS nunca tinha saído de Incipio, o planeta no centro do Setor Um em que novos avatares surgiam quando eram criados. Não tinha muita coisa para fazer em Incipio tirando conversar com outros noobs ou fazer compras em um dos shoppings virtuais gigantescos que cobriam o planeta. Se você quisesse ir para algum lugar mais

interessante, tinha que pagar uma passagem de teletransporte com dinheiro, algo que eu não tinha. Então meu avatar ficava preso em Incipio. Quer dizer, até minha nova escola me mandar um tíquete-teletransporte para cobrir o custo do deslocamento do meu avatar para Ludus, o planeta em que todas as escolas públicas do OASIS ficavam.

Havia centenas de colégios em Ludus, espalhados de maneira uniforme pela superfície do planeta. As escolas eram todas idênticas, porque os códigos de construção eram copiados e colados em locais diferentes sempre que uma nova escola era necessária. Como os prédios eram só baseados em códigos, a arquitetura não era limitada por orçamentos, nem mesmo pelas leis da física. Cada escola era então um grandioso palácio de conhecimento, com corredores de mármore, salas com tetos de catedral, ginásios em gravidade zero e bibliotecas virtuais contendo todos os livros (pré-aprovados pela diretoria) já escritos.

No meu primeiro dia na EPO 1873, pensei que tinha morrido e ido para o céu. Agora, em vez de fugir de um bando de bullies e viciados no caminho até a escola todos os dias, eu ia direto para o meu esconderijo e ficava lá o tempo todo. A melhor coisa era que no OASIS ninguém sabia que eu era gordo, que tinha acne ou que usava as mesmas roupas velhas toda semana. Os bullies não podiam atirar bolas de papel e cuspe em mim, puxar minha cueca, ou me atacar no bicicletário depois da aula. Ninguém nem podia encostar em mim. Eu estava em segurança.





Quando cheguei na sala de História Mundial, vários alunos já estavam sentados nas carteiras. Seus avatares se encontravam todos imóveis, com os olhos fechados. Isso sinalizava que estavam "ocupados", ou seja, fazendo ligações, navegando na internet ou conversando em salas de bate-papo. Era falta de educação tentar falar com alguém no OASIS se seu avatar estivesse ocupado. Em geral, todo mundo ignorava quem o perturbasse, e a pessoa irritante recebia uma mensagem automática mandando ela pastar.

Sentei na minha carteira e cliquei no ícone de Ocupado no canto da tela. Os olhos do meu avatar se fecharam, mas eu ainda conseguia ver em volta. Cliquei em outro ícone e apareceu uma janela bidimensional grande do navegador, suspensa no espaço bem na minha frente. Janelas assim só ficavam visíveis para o meu avatar, então ninguém poderia ler por cima do meu ombro (a não ser que eu selecionasse a opção para permitir isso).

Minha página inicial era o Viveiro, um dos fóruns de mensagem mais populares entre os caça-ovos. A interface do site era feita para parecer e funcionar como um dos antigos sistemas de mensagens pré-Internet, inclusive com o barulho do modem 300-baud durante a sequência de login. Muito massa. Passei alguns minutos dando uma olhada nos posts mais recentes, vendo as últimas notícias e rumores da Caçada. Era raro eu postar alguma coisa nos fóruns, embora verificasse o que diziam todos os dias. Não tinha nada muito interessante no momento. Só as guerras entre clãs de covos de sempre. Brigas que nunca morriam sobre a interpretação "correta" de alguma passagem críptica do *Almanaque de Anorak*. Avatares de alto nível se gabando de algum item mágico ou artefato novo que

conseguiram. Aquela porcaria era assim já fazia anos. Na falta de progresso real, a subcultura covo acabou se atolando em torno de bravata, babaquices e brigas internas sem sentido. Era bem triste, na verdade.

Meus posts favoritos eram os dedicados a sacanear os Seis. Esse era o apelido ofensivo que os caça-ovos tinham dado aos empregados das Innovative Online Industries. A IOI era um conglomerado global de comunicações e o maior provedor de internet do mundo. Uma grande parte dos negócios da empresa girava em torno do acesso ao OASIS e da venda de bens e serviços dentro dele. Por isso, a IOI já havia tentado absorver a Gregarious Simulation Systems várias vezes, sem sucesso. Agora estavam tentando controlar a GSS explorando uma brecha no testamento de Halliday.

A IOI criou um departamento na empresa que batizaram de "Divisão de Oologia". (A definição original de "oologia" era "ciência dedicada a estudar ovos de aves", mas em anos recentes tinha passado a ter um segundo significado: a "ciência" de procurar o *Easter egg* de Halliday.) A Divisão de Oologia da IOI tinha apenas um propósito: vencer o concurso do Halliday e ganhar o controle da sua fortuna, sua empresa e do próprio OASIS.

Como a maioria dos covos, eu ficava horrorizado só de pensar no OASIS cair sob o controle da IOI. A assessoria de imprensa da empresa tinha deixado suas intenções bem claras. Eles acreditavam que Halliday nunca havia monetizado sua invenção da maneira correta e queriam mudar isso. Começariam a cobrar mensalidades pelo acesso à simulação. Enfiariam comerciais em todas as superfícies visíveis. O anonimato dos usuários e o direito