

"O fenômeno do Ano" – New York Times  
"Um novo Matrix" – USA Today

JOGADOR Nº



DO AUTOR  
BEST-SELLER  
ERNEST  
CLINE

# Ficha Técnica

Copyright © 2011 by Dark All Day, Inc.  
Todos os direitos reservados.  
Tradução para a língua portuguesa © Texto Editores Ltda., 2012  
Título original: Ready Player One

Direção editorial: Pascoal Soto  
Editora: Mariana Rolier  
Produtora editorial: Sonnini Ruiz

Preparadora de texto: Márcia Duarte  
Revisores: Henrique Zanardi e Bete Abreu  
Projeto gráfico e diagramação: Moré Designer  
Capa: Retina 78

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Cline, Ernest  
Jogador número 1 / Ernest Cline ; tradução:  
Carolina Caires Coelho. -- São Paulo : Leya, 2012.

Título original: Ready player one  
ISBN 978-85-8044-268-7

1. Ficção – Literatura norte-americana.  
I. Título.

11-12824 CDD-813  
Índices para catálogo sistemático:  
1. Ficção : Literatura norte-americana 813

Texto Editores Ltda.  
Uma editora do grupo LeYa  
Rua Desembargador Paulo Passalacqua, 86  
01248-010 – Pacaembu – São Paulo – SP  
[www.leya.com.br](http://www.leya.com.br)

PARA SUSAN E LIBBY

*“Porque não existe mapa para onde estamos indo”*

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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> Outro Halliday, muito mais velho, está deitado dentro do caixão, com o corpo magro e devastado pelo câncer. Duas moedas de 25 cents brilhantes cobrem suas pálpebras.<sup>3</sup>

O Halliday mais jovem olha para seu corpo mais velho com tristeza fingida e, então, volta-se para os pranteadores reunidos.<sup>4</sup> 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.

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 ouro 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*.<sup>5</sup> 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, 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 Easter Egg 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 Easter Egg alguns meses depois, quando crianças do mundo todo começaram a descobrir o que estava escondido. Eu era uma dessas crianças, e encontrar o Easter Egg 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 Easter Egg e o escondi em algum lugar de meu game mais popular, o OASIS. A primeira pessoa que encontrar o Easter Egg 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 Easter Egg 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.<sup>6</sup> Em seguida, entra pela porta aberta e se vira para olhar para os telespectadores, esticando os braços para impedir que as portas duplas se fechem.<sup>7</sup>

– Então, sem mais delongas – Anorak diz –, darei início à caça ao Easter Egg 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 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 Easter Egg 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 ricaço 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.

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







ACORDEI ASSUSTADO COM O BARULHO DE UM DISPARO DE ARMA DE FOGO EM UMA das pilhas próximas. Os tiros foram seguidos por alguns minutos de gritos abafados e confusão. E então se fez silêncio.

Não era incomum ouvir tiros nas pilhas, mas ainda assim aquilo mexeu comigo. Sabia que provavelmente não conseguiria voltar a dormir, por isso decidi matar as horas que me restavam até o amanhecer voltando a treinar alguns clássicos que funcionavam com moedas. Galaga, Defender, Asteroids. Eram jogos de dinossauros digitais antigos que já tinham se tornado peças de museu muito antes de eu nascer. Mas eu era um caça-ovo, por isso não os considerava velharias inúteis. Para mim, eram artefatos consagrados. Colunas do panteão. Quando eu jogava os clássicos, fazia com certa reverência.

Eu estava encolhido em um saco de dormir velho no canto da lavanderia pequenina do trailer, enfiado no espaço entre a parede e a secadora de roupas. Eu não podia ir ao quarto da minha tia, que ficava do outro lado do corredor, e não me importava com isso. Preferia ficar na lavanderia mesmo. Era quente. Ali, eu tinha certa privacidade, e a Internet sem fio não era tão ruim. Além disso, para melhorar as coisas, o lugar cheirava a detergente e amaciante de roupas. O resto do trailer fedia urina de gato e pobreza de dar nojo.

Na maior parte do tempo, eu dormia em meu esconderijo. Mas a temperatura havia caído abaixo de zero nas últimas noites e, por mais que eu detestasse ficar na casa de minha tia, preferia aquilo a morrer congelado.

No total, 15 pessoas viviam no trailer de minha tia. Ela ocupava o menor dos três quartos. Os Depperts ocupavam o quarto adjacente ao dela, e os Willers ocupavam o quarto de casal grande no fim do corredor. Eles eram seis e pagavam a maior parte do aluguel. Nosso trailer não era tão lotado quanto algumas das outras unidades nas pilhas. Era um trailer de tamanho duplo. Bastante espaço para todo mundo.

Peguei meu laptop e o liguei. Era um equipamento pesado e grande, de quase dez anos. Eu o havia encontrado em um lixão atrás do shopping abandonado do outro lado da estrada. Eu havia conseguido ressuscitá-lo trocando a memória do sistema e recarregando o sistema de operação da idade da pedra. O processador era mais lento que um bicho-preguiça em comparação aos padrões atuais, mas atendia as minhas necessidades. O laptop servia como minha biblioteca portátil para pesquisas, centro de jogos e home theater. Seu disco rígido era repleto de livros, filmes e episódios de programas de televisão antigos, além de arquivos de música e quase todos os videogames criados no século XX.

Liguei meu emulador e escolhi o Robotron: 2084, um dos meus jogos favoritos. Sempre adorei o ritmo frenético e a simplicidade inacreditável. O Robotron exigia instinto e reflexos. Jogar videogames antigos sempre afastava minhas preocupações e me deixava relaxado. Quando me sentia deprimido e frustrado com a vida, só precisava apertar o botão do Jogador 1 e meus problemas sumiam de minha mente instantaneamente, e eu me concentrava no ataque incansável, repleto de píxeis, na tela a minha frente. Ali, dentro do universo de duas dimensões do jogo, a vida era simples: *you contra a máquina. Ande com a mão esquerda, atire com a direita e tente sobreviver por mais tempo que conseguir.*

Passei algumas horas entretido com Brains, Spheroids, Quarks e Bulks em uma batalha sem fim para salvar a *Última Família de Seres Humanos!* Mas por fim meus dedos começaram a endurecer e comecei a perder o ritmo. Quando isso acontecia naquele nível, as coisas logo fugiam do controle. Perdi todas as minhas vidas em questão de minutos, e as duas palavras de que menos gostava apareceram na tela: GAME OVER.

Fechei o emulador e comecei a mexer em meus arquivos de vídeo. Nos últimos cinco anos, eu havia baixado todos os filmes, programas de TV e desenhos mencionados no *Almanaque de Anorak*. Ainda não tinha assistido a todos, claro. Provavelmente precisaria de décadas para aquilo.

Escolhi um episódio de *Caras & Caretas*, um seriado dos anos 1980 a respeito de uma família de classe média que vivia na região central de Ohio. Eu havia baixado o programa porque ele era um dos favoritos de Halliday, e achei que podia haver ali alguma dica relacionada à Caça, escondida em um dos episódios. Viciei no programa imediatamente e já tinha assistido a todos os 180 episódios diversas vezes. Não me cansava deles.

Sentado sozinho no escuro, assistindo ao programa em meu laptop, sempre imaginava que *eu* vivia naquela casa quente e bem iluminada, e que aquelas pessoas sorridentes e compreensivas eram a *minha* família. Imaginava que não havia nada tão errado no mundo que não pudéssemos resolver até o final de um único episódio de meia hora (ou talvez em dois, se fosse algo muito sério).

Minha vida nunca havia lembrado, nem de longe, a vida mostrada em *Caras & Caretas*, e talvez por isso eu adorasse tanto o seriado. Eu era o filho único de dois adolescentes, ambos refugiados, que tinham se conhecido no subúrbio onde cresci. Não me lembro do meu pai. Quando eu tinha apenas alguns meses de vida, ele foi morto a tiros enquanto saqueava um mercado durante um blecaute. A única coisa que eu sabia sobre ele era sua paixão por quadrinhos. Eu havia encontrado gibis

velhos em uma caixa com as coisas dele, na qual havia as coleções completas do *Incrível Homem Aranha*, do *X-Men* e do *Lanterna Verde*. Minha mãe, certa vez, disse que meu pai havia me dado um nome alterativo, Wade Watts, porque acreditava parecer a identidade secreta de um super-herói, como Peter Parker ou Clark Kent. Saber disso fez com que eu tivesse a impressão de que ele era um cara bacana, apesar de ter morrido como morreu.

Minha mãe, Loretta, havia me criado sozinha. Vivíamos em um pequeno trailer em outra parte do subúrbio. Ela tinha dois empregos de período integral no OASIS: atendente de telemarketing e acompanhante em um bordel on-line. Ela me fazia usar protetores auriculares à noite para que eu não a ouvisse no quarto ao lado, respondendo com palavreado chulo a comentários feitos em outros fusos horários. Mas os protetores não protegiam muito bem, por isso eu assistia a filmes antigos com o volume alto.

Conheci o OASIS bem novo, porque minha mãe o utilizava como babá virtual. Quando cresci o suficiente para colocar o visor e vestir as luvas de realidade virtual, minha mãe me ajudou a criar meu primeiro avatar no OASIS. E então ela me deixou sozinho num canto e voltou para o trabalho, deixando-me livre para explorar um mundo totalmente novo, muito diferente daquele que eu conhecia até então.

A partir daquele momento, passei a ser meio criado pelos programas educacionais interativos do OASIS, que qualquer criança conseguia acessar gratuitamente. Passei boa parte de minha infância caminhando por uma simulação em realidade virtual da Vila Sésamo, cantando músicas com os simpáticos Muppets e jogando jogos interativos que me ensinaram a andar, falar, fazer contas, ler, escrever e compartilhar. Quando dominei essas habilidades, não demorei a descobrir que o OASIS era também a maior biblioteca pública do mundo, na qual até mesmo um menino sem nenhum centavo, como eu, tinha acesso a todos os livros que já tinham sido escritos, a todas as canções que já tinham sido gravadas, a todos os filmes, programas de televisão, videogames e obras de arte que já tinham sido criados. O conhecimento, a arte e as diversões reunidos de toda a civilização humana estavam ali, à minha espera. Mas conseguir acesso a tudo aquilo acabou sendo bom e ruim. Porque foi quando eu descobri a verdade.



Não sei, talvez sua experiência tenha sido diferente da minha. Para mim, ser um humano no planeta Terra no século XXI foi o grande golpe. Existencialmente falando.

A pior coisa de ser uma criança era que ninguém me dizia a verdade sobre minha situação. Na verdade, faziam o oposto. E, claro, eu acreditava no que me diziam, porque eu era só uma criança que não sabia me defender. Afinal, meu Deus, meu cérebro ainda não estava totalmente desenvolvido. Então como eu poderia saber quando os adultos estavam me enganando?

Assim, aceitava como verdade todas as bobagens que me diziam. O tempo passou. Cresci um pouco e gradualmente comecei a entender que praticamente *todo mundo* mentiu para mim sobre quase *tudo* desde o momento em que saí da barriga de minha mãe.

Aquela revelação foi de espantar.

Por causa dela, tive dificuldades em confiar nas pessoas mais tarde.

Comecei a descobrir a feia verdade quando passei a explorar as bibliotecas gratuitas do OASIS. Os fatos estavam bem ali, esperando por mim, escondidos em livros antigos escritos por pessoas que não tinham medo de dizer a verdade. Artistas, cientistas, filósofos e poetas, vários deles falecidos muitos anos antes. Conforme fui lendo as palavras que eles tinham deixado, finalmente comecei a ter noção da situação. De *minha* situação. De *nossa* situação, à qual a maioria das pessoas se referia como “a condição humana”.

Não foi nada bacana.

Gostaria que alguém tivesse dito a verdade logo de cara, quando eu já tinha idade suficiente para entender do que se tratava. Gostaria que alguém tivesse simplesmente dito:

“O lance é o seguinte, Wade. Você é algo chamado ‘ser humano’. É uma espécie muito esperta de animal. Como qualquer outro animal deste mundo, nós nos originamos de um organismo de uma única célula que viveu milhões de anos atrás. Isso se deu por um processo chamado evolução, e você vai aprender mais sobre ele depois. Mas pode confiar em mim, foi assim que chegamos aonde estamos. Existem provas disso em todos os cantos, enterradas nas rochas. A história que você ouviu de que fomos criados por um cara superpoderoso chamado Deus, que vivia no céu, é balela. A história de Deus é, na verdade, um conto de fadas antigo que as pessoas contam umas às outras há milhares de anos. Inventamos tudo.

“E a propósito... Não existe Papai Noel nem Coelhinho da Páscoa. É tudo mentira. Desculpe, cara. Enfrente isso.

“Você deve estar se perguntando o que aconteceu antes de você chegar aqui. Um monte de coisas, na verdade. Quando evoluímos e nos tornamos seres humanos, as coisas ficaram bem interessantes. Aprendemos a cultivar alimentos e a domesticar animais para não precisarmos passar o tempo todo caçando. Nossas tribos ficaram bem maiores e nós nos espalhamos pelo planeta todo como um vírus incontrollável. E então, depois de travarmos um monte de guerras por causa de outras terras, de recursos e de nossos deuses inventados, acabamos organizando nossas tribos em uma ‘civilização mundial’. Mas, para ser honesto, as coisas não foram lá muito bem organizadas nem civilizadas, e continuamos a enfrentar muitas guerras uns com os outros. Mas também aprendemos a fazer ciência, o que nos ajudou a desenvolver a tecnologia. Para um monte de macacos sem pelos, conseguimos inventar algumas coisas bem incríveis. Computadores. Remédios. Laser. Forno de micro-ondas. Coração artificial. Bomba atômica. Até mandamos alguns caras para a Lua e os trouxemos de volta. Também criamos uma rede de comunicação global que permite que nos comuniquemos uns com os outros em todas as partes do mundo, o tempo todo. Impressionante, não?

“E agora é que vêm as notícias ruins. Nossa civilização mundial foi formada a um preço alto. Precisamos de muita energia para construí-la e obtemos essa energia por meio da queima de combustíveis fósseis, que vieram de plantas e animais mortos enterrados bem fundo no solo. Usamos a maior parte desse combustível antes de sua chegada, e agora estamos quase sem nada. Isso quer dizer que não temos mais energia suficiente para manter a civilização em andamento como antes. Por isso, precisamos reduzir o uso. Problemão. A isso demos o nome de Crise de Energia Global, e já dura um tempo.

“Além disso, a queima de todos os combustíveis fósseis acarretou uns efeitos colaterais meio feios, como o aumento da temperatura de nosso planeta e a mudança no meio ambiente. Então, agora as calotas polares estão derretendo, os níveis dos oceanos estão subindo e o clima está todo bagunçado. Plantas e animais estão morrendo em números recordes, e muitas pessoas estão morrendo de fome, sem ter onde morar. Continuamos travando guerras uns contra os outros, principalmente por causa de alguns recursos que sobraram.

“Basicamente, cara, isso quer dizer que a vida anda bem mais difícil que antes, nas épocas boas, antes de você ter nascido. As coisas eram ótimas, mas agora estão aterrorizantes. Para ser honesto, o futuro não parece muito animador. Você nasceu num momento muito ruim da história. E pelo visto as coisas só vão piorar daqui em diante. A civilização humana está em ‘declínio’. Algumas pessoas até chegaram a dizer que ela está ‘ruindo’.

“Você deve estar pensando o que vai acontecer em sua vida. Fácil. A mesma coisa que vai acontecer com você já aconteceu com todos os outros seres humanos que já viveram. Você vai morrer. Todos morreremos. É assim que as coisas são.

“O que acontece depois da morte? Bem, não sabemos ao certo. Mas as evidências sugerem que não acontece *nada*. Você morre, seu cérebro para de funcionar e você some e deixa de fazer perguntas irritantes. Sabe as histórias que já escutou? Sobre ir para um lugar maravilhoso chamado ‘céu’, onde não há mais dor nem morte e você vive em um estado perpétuo de felicidade? Isso também é bobagem. Assim como toda a história sobre Deus. Não há provas de que o céu existe, e nunca houve. Inventamos isso também. Só uma quimera. Então agora você tem de viver pelo resto de sua vida sabendo que vai morrer um dia e desaparecer para sempre.

“Sinto muito.”



Pensando bem, talvez a sinceridade não seja o melhor caminho. Talvez não seja uma boa ideia dizer a um ser humano recém-chegado que ele nasceu em um mundo de caos, dor e pobreza bem a tempo de ver tudo desabar. Descobri tudo isso aos poucos, ao passar de muitos anos, e ainda hoje sinto vontade de me jogar da janela.

Felizmente, eu tinha acesso ao OASIS, que era como ter uma válvula de escape para uma realidade melhor. O OASIS manteve minha sanidade. Foi meu parquinho e meu jardim de infância, um lugar mágico onde tudo era possível.

O OASIS é o local de todas as lembranças mais felizes que tenho de minha infância. Quando minha mãe não tinha de trabalhar, nós logávamos ao mesmo tempo e jogávamos ou partíamos para aventuras em um livro de histórias interativo. Ela tinha de me obrigar a desligar todas as noites, porque eu nunca queria voltar ao mundo real, que era péssimo.

Nunca culpei minha mãe pela maneira como as coisas eram. Ela foi vítima do destino e de uma circunstância cruel, assim como todas as pessoas. A geração dela sofreu muito. Ela havia nascido em um mundo de fartura e então teve de assistir a tudo desaparecer. Eu me lembro principalmente de que sentia pena dela, de que estava sempre deprimida e que usar drogas parecia ser a única coisa de que ela realmente gostava. Claro que elas acabaram por matá-la. Quando eu tinha 11 anos, ela

injetou uma dose de alguma coisa ruim no braço e morreu no sofá-cama, ouvindo música de um antigo MP3 que eu havia consertado e dado a ela de presente no Natal.

Então, tive de morar com a irmã de minha mãe, Alice. Tia Alice não me abrigou por bondade ou por responsabilidade de família. Só me aceitou por causa dos tíquetes-alimentação extras fornecidos pelo governo todos os meses. Na maioria das vezes, eu tinha de me virar para encontrar comida. Isso não costumava ser um problema, porque eu tinha talento para encontrar e consertar computadores antigos e consoles quebrados do OASIS, que eu vendia para lojas de produtos usados ou trocava por tíquetes-alimentação. Conseguia o suficiente para não sentir fome, o que já era mais que muitos de meus vizinhos tinham.

Um ano depois da morte de minha mãe, eu estava passando muito tempo me destruindo com autopiedade e desespero. Procurei ver o lado positivo das coisas, para me lembrar de que, órfão ou não, eu continuava em condições melhores que a maioria das crianças na África. E na Ásia. E na América do Norte também. Sempre tive uma casa e comida suficiente. E eu tinha o OASIS. Minha vida não era tão ruim. Pelo menos era isso o que dizia a mim mesmo o tempo todo, numa tentativa inútil de afastar a enorme solidão que sentia.

E então a caça ao Easter Egg de Halliday começou. Acredito que isso foi o que me salvou. Finalmente eu havia encontrado algo que valia a pena. Um sonho pelo qual valia a pena lutar. Nos últimos cinco anos, a Caça havia me dado um objetivo e um propósito. Uma missão a cumprir. Um motivo para me levantar de manhã. Algo pelo que esperar.

Quando comecei a procurar pelo ovo, o futuro deixou de parecer tão sombrio.



Eu já estava na metade do quarto episódio da minimaratona de *Caras & Caretas* quando a porta da lavanderia se abriu e minha tia Alice, uma harpia mal-nutrida vestindo um avental, entrou carregando um cesto de roupas sujas. Ela parecia mais lúcida que o normal, o que não era um bom sinal. Era muito mais fácil lidar com ela quando estava drogada.

Olhou para mim com o desdém de sempre e começou a colocar as roupas dentro da lavadora. E então sua expressão mudou e ela espiou pelo canto da secadora para me observar melhor. Arregalou os olhos ao ver meu laptop. Rapidamente, eu o fechei e estava começando a enfiá-lo dentro da mochila, mas sabia que já era tarde demais.

– Dê para mim, Wade – ela mandou, esticando o braço na direção do laptop. – Posso vendê-lo para ajudar a pagar o aluguel.

– Não! – gritei, afastando-o dela. – Vamos, tia Alice. Preciso dele para estudar.

– Você *precisa* é demonstrar *gratidão*! – ela rosnou. – Todo mundo aqui tem que pagar o aluguel. Estou cansada de você só me explorar!

– Você pega todos os meus tíquetes-alimentação. Eles são mais que suficientes para cobrir a minha parte do aluguel.

– Até parece! – ela disse, tentando de novo arrancar o laptop de minhas mãos, mas não o soltei. Ela se virou e voltou para o quarto, pisando duro. Eu sabia o que aconteceria em seguida, por isso logo inseri um comando em meu laptop que travava o teclado e apagava o disco rígido.

Tia Alice voltou alguns segundos depois com o namorado, Rick, que ainda estava meio sonolento. Rick vivia sem camisa, porque gostava de ostentar sua impressionante coleção de tatuagens de cadeia. Sem dizer nada, ele se aproximou e ergueu o punho para mim, de modo ameaçador. Semicerrei os olhos e entreguei o laptop. Então, ele e a tia Alice saíram, já discutindo quanto o computador poderia valer em uma loja de produtos usados.

Perder o laptop não foi um problema muito grande. Eu tinha mais dois em meu esconderijo. Mas eles não eram tão rápidos, e eu teria de recarregar todas as mídias que havia nele dos drives de backup. Um baita trabalho. Mas a culpa era toda minha. Eu sabia o risco que estava correndo ao levar qualquer coisa de valor para lá.

O brilho azul-escuro do alvorecer estava começando a entrar pela janela da lavanderia. Concluí que seria uma boa ideia ir para a escola um pouco mais cedo naquele dia.

Eu me vesti muito rápida e silenciosamente, colocando as calças puídas, a blusa larga e o casaco grande que formavam todo o meu guarda-roupa de inverno. Então, coloquei a mochila nas costas e subi na máquina de lavar. Depois de vestir as luvas, abri a janela coberta de gelo fino. O ar frio da manhã bateu em meu rosto quando olhei para o mar irregular de trailers.

O trailer da minha tia era a primeira unidade de uma “pilha” de 22 casas móveis e ficava um andar ou dois acima da maioria das pilhas que o cercavam. Os trailers de baixo ficavam no chão ou em suas bases originais de concreto, mas as unidades empilhadas sobre eles ficavam suspensas em um andaime modular reforçado, um tipo de renda de metal que havia

sido construída pouco a pouco com o passar dos anos.

Vivíamos na Portland Avenue Stacks, uma colmeia grande de casas de lata descoloridas que enferrujavam à beira da rodovia I-40, a oeste dos arranha-céus decadentes da cidade de Oklahoma. Era uma coleção de mais de 500 casas individuais, todas interligadas por uma rede improvisada de canos reciclados, vigas mestras, colunas de apoio e passarelas. As pontas de uma dúzia de guindastes antigos (usados para fazer o empilhamento) eram posicionadas ao longo do perímetro externo do local, que só aumentava.

A parte de cima ou “telhado” das pilhas era coberta com uma série de painéis solares que ofereciam energia às unidades abaixo. Uma série de mangueiras e canos retorcidos serpenteava a lateral de cada pilha de cima a baixo, levando água a cada trailer e levando embora o esgoto (luxo agora disponível em algumas das outras pilhas espalhadas pela cidade). Pouca luz do sol entrava na parte de baixo (conhecida como “térreo”). As faixas escuras e estreitas de chão entre as pilhas eram repletas de carcaças de carros e caminhões abandonados, com seus tanques de combustível esvaziados e suas saídas bloqueadas muito tempo antes.

Um de nossos vizinhos, o sr. Miller, certa vez me explicou que os parques de trailers como o nosso eram formados, originalmente, por uma dúzia de casas móveis organizadas em fileiras benfeitas no chão. Mas depois da crise do petróleo e do início da crise de energia, as cidades grandes foram invadidas por refugiados de cercanias suburbanas e rurais, resultando em falta de casas na cidade. Imóveis a uma distância que podia ser percorrida a pé perto da cidade se tornaram valiosos demais para que o espaço fosse desperdiçado com apenas um andar de casas móveis, e então alguém teve a brilhante ideia de, como disse o sr. Miller, “empilhar a bagunça”, para aproveitar o terreno ao máximo. A ideia pegou, e os parques de trailers ao longo do país logo evoluíram para “pilhas” como aqueles híbridos de favelas, casas de aluguel e campos de refugiados. Agora, aquelas construções se espalhavam às margens das maiores cidades, todas elas repletas de caipiras deslocados como meus pais, cujo desespero por trabalho, comida, eletricidade e acesso constante ao OASIS havia feito com que eles fugissem de suas cidadezinhas usando o resto de combustível (ou seus burros de carga) para levar famílias, equipamentos e trailers para a metrópole mais próxima.

Todas as pilhas de nosso parque tinham pelo menos 15 casas móveis (com trailers comuns, duplos, trailer Airstream ou micro-ônibus VW no meio). Nos últimos anos, muitas das pilhas tinham alcançado uma altura de 20 unidades ou mais. Isso deixava muitas pessoas nervosas. Quedas de pilhas não eram tão incomuns assim e, se as vigas mestras fossem encaixadas no ângulo errado, o efeito dominó derrubaria quatro ou cinco pilhas vizinhas também.

Nosso trailer ficava no lado norte das pilhas, que chegava perto de uma passarela sobre uma rodovia. Pela janela da lavanderia, eu podia ver o fluxo de veículos elétricos passando pelo asfalto rachado, carregando produtos e trabalhadores para a cidade. Ao olhar para o céu nublado, vi um feixe brilhante de luz no horizonte. Observando-o subir, realizei um ritual mental. Sempre que via o sol, eu me lembrava de que estava olhando para uma *estrela*. Uma entre mais de cem bilhões de estrelas em nossa galáxia. Uma galáxia que era apenas uma entre bilhões de outras galáxias no Universo. Isso me ajudava a manter a cabeça no lugar. Tinha começado a fazer aquilo depois de assistir a um programa de ciências do início dos anos 1980, chamado *Cosmos*.

Saí pela janela sem fazer nenhum barulho e, segurando na parte de baixo da estrutura da janela, escorreguei pela superfície fria da cobertura de metal do trailer. A plataforma de aço na qual o trailer ficava era só um pouco mais ampla e comprida que o trailer em si, deixando uma margem de cerca de 50 centímetros ao redor. Cuidadosamente eu me abaixei até meus pés tocarem essa margem e então estiquei o braço para fechar a janela. Segurei uma corda que eu havia amarrado ali, na altura da cintura, para servir de apoio e comecei a caminhar de lado pela margem até o canto da plataforma. Dali, consegui descer pela estrutura da viga, parecida com a de uma escada. Quase sempre fazia aquele caminho ao sair ou voltar para o trailer de minha tia. Havia uma escada de metal presa na lateral da pilha, mas ela balançava e batia contra a viga, e o barulho denunciava minha presença. Nada bom. Nas pilhas, o melhor era evitar ser visto ou notado, sempre que possível. Frequentemente havia pessoas perigosas e desesperadas por perto – do tipo que rouba, estupra e vende seus órgãos no mercado negro.

Descer por aquele conjunto de vigas sempre me fazia lembrar de plataformas antigas de videogame, como Donkey Kong ou BurgerTime. Comecei a imaginar isso alguns anos antes, quando codifiquei meu primeiro jogo de Atari 2600 (um rito de passagem, como um Jedi fazendo seu primeiro saber de luz). Era um jogo bacana chamado The Stacks, no qual o jogador tinha de passar por um labirinto de trailers, reunindo computadores velhos, pegando tíquetes-alimentação para ganhar energia e evitando viciados em metadona e pedófilos para chegar à escola. Meu jogo era bem mais divertido que o original.

Enquanto descia, parei ao lado do trailer Airstream, três unidades para baixo da nossa, em que minha amiga, a sra. Gilmore, trabalhava. Ela era uma senhora doce, de 70 e poucos anos, e sempre acordava muito, muito cedo. Espiei pela janela e a vi na cozinha, preparando o café da manhã. Ela me viu alguns segundos depois e seus olhos brilharam.

– Wade! – ela disse, abrindo a janela. – Bom dia, meu querido.

– Bom dia, sra. G. – eu disse. – Espero não ter assustado a senhora.



– De jeito nenhum – ela disse. Apertou o robe que vestia para se proteger do vento frio que entrava pela janela. – Está muito frio aí fora! Por que não entra e toma o café da manhã? Fiz bacon de soja. E esses ovos em pó não são tão ruins se colocarmos bastante sal...

– Obrigado, mas não posso hoje, sra. G. Preciso ir para a escola.

– Tudo bem. Mas fica o convite para uma próxima oportunidade. – ela soprou um beijo em minha direção e começou a fechar a janela. – Cuidado para não quebrar o pescoço subindo e descendo por aí, certo, Homem Aranha?

– Pode deixar. Até mais, sra. G. – Acenei para ela e continuei a descer.

A sra. G. era muito querida. Permitia que eu dormisse em seu sofá quando eu precisava, apesar de ser difícil para mim conseguir dormir ali, por causa dos gatos que ela tinha. A sra. G. era muito religiosa e passava a maior parte de seu tempo no OASIS, na congregação de uma dessas megaigrejas on-line, cantando hinos, ouvindo sermões e fazendo turismos virtuais na Terra Sagrada. Eu consertava seu console antigo do OASIS sempre que apresentava problemas e, em troca, ela respondia as minhas perguntas infinitas a respeito de como tinha sido a vida nos anos 1980. Ela sabia muita coisa sobre aquela época, informações que livros e filmes não ensinavam. E também estava sempre rezando por mim. Tentando de tudo para salvar a minha alma. Não tive coragem de dizer a ela que eu considerava a religião organizada uma bobagem das grandes. Era uma fantasia agradável que dava esperança e a mantinha viva – exatamente o que a Caça representava para mim. Citando o *Almanaque*: “As pessoas que vivem em casas de vidro deveriam se calar”.

Quando cheguei ao andar de baixo, saltei do andaime para vencer o metro que restava até chegar ao chão. Minhas botas de borracha bateram contra a neve suja e a terra congelada. Ainda estava bem escuro ali embaixo, por isso peguei minha lanterna e segui na direção leste, passando pelo labirinto escuro, fazendo o possível para não ser visto e tomando o cuidado de não tropeçar em um carrinho de compras, um motor ou um outro lixo que tomava as vielas entre as pilhas. Raramente encontrava alguém do lado de fora àquela hora do dia. Os ônibus passavam apenas algumas vezes por dia, por isso os sortudos que tinham emprego já estariam esperando no ponto de ônibus à margem da estrada. A maioria deles era formada por trabalhadores das grandes fábricas que cercavam a cidade.

Depois de caminhar cerca de 800 metros, cheguei a um enorme monte de carros e caminhões velhos empilhados ao longo do perímetro leste das pilhas. Décadas antes, os guindastes haviam retirado do local o máximo de carros abandonados, para abrir espaço para mais pilhas, e os largaram em amontoados enormes como aquele ao redor do perímetro do terreno. Muitos deles eram quase tão altos quanto as próprias pilhas.

Caminhei para a beira da pilha e, depois de olhar ao redor rapidamente para ter certeza de que não estava sendo observado nem seguido, virei-me de lado para passar entre dois carros amassados. Dali, curvei-me, trepei e me esquivei ainda mais para dentro do monte de metal retorcido, até chegar a uma pequena abertura na parte de trás de uma van de carga enterrada. Apenas um terço da traseira da van era vista. O restante ficava escondido por outros veículos empilhados sobre ela e ao redor. Duas picapes capotadas ficavam sobre o teto da van em ângulos diferentes, mas a maior parte do peso era mantida pelos carros empilhados dos dois lados, criando um tipo de arco protetor que impedia a van de ser esmagada pela montanha de carros sobre ela.

Peguei uma corrente que usava no pescoço, na qual havia uma única chave. Por sorte, a chave ainda estava na ignição da van quando a vi pela primeira vez. Muitos daqueles veículos estavam em condições de uso quando foram abandonados. Seus donos simplesmente não tinham mais dinheiro para abastecê-los, por isso simplesmente os estacionaram ali e foram embora.

Guardei a lanterna no bolso e abri o porta-malas da van. Ele se abriu cerca de 50 centímetros, o que me dava espaço suficiente para entrar. Fechei a porta e a tranquei de novo. Não havia janelas na parte de trás, por isso fiquei na escuridão total por um segundo, até meus dedos encontrarem o velho fio de energia que eu havia prendido no teto com fita. Eu o acendi e uma velha luminária de mesa iluminou o pequeno espaço.

O teto verde e retorcido de um carro compacto cobria a abertura em que antes ficava o vidro do para-brisa, mas o prejuízo da parte da frente da van parava por ali. O restante do interior ainda estava intacto. Alguém havia removido todos os bancos da van (provavelmente para usar como móvel), deixando uma pequena “sala” de 1,20 metro de largura, 1,20 metro de altura e 2,70 metros de comprimento.

Ali era meu esconderijo.

Eu o havia descoberto quatro anos antes, enquanto procurava por peças descartadas de computador. Quando abri a porta e espiei o interior escuro da van, soube no mesmo instante que havia encontrado algo de valor inestimável: privacidade. Aquele lugar era desconhecido, e eu não teria de me preocupar com perturbações, com os tapas de minha tia ou com os imbecis que ela namorava. Poderia manter minhas coisas ali sem temer que fossem roubadas. E o mais importante: era um lugar onde eu poderia acessar o OASIS em paz.

A van era meu refúgio. Minha Batcaverna. Minha Fortaleza de Solidão. Era aonde eu ia para estudar, fazer as tarefas de escola, ler livros, assistir a filmes e jogar videogames. Era também onde eu realizava a busca constante pelo Easter Egg de Halliday.



Eu havia coberto as paredes, o chão e o teto com isopor de caixas de ovos e pedaços de carpete na tentativa de dar à van uma proteção acústica. Muitas caixas de papelão de laptops e peças de computador ficavam num canto, perto de uma pilha de baterias velhas de carros e uma bicicleta ergométrica modificada que eu havia montado como carregador. O único móvel era uma cadeira dobrável.

Larguei a mochila, tirei o casaco e subi na ergométrica. Carregar as baterias costumava ser o único exercício físico que eu fazia todos os dias. Eu pedalava até ver o medidor acusar que a bateria estava totalmente carregada e então sentava na cadeira e ligava o pequeno aquecedor elétrico que eu mantinha ao lado dela. Tirava as luvas e esfregava as mãos diante dos filamentos conforme eles começavam a ficar laranja. Não podia manter o aquecedor ligado por muito tempo; caso contrário, a bateria descarregaria.

Abri a caixa de metal à prova de ratos, em que mantinha meus alimentos, e peguei uma garrafa de água e um pacote de leite em pó. Misturei tudo em uma tigela e então despejei uma porção generosa de cereal. Depois de devorar tudo, peguei uma lancheira velha de plástico do *Jornada nas Estrelas* que eu deixava escondida embaixo do painel amassado da van. Dentro dela, havia meu console OASIS da escola, as luvas virtuais e o visor. Eram os itens mais valiosos que eu possuía até então. Valiosos demais para carregá-los comigo.

Vesti as luvas virtuais e flexionei os dedos para que todos tivessem movimento. Então, peguei o console do OASIS, um retângulo preto e achatado, do tamanho de um livro. Tinha uma antena de rede sem fio, mas a recepção do lado de dentro era ruim, já que ficava enterrada sob um monte enorme de metal grosso. Então, acessei uma antena interna e subi no capô de um carro no topo do monte de entulho. O cabo da antena serpenteava por um buraco que eu havia feito no teto da van. Eu o pluguei em uma tomada na lateral do console e então coloquei o visor. Ele se encaixou muito bem ao redor dos olhos, como óculos de natação, bloqueando toda a luz de fora. Pequenos fones saíram das laterais do visor e automaticamente se encaixaram em meus ouvidos. O visor também tinha dois microfones estéreos para captar tudo o que eu dizia.

Liguei o console e dei início à sequência de registro. Vi um brilho de luz vermelha no visor escanear minhas retinas. Então, pigarreei e disse minha frase de acesso, com cuidado:

– Você foi recrutado pela Liga Estelar para defender a fronteira contra Xur e a Armada Ko-Dan.

A frase de acesso foi verificada juntamente com minha voz, e consegui entrar. O seguinte texto apareceu, sobreposto no meio do display virtual:

Verificação de identidade bem-sucedida.  
Bem-vindo ao OASIS, Parzival!  
Login finalizado: 07:53:21 OST–2.10.2045

Quando o texto sumiu, uma mensagem breve o substituiu, de apenas três palavras. A mensagem havia sido incluída na sequência de login pelo próprio James Halliday, quando programou o OASIS pela primeira vez, como homenagem aos ancestrais diretos da simulação, os videogames operados por moedas de sua juventude. As três palavras eram sempre a última coisa que um usuário OASIS via antes de sair do mundo real para entrar no virtual:

JOGADOR NÚMERO 1

MEU AVATAR SE MATERIALIZOU NA FRENTE DE MEU ARMÁRIO, NO SEGUNDO ANDAR do colégio que eu frequentava – exatamente no mesmo ponto em que eu estava quando tinha feito o logoff na noite anterior.

Olhei para os dois lados do corredor. O ambiente em que eu estava parecia quase real. Tudo dentro do OASIS era tridimensional, tudo muito bonito. A menos que você mantivesse o foco e parasse para analisar o ambiente que o cercava com mais atenção, era fácil esquecer que tudo o que os olhos alcançavam tinha sido criado por computador. E isso usando o console do OASIS de baixa qualidade da escola. Eu já tinha ouvido falar que no acesso à simulação com equipamentos de última geração era quase impossível distinguir o OASIS da realidade.

Toquei a porta de meu armário, que se abriu com um leve clique metálico. O interior tinha pouca decoração. Uma foto da princesa Leia empunhando uma pistola *blaster*. Uma foto dos membros do *Monty Python* com suas fantasias de Santo Graal. A capa da revista *Time* com James Halliday. Estiquei o braço e dei um tapinha na pilha de livros na prateleira de cima do armário e eles desapareceram, e então voltaram a aparecer na relação de objetos de meu avatar.

Além dos livros, meu avatar tinha apenas alguns poucos pertences: uma lanterna, uma espada de ferro, um pequeno escudo de bronze e uma armadura de retalhos de couro. Aqueles itens não eram mágicos nem de boa qualidade, mas eram o melhor que eu podia comprar. Os objetos no OASIS tinham o mesmo valor das coisas no mundo real (às vezes mais), mas não podiam ser pagos com tíquetes-alimentação. O crédito OASIS era a moeda dali, que, naqueles tempos sombrios, era também uma das moedas mais estáveis do mundo, valendo mais que o dólar, a libra, o euro ou o iene.

Havia um pequeno espelho do lado de dentro da porta do armário, e olhei para meu eu virtual ao fechá-la. Eu havia criado o rosto e o corpo de meu avatar bem semelhantes aos meus. O avatar tinha apenas o nariz um pouco menor que o meu e era mais alto. E mais magro. E mais musculoso. E não tinha as espinhas típicas de um adolescente. Mas, tirando esses detalhes, nós dois éramos mais ou menos idênticos. A regra a respeito das roupas na escola era muito rígida e exigia que os avatares de todos os alunos fossem de seres humanos, e do mesmo sexo e idade do estudante. Não permitiam avatares de unicórnios demônios hermafroditas gigantes de duas cabeças. Pelo menos não dentro da escola.

O nome do avatar podia ser escolhido livremente, desde que fosse único. Ou seja, era preciso escolher um nome que ainda não tivesse sido escolhido por mais ninguém. O nome de seu avatar era também seu endereço de e-mail e identidade no chat, por isso era importante que fosse um nome bacana e fácil de lembrar. Diziam que celebridades pagavam fortunas para comprar um nome de avatar que queriam de um cambista cibernético que já o havia reservado.

Quando criei minha conta no OASIS, escolhi o nome de avatar Wade\_o\_Grande. Feito isso, sempre mudava o nome de meses em meses, geralmente para algo igualmente ridículo. Mas meu avatar já tinha o mesmo nome havia mais de cinco anos. No dia em que a Caça começou, no dia em que decidi me tornar um caça-ovo, renomeei meu avatar de Parzival, por causa do cavaleiro da lenda de Arthur, o descobridor do Santo Graal. As outras grafias mais comuns do nome do cavaleiro, Perceval e Percival, já tinham sido criadas por outros membros. Mas eu preferia o nome Parzival mesmo. Em minha opinião, o som era bacana.

As pessoas raramente usavam seus nomes reais on-line. O anonimato era um dos maiores benefícios do OASIS. Dentro da simulação, ninguém sabia ao certo quem você era, a menos que você quisesse que soubessem. Muito da popularidade e da cultura do OASIS devia-se a esse fato. Seu nome real, suas impressões digitais e seus padrões de retina ficavam registrados na conta do OASIS, mas a Gregarious Simulation Systems mantinha essa tal informação criptografada e confidencial. Nem mesmo os próprios funcionários da GSS podiam checar a verdadeira identidade de um avatar. Quando Halliday ainda gerenciava a empresa, a GSS ganhou o direito de manter em segredo a identidade de todos os usuários do OASIS em uma decisão histórica da Suprema Corte.

Quando me matriculei no sistema de ensino público do OASIS, precisei informar meu nome verdadeiro, o nome de meu avatar, o endereço de correspondência e o número do meu seguro social. Todas essas informações foram armazenadas em meu perfil de aluno, mas apenas meu diretor tinha acesso a elas. Nenhum dos professores ou alunos sabia quem eu era de verdade, e vice-versa.

Os alunos não podiam usar o nome de avatar enquanto estavam na escola. Isso servia para que os professores não tivessem de dizer coisas ridículas, como “Cabeça\_de\_Vento, preste atenção, por favor!” ou “BemDotado69, pode entregar o resumo do livro?”. Assim, os alunos tinham de usar seus nomes verdadeiros, seguidos por um número, para diferenciá-los de outros alunos com o mesmo nome. Quando me matriculei, já havia outros dois estudantes na escola cujo primeiro nome era Wade, por isso fiquei com o nome Wade3. Esse nome pairava sobre a cabeça de meu avatar sempre que eu estava dentro da escola.

O sinal da escola tocou e um sinal apareceu no canto do display para me informar de que eu tinha 40 minutos até o início

da primeira aula. Comecei a levar meu avatar corredor abaixo, usando uma série de movimentos de mãos para controlar os gestos e ações dele. Eu também podia usar comandos de voz para me locomover, no caso de as minhas mãos estarem ocupadas.

Caminhei na direção da sala para a aula de História Mundial, sorrindo e acenando para rostos conhecidos que encontrava pelo caminho. Sentiria falta daquele lugar quando me formasse, dentro de poucos meses. Não estava ansioso para deixar a escola. Não tinha dinheiro para ir para a faculdade, nem mesmo uma no OASIS, e as minhas notas não eram boas o bastante para conseguir uma bolsa de estudos. Meu único plano depois da formatura era me tornar um caça-ovo em tempo integral. Não tinha escolha. Vencer a competição era a minha única chance de sair das pilhas. A menos que estivesse disposto a assinar um contrato de trabalho de cinco anos com alguma empresa, o que não me interessava nem um pouco.

Conforme eu atravessava o corredor, outros alunos começaram a se materializar diante dos armários. Aparições fantasmagóricas que rapidamente se solidificavam. O som das vozes adolescentes começou a ecoar por todos os lados. Logo ouvi um insulto dito em minha direção:

– Olha, olha! É Wade3! – ouvi alguém gritar. Eu me virei e vi Todd13, um avatar insolente que reconheci como aluno de minha turma de Álgebra II. Ele estava acompanhado de muitos de seus amigos. – Bela roupa, bobão – ele disse. – Onde conseguiu esses trapinhos?

Meu avatar estava vestindo uma camiseta preta e calça jeans, uma das roupas gratuitas que podíamos escolher ao criar uma conta. Como seus amigos Cro-Magnon, Todd13 estava usando uma roupa cara, provavelmente comprada em algum shopping do mundo virtual.

– Sua mãe comprou pra mim – eu disse sem parar de caminhar. – Agradeça por mim da próxima vez que você for pra casa mamar na teta e pegar sua mesada. – Infantil, eu sei. Mas virtual ou não, aquilo ainda era um colégio... Quanto mais infantil fosse o insulto, melhor.

Minha resposta fez alguns dos amigos dele e outros alunos que estavam perto começar a rir. Todd13 franziu o cenho e seu rosto chegou a ficar vermelho – sinal de que ele não tinha se dado ao trabalho de desligar a função de emoção em tempo real de sua conta, o que fazia com que seu avatar espelhasse sua expressão facial e linguagem corporal. Ele ia responder, mas eu simplesmente o silencieiei antes e não ouvi o que ele disse. Sorri e continuei andando.

A capacidade de deixar meus colegas mudos era uma das coisas de que eu mais gostava na escola on-line, e eu utilizava esse recurso quase todos os dias. O melhor é que eles podiam *ver* que você os havia calado e nada podiam fazer em relação a isso. Nunca havia agressões físicas na escola. A simulação simplesmente não permitia confrontos. O mundo da Ludus era uma zona “no-PvP”, ou seja, não era permitido nenhum combate “jogador-*versus*-jogador”. Naquela escola, as únicas armas de verdade eram as palavras, por isso aprendi a dominá-las.



Eu havia frequentado a escola do mundo real até o sétimo ano. Não foi uma experiência muito agradável. Eu era tímido de doer, um menino retraído, com baixa autoestima e quase sem habilidades sociais – um efeito colateral por ter passado a maior parte da infância dentro do OASIS. On-line, eu não tinha nenhuma dificuldade em conversar ou fazer amizades. Mas, no mundo real, interagir com outras pessoas – incluindo as de minha idade – deixava-me nervoso. Eu nunca sabia como agir ou o que dizer, e quando reunia coragem para falar, sempre dizia a coisa errada.

Minha aparência era parte do problema. Eu era gordo desde que conseguia me lembrar. Minha dieta pobre fornecida pelo governo, baseada em gordura e açúcar, era um fator que contribuía muito, mas eu também era viciado no OASIS, por isso o único exercício que eu costumava fazer naquela época era a corrida para escapar dos valentões antes e depois da aula. Para piorar as coisas, meu guarda-roupa limitado era formado por roupas que me vestiam mal, de brechós ou doações – o equivalente, socialmente falando, a ter um alvo pintado na testa.

Mesmo assim, eu fazia o máximo que conseguia para me encaixar. Ano após ano, eu analisava o refeitório com olhos de águia, procurando por alguém que pudesse me aceitar. Mas nem mesmo os renegados queriam saber de mim. Eu era esquisito demais até mesmo para os esquisitões. E as meninas? Conversar com meninas estava fora de cogitação. Para mim, elas eram como espécies exóticas de alienígenas, lindas e aterrorizantes ao mesmo tempo. Sempre que eu me aproximava delas, começava a suar frio e não conseguia dizer frases completas.

Para mim, a escola tinha sido um exercício darwiniano. Um ataque diário de ridicularização, abuso e isolamento. Quando cheguei ao sétimo ano, eu já tentava imaginar se conseguiria manter minha sanidade até a formatura, que ainda estava a seis

longos anos de acontecer.

Até que, num dia glorioso, nosso diretor anunciou que qualquer aluno que tivesse uma pontuação mínima para ser aprovado poderia ser transferido para o novo sistema de ensino OASIS. O sistema de ensino público real, aquele mantido pelo governo, vinha sendo um desastre havia décadas, com pouca verba e alunos em excesso. E as condições em muitas escolas havia se tornado tão terrível que todos os alunos com capacidade mínima estavam sendo incentivados a ficar em casa e frequentar as aulas on-line. Corri como um louco para chegar à secretaria da escola para entregar meu pedido. Foi deferido, e eu fui transferido para a Escola Pública OASIS #1873 no semestre seguinte.

Antes de minha transferência, meu avatar do OASIS nunca havia deixado Incipio, o planeta no centro do Setor Um, de onde todos os novos avatares saíam quando eram criados. Não havia muito o que fazer em Incipio, além de conversar com outras pessoas ou fazer compras em um dos gigantescos shoppings virtuais que existiam no planeta. Para ir a um lugar mais interessante, podia-se usar o teletransporte, que custava dinheiro, algo que eu não tinha. Por isso, meu avatar ficou preso em Incipio até a nova escola mandar um vale-teletransporte, por e-mail, para pagar a transferência de meu avatar para Ludus, o planeta em que todas as escolas públicas do OASIS estavam localizadas.

Havia centenas de *campi* em Ludus, espalhados pela superfície do planeta. As escolas eram todas idênticas, porque o mesmo código de construção era copiado e colado em um local diferente sempre que uma nova escola era incluída. E como as construções eram apenas peças de software, o design delas não era limitado por restrições financeiras, nem mesmo pelas leis da Física. Assim, todas as escolas eram grandes palácios de aprendizado, com corredores de mármore polido, salas de aula parecidas com catedrais, ginásios com gravidade zero e bibliotecas virtuais com todos os livros que já tinham sido escritos (aprovados pela diretoria de ensino).

Em meu primeiro dia na EPO#1873, pensei que tivesse morrido e ido para o céu. Agora, em vez de passar por um monte de valentões e viciados no caminho da escola todas as manhãs, eu ia diretamente para meu esconderijo e ali permanecia o dia todo. O melhor ainda era que, no OASIS, ninguém sabia que eu era gordo, tinha espinha ou que usava as mesmas roupas feias toda semana. Os valentões não podiam cuspir em mim, encarar-me ou me bater depois da aula. Ninguém podia me tocar. Ali dentro, eu estava seguro.



Quando cheguei para a aula de História Mundial, muitos alunos já ocupavam suas carteiras. Os avatares estavam sentados e imóveis, com os olhos fechados. Era um sinal de que eles estavam “ocupados”, ou seja, naquele momento estavam ao telefone, navegando pela Internet ou em salas de bate-papo. Na etiqueta do OASIS, não era recomendado falar com avatares ocupados. Eles simplesmente ignoravam você, que ainda recebia uma mensagem automática pedindo para deixá-los em paz.

Eu me sentei a minha mesa e toquei o ícone Ocupado no canto do display. Os olhos de meu avatar se fecharam, mas eu ainda conseguia ver o que ocorria a meu redor. Toquei outro ícone e uma janela de browser grande, 2D, apareceu suspensa no ar bem em minha frente. As janelas como aquela ficavam visíveis apenas para meu avatar, de modo que ninguém podia espiar (a menos que eu selecionasse a opção para permitir isso).

Minha homepage era o site do Chocadeira, um dos mais populares fóruns para caça-ovos. A interface do site do Chocadeira tinha sido criada para parecer e operar como um sistema de quadro de postagens dial-up pré-Internet, com o chiado de um modem de 300 bauds durante a sequência de login. Muito bacana. Passei alguns minutos analisando as mensagens mais recentes, assimilando o máximo possível de informações e rumores a respeito dos caça-ovos. Eu raramente postava alguma coisa no fórum, ainda que checasse tudo todos os dias. Não vi nada interessante naquela manhã. As brigas de sempre entre caça-ovos. As discussões sem fim a respeito da interpretação “correta” de algum trecho criptografado do *Almanaque de Anorak*. Alguns avatares de alto nível ostentando um novo item mágico ou artefato que tinham conseguido. Aquela bobagem já se prolongava havia anos. Na ausência de um progresso real, a subcultura de caça-ovos havia se voltado para brigas, bobagens e discussões internas. Era bem triste de se ver.

Meus tópicos favoritos do fórum eram aqueles dedicados a criticar os Seis. “Seis” era o apelido ofensivo que os caça-ovos tinham colocado nos funcionários da Innovative Online Industries. A IOI (pronuncia-se *ai-ou-ai*) era uma empresa de comunicações multinacional e o maior provedor de serviço de Internet do mundo. Grande parte dos negócios da IOI se concentrava no acesso ao OASIS e aos produtos e serviços comercializados por meio dele. Por isso, a IOI já havia feito tentativas hostis de dominar a Gregarious Simulation Systems, todas fracassadas. Agora, estavam tentando ganhar controle da GSS explorando uma brecha no testamento de Halliday.

A IOI havia criado um novo departamento na empresa chamado “Divisão de Oologia”. (“Oologia” era originalmente definida como “a ciência que estuda os ovos das aves”, mas nos últimos anos havia ganhado um novo significado: a “ciência” que procura pelo Easter Egg de Halliday.) A Divisão de Oologia da IOI tinha apenas um propósito: vencer o concurso de Halliday e colocar as mãos na fortuna, na empresa dele e até no próprio OASIS.

Como a maioria dos caça-ovos, fiquei horrorizado só de pensar na possibilidade de a IOI assumir o controle do OASIS. A máquina de relações públicas da empresa deixou suas intenções totalmente claras. A IOI acreditava que Halliday nunca havia monetizado sua criação de modo adequado, e eles queriam remediar isso. Começariam a cobrar uma taxa mensal para o acesso à simulação. Colocariam anúncios por todos os lados. O anonimato e a livre expressão do usuário tornariam-se coisas do passado. Assim que a IOI assumisse as operações, o OASIS deixaria de ser a utopia virtual de fonte livre na qual eu havia crescido. Passaria a ser uma distopia, um parque temático caro demais para elitistas abastados.

A IOI exigia que seus caça-ovos, aos quais costumava se referir como “oologistas”, usassem seus números de identificação de funcionário como os nomes de seus avatares do OASIS. Os números tinham seis dígitos e também começavam com o numeral “6”, por isso todos começaram a chamá-los de os Seis. Tempos depois, a maioria dos caça-ovos passou a usar termos mais ofensivos, porque eles eram muito imbecis.

Para se tornar um Seis, era preciso assinar um contrato que estipulava, entre outras coisas, que se o contratado encontrasse o Easter Egg de Halliday, o prêmio se tornaria de inteira propriedade de seu empregador. Em troca, a IOI ofereceria um salário bimestral, alimentação, moradia, plano de saúde e um plano de aposentadoria. A empresa também ofereceria a seu avatar equipamentos, veículos e armas e cobriria todas as taxas de teletransporte. Entrar para o grupo dos Seis era muito parecido com entrar para o exército.

Não era difícil identificar os Seis, porque todos pareciam idênticos. Todos tinham de usar o mesmo avatar masculino e musculoso (independentemente do sexo do operador), com cabelos pretos curtos e traços do sistema padrão. E todos usavam o mesmo uniforme azul-marinho. A única maneira de diferenciar os Seis era conferindo o número de funcionário de seis dígitos estampado no lado direito do peito, abaixo do logotipo da IOI.

Como a maioria dos caça-ovos, eu detestava os Seis e sentia repúdio pelo simples fato de eles existirem. Contratando um exército de caçadores de ovos, a IOI estava prejudicando o espírito do concurso. Claro, podiam dizer que todos os caça-ovos que haviam se reunido em clãs estavam fazendo a mesma coisa. Já havia centenas de clãs de caça-ovos, alguns com milhares de membros, todos trabalhando juntos para encontrar o ovo. Cada clã era protegido agora por um contrato no qual ficava claro que, se um membro do clã vencesse a competição, todos os membros dividiriam o prêmio. Os caça-ovos individuais, como eu, não se importavam muito com os clãs, mas continuávamos respeitando-os como colegas – diferentemente dos Seis, cujo objetivo era entregar o OASIS a um conjunto de empresas cuja intenção era acabar com ele.

Minha geração não sabia como era o mundo sem o OASIS. Para nós, ele era muito mais que um jogo ou uma plataforma de entretenimento. Sempre tinha sido parte de nossa vida. Havíamos nascido em um mundo feio, e o OASIS era nosso refúgio de felicidade. Só pensar que o simulador poderia ser privatizado e homogeneizado pela IOI nos deixava horrorizados, de um modo que as pessoas nascidas antes do OASIS não conseguiam entender. Para nós, era como se alguém ameaçasse levar embora o Sol ou cobrar uma taxa de quem quisesse olhar para o céu.

Os Seis deram aos caça-ovos um inimigo, e falar mal dos Seis era um dos passatempos favoritos nos fóruns e salas de bate-papo. Muitos caça-ovos de alto nível tinham uma política rígida de matar (ou tentar matar) todos os Seis que atravessassem seu caminho. Diversos sites eram dedicados a acompanhar as atividades e os movimentos dos Seis, e alguns caça-ovos passavam mais tempo caçando os Seis que procurando o ovo. Os maiores clãs organizavam uma competição anual chamada “Desapareçam com os Seis”, com um prêmio para o clã que conseguisse matar o maior número deles.

Depois de conferir alguns outros fóruns de caça-ovos, toquei um dos ícones salvos de um de meus sites favoritos, o Missivas de Arty, o blogue de uma menina caça-ovo chamada Art3mis (pronuncia-se “Artemis”). Eu o havia descoberto quase três anos antes e desde então havia me tornado leitor fiel. Ela postava ótimos textos sobre sua caça ao ovo de Halliday, chamada “corrida maluca pelo ovo”. Escrevia de modo inteligente e interessante, e suas postagens eram repletas de humor autodepreciativo e comentários engraçados e sarcásticos. Além de escrever sobre suas interpretações (geralmente históricas) de trechos do *Almanaque*, ela também oferecia links de livros, filmes, programas de televisão e música que estava estudando naquele momento como parte da pesquisa sobre Halliday. Eu acreditava que todos aqueles textos estavam repletos de ideias enganosas e informações erradas, mas ainda assim eram muito divertidos.

Acho que nem preciso dizer que eu alimentava um interesse cibernético por Art3mis.

Às vezes, ela publicava fotos de seu avatar de cabelos negros, e eu às vezes (sempre) as salvava em uma pasta de meu disco rígido. O avatar dela tinha um belo rosto, mas não era de uma perfeição não natural. No OASIS, era comum ver rostos bonitos e cheios de sardas. Mas os traços de Art3mis não pareciam ter sido selecionados de um menu de beleza em algum *template* de criação de avatar. Seu rosto tinha a aparência característica de uma pessoa de verdade, como se seus verdadeiros traços tivessem sido escaneados e colocados em seu avatar. Olhos grandes e castanhos, bochechas

arredondadas, queixo pontudo e um sorriso que não saía do rosto. Eu a considerava incrivelmente atraente.

O corpo de Art3mis também era um tanto incomum. No OASIS, geralmente se via dois formatos corporais nos avatares femininos: um corpo absurdamente magro, mas muito popular de top model ou um corpo grande na parte superior, com cinturinha de pilão, como os das estrelas de produções pornográficas (que parecia ainda menos natural no OASIS que no mundo real). Mas o corpo de Art3mis era baixo e rubenesco. Cheio de curvas.

Eu sabia que a paixão por Art3mis era tola e descabida. Afinal, o que eu sabia de fato sobre ela? Ela nunca havia revelado sua identidade real, claro. Nem mesmo sua idade ou sua localização no mundo. Não havia como saber como ela realmente era. Podia ter 15 ou 50 anos. Muitos caça-ovos chegavam até a duvidar de que ela fosse realmente um ser humano, mas não eu. Provavelmente porque eu não conseguia tolerar a ideia de que a menina com quem eu estava virtualmente envolvido podia ser um homem de meia-idade chamado Chuck, calvo e com pelos nas costas.

Nos anos desde que comecei a ler o Missivas de Arty, ele havia se tornado um dos blogues mais populares da Internet, ganhando milhões de acessos por dia. E Art3mis já havia se tornado uma espécie de celebridade, pelo menos nos círculos de caça-ovos. Mas a fama não havia lhe subido à cabeça. Seus textos continuavam sendo tão engraçados e autodepreciativos como sempre. Sua postagem mais recente no blogue tinha o título de “The John Hughes Blues”, e era um texto extenso sobre os seis filmes adolescentes de John Hughes de que ela mais gostava, que ela dividiu em duas trilogias separadas: a trilogia “Fantasias de menina tola” (*Gatinhas & Gatões*, *A Garota de Rosa-Shocking* e *Alguém Muito Especial*) e a trilogia “Fantasias de menino tolo” (*Clube dos Cinco*, *Mulher Nota Mil* e *Curtindo a Vida Adoidado*).

Quando terminei de ler aquilo, uma janela de mensagem instantânea apareceu em meu display. Era o meu melhor amigo, Aech. (Bem, se você quiser saber, ele era meu único amigo, sem contar a sra. Gilmore.)

Aech: Bom dia, amigo.

Parzival: Hola, compadre.

Aech: O que está aprontando?

Parzival: Só navegando. E você?

Aech: Consegui o Porão on-line. Entra lá antes da aula, palhaço.

Parzival: Beleza! Tô indo.

Fechei a janela da conversa e olhei para o relógio. Eu ainda tinha cerca de meia hora antes de a aula começar. Sorri e toquei num ícone pequeno de porta na barra do display e então selecionei a sala de bate-papo do Aech em minha lista de favoritos.



O SISTEMA VERIFICOU QUE EU ESTAVA NA LISTA DE ACESSO DA SALA DE BATE-PAPO e me permitiu entrar. A vista que tinha da minha sala de aula diminuiu, deixando os limites de minha visão periférica para se tornar uma foto minimizada na parte direita inferior da tela, e assim conseguia monitorar o que estava diante de meu avatar. O restante de meu campo de visão foi tomado pelo interior da sala de bate-papo de Aech. Meu avatar apareceu no lado de dentro da “entrada”, uma porta no alto de uma escada acarpetada. A porta não levava a lugar algum. Nem mesmo se abria. Isso porque o Porão e o que havia dentro dele não existiam como parte do OASIS. As salas de bate-papo eram espaços virtuais de simulações temporárias isolados que os avatares podiam acessar de qualquer ponto no OASIS. Meu avatar não estava, de fato, “dentro” da sala de bate-papo. Só parecia estar. Wade3/Parzival ainda estava sentado na sala de aula de História Mundial com os olhos fechados. Acessar uma sala de bate-papo era meio como estar em dois lugares ao mesmo tempo.

Aech havia dado a sua sala de bate-papo o nome “Porão”. Ele a havia programado para parecer uma grande sala de recreação de uma casa do final dos anos 1980. Pôsteres de filmes e gibis antigos cobriam as paredes com forração de madeira. Uma televisão RCA antiga ficava no meio da sala, ligada a um videocassete WCB, um tocador de *LaserDisc* e diversos consoles de videogames antigos. Havia estantes pontuando a parede de trás, repletas de suplementos de jogos de RPG e edições velhas da *Dragon Magazine*.

Manter uma sala de bate-papo grande como aquela não era barato, mas Aech tinha dinheiro. Ele ganhava uma boa grana competindo em jogos de arena televisionados depois da aula e nos fins de semana. Aech era um dos combatentes com pontuação mais alta no OASIS, tanto na liga Deathmatch como na Capture the Flag. Era ainda mais famoso que Art3mis.

Nos últimos anos, o Porão havia se tornado um local exclusivo para caça-ovos de elite. Aech liberava o acesso apenas a pessoas que valiam a pena; por isso, ser convidado para entrar no Porão era uma grande honra, principalmente para um zé-ninguém de quinta categoria como eu.

Enquanto descia a escada, vi algumas dezenas de outros caça-ovos reunidos, com avatares muito diferentes uns dos outros. Havia seres humanos, ciborgues, demônios, duendes negros, vulcanos e vampiros. A maioria deles estava reunida na fileira de velhos jogos de fliperama encostados na parede. Outros estavam em pé perto do aparelho de som antigo (que tocava “The Wild Boys”, do Duran Duran), analisando a enorme coleção de fitas cassete antigas de Aech.

Aech estava deitado em um dos três sofás da sala de bate-papo, que formavam um “U” na frente da televisão. O avatar de Aech era um homem branco, alto, de ombros largos, cabelos pretos e olhos castanhos. Eu já havia perguntado se ele era parecido com seu avatar, e ele respondeu brincando:

– Sim, mas na vida real, sou ainda *mais* bonito.

Quando me aproximei, ele desviou os olhos do jogo Intellivision que estava jogando. Seu sorriso constante se abriu de novo, de orelha a orelha.

– Z! – ele exclamou. – E aí, cara? – esticou o braço e acenou, e eu me sentei no sofá diante dele. Aech havia começado a me chamar de Z pouco tempo depois de nos conhecermos. Ele gostava de dar apelidos de apenas uma letra às pessoas. Também se referia ao nome de seu avatar apenas pela letra H, com a pronúncia em inglês.

– E aí, Humperdinck? – eu disse. Aquele era um jogo que jogávamos. Eu sempre o chamava de um nome qualquer que começasse com H, como Harry, Hubert, Henry e Hogan. Tentava adivinhar seu primeiro nome na vida real, pois ele já havia me confidenciado que começava com a letra “H”.

Eu já conhecia Aech havia mais de três anos. Ele também era aluno em Ludus, um último anista da EPO#1172, que ficava do outro lado do planeta, distante de minha escola. Nós nos conhecemos certo fim de semana, em uma sala de bate-papo pública de caça-ovos e na mesma hora nos tornamos amigos, porque tínhamos muitos interesses em comum. Ou seja, *um* interesse: uma obsessão total e completa por Halliday e seu Easter Egg. Alguns minutos de conversa me mostraram que Aech era o cara, um caça-ovo de elite de mente muito ativa. Ele sabia a trívia dos anos 1980 de cabo a rabo, e não apenas isso. Era um verdadeiro estudioso de Halliday. E aparentemente havia reconhecido as mesmas qualidades em mim, porque me entregou seu cartão de visita e me convidou para entrar no Porão sempre que eu quisesse. Desde então, tornou-se o meu melhor amigo.

Ao longo dos anos, uma rivalidade entre amigos foi, aos poucos, desenvolvendo-se entre nós. Brincávamos muito falando sobre qual de nós colocaria o próprio nome no Placar primeiro. Estávamos sempre tentando demonstrar mais conhecimento a respeito de questões obscuras dos caça-ovos. Às vezes até realizávamos nossa pesquisa juntos. Em geral, isso consistia em assistir a filmes bobos dos anos 1980 juntos, além de programas de TV, ali na sala de bate-papo. Também jogávamos muito videogame, claro. Aech e eu passamos inúmeras horas em clássicos para dois jogadores, como Contra, Golden Axe, Heavy



Barrel, Smash TV e Ikari Warriors. Depois de mim, Aech era o melhor jogador que eu já tinha conhecido. Muitas vezes empatávamos, mas ele sempre ganhava de mim em certos títulos, principalmente jogos de tiro. Afinal, era sua área de domínio.

Eu não sabia quem Aech era na vida real, mas tinha a impressão de que sua vida em casa não era muito boa. Assim como eu, ele parecia passar todos os momentos que conseguia no OASIS. E apesar de nunca termos nos encontrado pessoalmente, ele havia me dito, mais de uma vez, que eu era seu melhor amigo, por isso concluí que ele era tão solitário e retraído quanto eu.

– O que você fez quando saiu daqui ontem à noite? – ele perguntou, entregando o outro controle do Intellivision para mim. Havíamos passado algumas horas na sala de bate-papo na noite anterior, assistindo a velhos filmes japoneses de monstros.

– Nada – eu disse. – Fui para casa e cuidei de uns clássicos operados por moeda.

– Desnecessário.

– É. Mas eu estava a fim. – Não perguntei o que ele tinha feito na noite anterior, e ele não deu nenhum detalhe. Sabia que ele provavelmente tinha ido ao Gygax ou a algum lugar igualmente bacana, para fazer algumas buscas e levantar uns PEs. Só não queria dizer. Aech podia passar muito tempo isolado, seguindo as pistas e procurando a Chave de Cobre. Mas ele nunca se gabava para mim nem me ridicularizava por não ter dinheiro suficiente para me transportar para lugar nenhum. E nunca me ofendia oferecendo o empréstimo de alguns créditos. Era uma regra não explícita entre os caça-ovos: se você fosse sozinho, não queria nem precisava de ajuda nenhuma, de ninguém. Os caça-ovos que quisessem ajuda entravam para um clã, e Aech e eu concordávamos que os clãs eram para idiotas e maria-vai-com-as-outras. Já tínhamos jurado que continuaríamos sozinhos para sempre. Às vezes ainda conversávamos sobre o ovo, mas essas conversas eram sempre discretas e tomávamos o cuidado de não falar sobre detalhes.

Quando derrotei Aech três vezes seguidas no Tron: Deadly Discs, ele jogou longe o controle do Intellivision com raiva e pegou uma revista do chão. Era uma edição antiga da *Starlog*. Reconheci Rutger Hauer na capa, numa foto promocional de *O Feitiço de Áquila*.

– *Starlog*, hein? – perguntei, assentindo com aprovação.

– É. Eu fiz o download de todas as edições do arquivo do Hatchery. Ainda estou vendo todas. Li uma matéria ótima sobre *A Batalha de Endor*.

– Feito para a televisão. Lançado em 1985 – eu disse. Uma de minhas especialidades eram as trivias sobre *Guerra nas Estrelas*. – Um lixo completo. Um ponto bem baixo na história do Guerra.

– Isso é o que você acha, bundão. Tem uns momentos bacanas.

– Não – eu disse, negando com a cabeça. – Não tem. Consegue ser pior que aquele primeiro filme de Ewok, *Caravana da Coragem*. O nome devia ser *Caravana da Bobagem*.

Aech virou os olhos e voltou a ler. Não ia morder a isca. Olhei para a capa da revista.

– Ei, posso ler quando você terminar?

Ele sorriu.

– Pra quê? Pra você poder ler a matéria sobre *O Feitiço de Áquila*?

– Talvez.

– Cara, você adora essa porcaria, não é?

– Sai fora, Aech.

– Quantas vezes você já viu essa babaquice? Sei que já me fez assistir pelo menos duas vezes. – Agora ele estava *me* provocando. Sabia que *O Feitiço de Áquila* era uma das coisas que eu não deveria gostar, mas gostava, e que já tinha assistido mais de 20 vezes.

– Eu fiz um favor deixando você assistir, babaca – eu disse. Inseri outro cartucho no console do Intellivision e comecei a jogar um jogo de Astrosmash sozinho. – Você ainda vai me agradecer. É só esperar. *O Feitiço de Áquila* é munição.

“Munição” era o termo que usávamos para classificar qualquer filme, livro, jogo, canção ou programa de televisão do qual Halliday já tinha sido fã.

– Com certeza você só pode estar brincando – Aech disse.

– Não, não estou brincando. E não me chame de Shirley.

Ele largou a revista e se inclinou para a frente.

– Certamente Halliday não era fã de *O Feitiço de Áquila*. Eu garanto.

– Cadê a prova, bobão? – perguntei.

– O cara tinha bom gosto. Só preciso dessa prova.

– Então, por favor, explique para mim por que ele comprou *O Feitiço de Áquila* em VHS e em LaserDisc. – Uma lista de todos os filmes da coleção de Halliday na época de sua morte foi incluída nos anexos do *Almanaque de Anorak*. Nós dois havíamos memorizado a lista.

– O cara era milionário! Possuía milhões de filmes, a maioria dos quais ele provavelmente nunca assistiu! Ele tinha DVDs de *Howard*, *o Super-herói* e *Krull* também. Isso não quer dizer que ele *curtia* essas coisas, babaca. E com certeza eles não são *munição*.

– Não dá pra debater isso, Homer – eu disse. – *O Feitiço de Águila* é um clássico dos anos 1980.

– Uma baita *babaquice*, isso sim! As espadas parecem ter sido feitas com papel-alumínio. E aquela trilha sonora é *um terror*. Cheia de sintetizadores. Do maldito Alan Parsons Project! Lixo puro! *Mais* que lixo. Lixo *Highlander II*.

– Ei! – fingi que lançaria o controle do Intellivision nele. – Agora você está me ofendendo! Só o elenco de *O Feitiço de Águila* torna o filme *munição*! Roy Batty! Ferris Bueller! E o cara que interpretou o professor Falken em *Jogos de Guerra*! – tentei me lembrar do nome do autor. – John Wood! Com Matthew Broderick!

– Um ponto bem baixo na carreira dos dois – ele disse, rindo. Ele adorava discutir sobre filmes antigos, mais ainda que eu. Os outros caça-ovos da sala de bate-papo já estavam se reunindo a nosso redor para ouvir. Nossas discussões costumavam ser muito divertidas.

– Você só pode estar louco! – gritei. – *O Feitiço de Águila* foi dirigido por Richard Donner, caramba! *Os Goonies*? *Superman*, o Filme? Está dizendo que *esse cara* é ruim?

– Não me importa se o diretor foi o Spielberg. É um filme de mulherzinha disfarçado com espadas e cenário. O único filme pior no gênero provavelmente é... a porcaria do *A Lenda*. Um cara que gosta de verdade de *O Feitiço de Águila* só pode ser bicha!

Todos riram. Eu estava começando a ficar um pouco irritado. Eu também era muito fã do *A Lenda*, e Aech sabia bem.

– Ah, então eu sou bicha? Você é que tem fetiche por Ewok! – tirei a *Starlog* das mãos dele e a joguei contra um pôster de *A Vingança do Jedi* na parede. – Você acha que seu amplo conhecimento da cultura Ewok vai ajudá-lo a encontrar o ovo?

– Não comece com os Endorianos de novo, cara – ele disse, levantando o dedo indicador. – Já avisei. Vou bani-lo. Juro. – Eu sabia que aquilo era uma ameaça furada, por isso estava prestes a levar o lance dos Ewoks mais a fundo, talvez criticá-lo por ter se referido a eles como “Endorianos”. Mas, naquele instante, alguém se materializou na escada. Um completo idiota que atendia pelo nome de I-r0k. Resmunguei. I-r0k e Aech frequentavam a mesma escola e assistiam a algumas aulas juntos, mas eu ainda não tinha conseguido entender por que Aech havia permitido o acesso dele ao Porão. I-r0k se gabava por ser um caça-ovo de elite, mas não passava de um influenciado insolente. Sim, ele se teletransportava muito pelo OASIS, completando buscas e aumentando o nível de seu avatar, mas não *sabia* de muita coisa. E sempre carregava um rifle enorme de plasma, maior que um carrinho de golfe. Mesmo nas salas de bate-papo, em que não se precisava de coisas assim. O cara não tinha a menor noção.

– Os bobões estão discutindo sobre o *Guerra nas Estrelas* de novo? – ele perguntou, descendo a escada e caminhando para perto das pessoas a nosso redor. – Esse assunto já está bem batido, galera.

Eu me virei para Aech.

– Se quer banir alguém, por que não começa por esse palhaço? – apertei o “reset” no Intellivision e comencei outro jogo.

– Cala a boca, Penis-ville! – I-r0k respondeu, aproveitando para dizer a pronúncia errada favorita do nome de meu avatar.

– Ele não me tira daqui porque sabe que sou da *elite*! Não é mesmo, Aech?

– Não – Aech disse, virando os olhos. – *Não é mesmo*. Você é tanto da elite como a minha avó. E ela já morreu.

– Vá se danar, Aech. Você e sua avó morta!

– Caramba, I-r0k, você sempre consegue elevar o nível de inteligência da conversa. A sala toda brilha quando você chega – eu disse.

– Sinto muito por chateá-lo, Capitão Sem Créditos – I-r0k disse. – Ei, você não deveria estar em Incipio, pedindo trocado por lá? – ele esticou o braço para pegar o outro controle do Intellivision, mas eu o peguei e joguei para Aech.

Ele fez uma careta para mim.

– Idiota.

– Babaca.

– Babaca? Penis-ville está *me* chamando de babaca? – ele se virou para os outros caras. – Esse palhaço é tão duro que precisa pegar carona pra Greyhawk e poder matar kobolds por moedas de cobre! E *eu* sou o babaca!

Isso fez alguns dos caras rirem, e senti meu rosto ficar vermelho sob o visor. Certa vez, cerca de um ano antes, cometi o erro de pegar uma carona para fora do mundo com o I-r0k para tentar ganhar alguns pontos de experiência. Depois de me deixar em uma área para busca de baixo nível em Greyhawk, o idiota me seguiu. Passei as horas seguintes matando um pequeno grupo de kobolds, esperando que eles ressurgissem, e os matei de novo, várias vezes. Meu avatar ainda era do primeiro nível na época, e essa era uma das únicas maneiras seguras de aumentar o nível. I-r0k tirou várias fotos de meu avatar naquela noite e o chamou de “Penis-ville, o Poderoso Assassino de Kobold”. Depois ele as colocou no Hatchery. Ele continuava tocando naquele assunto sempre que podia. Nunca esqueceria nada daquilo.

– Isso mesmo, eu disse que você é babaca, babaca – fiquei em pé e o encarei. – Você é um idiota ignorante que não sabe

de nada. Só porque é do nível 14, não quer dizer que é um caça-ovo. Você precisa ter um pouco de *conhecimento* pra isso.

– É isso aí – Aech disse, concordando. Trocamos um toque de punhos. Mais risadinhas dos presentes, agora para I-r0k.

I-r0k nos olhou com cara feia por um momento.

– Certo, vamos ver quem é o babaca aqui – ele disse. – Olhem só, meninas. – Sorrindo, ele pegou um objeto de seu inventário e o ergueu. Era um velho jogo de Atari 2600, ainda fechado. Cobriu o título de propósito com a mão, mas eu reconheci a arte da capa. Era um desenho de um homem e uma mulher jovens em roupas gregas antigas, os dois empunhando espadas. Atrás deles havia um minotauro e um cara de barba com um tapa-olho. – Você sabe o que é isto, espertalhão? – I-r0k disse, me desafiando. – Vou até dar uma dica... É um jogo do Atari, lançado como parte de um concurso. Trazia diversos quebra-cabeças, e quem os solucionasse podia ganhar um prêmio. Parece familiar?

I-r0k sempre tentava nos impressionar com alguma pista ou alguma informação a respeito de Halliday que ele acreditava ter sido o primeiro a descobrir. Os caça-ovos adoravam brincar de descobrir tudo sozinhos e sempre estavam tentando provar ter mais conhecimento que qualquer outra pessoa. Mas I-r0k era muito ruim naquilo.

– Você está de brincadeira, né? – perguntei. – Só agora descobriu a série Swordquest?

I-r0k ficou sem jeito.

– Você está segurando o Swordquest: Earthworld – continuei. – O primeiro jogo da série Swordquest. Lançado em 1982. – Sorri. – Sabe me dizer o nome dos próximos três jogos da série?

Ele estreitou os olhos. Foi pego de surpresa. Como eu disse, ele não sabia de nada.

– Alguém mais? – perguntei, abrindo a pergunta aos outros. Os caça-ovos do grupo se entreolharam, mas ninguém disse nada.

– Fireworld, Waterworld e Airworld – Aech respondeu.

– Bingo! – eu disse, e nós tocamos os punhos de novo. – Apesar de o Airworld não ter sido finalizado, porque a Atari passou por períodos difíceis e cancelou o concurso antes do fim.

I-r0k rapidamente guardou o jogo.

– Você devia se juntar aos Seis, I-r0k – Aech disse, rindo. – Eles devem estar precisando de alguém com seu vasto conhecimento.

I-r0k mostrou o dedo do meio.

– Se vocês dois, bichinhas, já sabiam a respeito do concurso Swordquest, então por que nunca ouvi vocês falando a respeito?

– Por favor, I-r0k – Aech disse, balançando a cabeça. – Swordquest: Earthworld foi a sequência da Atari, não oficial, do Adventure. Todo caça-ovo que se preza sabe do concurso. Você está se entregando!

I-r0k tentou limpar sua barra.

– Certo, então, se vocês são tão espertos, quem programou todos os jogos do Swordquest?

– Dan Hitchens e Tod Frye – eu disse. – Tente me perguntar alguma coisa difícil.

– Tenho uma pra você – Aech interrompeu. – Quais eram os prêmios que a Atari deu ao vencedor de cada concurso?

– Ah! – eu disse. – Essa é boa... Vamos ver... O prêmio para o concurso Earthworld foi o Talismã da Penúltima Verdade. Era de ouro maciço encrustado de diamantes. O cara que ganhou, se me lembro bem, mandou derreter o talismã para pagar a faculdade.

– Isso, isso – Aech disse. – Pare de enrolar. E os outros dois?

– Não estou enrolando. O prêmio do Fireworld foi o Cálice de Luz e o prêmio do Waterworld era para ser a Coroa da Vida, mas nunca foi entregue, por causa do cancelamento do concurso. A mesma coisa com o prêmio do Airworld, que era para ser uma Pedra Filosofal.

Aech sorriu e batemos as mãos duas vezes. Ele, então, disse:

– E se o concurso não tivesse sido cancelado, os vencedores das primeiras quatro rodadas teriam competido pelo grande prêmio, a Espada do Feiticeiro.

Assenti.

– Os prêmios foram todos mencionados nos gibis do Swordquest que vinham com os jogos. Gibis que por acaso podem ser vistos na sala do tesouro na cena final do *Convite de Anorak*, por falar nisso.

A multidão começou a aplaudir. I-r0k baixou a cabeça, envergonhado.

Desde que eu havia me tornado um caça-ovo, estava claro para mim que Halliday havia se inspirado no concurso Swordquest para o concurso que lançou. Eu não fazia ideia se ele havia pegado os enigmas de lá também, mas eu havia estudado os jogos e suas soluções detalhadamente, só para garantir.

– Tudo Bem. Vocês venceram – I-r0k disse. – Mas vocês dois precisam ter vida, está na cara.

– E você, está na cara que precisa encontrar um novo passatempo. Porque está claro que você não tem inteligência e disciplina para ser um caça-ovo – eu disse.

– Sem dúvida – Aech concordou. – Procure fazer um pouco de *pesquisa*, I-r0k. Sabe, já ouviu falar da Wikipédia? É gratuita, bobão.

I-r0k se virou e caminhou na direção das caixas compridas de gibis encostadas no outro lado da sala, como se tivesse perdido o interesse na conversa.

– Beleza – ele disse, olhando para trás. – Se eu não passasse tanto *tempo off-line, transando*, provavelmente saberia a mesma quantidade de coisas inúteis que vocês dois sabem.

Aech o ignorou e se virou para mim.

– Quais eram os nomes dos gêmeos que apareciam nos gibis do Swordquest?

– Tarra e Torr.

– Caramba, Z! Você é o cara!

– Obrigado, Aech.

Uma mensagem apareceu em meu display, informando que o sinal de três minutos tinha acabado de tocar na sala de aula. Eu sabia que Aech e I-r0k estavam vendo o mesmo alerta, porque nossas escolas tinham os mesmos horários.

– Hora de começar mais um dia de aprendizado – Aech disse, levantando-se.

– Droga – I-r0k disse. – Até depois. – Ele me mostrou o dedo do meio, e então seu avatar desapareceu quando ele saiu da sala de bate-papo. Os outros caça-ovos começaram a sair e desaparecer também, até que sobramos apenas Aech e eu.

– Na boa, Aech – comecei –, por que permite que aquele trouxa fique aqui?

– Porque é divertido ganhar dele no videogame. E a ignorância dele me dá esperança.

– Como assim?

– Porque se a maioria dos outros caça-ovos for como o I-r0k, isso quer dizer que você e eu temos chance de vencer o concurso.

Dei de ombros.

– Acho que é uma boa maneira de ver as coisas.

– Quer me encontrar hoje à noite de novo? Perto das 7? Tenho algumas coisas pra fazer, mas preciso riscar alguns itens da minha lista de vídeos a assistir. Uma maratona de Spaced, talvez?

– Claro que sim – eu disse. – Pode contar comigo.

Fizemos o logout ao mesmo tempo, bem na hora em que o último sinal começou a tocar.

OS OLHOS DO MEU AVATAR SE ABRIRAM E EU ESTAVA DE VOLTA NA SALA DE aula de História Mundial. Os assentos a meu redor estavam tomados por outros alunos, e nosso professor, o sr. Avenovich, estava se materializando na frente da sala. O avatar do sr. A era corpulento e com barba e parecia um professor de universidade. Ostentava um sorriso contagiante, usava óculos de aros grossos e um casaco de lã com proteções de couro no cotovelo. Quando falava, sempre parecia estar lendo um trecho de Dickens. Eu gostava dele. Era um bom professor.

É claro que não sabíamos quem era o sr. Avenovich, nem onde ele morava. Não sabíamos seu nome verdadeiro, nem mesmo se “ele” era um homem, de fato. Por mim, ele podia bem ser uma mulher inúte vivendo em Anchorage, no Alasca, que tivesse adotado aquela aparência e voz para fazer com que os alunos aceitassem bem suas aulas. Mas, por algum motivo, eu suspeitava de que o avatar do sr. Avenovich tinha a mesma cara e a mesma voz da pessoa que o operava.

Todos os meus professores eram bem bacanas. Diferentemente de seus colegas do mundo real, a maioria dos professores de escola pública do OASIS parecia gostar muito do que fazia, provavelmente porque não tinha de passar metade do tempo agindo como babás e disciplinadores. O software OASIS tomava conta disso, mantendo os alunos calados e sentados. Os professores só precisavam lecionar.

Também era bem mais fácil para os professores virtuais prender a atenção de seus alunos, porque ali, no OASIS, as salas de aula eram como *holodecks*. Os professores podiam levar os alunos a excursões virtuais todos os dias, sem sair da escola.

Durante nossa aula de História Mundial naquela manhã, o sr. Avenovich carregou um simulador que suportava uma pessoa por vez, para que nossa sala pudesse testemunhar a descoberta do túmulo de Tutancâmon, realizada por arqueologistas no Egito em 1922 d.C. (Um dia antes, nós havíamos visitado o mesmo local em 1334 a.C. e havíamos visto o império de Tutancâmon em toda a sua glória.)

Na aula seguinte, de Biologia, viajamos por um coração humano e o observamos batendo por dentro, como naquele filme antigo, *Viagem Fantástica*.

Na aula de Arte, passeamos pelo Louvre enquanto todos os avatares usavam boinas engraçadas.

Na aula de Astronomia, visitamos todas as luas de Júpiter. Subimos na superfície vulcânica de Io enquanto nossa professora explicava como a lua havia se formado. Enquanto ela falava, Júpiter crescia atrás dela, preenchendo metade do céu, com seu Grande Ponto Vermelho aparecendo lentamente acima de seu ombro esquerdo. Então, ela estalou os dedos e nos vimos na lua Europa, discutindo a possibilidade de vida extraterrestre sob sua crosta congelada.

Passei o intervalo sentado em um dos campos verdes que margeavam a escola, observando a cena simulada enquanto comia uma barra de proteínas, usando meu visor. Era melhor que olhar para o lado de dentro de meu esconderijo. Eu era um último anista, por isso tinha permissão de sair daquele mundo durante o intervalo se quisesse, mas não tinha dinheiro sobrando.

Acessar o OASIS era gratuito, mas viajar dentro dele, não. Na maior parte do tempo, eu não tinha créditos suficientes para me transportar para fora daquele mundo e depois voltar a Ludus. Quando o sinal tocava, os alunos que tinham coisas para fazer no mundo real saíam do OASIS e desapareciam. O restante saía daquele mundo para outro. Muitos alunos possuíam veículos interplanetários. Os estacionamentos das escolas de Ludus eram repletos de óvnis, TIE fighters, aeronaves antigas da Nasa, Vipers da *Battlestar Galactica* e outras espaçonaves tiradas de todos os filmes e programas de ficção científica que se pode imaginar. Todas as tardes, eu ficava no gramado diante da escola e observava com inveja aquelas naves tomando o céu, partindo para explorar as infinitas possibilidades da simulação. Quem não tinha uma espaçonave, costumava pegar carona com um amigo ou caminhava até o terminal de transporte mais próximo, à procura de alguma discoteca, ginásio de esporte ou show de rock fora daquele mundo. Mas não eu. Eu não ia a lugar algum. Estava preso em Ludus, o planeta mais tedioso de todo o OASIS.

O OASIS (*Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation*), ou Simulação Imersiva Sensorial Ontologicamente Antropocêntrica, era um baita lugar.

Quando o OASIS foi lançado, tinha apenas algumas centenas de planetas para os usuários explorarem, todos criados por programadores e artistas da GSS. Os ambientes dele envolviam de tudo, desde espada e feitiçaria a cidades com tema *ciberpunk*, passando por campos cheios de zumbis pós-apocalipse. Alguns planetas eram criados com detalhes mínimos. Outros eram gerados de modo randômico a partir de uma série de *templates*. Todos eram habitados por muitos NPCs (*nonplayer characters* ou “personagens que não jogam”) artificialmente inteligentes, seres humanos, animais, monstros, alienígenas e andróides controlados por computador com os quais os usuários do OASIS podiam interagir.

A GSS também havia pré-licenciado mundos virtuais de seus competidores, por isso o conteúdo que já tinha sido criado

para os jogos, como Everquest e World of WarCraft, foi repassado ao OASIS e cópias de Norrath e Azeroth foram incluídas ao catálogo crescente de planetas OASIS. Outros mundos virtuais logo copiaram isso, desde o Metaverse ao Matrix. O universo *Firefly* ficava ancorado em um setor adjacente ao da galáxia do *Guerra nas Estrelas*, com uma detalhada recriação do universo *Jornada nas Estrelas* no setor adjacente a ele. Os usuários poderiam se transportar de um lado a outro em seus mundos fictícios favoritos. Middle Earth. Vulcan. Pern. Arrakis. Magrathea. Disc-world, Mid-World, Riverworld, Ringworld. Mundos dentro de mundos.

Por questões de zona e navegação, o OASIS havia sido dividido igualmente em 27 “setores” em forma de cubos, cada um deles contendo centenas de planetas diferentes. (O mapa tridimensional de todos os 27 setores lembrava um brinquedo dos anos 1980, chamando Cubo Mágico. Como a maioria dos caça-ovos, eu sabia não se tratar de uma coincidência.) Cada setor tinha exatamente 10 horas-luz de extensão, ou cerca de 10,8 bilhões de quilômetros. Então, se você estivesse viajando à velocidade da luz (a velocidade mais rápida obtida por qualquer espaçonave dentro do OASIS), podia ir de um lado de um setor a outro em exatamente dez horas. Esse lance de percorrer longas distâncias não era barato. Eram raras as espaçonaves que conseguiam viajar à velocidade da luz, e todas precisavam de combustível para funcionar. Cobrar das pessoas pelo combustível virtual que acionava suas espaçonaves virtuais era uma das maneiras pelas quais a Gregarious Simulation Systems obtinha lucro, já que o acesso ao OASIS era gratuito. Mas a principal fonte de ganhos da GSS vinha das taxas de teletransporte. O teletransporte era a maneira mais rápida de viajar, mas também a mais cara.

Viajar dentro do OASIS não era só caro, mas também perigoso. Cada setor era dividido em muitas zonas diferentes que variavam de tamanho e formato. Algumas zonas eram tão grandes que englobavam vários planetas, enquanto outras cobriam apenas alguns quilômetros da superfície de um único mundo. Cada zona tinha uma combinação única de regras e parâmetros. A mágica funcionava em algumas zonas e não em outras. A mesma coisa a respeito da tecnologia. Se você seguisse com sua nave à base de tecnologia em uma zona onde a tecnologia não funcionasse, seus motores falhavam assim que cruzasse a fronteira. Então teria de contratar um feiticeiro de barba grisalha com uma barcaça espacial movida a feitiço para voltar para uma zona de tecnologia.

Zonas duplas permitiam o uso de mágica e de tecnologia, e as zonas nulas não permitiam o uso de nenhuma. Havia zonas pacifistas nas quais nenhum combate entre jogadores era permitido, e zonas de combate onde era cada um por si.

Era preciso ter cuidado ao entrar em uma nova zona ou setor. Era preciso estar preparado.

Mas, como já disse, eu não tinha esse problema. Estava preso na escola.

Ludus havia sido projetada como um local de aprendizado, por isso o planeta havia sido criado sem um único portal de busca ou zona de jogos em sua superfície. A única coisa que se via ali eram milhares de escolas idênticas, separadas por campos verdes e extensos, parques perfeitamente conservados, rios, riachos e florestas vastas criadas por *template*. Não havia castelos, calabouços nem fortalezas no espaço para meu avatar explorar, e não havia vilões, monstros ou alienígenas com os quais brigar, e não havia tesouro nem itens mágicos para eu roubar.

Isso era muito chato, por muitos motivos.

Realizar buscas, lutar contra NPCs e reunir tesouro eram as únicas maneiras com as quais um avatar de baixo nível como eu podia ganhar pontos de experiência (XP). Ganhar XP era a maneira de aumentar o nível de poder de seu avatar, além da força e das habilidades.

Muitos usuários do OASIS não se importavam com o nível de poder de seu avatar nem com os aspectos da simulação. Só utilizavam o OASIS para entretenimento, negócios, compras e para interagir com os amigos. Esses usuários simplesmente evitavam entrar em qualquer zona de jogos ou de confronto, onde seus avatares indefesos de primeiro nível podiam ser atacados por NPCs ou outros jogadores. Quem se mantivesse em zonas seguras, como o Ludus, não tinha de se preocupar com a possibilidade de seu avatar ser roubado, sequestrado ou morto.

Eu detestava estar preso em uma zona segura.

Se quisesse encontrar o ovo de Halliday, sabia que teria de me aventurar por setores perigosos do OASIS. E se não fosse forte ou não estivesse bem armado para me defender, não permaneceria vivo por muito tempo.

Nos últimos cinco anos, eu havia conseguido, lenta e gradualmente, levar meu avatar ao terceiro nível. Isso não tinha sido fácil. Pegava caronas para fora do mundo com outros alunos (na maior parte das vezes, Aech), que por acaso estivessem indo a um planeta no qual meu avatar covarde conseguiria sobreviver. Pedia a eles que me deixassem perto de uma zona de jogos de nível iniciante e passava o restante da noite ou do fim de semana matando orcs, kobolds ou algum outro tipo de monstro que fosse fraco demais para me matar. A cada NPC que meu avatar derrotava, eu ganhava alguns poucos pontos de experiência e, geralmente, algumas moedas de cobre ou prata deixadas por meus inimigos assassinados. Essas moedas eram instantaneamente convertidas em créditos, que eu usava para pagar as taxas de teletransporte para voltar a Ludus, geralmente um pouco antes de o último sinal da escola tocar. Às vezes, mas não sempre, um dos NPCs que eu matava soltava um item. Foi assim que consegui a espada, o escudo e a armadura de meu avatar.

Eu havia parado de pegar carona com Aech no fim do ano escolar anterior. O avatar dele agora estava acima do nível

treze, e por isso ele quase sempre ia a um planeta que não era seguro para meu avatar. Ele não se importava em me deixar em algum mundinho no caminho, mas se eu não conseguisse créditos suficientes para pagar a minha volta a Ludus, acabaria preso em algum outro planeta e perderia as aulas. Não era um bom pretexto. Já tinha acumulado tantas desculpas esfarrapadas que corria o risco de ser expulso. Se isso acontecesse, eu teria de devolver meu console e meu visor do OASIS, cedidos pela escola. Pior ainda, seria transferido de volta para a escola do mundo real para terminar o último ano. Não podia correr esse risco.

Então, naqueles dias, eu raramente saía de Ludus. Estava preso ali, e preso no terceiro nível. Ter um avatar de terceiro nível era uma vergonha gigantesca. Nenhum dos outros caça-ovos levava uma pessoa a sério, a menos que ela estivesse, pelo menos, no décimo nível. Apesar de eu sempre ter sido um caça-ovo, todos ainda me consideravam um novato. Era mais que frustrante.

Desesperado, eu havia tentado conseguir um emprego de meio período para depois da aula, apenas para ganhar uns trocados. Eu me candidatei a muitos empregos de programação e apoio tecnológico (a maioria deles de construção, codificando partes das lojas e escritórios do OASIS), mas sem sucesso. Milhões de *adultos* com diploma universitário não conseguiam um emprego desse. A Grande Recessão estava agora entrando em sua terceira década, e o desemprego ainda batia recordes. Até mesmo os restaurantes e lanchonetes de meu bairro tinham uma lista de espera de dois anos para candidatos.

Assim, eu ficava preso na escola. Eu me sentia como uma criança dentro do maior centro de fliperama sem nenhuma moeda, sem poder fazer nada além de andar por ali vendo os outros meninos brincar.



DEPOIS DO ALMOÇO, FUI PARA MINHA AULA PREFERIDA, A DE ESTUDOS AVANÇADOS do OASIS. Era uma eletiva do último ano na qual aprendíamos a respeito da história do OASIS e de seus criadores. Uma aula muito fácil.

Nos últimos cinco anos, eu havia dedicado todo o meu tempo livre para aprender o máximo que podia a respeito de James Halliday. Estudei sua vida, conquistas e interesses exaustivamente. Mais de uma dezena de biografias de Halliday tinham sido publicadas nos anos seguintes a sua morte, e eu havia lido todas elas. Diversos documentários também tinham sido feitos sobre ele, e eu também os havia estudado. Assim como todas as palavras que Halliday havia escrito, eu também tinha jogado todos os videogames criados por ele. Eu fazia anotações, escrevendo todos os detalhes que pudessem estar relacionados à Caça. Mantinha tudo em um caderno (que comecei a chamar de meu “diário do Graal”, depois de ter assistido ao terceiro filme *Indiana Jones*).

Quanto mais aprendia a respeito da vida de Halliday, mais o idolatrava. Ele era um deus entre os geeks, uma ùber divindade nerd no nível de Gygax, Garriott e Gates. Ele saiu de casa depois de terminar o ensino médio levando apenas sua inteligência e imaginação, e as usou para alcançar fama mundial e reunir uma vasta fortuna. Ele havia criado uma realidade totalmente nova que agora oferecia uma válvula de escape para a maioria da humanidade. E, para coroar, havia transformado seu testamento no maior jogo de videogame de todos os tempos.

Eu passava a maior parte do tempo na aula de Estudos Avançados do OASIS irritando nosso professor, o sr. Ciders, apontando erros em nosso livro e levantando o dedo para fazer alguma pergunta a respeito de Halliday que julgasse interessante. Depois das primeiras semanas de aula, o sr. Ciders passou a me chamar apenas quando ninguém mais sabia a resposta para sua pergunta.

Naquele dia, ele estava lendo trechos do livro *O Homem-Ovo*, uma biografia de Halliday que eu já tinha lido quatro vezes. Enquanto ele dava as explicações, precisei me controlar para não interrompê-lo e falar todos os detalhes muito importantes do livro que não tinham sido mencionados. Mas procurei memorizar cada omissão, e quando o sr. Ciders começou a recontar a infância de Halliday, mais uma vez tentei desvendar os segredos que podia, analisando o estranho modo de vida de Halliday e as estranhas dicas que ele havia escolhido deixar.



James Donovan Halliday nasceu no dia 12 de junho de 1972, em Middletown, Ohio. Era filho único. Seu pai era um operador de máquinas alcoólatra e a mãe, uma garçonete bipolar.

Em todos os aspectos, James foi um garoto inteligente, mas sem habilidades de convívio social. Sentia grande dificuldade para se comunicar com as pessoas a seu redor. Apesar de sua óbvia inteligência, não era bom aluno, porque grande parte de sua atenção era voltada para computadores, gibis, romances de fantasia e ficção, filmes e, acima de tudo, videogames.

Um dia, no final do ensino fundamental, Halliday estava sentado sozinho no refeitório lendo um manual de Dungeons & Dragons. O jogo o fascinava, mas ele nunca o havia jogado, porque nunca havia tido amigos com quem brincar. Um menino em sua sala, chamado Ogden Morrow, percebeu o que Halliday estava lendo e o convidou para participar de uma das sessões semanais de encontro D&D que aconteciam em sua casa. Ali, no porão de Morrow, Halliday foi apresentado a um grupo de “megageeks” como ele. Eles o aceitaram imediatamente como um deles, e pela primeira vez em sua vida James Halliday teve um círculo de amigos.

Ogden Morrow acabou se tornando sócio de Halliday, seu colaborador e melhor amigo. Posteriormente, muitos relacionariam a parceria de Morrow e Halliday com as de Jobs e Wozniak ou Lennon e McCartney. Era uma parceria destinada a alterar o curso da história.

Aos 15 anos, Halliday criou seu primeiro videogame, A Busca de Anorak. Ele o programou em BASIC em um computador TRS-80 Color que havia recebido no Natal anterior (apesar de ter pedido aos pais um Commodore 64, um pouco mais caro). A Busca de Anorak era um jogo de aventura ambientado em Chthonia, o mundo de fantasia que Halliday havia criado para sua campanha Dungeons & Dragons no ensino médio. Anorak era o apelido que Halliday recebeu de uma aluna britânica de intercâmbio no ensino médio. Ele gostava tanto do nome Anorak que o deu a seu personagem favorito do D&D, o mago

poderoso que mais tarde figurou em muitos de seus videogames.

Halliday criou A Busca de Anorak por diversão, para mostrar a seus amigos do grupo D&D. Todos se viciaram no jogo e perderam muitas horas tentando resolver os complexos enigmas e quebra-cabeças. Ogden Morrow convenceu Halliday de que A Busca de Anorak era melhor que a maioria dos jogos de videogame do mercado e o incentivou a tentar vendê-lo. Ele ajudou Halliday a criar uma arte de capa simples para o jogo e, juntos, copiaram A Busca de Anorak em dezenas de disquetes 5¼", que depois eles colocavam dentro de envelopes plásticos transparentes, com uma fotocópia das instruções. Eles começaram a vender o jogo na prateleira de software da loja de artigos de computação da região. Logo já não estavam mais conseguindo fazer cópias com rapidez suficiente para suprir a demanda.

Morrow e Halliday decidiram abrir a própria empresa de videogames, a Gregarious Games, que inicialmente funcionava no porão de Morrow. Halliday programou novas versões de A Busca de Anorak para os computadores Atari 800XL, Apple II e Commodore 64, e Morrow começou a divulgar anúncios do jogo na contracapa de diversas revistas de computação. Seis meses depois, A Busca de Anorak tornou-se um best-seller nacional.

Halliday e Morrow quase não se formaram no ensino médio, porque passaram a maior parte do último ano trabalhando no A Busca de Anorak II. E em vez de entrarem para a faculdade, os dois concentraram toda a sua energia na nova empresa, que havia se tornado grande demais para o porão de Morrow. Em 1990, a Gregarious Games se mudou para seu primeiro escritório de verdade, localizado dentro de um shopping mal frequentado em Columbus, Ohio.

Na década seguinte, a pequena empresa ingressou na indústria com tudo, lançando uma série de jogos de ação e aventura, todos com gráficos inovadores criados por Halliday. A Gregarious Games estabeleceu um novo padrão para os jogos de imersão, e sempre que eles lançavam um novo título davam um passo à frente no que era possível na indústria de hardware.

O gorducho Ogden Morrow era naturalmente carismático e cuidava de todos os assuntos de negócio e relações públicas da empresa. Em todas as conferências da Gregarious Games, Morrow sorria com sua barba mal aparada e óculos de aros grossos, usando seu dom natural para propaganda exagerada e hipérbole. Halliday parecia ser o oposto de Morrow de todas as maneiras. Ele era alto, pálido e muito tímido, e preferia ficar longe dos holofotes.

Os funcionários da Gregarious Games durante esse período dizem que Halliday com frequência se fechava em seu escritório, onde programava sem parar, geralmente ficando sem comer, dormir ou ter contato com pessoas por dias ou até semanas.

Nas poucas ocasiões em que Halliday concordava em dar entrevistas, seu comportamento era sempre bizarro, mesmo para os padrões de um criador de games. Mostrava-se agitado, alheio e tão incapaz de se relacionar que os entrevistadores costumavam ir embora com a impressão de que ele tinha algum problema mental. Halliday falava com tanta rapidez que suas palavras geralmente não eram compreendidas, e ele tinha um riso esquisito e agudo, mais estranho ainda porque geralmente ele era o único que sabia *do que* estava rindo. Quando ficava entediado durante uma entrevista (ou conversa), costumava se levantar e sair sem dizer nada.

Halliday tinha muitas obsessões bem conhecidas. Entre as principais, videogames clássicos, romances de ficção científica e fantasia e filmes de todos os gêneros. Ele também era aficionado pelos anos 1980, a década na qual viveu a adolescência. Parecia que Halliday esperava que todos a seu redor compartilhassem das mesmas obsessões e com frequência atacava quem não pensava da mesma maneira. Era conhecido por demitir funcionários antigos que não reconheciam um diálogo de um filme que ele citava ou algum de seus desenhos, gibis ou videogames. (Ogden Morrow sempre recontratava o funcionário, geralmente sem Halliday perceber.)

Conforme os anos passavam, as habilidades de convivência social já prejudicadas de Halliday pareciam piorar ainda mais. (Diversos estudos psicológicos exaustivos foram feitos a respeito dele após sua morte, e sua obsessão com a rotina e a atenção que dedicava a algumas áreas de interesse obscuras levaram muitos psicólogos a concluir que Halliday devia sofrer de síndrome de Asperger ou de alguma outra forma de autismo intenso.)

Apesar de suas excentricidades, ninguém questionava o gênio de Halliday. Os jogos que ele havia criado eram viciantes e extremamente populares. Ao final do século XX, Halliday era reconhecido como o maior designer de videogame de sua geração e, como diziam, de todos os tempos.

Ogden Morrow era um programador brilhante, mas seu verdadeiro talento era o interesse nos negócios. Além de colaborar nos jogos da empresa, ele criou as primeiras campanhas de marketing e o esquema de distribuição de programas, com ótimos resultados. Quando a Gregarious Games finalmente foi a público, suas ações subiram sem parar.

Em 13 anos, Halliday e Morrow já estavam multimilionários. Compraram mansões na mesma rua. Morrow comprou um Lamborghini, tirou longas férias e viajou pelo mundo. Halliday comprou e restaurou um dos DeLoreans originais usados nos filmes *De Volta para o Futuro*, continuou passando quase o tempo todo grudado a um teclado de computador e usou a fortuna recém-reunida para formar o que seriam as maiores coleções particulares de videogames clássicos do mundo, bonecos do *Guerra nas Estrelas*, lancheiras antigas e gibis.

No ápice do sucesso, a Gregarious Games pareceu adormecer. Diversos anos se passaram, durante os quais eles não

lançaram nenhum jogo novo. Morrow fez anúncios codificados, dizendo que a empresa estava trabalhando em um projeto ambicioso que faria com que eles partissem para uma direção totalmente nova. Surgiram rumores de que a Gregarious Games estava desenvolvendo um jogo de computador novo e que aquele projeto secreto estaria exaurindo rapidamente os recursos financeiros da empresa. Também havia indícios de que Halliday e Morrow tinham investido a maior parte de suas fortunas no novo empreendimento da empresa. Começaram a dizer que a Gregarious Games estava correndo risco de falir.

E então, em dezembro de 2012, a Gregarious Games se rebatizou como Gregarious Simulation Systems, e sob esse novo nome eles lançaram o carro-chefe, o único produto que a GSS lançaria: o OASIS.

O OASIS mudaria a maneira como as pessoas viviam, trabalhavam e se comunicavam. Transformaria o entretenimento, as redes sociais e até as políticas globais. Apesar de inicialmente ser comercializado como um novo tipo de jogo on-line de múltiplos jogadores, o OASIS logo se desenvolveu e se tornou um novo modo de vida.



Antes do OASIS, os jogos on-line de múltiplos jogadores estavam entre os primeiros ambientes sintéticos compartilhados. Eles permitiam que milhares de jogadores coexistissem simultaneamente dentro de um mundo simulado, ao qual se conectavam via Internet. O tamanho geral desses ambientes era realmente pequeno, em geral, um mundo único ou uma dezena de pequenos planetas. O OASIS continha centenas (e às vezes milhares) de mundos em alta resolução 3D para as pessoas explorarem, e cada um deles era organizado com detalhes gráficos meticulosos, com insetos, folhas, grama, vento e padrões do clima. Os usuários podiam se mover por esses planetas e nunca ver o mesmo terreno duas vezes. Mesmo em sua versão mais primitiva, o escopo da simulação era assombroso.

Halliday e Morrow se referiam ao OASIS como uma “realidade de fonte aberta”, um universo on-line maleável que qualquer pessoa podia acessar por meio da Internet, usando seu computador ou console de videogame. Era possível acessar e instantaneamente escapar da confusão do dia a dia. Era possível criar um indivíduo totalmente novo para si, com controle total sobre a aparência e o som emitido aos outros. No OASIS, os gordos podiam se tornar magros; os feios, belos; e os tímidos, extrovertidos. Ou vice-versa. Era possível mudar nome, idade, sexo, raça, altura, peso, voz, cor do cabelo e estrutura óssea. Ou se podia deixar de ser um humano e se tornar elfo, ogro, alienígena ou qualquer outra criatura da literatura, dos filmes ou da mitologia.

No OASIS, qualquer pessoa podia se tornar quem e o que quisesse ser, sem revelar sua verdadeira identidade, porque o anonimato era garantido.

Os usuários também podiam alterar o conteúdo dos mundos virtuais dentro do OASIS, ou criar outros totalmente novos. A presença on-line de uma pessoa deixava de se limitar a um site ou perfil de rede social. No OASIS, era possível criar seu próprio planeta particular, construir uma mansão virtual nele, mobiliá-la e decorá-la como quisesse e convidar alguns milhares de amigos para uma festa. E esses amigos podiam estar em dezenas de fusos horários diferentes, espalhados pelo mundo.

As chaves para o sucesso do OASIS eram as duas novas partes de interface que a GSS havia criado, ambas necessárias para acessar a simulação: o visor OASIS e as luvas virtuais.

O visor sem fio de tamanho único do OASIS era um pouco maior que um par de óculos escuros. Usava lasers não prejudiciais para levar o surpreendente ambiente real do OASIS para dentro das retinas de quem o usasse, entrando totalmente em seu campo de visão no mundo on-line. O visor estava anos-luz à frente dos óculos grandes de realidade virtual disponíveis antes daquela época e representava uma mudança de paradigma na tecnologia virtual-realidade – como acontecia com as luvas virtuais leves do OASIS, que permitiam que os usuários controlassem diretamente as mãos de seus avatares e interagissem com seu ambiente simulado como se estivessem dentro dele, de fato. Ao pegar os objetos, abrir portas e dirigir, as luvas virtuais faziam o usuário sentir esses objetos e superfícies irreais como se de fato estivessem na sua frente. As luvas permitiam, como dizia o anúncio da TV, “esticar a mão e tocar o OASIS”. Juntos, o visor e as luvas tornavam a entrada no OASIS uma experiência diferente de qualquer outra coisa que existia, e quando as pessoas o experimentavam não paravam mais.

O software que controlava a simulação, o novo OASIS Máquina de Realidade, de Halliday, também representava um grande avanço tecnológico. Ele conseguia superar limitações que atrapalhavam as realidades simuladas anteriores. Além de restringir o tamanho geral de seus ambientes virtuais, os simuladores anteriores eram forçados a limitar a população virtual, geralmente para alguns milhares de usuário por servidor. Se pessoas demais acessassem ao mesmo tempo, a simulação se

tornava muito lenta e os avatares congelavam enquanto o sistema tentava continuar. Mas o OASIS utilizava um tipo novo de servidor, tolerante a falhas, que podia obter mais poder de processamento de todos os computadores conectados a ele. Na época de seu lançamento, o OASIS era capaz de manter até 5 milhões de usuários simultâneos, sem atrasos e sem possibilidade de queda de sistema.

Uma grande campanha de marketing promoveu o lançamento do OASIS. Os anúncios de televisão, de outdoors e de Internet mostravam um oásis verdejante, com palmeiras e piscina de água cristalina, cercado por um amplo deserto.

O novo empreendimento da GSS tornou-se um enorme sucesso desde o primeiro dia. O OASIS era aquilo com que as pessoas sonhavam havia décadas. A “realidade virtual” que elas vinham esperando havia tanto tempo finalmente estava ali, e melhor ainda do que o imaginado. O OASIS era uma velha utopia on-line, um *holodeck* para a casa. Seu ponto alto? Era *gratuito*. A maioria dos jogos on-line da época gerava lucro cobrando uma assinatura mensal dos usuários para acesso. A GSS cobrava apenas uma taxa única de registro de 25 cents, pela qual oferecia uma conta OASIS vitalícia. Os anúncios usavam sempre a mesma chamada: OASIS – o maior videogame já criado, e custa apenas 25 cents.

Numa época de confusão social e cultural, quando a maior parte da população do mundo desejava fugir da realidade, o OASIS oferecia isso de forma barata, legal, segura e não viciante (comprovado cientificamente). A crise de energia contribuiu muito para a popularidade do OASIS. Os preços exorbitantes do petróleo e das viagens aéreas e automobilísticas eram altos demais para o cidadão comum, e o OASIS tornou-se a única saída pela qual as pessoas podiam pagar. Conforme a era da energia barata e abundante terminava, a pobreza e a preocupação começaram a se espalhar como um vírus.

Todos os dias, cada vez mais pessoas tinham motivo para procurar consolo dentro da utopia virtual de Halliday e Morrow.

Todas as empresas interessadas em estabelecer uma loja dentro do OASIS tinham de alugar ou comprar uma propriedade virtual (que Morrow chamou de “propriedade surreal”) da GSS. Prevendo isso, a empresa reservou o Setor Um como a área de negócios da simulação e começou a vender e alugar milhões de quarteirões de propriedade surreal ali. Shoppings do tamanho de cidades foram erguidos num piscar de olhos, e lojas se espalharam pelos planetas, tomando-os por completo. O desenvolvimento urbano nunca foi tão fácil.

Além dos bilhões de dólares que a GSS reuniu vendendo terra que nem sequer existia, ela ganhava muito dinheiro vendendo objetos e veículos virtuais. O OASIS tornou-se uma parte tão significativa da vida das pessoas que os usuários estavam sempre mais que dispostos a abrir mão de dinheiro de verdade para comprar acessórios para seus avatares: roupas, móveis, casas, carros voadores, espadas mágicas e armas. Esses itens não eram nada além de números 1 e 0 arquivados nos servidores OASIS, mas também eram símbolos de status. A maioria dos itens custava apenas alguns créditos, mas como eles não custavam nada para o OASIS fabricar, eram apenas lucro. Mesmo em meio a uma recessão econômica constante, o OASIS permitia que os norte-americanos continuassem a manter seu passatempo favorito: as compras.

O OASIS rapidamente se tornou a plataforma mais popular da Internet, tanto que os termos “OASIS” e “Internet” aos poucos se tornaram sinônimos. E o sistema operacional OASIS, tridimensional e fácil de usar, que a GSS distribuía gratuitamente, era o mais usado no mundo.

Logo, bilhões de pessoas do mundo todo estavam trabalhando e brincando no OASIS diariamente. Algumas delas se encontravam, apaixonavam-se e se casavam sem nunca ter pisado no mesmo continente.

As linhas de distinção entre a identidade real de uma pessoa e a de seu avatar começaram a se misturar.

Era o despertar de uma nova era, na qual a maioria da raça humana passava todo o tempo livre dentro de um videogame.

O RESTANTE DO MEU DIA NA ESCOLA PASSOU COM RAPIDEZ ATÉ MINHA ÚLTIMA aula. Latim.

A maioria dos alunos tinha aulas de um idioma estrangeiro que um dia pudessem usar, como mandarim, hindi ou espanhol. Eu havia decidido fazer latim porque James Halliday havia estudado latim. Ele também utilizava palavras e frases em latim em seus primeiros jogos de aventura. Infelizmente, mesmo com as infinitas possibilidades do OASIS à disposição, minha professora de latim, a sra. Rank, ainda tinha dificuldade para tornar as aulas interessantes. E naquele dia ela estava revisando um monte de verbos que eu já tinha memorizado, por isso quase imediatamente percebi que me distraía.

Enquanto uma aula ocorria, a simulação impedia os alunos de acessar qualquer dado ou programa que não fosse autorizado pelo professor, para que eles não assistissem a filmes, jogassem ou conversassem entre eles em vez de prestar atenção à aula. Felizmente, durante meu segundo ano, descobri um bug no software on-line da biblioteca da escola, e, ao explorá-lo, conseguia acessar qualquer livro da biblioteca virtual, incluindo o *Almanaque de Anorak*. Então, sempre que me sentia entediado (como naquele momento), eu o colocava no display e lia meus trechos favoritos para passar o tempo.

Nos últimos cinco anos, o *Almanaque* havia se tornado minha bíblia. Como a maioria dos livros naquela época, só estava disponível em formato eletrônico. Mas eu queria poder ler o *Almanaque* noite ou dia, mesmo durante uma das quedas de energia frequentes na pilha, por isso consertei uma velha impressora que havia sido descartada e a utilizei para imprimir uma cópia. Eu o coloquei em um velho fichário de três furos que mantinha na mochila e o estudei até conhecer todas as palavras de cor.

O *Almanaque* tinha milhares de referências aos livros, programas de TV, filmes, músicas, romances gráficos e videogames de Halliday. A maioria dos itens tinha mais de 40 anos e, assim, cópias digitais gratuitas deles podiam ser baixadas do OASIS. Se havia algo de que eu precisava que não estava disponível legalmente de graça, quase sempre o conseguia usando o Guntorrent, um programa de compartilhamento de arquivos usados por caça-ovos do mundo todo.

Quando o assunto era a minha pesquisa, eu não fazia as coisas da maneira mais simples. Nos últimos cinco anos, eu havia me ocupado de ler a lista inteira de recomendações dos caça-ovos. Douglas Adams. Kurt Vonnegut. Neal Stephenson. Richard K. Morgan. Stephen King. Orson Scott Card. Terry Pratchett. Terry Brooks. Bester, Bradbury, Haldeman, Heinlein, Tolkien, Vance, Gibson, Gaiman, Sterling, Moorcock, Scalzi, Zelazny. Li todos os livros de cada um dos autores preferidos de Halliday.

E não parei por aí.

Também assisti a todos os filmes a que ele se referia no *Almanaque*. Se fosse um dos favoritos de Halliday, como *Jogos de Guerra*, *Os Caça-Fantasmas*, *Academia de Gênios*, *Minha Vida é um Desastre* ou *A Vingança dos Nerds*, eu o assistia mais de uma vez até memorizar todas as cenas.

Devorava cada um aos quais Halliday se referia como “As trilologias sagradas”: as trilologias de *Guerras nas Estrelas* (as originais e as prequelas, nessa ordem), *O Senhor dos Anéis*, *Matrix*, *Mad Max*, *De Volta para o Futuro* e *Indiana Jones*. (Halliday, certa vez, disse que preferia fingir que os outros filmes *Indiana Jones*, a partir de *O Reino da Caveira de Cristal*, não existiam. Eu costumava concordar.)

Também absorvi todas as filmografias de cada um de seus diretores prediletos: Cameron, Gilliam, Jackson, Fincher, Kubrick, Lucas, Spielberg, Del Toro, Tarantino. E, claro, Kevin Smith.

Passei três meses estudando todos os filmes adolescentes de John Hughes e memorizando as falas de todos os diálogos.

*Apenas os fracos se entregam. Os fortes sobrevivem.*

Posso dizer que não perdi nada.

Estudei o Monty Python. E não apenas o *Santo Graal*. Todos os seus filmes, álbuns e livros, e todos os episódios das séries originais da BBC. (Incluindo aqueles dois episódios “perdidos” que eles fizeram para a televisão alemã.)

Eu não ia deixar passar nada.

Não ia deixar de perceber o óbvio.

Em algum momento, comecei a exagerar.

Na verdade, posso ter começado a ficar meio louco.

Assisti a todos os episódios de *O Grande Herói Americano*, *Águia de Fogo*, *Esquadrão Classe A*, *Super Máquina*, *Um Robô em Curto Circuito* e *Muppet Show*.

E você deve estar se perguntando: e *Os Simpsons*?

Eu conhecia mais sobre Springfield que sobre a minha própria cidade.

*Jornada nas Estrelas*? Sim, eu fiz a minha lição de casa. *TOS*, *TNG*, *DS9*. Até *Voyager* e *Enterprise*. Assisti a todos eles

em ordem cronológica. Os filmes também. *Tudo na mira*.  
Fiz um intensivo dos desenhos das manhãs de sábado dos anos 1980.  
Aprendi o nome de todos os malditos Gobot e Transformers.  
*Elo Perdido; Thundarr, o Bárbaro; He-Man; Schoolhouse Rock!; G.I. Joe...* Eu conhecia todos eles. *Porque saber já é metade da batalha*.  
Quem era meu amigo quando as coisas ficavam ruins? *H. R. Pufnstuf*.  
Japão? Eu sabia alguma coisa sobre o Japão?  
Sim, e como. Anime e figuras. *Godzilla, Gamera, Star Blazers, Os Gigantes do Espaço e Força G. Go, Speed Racer, Go*.  
Eu não era um diletante.  
Não estava brincando.  
Memorizei todos os trejeitos de Bill Hicks.  
Música? Bem, conhecer todas as músicas não foi fácil.  
Demorei um tempo.  
Os anos 1980 foram uma década comprida (dez longos anos), e Halliday não parecia ter um gosto muito específico. Ele ouvia tudo. Então eu também ouvia. Pop, rock, new wave, punk, heavy metal. Desde The Police a Journey até R.E.M. e The Clash. Conheci tudo.  
Fiz o download da discografia completa do They Might Be Giants em menos de duas semanas. Do Devo demorou um pouco mais.  
Assisti a muitos vídeos no YouTube de meninas geeks bonitinhas tocando covers dos anos 1980 no uquelele. Tecnicamente, aquilo não fazia parte de minha pesquisa, mas, não sei explicar por que, eu tinha um forte fetiche por meninas geeks bonitinhas tocando uquelele.  
Eu memorizava letras de músicas. Letras tolas, de bandas como Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard e Pink Floyd.  
Continuei.  
Varava as noites, ou, como se diz em inglês, *burned the midnight oil*.  
Você sabia que Midnight Oil era uma banda australiana, com um sucesso de 1987 chamado “Beds Are Burning”?  
Eu estava obcecado. Não ia parar. Minhas notas eram um terror. Eu nem ligava.  
Li todos os gibis que Halliday colecionava.  
Não permitiria que ninguém questionasse meu compromisso.  
Muito menos quando o assunto era videogame.  
Os videogames eram minha área de especialização.  
Minha especialização especial.  
Minha categoria dos sonhos no *Jeopardy*.  
Eu fazia o download de todos os jogos mencionados ou aos quais se fazia referência no *Almanaque*, de Akalabeth a Zaxxon. Jogava todos eles até ficar craque, e então passava para o seguinte.  
Você se surpreenderia com o tanto de pesquisa que se pode fazer quando não se tem vida. Doze horas por dia, sete dias por semana, é muito tempo de estudo.  
Joguei todos os jogos e conheci todas as plataformas de videogames. Clássicos, operados com moedas, computador, console e de mão. Aventuras com textos, atiradores e RPGs. Jogos clássicos escritos no século passado. Quanto mais difícil fosse finalizar um jogo, mais eu gostava dele. Conforme fui jogando essas relíquias clássicas, noite após noite, ano após ano, descobri que tinha talento para elas. Conseguia dominar a maioria dos títulos de ação em poucas horas e não havia um jogo de aventura ou RPG que eu não conseguisse desvendar. Nunca li nenhuma instrução nem códigos divulgados. Tudo me vinha naturalmente. E eu era melhor ainda nos velhos jogos de fliperama. Sempre que me encontrava na zona de um clássico intenso, como o Defender, eu me sentia muito bem, no topo, ou como um tubarão deve se sentir ao percorrer o fundo do mar. Pela primeira vez, eu soube o que era ser talentoso em alguma coisa. Ter um dom.  
Mas não foi a minha pesquisa em filmes antigos, gibis ou videogames que havia fornecido minha primeira dica de verdade. Esta tinha surgido enquanto eu estudava a história dos jogos de RPG antigos, com papel e caneta.



Reimpressos na primeira página do *Almanaque de Anorak* estavam os versos que Halliday havia recitado no vídeo do



convite.

*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*

A princípio, essa parecia ser a única referência direta ao concurso no *Almanaque* todo. Mas então, escondida entre todas as postagens do diário e os textos a respeito da cultura pop, descobri uma mensagem oculta.

Espalhada pelo texto do *Almanaque* havia uma série de letras grifadas. Cada uma delas tinha um “pontinho” quase invisível em seu contorno. Eu havia notado aqueles pontinhos um ano depois da morte de Halliday. Estava lendo minha cópia impressa do *Almanaque* na época, e assim, a princípio, pensei que os pontinhos não passavam de pequenas imperfeições de impressão, talvez por causa do papel ou da impressora antiga que eu havia usado para imprimir o livro. Mas quando analisei a versão eletrônica do livro disponibilizada no site de Halliday, vi os mesmos pontos exatamente nas mesmas letras. E ao dar um zoom nas letras, os pontos apareciam, claros como o dia.

Halliday os havia colocado ali. Ele havia marcado aquelas letras por um motivo.

Havia 118 letras com pontos espalhadas pelo livro. Anotando-as na ordem em que apareciam, descobri que elas formavam uma frase. Quase morri de ansiedade ao escrever em meu diário do Graal:

*A Chave de Cobre espera os exploradores  
Em uma tumba repleta de horrores  
Mas você tem muito a aprender  
Se acredita merecer  
Um lugar entre os ganhadores*

Outros caça-ovos também tinham descoberto essa mensagem escondida, é claro, mas todos eram espertos o suficiente para não contar a ninguém. Pelo menos por um tempo. Cerca de seis meses depois de eu ter descoberto a mensagem, um calouro do MIT também a descobriu. Seu nome era Steven Pendergast, e ele decidiu que teria seus 15 minutos de fama contando à imprensa sobre sua “descoberta”. As entrevistas que ele deu a sites de notícias da Internet se estenderam por um mês, apesar de ele não ter a primeira dica a respeito do sentido da mensagem. A partir de então, ir a público com uma dica ficou conhecido como “dar uma de Pendergast”.

Quando a mensagem tornou-se conhecida por todos, os caça-ovos a apelidaram de “O Enigma”. O mundo inteiro já sabia sobre aquilo havia quase quatro anos, mas ninguém conseguia entender seu real sentido, e a Chave de Cobre ainda não tinha sido encontrada.

Eu sabia que Halliday havia usado, com frequência, enigmas parecidos em muitos de seus jogos, e cada um desses enigmas fazia sentido no contexto do jogo. Por isso, dediquei uma parte inteira do meu diário do Graal para decifrar o Enigma, linha por linha.

*A Chave de Cobre espera os exploradores.*

Essa frase parecia bem direta. Não havia nenhum sentido oculto que eu conseguisse detectar.

*Em uma tumba repleta de horrores.*

Essa frase era mais complicada. À primeira vista, parecia significar que a chave estava escondida em uma tumba em algum lugar, repleta de coisas horripilantes. Mas então, durante minha pesquisa, descobri um suplemento antigo do Dungeons & Dragons chamado Tumba dos Horrores, publicado em 1978. Assim que vi o título, tive certeza de que o Enigma era uma referência a ele. Halliday e Morrow haviam jogado Dungeons & Dragons Avançado durante todo o ensino médio, além de outros jogos de RPG, como GURPS, Champions, Car Wars e Rolemaster.

*Tumba dos Horrores* era um livreto fino chamado “módulo”. Continha mapas e descrições detalhadas de um labirinto subterrâneo repleto de zumbis. Os jogadores do D&D podiam explorar o labirinto com seus personagens enquanto o mestre lia o módulo e os guiava pela história, descrevendo tudo o que viam e encontravam ao longo do caminho.

Conforme eu aprendia mais a respeito de como jogar aqueles RPGs, percebi que um módulo D&D era o equivalente primitivo a uma busca no OASIS. E os personagens D&D eram como os avatares. De certo modo, aqueles jogos de RPG tinham sido as primeiras simulações de realidade virtual, criadas muito antes de os computadores serem poderosos o bastante para realizar o trabalho. Naquela época, se você quisesse escapar para outro mundo, tinha de criá-lo sozinho, usando cérebro, papel, lápis, dados e alguns livros de instruções. Esse tipo de realização me deixava maluco. Mudava a



perspectiva toda que eu tinha a respeito da Caça ao Easter Egg de Halliday. A partir dali, comecei a ver a Caça como um módulo complexo do D&D. E Halliday sem dúvida era o mestre dungeon, mesmo que agora estivesse controlando o jogo do além.

Encontrei uma cópia digital do módulo Tumba dos Horrores, de 67 anos, dentro de um antigo arquivo FTP. Enquanto eu o estudava, comecei a desenvolver uma teoria: em algum lugar do OASIS, Halliday havia recriado a Tumba dos Horrores e havia escondido a Chave de Cobre dentro dela.

Passei os meses seguintes estudando o módulo e memorizando todos os mapas e descrições das salas, prevendo o dia em que finalmente descobriria onde estava localizada. Mas aí é que estava o problema: o Enigma não parecia dar nenhuma dica que revelasse *onde* Halliday havia escondido o maldito objeto. A única dica parecia ser *mas você tem muito a aprender se acredita merecer um lugar entre os ganhadores*.

Recitei aquelas palavras diversas vezes até sentir vontade de gritar de frustração. *Muito a aprender*. Sim. Sem problemas. Tenho muito a aprender a respeito *do quê?*

Havia, literalmente, milhares de mundos no OASIS, e Halliday poderia ter escondido sua recriação da Tumba dos Horrores em qualquer um deles. Procurar em todos os planetas, um por um, demoraria muito tempo. Mesmo se eu tivesse os meios para isso.

Um planeta chamado Gygax no Setor Dois parecia um local óbvio onde começar a procurar. Halliday havia codificado o planeta sozinho e o havia batizado em homenagem a Gary Gygax, um dos criadores do Dungeons & Dragons e autor do módulo original de Tumba dos Horrores. De acordo com a Caçapídia (enciclopédia dos caça-ovos), o planeta Gygax era coberto por recriação de módulos antigos de D&D, mas a Tumba dos Horrores não era um deles. Não parecia existir uma recriação da Tumba ou de qualquer outro mundo temático D&D no OASIS. Os caça-ovos haviam virado todos aqueles planetas de cabeça para baixo e varrido cada centímetro de sua superfície. Se uma recriação de Tumba dos Horrores estivesse escondida em um deles, teria sido encontrada e acessada muito tempo antes.

Então, a tumba tinha de estar escondida em outro lugar. E eu não fazia ideia de onde. Mas eu disse a mim mesmo que se continuasse procurando e continuasse realizando a pesquisa, logo saberia o que fosse preciso para encontrar o esconderijo da tumba. Na verdade, provavelmente era o que Halliday quis dizer com *você tem muito a aprender se acredita merecer um lugar entre os ganhadores*.

Se algum outro caça-ovo fizesse a mesma interpretação que fiz do Enigma até então, eles seriam espertos o suficiente para se calarem. Eu nunca tinha visto nenhuma postagem a respeito da Tumba dos Horrores em nenhum fórum dos caça-ovos. Percebi, claro, que aquilo podia se dever ao fato de minha teoria a respeito do antigo módulo D&D ser tão furada e sem sentido.

Assim, continuei a observar, ler, ouvir e estudar, preparando-me para o dia em que finalmente encontraria a dica que me levaria à Chave de Cobre.

E finalmente aconteceu. Bem na hora em que eu estava sonhando acordado na aula de latim.

NOSSA PROFESSORA, A SRA. RANK, ESTAVA EM PÉ DIANTE DA SALA, CONJUGANDO verbos em latim lentamente. Ela os disse primeiro em inglês, depois em latim, e cada palavra aparecia automaticamente no quadro atrás dela conforme ela ia falando. Sempre que estávamos fazendo a entediante tarefa de conjugar verbos, eu sempre me lembrava da letra de uma música do *Schoolhouse Rock!*: *To run, to go, to get, to give. Verb! You're what's happenin'!*

Eu estava cantarolando baixo quando a sra. Rank começou a conjugar o verbo “aprender” em latim.

– Aprender. *Discere* – ela disse. – Este deve ser fácil de lembrar, porque é parecido com a palavra “discernir”, que também quer dizer “aprender”.

Ouvi-la repetir o verbo “aprender” foi o suficiente para que eu me lembrasse do Enigma. *Mas você tem muito a aprender se acredita merecer um lugar entre os ganhadores.*

A sra. Rank prosseguiu, usando o verbo em uma frase.

– Vamos à escola para aprender – ela disse. – *Petimus scholam ut litteras discamus.*

E foi quando me dei conta. Como uma bigorna caindo do céu, bem na minha cabeça. Olhei ao redor, para meus colegas de sala. Qual grupo de pessoas tem “muito a aprender”?

Alunos. Alunos do ensino médio.

Eu estava em um planeta repleto de alunos, todos eles com “muito a aprender”.

E se o Enigma estivesse dizendo que a tumba estava escondida bem ali, em Ludus? O próprio planeta onde eu havia passado meus dias nos últimos cinco anos?

Então, eu me lembrei de que *ludus* também era uma palavra em latim, que significa “escola”. Peguei meu dicionário de latim para ter certeza quanto à definição e foi quando descobri que a palavra tinha mais que um sentido. *Ludus* podia ser “escola”, mas também podia ser “esporte” ou “jogo”.

*Jogo.*

Caí da cadeira dobrável, fazendo barulho ao bater no chão do meu esconderijo. Meu console do OASIS captou o movimento e tentou fazer meu avatar cair no chão da sala de latim, mas o software de conduta impediu que ele se movesse e um aviso apareceu no display: POR FAVOR, MANTENHA-SE SENTADO DURANTE A AULA!

Tentei não ficar muito ansioso. Podia estar apenas chegando a conclusões precipitadas. Havia centenas de escolas particulares e universidades localizadas em outros planetas dentro do OASIS. O Enigma podia estar se referindo a um deles. Mas não era o que eu achava de fato. Ludus fazia mais sentido. James Halliday havia doado bilhões para financiar a criação do sistema de ensino público do OASIS ali, como uma maneira de demonstrar o enorme potencial do OASIS como ferramenta educacional. E antes de sua morte Halliday havia criado uma fundação para garantir que o sistema de ensino público do OASIS sempre tivesse o dinheiro de que precisava para funcionar. A Fundação Halliday de Ensino também oferecia o hardware do OASIS e acesso gratuito à Internet para crianças pobres do mundo todo, para que elas pudessem frequentar a escola dentro do OASIS.

Os próprios programadores da GSS haviam criado e construído Ludus e todas as escolas dentro dele. Então, era totalmente possível que Halliday tivesse dado o nome ao planeta. E ele também teria acesso ao código-fonte do planeta, se quisesse esconder algo ali.

As ligações não paravam de estourar em minha mente, como bombas atômicas, uma depois da outra.

De acordo com o módulo D&D original, a entrada para a Tumba dos Horrores estava escondida perto de “uma pequena colina, de topo plano, com cerca de 200 metros de largura e 300 de comprimento”. O topo da colina era coberto por grandes rochas pretas organizadas de modo que, quando vistas de muito alto, lembravam as órbitas, os orifícios das narinas e os dentes de um crânio humano.

Mas se havia uma colina como aquela escondida em algum lugar de Ludus, será que alguém já não a teria encontrado a essa altura?

Talvez não. Ludus tinha centenas de grandes florestas espalhadas em toda a sua superfície, nas grandes áreas de terra vazias que existiam entre os milhares de *campi* escolares. Algumas dessas florestas eram enormes, cobrindo dezenas de quilômetros quadrados. A maioria dos alunos nunca nem sequer havia pisado dentro delas, porque não havia nada de interessante para se fazer ou ver ali. Assim como seus campos, rios e lagos, as florestas de Ludus eram apenas paisagens geradas por computador, colocadas ali para cobrir o espaço vazio.

É claro, durante a estada longa de meu avatar em Ludus, eu havia explorado algumas das florestas que ficavam perto da escola, quando me sentia entediado. Mas elas tinham apenas milhares de árvores geradas de modo aleatório e alguns

pássaros, coelhos e esquilos. (Essas criaturas não valiam nenhum ponto de experiência quando as matávamos. Eu já tinha conferido.)

Então, era totalmente possível que em algum lugar, escondida em uma das partes grandes e inexploradas de Ludus, houvesse uma pequena colina coberta por rochas que lembrassem um crânio humano.

Tentei colocar um mapa de Ludus em meu display, mas não consegui. O sistema não permitia, porque a aula ainda estava em andamento. O esquema que eu usava para acessar os livros na biblioteca on-line da escola não funcionava para o software de atlas do OASIS.

– Merda! – exclamei frustrado. O software de conduta da sala de aula filtrou o que eu disse, então nem a sra. Rank nem meus colegas ouviram. Mas outro aviso apareceu em meu display: AVISO DE BLOQUEIO DE OBSCENIDADE E MAU COMPORTAMENTO!

Olhei para as horas no display. Faltavam exatamente 17 minutos e 20 segundos para o fim do dia escolar. Fiquei sentado ali, com a mandíbula tensa, e contei cada segundo, com a mente a mil.

Ludus era um mundo imperceptível no Setor Um. Não devia existir nada ali além de escolas, então aquele seria o último lugar onde um caça-ovo se daria ao trabalho de procurar a Chave de Cobre. Então, sem dúvida, o último lugar em que eu havia pensado em procurar, e isso, por si mesmo, provava que era um esconderijo perfeito. Mas por que Halliday teria escolhido esconder a Chave de Cobre ali? A menos que...

Ele quisesse que um aluno a encontrasse.

Eu ainda estava surpreso com aquela conclusão quando o sinal finalmente tocou. A meu redor, os outros alunos começaram a sair da sala ou desaparecer de suas carteiras. O avatar da sra. Rank também desapareceu e, dentro de poucos momentos, fiquei sozinho na sala de aula.

Abri um mapa de Ludus em meu display. Ele apareceu como um globo tridimensional diante de mim. E eu o girei com a mão. Ludus era um planeta relativamente pequeno para os padrões do OASIS, cerca de um terço do tamanho da Lua da Terra, com uma circunferência de exatamente mil quilômetros. Um único continente cobria a superfície. Não havia oceanos, apenas alguns grandes lagos aqui e ali. Como os planetas do OASIS não eram reais, não tinham de obedecer a lei da natureza. Em Ludus, era sempre dia, independentemente de onde você estivesse na superfície, e o céu estava sempre azul, perfeito, sem nenhuma nuvem. O sol permanente que iluminava o planeta não passava de uma fonte de luz virtual, programada no céu imaginário.

No mapa, os *campi* das escolas apareciam como milhares de retângulos idênticos e numerados, pontuando a superfície do planeta. Eram separados por campos verdejantes, rios, cadeias montanhosas e florestas. As florestas eram de todas as formas e tamanhos, e muitas delas cercavam algumas escolas. Do lado do mapa, abri o módulo *Tumba dos Horrores*. Na frente, havia uma ilustração simples da colina que escondia a tumba. Salvei a imagem daquela ilustração e a coloquei no canto do display.

Procurei rapidamente meus sites favoritos de compra ilegal até encontrar um plug-in de reconhecimento de imagem para o atlas OASIS. Quando fiz o download do software via Caçatorrent, precisei de mais alguns minutos para descobrir como fazer com que ele varresse a superfície toda do Ludus procurando uma colina com rochas pretas e grandes organizadas de modo a lembrar um crânio. Uma com tamanho, formato e aparência que combinasse com a ilustração do módulo da Tumba dos Horrores.

Depois de cerca de dez minutos de busca, o software destacou uma ocorrência possível.

Prendi a respiração ao colocar a imagem em close do mapa de Ludus ao lado da ilustração do módulo D&D. O formato da colina e a imagem que lembrava um crânio combinavam perfeitamente com a ilustração.

Diminuí um pouco o zoom do mapa e o puxei para trás o suficiente para confirmar que o lado norte da colina terminava em um penhasco de areia e pedras soltas. Assim como no módulo original de Dungeons & Dragons.

Dei um grito triunfante que ecoou na sala de aula vazia e ressoou nas paredes do pequeno esconderijo. Eu tinha conseguido. Consegui encontrar a Tumba dos Horrores!

Quando finalmente consegui me acalmar, fiz alguns cálculos rápidos. A colina ficava perto do centro de uma floresta grande, em forma de ameba, localizada no lado oposto de Ludus, a mais de 4 quilômetros de minha escola. Meu avatar podia correr a uma velocidade máxima de 5 quilômetros por hora, por isso eu precisaria de mais de três dias para chegar lá a pé se corresse sem parar o tempo todo. Se pudesse me teletransportar, chegaria em poucos minutos. O preço não seria alto por uma distância pequena, talvez algumas centenas de créditos. Infelizmente, ainda assim era mais que o que eu tinha em minha conta OASIS, cujo saldo era um grande zero.

Analisei as opções. Aech me emprestaria dinheiro para a taxa, mas eu não queria pedir a ajuda dele. Se eu não pudesse ir à tumba sozinho, não merecia chegar a ela. Além disso, eu teria de mentir a Aech a respeito do uso que faria do dinheiro e, como eu nunca havia pedido grana emprestada a ele antes, qualquer desculpa que eu desse faria com que ele suspeitasse.

Ao pensar em Aech, não consegui conter um sorriso. Ele ficaria maluco quando soubesse o que eu tinha descoberto. A

tumba estava escondida *a menos de 70 quilômetros da escola dele!* Praticamente no quintal dele.

Aquele pensamento trouxe uma ideia que me fez ficar em pé. Saí correndo da sala de aula e atravessei o corredor.

Eu havia encontrado uma maneira de me teletransportar para o outro lado de Ludus, e também sabia como fazer minha escola pagar por ela.

Toda escola pública do OASIS tinha um monte de times de esportes diferentes, incluindo luta, futebol, futebol americano, beisebol, vôlei e alguns outros esportes que não podiam ser praticados no mundo real, como quadribol e pega bandeira de gravidade zero. Os alunos entravam para esses times como faziam nas escolas do mundo real e jogavam usando equipamentos virtuais que exigiam que eles fizessem todos os movimentos, como chutar, correr, saltar, abaixar e assim por diante. Os times treinavam à noite, tinham torcidas organizadas e havia competições entre as escolas no Ludus. Nossa escola entregava tíquetes de teletransporte gratuitos a qualquer aluno que quisesse ir a um jogo fora da escola, para poder se sentar nas arquibancadas e torcer pela velha EPO#1873. Eu só havia aproveitado aquele benefício uma vez, quando nossa equipe de pega bandeira foi jogar contra a escola de Aech no campeonato entre EPOs.

Quando cheguei à secretaria da escola, analisei a programação de atividades e encontrei logo o que procurava. Naquela noite, nosso time de futebol americano jogaria fora de casa contra a EPO#0571, localizada a uma hora de corrida de onde a floresta da tumba ficava escondida. Selecionei aquele jogo e um tíquete de teletransporte apareceu no mesmo instante na lista do meu avatar, valendo uma viagem de ida e volta à EPO#0571.

Parei em meu armário por tempo suficiente para deixar meus livros e pegar minha lanterna, espada, escudo e armadura. Então, saí pela porta da frente e atravessei o grande gramado verde da frente da escola.

Quando cheguei à margem vermelha que marcava o limite da propriedade da escola, olhei ao redor para ter certeza de que não havia ninguém me vendo e então atravessei o limite. Ao fazer isso, o nome WADE3 acima da minha cabeça mudou para PARZIVAL. Agora que estava fora da propriedade da escola, podia usar meu nome de avatar de novo. Também podia desligá-lo totalmente, e foi o que fiz, porque queria percorrer aquele espaço sem ser reconhecido.

O terminal de transporte mais próximo ficava a uma curta distância da escola, que podia ser percorrida a pé no fim de um caminho de paralelepípedos. Era um pavilhão grande e abobadado, mantido por uma dúzia de pilares de marfim. Cada pilar ostentava um ícone OASIS de teletransporte, um “T” maiúsculo no centro de um hexágono azul. A aula havia terminado fazia poucos minutos, por isso havia um fluxo constante de avatares enchendo o terminal. Do lado de dentro, havia longas fileiras de cabines de teletransporte azuis. As cores e os formatos delas me faziam lembrar da máquina do tempo TARDIS do Doctor Who. Entrei na primeira cabine vazia que vi e as portas se fecharam automaticamente. Não precisei inserir meu destino na tela sensível ao toque porque já estava registrado em meu tíquete. Simplesmente inseri o tíquete em uma entrada e um mapa de Ludus apareceu na tela, mostrando uma linha da minha posição atual até meu destino, um ponto verde piscante ao lado da EPO#0571. A cabine instantaneamente calculou a distância que eu percorreria (462 quilômetros) e a quantia que a escola pagaria pelo transporte (103 créditos). O tíquete foi aceito, a taxa apareceu como paga e meu avatar desapareceu.

Na mesma hora apareci em uma cabine idêntica, dentro de um terminal idêntico de transporte do outro lado do planeta. Quando corri para dentro, vi a EPO#0571 partir para o sul. Era exatamente como minha escola, mas a paisagem ao redor era diferente. Vi alguns alunos da minha escola caminhando em direção ao estádio de futebol americano próximo para assistir ao jogo e torcer por nosso time. Eu não sabia exatamente por que eles se importavam com aquilo. Poderiam muito bem ter assistido ao jogo por meio do vidfeed. E os assentos vazios nas arquibancadas seriam preenchidos por NPCs fãs gerados aleatoriamente, que devorariam refrigerantes e cachorros-quentes virtuais enquanto torciam como malucos. Às vezes, eles até faziam a “ola”.

Eu já estava correndo na direção oposta, atravessando um campo todo verde que se estendia até atrás da escola. Uma pequena cadeia montanhosa podia ser vista a distância, e eu consegui ver a floresta com forma de ameba na base. Acionei o recurso de *autorun* do meu avatar, abri o inventário e escolhi três dos itens relacionados ali. Minha armadura apareceu em meu corpo, o escudo apareceu com um elástico em minhas costas e a espada apareceu em sua bainha, pendurada na lateral do meu corpo.

Eu já estava quase chegando à floresta quando meu telefone tocou. O identificador de chamadas mostrou que era Aech. Provavelmente estava ligando para saber por que eu não havia acessado o Porão ainda. Mas se eu atendesse a chamada, ele veria um vídeo ao vivo do meu avatar correndo pelo campo a toda a velocidade, com a EPO#0571 encolhendo a distância atrás de mim. Poderia esconder minha localização atual atendendo apenas com áudio, mas isso o deixaria com suspeitas. Então, deixei a ligação cair na minha caixa de mensagens de vídeo. O rosto de Aech apareceu em uma janela pequena em minha tela. Ele estava telefonando de uma arena de combate em algum lugar. Havia dezenas de avatares lutando uns contra os outros em um campo atrás dele.

– E aí, Z!? O que está fazendo? Batendo uma para *O Feitiço de Águila*? – ele sorriu. – Me dá um alô. Ainda estou querendo estourar uma pipoca e mandar ver numa maratona de *Spaced*. Está a fim? – ele desligou e sua imagem sumiu.

Enviei apenas uma mensagem de texto, dizendo que tinha um monte de lição de casa e não podia aparecer naquela noite.

Depois, peguei o módulo da *Tumba dos Horrores* e comecei a ler tudo de novo, página por página. Fiz isso de modo lento e cuidadoso, porque tinha certeza de que ali havia uma descrição detalhada de tudo que eu estava prestes a ver.

“Nos recôncavos do mundo, sob uma colina perdida e bonita, existe uma TUMBA DOS HORRORES sinistra” estava escrito na introdução. “Essa cripta do labirinto está repleta de armadilhas terríveis, monstros estranhos e ferozes, tesouros enormes e mágicos, e em algum lugar dentro dos ninhos, o malvado Demi-Lich.”

Aquela última parte me deixou preocupado. Um lich era uma criatura morta-viva, geralmente um mago incrivelmente poderoso ou um rei que havia empregado a magia negra para ligar seu intelecto a seu cadáver reanimado, conseguindo, assim, uma forma pervertida de imortalidade. Eu havia visto liches em diversos videogames e romances de fantasia. Eles deviam ser evitados a todo custo.

Analisei o mapa da tumba e as descrições de suas várias salas. A entrada da tumba ficava enterrada na lateral de um penhasco. Um túnel levava para dentro de um labirinto de 33 salas e câmaras, cada uma delas contendo diversos monstros terríveis, armadilhas mortais e tesouro (amaldiçoado). Se você conseguisse sobreviver a todas as armadilhas e encontrar o caminho para sair do labirinto, por fim chegaria à cripta de Acererak, o Demi-Lich. A câmara estava repleta de tesouro, mas se você o tocasse, o rei morto-vivo Acererak apareceria e abriria uma lata de veneno em você. Se, por um milagre, você conseguisse derrotar o lich, poderia pegar o tesouro dele e sair da masmorra. Missão cumprida, busca encerrada.

Se Halliday tivesse recriado a Tumba dos Horrores como ela era descrita no módulo, eu estaria em apuros. Meu avatar era um bobinho de terceiro nível, com armas sem magia e parcos 27 pontos. Quase todas as armadilhas e os monstros descritos no módulo poderiam me matar com facilidade. E se, de alguma maneira, eu conseguisse passar por todos eles e chegar à cripta, o ultrapoderoso lich poderia matar meu avatar em segundos, só de olhar para ele.

Mas havia algumas coisas a meu favor. Em primeiro lugar, eu não tinha muito a perder. Se meu avatar fosse morto, eu perderia a espada, o escudo, a armadura de couro e os três níveis que tinha conseguido alcançar nos últimos anos. Teria de criar um novo avatar de primeiro nível, que surgiria no local de meu último acesso, na frente do armário da escola. Mas, se fosse o caso, eu poderia voltar para a tumba e tentar de novo. E muitas vezes, todas as noites, reunindo pontos de experiência e aumentando os níveis até finalmente descobrir onde estava escondida a Chave de Cobre. (Não existia um avatar de backup. Os usuários do OASIS só podiam ter um avatar por vez. Era possível que hackers usassem visores para imitar seus padrões de retina e, assim, criar uma segunda conta para eles mesmos. Mas quem fosse pego seria banido do OASIS para sempre, e também seria desqualificado, sendo impedido de participar do concurso de Halliday. Nenhum caça-ovo queria correr um risco daqueles.)

Minha outra vantagem (esperava) era saber exatamente o que esperar quando entrasse na tumba, porque o módulo oferecia um mapa detalhado de todo o labirinto. Também me mostrava onde todas as armadilhas se encontravam, e como desarmá-las ou evitá-las. Eu também sabia quais salas tinham monstros e onde todas as armas e os tesouros estavam escondidos. A menos, é claro, que Halliday tivesse mudado as coisas por ali. Nesse caso, eu estaria perdido. Mas, naquele momento, eu estava ansioso demais para me preocupar. Afinal, eu havia acabado de fazer a descoberta mais importante de minha vida. Estava a poucos minutos do esconderijo da Chave de Cobre!

Finalmente cheguei à beira da floresta e corri para dentro. Ela era repleta de milhares de bordos perfeitos, carvalhos, abetos e lariços americanos. As árvores pareciam ter sido geradas e colocadas ali com o uso de *templates* de paisagem do OASIS, mas os detalhes acrescentados a elas eram maravilhosos. Parei para examinar uma das árvores de perto e vi formigas subindo pela casca cheia de fendas. Vi aquilo como um sinal de que estava no caminho certo.

Não havia caminho pelo meio da floresta, por isso deixei o mapa no canto da tela e o segui até a colina com topo de crânio que marcava a entrada da tumba. Estava bem ali onde o mapa mostrava, em uma grande clareira no meio da floresta. Quando entrei lá, estava com o coração na boca.

Subi a colina baixa e foi como entrar em uma ilustração do módulo de D&D. Halliday havia reproduzido tudo exatamente da mesma maneira. Doze enormes rochas pretas estavam organizadas no topo da colina do mesmo modo, lembrando os traços de um crânio humano.

Caminhei até o lado norte da colina e desci pela encosta que vi ali. Consultando o mapa do módulo, consegui identificar o ponto exato no penhasco onde a entrada para a tumba tinha de estar enterrada. E então, usando meu escudo como pá, comecei a cavar. Poucos minutos depois, revelei a boca de um túnel que levava a um corredor subterrâneo escuro. O chão do corredor era um mosaico de pedras coloridas, com um caminho longo de pedras vermelhas aberto nele. Mais uma vez, exatamente como no módulo D&D.

Movi o mapa da masmorra da Tumba dos Horrores para o canto direito superior da tela e o deixei levemente transparente. Então, prendi meu escudo nas costas e peguei a lanterna. Olhei ao redor mais uma vez para ter certeza de que ninguém me observava; e então, pegando a espada com a outra mão, entrei na Tumba dos Horrores.

AS PAREDES DO CORREDOR QUE LEVAVAM PARA DENTRO DA TUMBA ERAM COBERTAS com dezenas de pinturas esquisitas, que mostravam seres humanos escravizados, orcs, duendes e outras criaturas. Cada afresco aparecia na exata localização descrita no módulo original do D&D. Eu sabia que escondidos na superfície de pedra do chão havia diversos alçapões acionados por molas. Ao pisar em uma, ela se abria e você caía em um buraco repleto de lanças de ferro envenenadas. Mas como a localização de cada alçapão estava marcada com clareza no mapa, consegui desviar de todos eles.

Até aquele momento, tudo seguia o módulo original nos mínimos detalhes. Se tudo continuasse daquela maneira no resto do caminho, eu poderia sobreviver tempo suficiente para encontrar a Chave de Cobre. Só havia alguns monstros escondidos naquela masmorra: uma gárgula, um esqueleto, um zumbi, algumas áspides, uma múmia e o terrível demi-lich, Acererak. Como o mapa informava onde estavam todos eles, eu provavelmente conseguiria evitá-los. A menos, é claro, que um deles estivesse protegendo a Chave de Cobre. E eu já podia adivinhar quem provavelmente teria recebido tal honra.

Tentei prosseguir com cuidado, como se não tivesse ideia do que esperar. Evitando a Esfera de Aniquilamento no fim do corredor, localizei uma porta escondida ao lado da última armadilha. Ela se abriu e revelou uma pequena passagem. Minha lanterna alcançou a escuridão adiante, reluzindo contra as paredes úmidas de pedras. O ambiente ao meu redor me dava a impressão de estar em uma cena de um dos filmes baratos de espadas e feitiço, como *O Falcão Justiceiro* ou *O Príncipe Guerreiro*.

Comecei a atravessar a masmorra, sala por sala. Apesar de saber onde todas as armadilhas estavam, ainda tinha de continuar caminhando com cuidado para evitá-las. Em uma câmara escura e assustadora, conhecida como Capela do Mal, encontrei milhares de moedas de ouro e prata escondidas nos bancos, bem onde deveriam estar. Era mais dinheiro que meu avatar conseguia carregar, mesmo com a Bolsa que eu havia encontrado. Reuni o máximo de moedas de ouro que consegui e elas apareceram em meu inventário. As moedas foram automaticamente transformadas e meu contador de crédito ultrapassou 20 mil, de longe a maior quantia que eu já havia tido. E, além dos créditos, meu avatar recebeu um número igual de pontos de experiência por obter as moedas.

Adentrando cada vez mais, obtive diversos itens mágicos pelo caminho. Uma Espada Flamejante +1. Uma Pedra de Visão. Um Anel de Proteção +1. Cheguei a encontrar até uma Armadura Completa +3. Esses foram os primeiros itens mágicos que meu avatar já tinha possuído, e eles fizeram com que eu me sentisse inatingível.

Quando vesti a armadura mágica, ela se encolheu e se encaixou em meu avatar perfeitamente. Seu lado externo cromado me lembrava aquelas armaduras bacanas usadas pelos cavaleiros em *Excalibur*. Coloquei a cena na visão de terceira pessoa por alguns segundos, apenas para admirar meu avatar.

Quanto mais avançava, mais confiante me sentia. O layout e o conteúdo da tumba continuavam a bater com a descrição do módulo, em todos os detalhes. Ou melhor, até eu chegar à Sala do Trono. Era uma câmara grande e quadrada com um teto alto, repleta de enormes colunas de pedra. Um grande estrado erguido ficava no canto da sala, e sobre ele estava um trono preto, encrustado com crânios de prata e marfim.

Tudo isso combinava perfeitamente com a descrição do módulo, mas com uma diferença enorme. O trono devia estar vazio, mas não estava. Acererak estava sentado nele, olhando para mim em silêncio. Uma coroa de ouro e cheia de pó brilhava em sua cabeça. Ele apareceu exatamente como podia ser visto na capa do módulo original da *Tumba dos Horrores*. Mas de acordo com o texto, Acererak não deveria estar ali. Teria de estar esperando em uma câmara funerária, bem mais ao fundo da masmorra.

Pensei em correr, mas desisti. Se Halliday havia colocado o lich naquela sala, talvez também tivesse colocado a Chave de Cobre ali. Precisava descobrir.

Atravessei a câmara até a ponta do estrado. Dali, pude ver o lich com mais clareza. Seus dentes eram duas fileiras de diamantes pontudos organizados em um sorriso sem lábios, e um grande rubi tomava o lugar dos olhos.

Pela primeira vez desde que entrei na tumba, eu não sabia o que fazer em seguida.

Minhas chances de sobreviver a um combate com o demi-lich eram inexistentes. Minha Espada Flamejante +1 nem sequer poderia atingi-lo, e os dois rubis de suas órbitas tinham o poder de sugar a força de vida de meu avatar e matá-lo no mesmo instante. Até mesmo um grupo de seis ou sete avatares de alto nível teria dificuldade para derrotar o demi-lich.

Silenciosamente, desejei (não pela última vez) que o OASIS fosse como um jogo de aventura e que eu conseguisse salvar minha casa. Mas não era, e eu não podia. Se meu avatar morresse ali, significaria começar de novo com nada. Mas não havia motivos para hesitar naquele momento. Se o lich me matasse, eu voltaria na noite seguinte e tentaria de novo. A tumba toda seria reiniciada quando o relógio do servidor do OASIS marcasse meia-noite. Se isso acontecesse, todas as armadilhas

escondidas se reiniciariam, e o tesouro e os itens mágicos reapareceriam.

Toquei o ícone Registro no canto da tela, de modo que o que quer que acontecesse em seguida ficasse arquivado em um arquivo de vídeo que eu pudesse reproduzir e estudar posteriormente. Mas quando toquei o ícone, recebi a mensagem GRAVAÇÃO NÃO PERMITIDA. Parecia que Halliday havia desabilitado a gravação dentro da tumba.

Respirei fundo, ergui a espada, coloquei o pé direito no último degrau do estrado. Ao fazer isso, ouvi um barulho parecido com o de ossos sendo esmagados quando Acererak levantou a cabeça lentamente. Os rubis em suas órbitas começaram a brilhar com uma luz vermelha e forte. Dei muitos passos para trás, esperando que ele saltasse para me atacar. Mas ele não se levantou de seu trono. Em vez disso, abaixou a cabeça e olhou fixamente para mim com aquele olhar aterrorizante.

– Saudações, Parzival – ele disse com a voz rouca. – O que procura?

Aquilo me pegou de surpresa. De acordo com o módulo, o lich não falava. Apenas atacava, deixando-me sem opção além de matá-lo ou fugir para me safar.

– Procuro a Chave de Cobre – respondi. E então me lembrei de que estava conversando com um rei, por isso rapidamente fiz uma reverência, apoiei-me em um dos joelhos e disse: – Sua Majestade.

– Claro – Acererak disse, fazendo um sinal para que eu me levantasse. – E você veio ao lugar certo. – Ele ficou em pé e sua pele mumificada se rachou como couro velho quando ele se mexeu. Segurei a espada com mais força, esperando um ataque. – Como saberei que você é digno de obter a Chave de Cobre? – ele perguntou.

*Caramba!* O que eu deveria responder? E se eu desse a resposta errada? Ele arrancaria minha alma e me queimaria?

Quebrei a cabeça para encontrar uma resposta adequada. O melhor que consegui responder foi:

– Permita-me provar que sou digno, nobre Acererak.

O lich soltou um riso comprido e perturbador que ecoou nas paredes de pedra da câmara.

– Muito bem! – ele disse. – Você deve provar que é digno enfrentando-me em um duelo.

Eu nunca havia ouvido falar de um rei lich morto-vivo desafiar alguém para um duelo. Ainda mais em uma câmara de sepultamento subterrânea.

– Certo – eu disse de maneira hesitante. – Mas não precisaremos de cavalos para isso?

– Cavalos, não – ele respondeu, afastando-se de seu trono. – *Aves*.

Ele balançou a mão esquelética na direção do trono. Vi um breve raio de luz, acompanhado por um efeito sonoro de transformação (que eu tinha certeza ter sido tirado do velho desenho *Super Amigos*). O trono se derreteu e se transformou em um fliperama antigo com vídeo, no qual se depositavam moedas. Dois joysticks surgiram do painel de controle, um amarelo e outro azul. Eu não consegui conter um sorriso ao ler o nome no jogo: JOUST. Williams Eletrônicos, 1982.

– Ganha quem vencer dois dos três jogos – Acererak disse. – Se você vencer, devo lhe dar o que procura.

– E se *você* ganhar? – perguntei, já sabendo a resposta.

– Se eu for o vitorioso – o lich disse, com os rubis em suas órbitas ainda mais brilhantes –, você morre! – Uma bola em chamas laranja apareceu na mão direita dele. Ele a ergueu de modo ameaçador.

– Claro – eu disse. – Foi o que imaginei. Só quis ter certeza.

A bola de fogo na mão de Acererak desapareceu. Ele esticou a mão enrugada, na qual havia agora duas moedas brilhantes de 25 cents.

– Os jogos são por minha conta – ele disse. Aproximou-se da máquina e inseriu as duas moedas dentro da abertura do lado esquerdo. O jogo emitiu dois ruídos eletrônicos baixos e o contador de crédito pulou de zero para dois.

Acererak segurou o joystick amarelo do lado esquerdo do painel de controle e o envolveu com os dedos ossudos.

– Estás pronto? – ele disse.

– Sim – respondi, respirando fundo. Estalei os dedos e peguei o joystick do jogador 2 com a mão esquerda, posicionando a mão direita no botão de acionamento.

Acererak girou a cabeça da esquerda para a direita, estalando o pescoço. Parecia um galho de árvore se quebrando. Então, ele apertou o botão de dois jogadores e o duelo começou.

Joust (“Duelo”) era um jogo clássico de fliperama com uma estranha premissa. Cada jogador controla um cavaleiro armado com uma lança. O jogador 1 monta em um avestruz, enquanto o jogador 2 monta em uma cegonha. Você bate as asas para voar pela tela e “duela” com o outro jogador e também com diversos cavaleiros inimigos controlados pelo computador (todos montados em urubus). Ao se chocar com um oponente, quem estiver com a lança mais alta na tela vence o duelo. O perdedor é morto e perde uma vida. Sempre que o jogador mata os cavaleiros inimigos, seu urubu solta um ovo verde que rapidamente se abre e um novo cavaleiro inimigo surge se você não arrasar com ele a tempo. Um pterodáctilo também logo aparece para instalar o caos.

Eu não jogava aquele jogo havia mais de um ano. Era um dos jogos favoritos de Aech, e durante um tempo ele manteve uma mesa do Joust em sua sala de bate-papo. Ele sempre me desafiava para uma partida quando queria pôr fim a uma discussão ou a alguma disputa tola sobre a cultura pop. Durante alguns meses, jogamos quase todos os dias. No começo,

Aech era um pouco melhor que eu e tinha o hábito de se gabar de suas vitórias. Aquilo me irritava, por isso comecei a jogar o Joust sozinho, fazendo algumas partidas por noite contra um oponente de IA. Refinei minhas habilidades até finalmente ficar bom o suficiente para derrotar Aech, várias vezes na sequência. Depois, comecei a me gabar, saboreando minha vingança. Na última vez em que havíamos jogado, eu esfreguei a vitória na cara dele sem um pinga de dó, a ponto de ele ficar muito irritado e jurar nunca mais jogar comigo. Desde então, escolhemos o Street Fighter II para decidir nossos impasses.

Eu estava bem mais enferrujado no Joust do que pensei. Passei os primeiros cinco minutos tentando relaxar e me acostumar com os controles e com o ritmo do jogo. Durante esse tempo, Acererak conseguiu me matar duas vezes, batendo seu animal alado em mim numa trajetória perfeita. Ele mexia nos controles do jogo com a perfeição de uma máquina. E isso, claro, era exatamente o que ele era: um NPC de extrema inteligência artificial, programado pelo próprio Halliday.

Ao final de nosso primeiro jogo, os movimentos e truques que eu havia aprendido durante aquelas maratonas com Aech começaram a me ocorrer de novo. Mas Acererak não precisou se aquecer. Estava em perfeita forma desde o começo, e eu não conseguiria compensar meu rendimento ruim do início. Ele acabou com meu último homem antes mesmo de eu conseguir 30 mil pontos. Vergonhoso.

– Um já foi, Parzival – ele disse, sorrindo. – Falta mais um.

Ele não perdeu tempo me fazendo esperar e assistindo o resto de seu jogo. Simplesmente esticou o braço, encontrou o botão de desligar na parte de trás do fliperama, desligou e ligou de novo. Quando a tela terminou de mostrar a sequência de inicialização da Williams Electronics, ele apareceu com duas moedas e as inseriu na máquina.

– Estás pronto? – ele perguntou de novo, inclinando-se sobre o painel de controle.

Hesitei por um minuto e então perguntei:

– Você se importaria se mudássemos de lado? Estou acostumado a jogar na esquerda.

Era verdade. Quando Aech e eu jogávamos no Porão, eu sempre ficava do lado do avestruz. Ficar do lado direito durante o primeiro jogo havia comprometido um pouco o ritmo.

Acererak pareceu pensar em meu pedido por um instante. E então assentiu.

– Claro – ele disse. Deu um passo atrás e trocamos de lado. De repente, eu me dei conta do absurdo daquela cena: um cara usando uma armadura, em pé ao lado de um rei morto-vivo, os dois diante de um jogo de fliperama clássico. Era o tipo de imagem surreal que se esperaria ver na capa de uma edição antiga das revistas *Heavy Metal* ou *Dragon*.

Acererak apertou o botão do jogador 2, e eu fiquei focado na tela.

O segundo jogo começou ruim para mim também. Os movimentos de meu oponente eram incansáveis e precisos, e passei as primeiras ondas tentando atacar o adversário. Também me distraí com o clique incessante de seu dedo indicador esquelético enquanto ele apertava o botão de virar.

Relaxe a mandíbula e afastei meus pensamentos, esforçando-me para não pensar sobre onde estava, contra quem estava jogando ou o que estava em jogo. Tentei me imaginar no Porão, jogando contra Aech.

Deu certo. Entrei no ritmo do jogo e as coisas começaram a ficar melhores para mim. Comecei a encontrar as falhas no estilo de jogo do lich, os lapsos de sua programação. Aquilo era algo que eu havia aprendido ao longo dos anos, dominando centenas de videogames diferentes. Havia sempre um truque para derrotar um oponente controlado por computador. Num jogo como aquele, um jogador humano talentoso poderia sempre vencer a Inteligência Artificial do jogo, porque o software não podia improvisar. Poderia reagir de modo aleatório ou dentro de um número limitado de maneiras predeterminadas, com base em um número finito de condições pré-programadas. Era uma máxima nos videogames, e continuaria a ser até que os seres humanos inventassem uma inteligência artificial de verdade.

O jogo prosseguiu até o fim, mas na parte final eu já havia notado um padrão na técnica de jogo do lich. Ao mudar a direção de meu avestruz em determinado momento, consegui fazer com que ele levasse a cegonha de Acererak a se chocar com um dos urubus. Repetindo esse movimento, consegui pegar as vidas extras dele, uma por uma. Morri diversas vezes até conseguir isso, mas finalmente consegui derrubá-lo durante a décima onda, sem nenhuma outra vida a mais.

Dei um passo para trás e suspirei de alívio, sentindo gotinhas de suor escorrendo pela testa e ao redor do visor. Sequei o rosto com a manga da minha camisa, e meu avatar imitou o movimento.

– Belo jogo – Acererak disse. E então, para minha surpresa, ele estendeu a mão enrugada na minha direção. Eu a apertei, rindo nervosamente.

– É – respondi. – Bom jogo, cara. – Pensei que, de uma maneira esquisita, eu estava jogando contra Halliday. Afastei aquele pensamento, com medo de pirar.

Acererak mais uma vez pegou duas moedas de 25 cents e as inseriu na máquina.

– Agora é tudo ou nada – ele disse. – Estás preparado?

Assenti. E tomei a liberdade de apertar o botão do jogador 2 sozinho.

Nosso último jogo de desempate durou mais tempo que os dois primeiros juntos. Durante a onda final, muitos urubus



tomaram a tela e ficou difícil se mexer sem se chocar com um deles. O lich e eu nos enfrentamos pela última vez, no topo do campo, os dois apertando sem parar os botões de voo, mexendo os joysticks de um lado a outro. Acererak fez um movimento final e desesperado para me evitar e caiu um pouco demais. Sua montaria morreu em uma pequena explosão de píxeis.

A mensagem JOGADOR 2 FIM apareceu na tela e o lich soltou um gemido de ódio. Ele deu um murro na lateral da máquina, espalhando um milhão de pequenos píxeis que saltitaram pelo chão. E então se virou para mim.

– Parabéns, Parzival – ele disse, fazendo uma reverência. – Você jogou bem.

– Obrigado, nobre Acererak – respondi, resistindo ao desejo de sair pulando e balançando meu traseiro na direção dele para comemorar minha vitória. Mas apenas retribuí a reverência. Quando fiz isso, o lich se transformou em um lagarto humano alto, usando um manto preto. Eu o reconheci no mesmo instante. Era o avatar de Halliday, Anorak.

Fiquei olhando para ele, totalmente sem palavras. Durante anos os caça-ovos especularam se Anorak ainda vagava pelo OASIS, como um NPC autônomo. O fantasma de Halliday na máquina.

– Agora – o lagarto disse, falando com a voz familiar de Halliday – seu prêmio.

A câmara foi tomada pelo som de uma orquestra completa. Cornetas triunfantes logo foram acompanhadas por instrumentos de corda. Reconheci a música. Era uma das últimas trilhas do *Guerra nas Estrelas*, de John Williams, usada na cena na qual a princesa Leia dá a Luke e a Han suas medalhas (e quando Chewbacca, como você deve se lembrar, toma o controle).

Quando a música ficou mais alta, Anorak estendeu a mão direita. Ali, na palma aberta de sua mão, estava a Chave de Cobre, o item pelo qual milhões de pessoas vinham procurando nos últimos cinco anos. Quando ele a entregou para mim, a música parou e no mesmo instante ouvi um som. Eu havia acabado de ganhar 50 mil pontos de experiência, o suficiente para levar meu avatar ao décimo nível.

– Adeus, sir Parzival – Anorak disse. – Desejo boa sorte em sua busca. – E antes que eu pudesse perguntar o que viria a seguir, ou onde encontraria o primeiro portão, o avatar dele desapareceu num raio de luz, acompanhado por um efeito sonoro de teletransporte que eu sabia ter sido tirado do antigo desenho dos anos 1980, *Dungeons & Dragons*.

Fiquei em pé sozinho no estrado vazio. Olhei para a Chave de Cobre em minha mão e me senti totalmente surpreso. Ela era exatamente como tinha aparecido no *Convite de Anorak*: uma chave simples e antiga de cobre, com a parte de cima na forma oval com o número “P”. Eu a virei na mão de meu avatar, observando a luz refletir o numeral romano, e foi quando vi duas pequenas linhas de texto entalhadas no metal. Virei a chave para a luz e as li em voz alta: “*O que você procura está escondido no lixo do nível mais baixo de Daggorath*”.

Nem sequer precisei ler de novo. No mesmo instante compreendi o sentido. Eu sabia exatamente aonde precisava ir e o que teria de fazer quando chegasse lá. “Escondido no lixo” era uma referência à antiga linha TRS-80 de computadores feitos pela Tandy and Radio Shack nos anos 1970 e 1980; os usuários de computadores daquela época tinham dado ao TRS-80 o nome pejorativo de “Trash 80” (“Lixo 80”).

*O que você procura está escondido no lixo.*

O primeiro computador de Halliday tinha sido um TRS-80, com 16K de memória RAM. E eu sabia exatamente onde encontrar uma réplica daquele computador no OASIS. Todo caça-ovo sabia.

No início do OASIS, Halliday havia criado um pequeno planeta chamado Middletown, batizado em homenagem a sua cidade natal em Ohio. O planeta era o local de uma recriação meticulosa daquela cidade como era no final dos anos 1980. Halliday havia encontrado uma maneira de voltar para casa; Middletown era um de seus projetos mais adorados, e ele havia passado anos codificando-o e refinando-o. E as pessoas sabiam (pelos menos os caça-ovos) que uma das partes mais detalhadas e exatas da simulação de Middletown era a recriação da casa na qual Halliday havia passado a infância.

Nunca pude visitá-la, mas já tinha visto centenas de fotos e vídeos do local. Dentro do quarto de Halliday, havia uma réplica de seu primeiro computador, um TRS-80 Color Computer 2. Eu tinha certeza de que ele havia escondido o Primeiro Portão ali. E a segunda linha do texto gravado na Chave de Cobre instruía a chegar a ele: *do nível mais baixo de Daggorath*.

*Dagorath* era uma palavra em Sindarin, a língua dos elfos que J.R.R. Tolkien havia criado para *O Senhor dos Anéis*. A palavra *dagorath* significava “batalha”, mas Tolkien escrevia a palavra com apenas um “g”, não dois. “Daggorath” (com dois “g”) podia se referir apenas a uma coisa: um jogo de computador incrivelmente obscuro chamado *Dungeons of Daggorath*, lançado em 1982. O jogo havia sido feito apenas para uma plataforma, o TRS-80 Color Computer.

Halliday havia escrito no *Almanaque de Anorak* que o *Dungeons of Daggorath* era o jogo que o havia feito decidir que queria se tornar um designer de videogames.

E *Dungeons of Daggorath* era um dos jogos que estava dentro da caixa de sapatos ao lado do TRS-80 na recriação do quarto de infância de Halliday.

Então, tudo o que eu tinha de fazer seria me teletransportar para Middletown, ir até a casa de Halliday, sentar-me diante de seu TRS-80, jogar o jogo, chegar ao nível mais baixo da masmorra e... Era ali que eu encontraria o Primeiro Portão.

Pelo menos, essa era a minha interpretação.

Middletown ficava no Setor Sete, muito longe de Ludus. Mas eu já tinha ouro e tesouros mais que suficientes para pagar

pela taxa de teletransporte para chegar lá. Para os padrões do meu avatar, eu estava podre de rico.

Verifiquei a hora. 23h03 OST (OASIS Server Time, que também era o horário da costa leste dos Estados Unidos e Canadá). Eu tinha oito horas para chegar à escola. Devia ser suficiente. Poderia sair em busca do portão naquele mesmo momento. Se corresse, voltaria pela masmorra até a superfície, até o terminal de transporte mais próximo. Dali, eu poderia me teletransportar diretamente a Middletown. Se partisse naquele mesmo instante, poderia chegar ao TRS-80 de Halliday em menos de uma hora.

Sabia que devia dormir um pouco antes. Eu estava logado no OASIS por quase 15 horas, direto. E o dia seguinte seria sexta-feira. Eu poderia me transportar para Middletown depois da escola e assim teria o fim de semana todo para encontrar o Primeiro Portão.

Mas quem eu queria enganar? Eu não conseguiria dormir aquela noite nem assistir às aulas no dia seguinte. Precisava ir naquele instante.

Comecei a correr em direção à saída, mas parei no meio da câmara. Pela porta aberta, vi uma sombra comprida pela parede, acompanhada pelo eco de passos que se aproximavam.

Alguns segundos depois, a silhueta de um avatar apareceu na entrada. Eu estava prestes a pegar a minha espada quando percebi que ainda segurava a Chave de Cobre. Eu a enfiei em um saco de meu cinto e tirei, desajeitado, a espada da bainha. Quando ergui a arma, o avatar falou.

– QUEM É VOCÊ? – A SOMBRA PERGUNTOU. PARECIA SER A VOZ DE UMA MOÇA pronta para brigar.

Não respondi, e um avatar atarracado de uma mulher saiu das sombras e se posicionou sob a luz da tocha acesa da câmara. Ela tinha cabelos pretos e curtos como o de Joana D’Arc e aparentava não ter mais que 22 anos. Quando ela se aproximou, percebi que a conhecia. Nunca havíamos nos encontrado, mas reconheci seu rosto pelas várias fotos que ela havia postado ao longo dos anos.

Era Art3mis.

Estava usando uma armadura azul de escamas que mais parecia um efeito de ficção científica, e não uma fantasia. Trazia pistolas em coldres dos dois lados do quadril e também uma longa espada curva na bainha em suas costas. Estava usando luvas sem dedos estilo *Road Warrior* e óculos Ray-Ban. De modo geral, ela parecia adotar um *look* de menina *ciberpunk* apocalíptica de meados dos anos 1980. E eu curti demais. Uma palavra: *demais*.

Quando ela caminhou na minha direção, os saltos de suas botas de combate bateram no chão de pedra. Parou diante da minha espada, mas não abaixou a própria arma. Apenas levantou os óculos na testa do avatar – um movimento só para causar efeito, já que os óculos não afetavam a visão do jogador – e olhou para mim de cima a baixo, me encarando.

Por um momento, fiquei embaçado demais para falar. Para acabar com minha paralisia, eu me lembrei de que a pessoa por trás daquele avatar podia muito bem nem ser uma mulher. Aquela “menina”, por quem eu vinha nutrindo uma paixão cibernética por mais de três anos, podia muito bem ser um cara gordo e peludo chamado Chuck. Ao me apegar àquela ideia, consegui me concentrar em minha situação e na pergunta do momento: *o que ela estava fazendo ali?*

Depois de cinco anos de busca, eu achava extremamente improvável que tivéssemos descoberto o esconderijo da Chave de Cobre exatamente na mesma noite. Coincidência demais.

– O gato comeu sua língua? – ela perguntou. – Eu perguntei. Quem. É. Você?

Assim como ela, o nome de meu avatar não estava aparecendo. Era óbvio que eu queria permanecer anônimo, principalmente naquelas circunstâncias. Será que ela não tinha percebido?

– Muito prazer – eu disse, fazendo uma leve reverência. – Sou Juan Sánchez Villa-Lobos Ramírez.

Ela riu.

– O chefe metalurgista do Rei Carlos V, da Espanha?

– A seu dispor – respondi, sorrindo. Ela havia percebido minha referência a *Highlander* e mostrou na hora. Era Art3mis, com certeza.

– Bonitinho. – Ela olhou por cima do meu ombro, para o estrado vazio, e então voltou a olhar para mim. – Então, desembucha. Como você se saiu?

– Em quê?

– No duelo contra Acererak – ela disse, como se fosse a coisa mais óbvia do mundo.

De repente, compreendi. Não era a primeira vez que ela estava ali. Eu não tinha sido o primeiro caça-ovo a decifrar o Enigma para encontrar a Tumba dos Horrores.

Art3mis havia chegado antes. E como sabia sobre o Joust, é claro que já tinha enfrentado o lich. Mas se já tinha a Chave de Cobre, não teria motivo algum para voltar ali. Estava claro, então, que ela não tinha conseguido a chave ainda. Ela havia enfrentado o lich no Joust e ele havia sido o vencedor. E ali estava ela para tentar de novo. Talvez aquela fosse a oitava ou nona tentativa. E obviamente ela acreditava que ele também havia me derrotado.

– Olá? – ela disse, batendo o pé direito sem paciência. – Estou esperando.

Pensei em escapar. Sair correndo por ela, voltar aos labirintos e subir à superfície. Mas se eu corresse, ela podia suspeitar de que eu estava com a chave e decidir tentar me matar para pegar a peça. A superfície de Ludus era, claramente, uma zona segura no mapa do OASIS, por isso não era permitido nenhum combate entre jogadores. Mas eu não tinha como saber se a situação seria a mesma dentro daquela tumba, porque estávamos debaixo da terra, e não aparecia no mapa do planeta.

Art3mis me pareceu uma excelente oponente. Armadura no corpo. Pistolas. E aquela espada que ela levava podia ser mortal. Ainda que apenas metade das explorações que ela havia mencionado em seu blogue fosse verdade, seu avatar devia ser, no mínimo, do 15º nível. Ou mais. Se o combate entre jogadores fosse permitido ali, ela acabaria comigo em meu décimo nível.

Então, eu tinha de ir com calma. Decidi mentir.

– Fui derrotado – eu disse. – O Joust não é bem a minha especialidade.

Ela relaxou um pouco. Parecia ser a resposta esperada.

– É, eu também – ela disse de modo compreensivo. – O Halliday programou o velho rei Acererak com uma IA bem complexa, não é? Ele é muito difícil de ser derrotado.

Ela olhou para minha espada, que eu ainda empunhava de modo defensivo. – Pode abaixar isso. Não vou morder você.

Mantive a espada erguida.

– Esta tumba é uma zona de combate livre entre jogadores?

– Não sei. Você é o primeiro avatar que encontrei aqui embaixo. – Ela inclinou a cabeça levemente e sorriu. – Acho que só há uma maneira de descobrir.

Ela empurrou a espada, rápida como um raio, e fez um giro em sentido horário, girando a lâmina brilhante na minha direção, num só movimento. No último segundo, consegui erguer a minha espada para, desajeitadamente, impedir o ataque. Mas nossas espadas ficaram no ar, separadas por poucos centímetros, como se tivessem sido contidas por uma força invisível. Surgiu uma mensagem em minha tela: O COMBATE ENTRE JOGADORES NÃO É PERMITIDO AQUI!

Respirei aliviado. (Só mais tarde eu soube que as chaves não eram transferíveis. Não era possível largá-las nem entregá-las a outro avatar. E se você morresse tendo uma delas em seu poder, ela desaparecia juntamente com seu corpo.)

– Bem, agora já sabemos – ela disse, sorrindo. – Esta é uma zona sem combate. – Ela balançou a espada de novo e delicadamente a colocou na bainha de suas costas. Muito ligeira.

Embainhei a minha espada também, mas sem movimentos afetados.

– Halliday não devia querer que as pessoas brigassem pelo direito de duelar com o rei – eu disse.

– É – ela concordou, sorrindo. – Sorte sua.

– Sorte *minha*? – respondi, cruzando os braços. – Por quê?

Ela apontou para o estrado atrás de mim.

– Você deve estar quase sem pontos agora, depois de lutar contra Acererak.

Então... se Acererak vencesse no Joust, era preciso lutar contra ele. *Que bom que venci*, pensei. *Caso contrário, provavelmente estaria criando um novo avatar naquele instante.*

– Tenho pontos de sobra – eu disse. – Aquele lich foi moleza.

– É mesmo? – ela disse com suspeita. – Sou do 52º nível, e ele quase me matou todas as vezes em que tive de lutar contra ele. Tenho de estocar poções extras de cura sempre que desço aqui. – Ela olhou para mim por um momento e então disse: – Reconheço a espada e a armadura que você está usando. Você as conseguiu aqui nesta masmorra, o que quer dizer que elas são melhores que o que seu avatar tinha antes. Para mim, você parece um babaca de baixo nível, Juan Ramírez. E acho que você está escondendo alguma coisa. – Agora que sabia que ela não podia me atacar, pensei em contar a verdade. Por que não simplesmente pegar a Chave de Cobre e mostrar a ela? Mas achei melhor não. O mais inteligente seria eu me afastar dela e ir logo para Middletown enquanto ainda tinha tempo. Ela ainda não tinha a chave e talvez demorasse dias até consegui-la. Se eu já não tivesse tantas horas de prática de Joust, só Deus sabe quantas tentativas teriam de ser feitas até eu derrotar Acererak.

– Pode pensar o que quiser, She-Ra – eu disse, passando por ela. – Talvez a gente se encontre no mundo virtual outro dia. Poderemos resolver essa parada. – Acenei rapidamente. – Até mais.

– Aonde você pensa que vai? – ela perguntou, seguindo-me.

– Para casa – eu disse, ainda caminhando.

– Mas e o lich? E a Chave de Cobre? – ela apontou para o estrado vazio. – Ele vai ressurgir em alguns minutos. Quando o relógio do servidor do OASIS marcar meia-noite, a tumba toda será reinicializada. Se você esperar bem aqui, vai poder tentar derrotá-lo de novo, sem ter de passar por todas as armadilhas de novo. É por isso que tenho vindo aqui um pouco antes da meia-noite, um dia sim, outro não. Para poder fazer duas tentativas na sequência.

Esperta. Se eu não tivesse sido bem-sucedido em minha tentativa, não sabia quanto tempo teria levado para chegar àquela conclusão.

– Pensei que podíamos nos revezar jogando contra ele – eu disse. – Acabei de jogar, então vai ser sua vez à meia-noite, tudo bem? Vou voltar depois da meia-noite amanhã. Podemos alternar os dias até um de nós derrotar o lich. Não acha justo?

– Acho – ela disse, analisando-me. – Mas você deveria ficar por aqui mesmo assim. Pode ser que algo diferente aconteça se houver dois avatares aqui à meia-noite. Anorak provavelmente havia se preparado para uma contingência. Talvez duas imagens do lich aparecerão, uma para cada um de nós. Ou talvez...

– Eu prefiro jogar sozinho – eu disse. – Vamos nos revezar, ok? – Eu estava quase na saída quando ela parou em minha frente, bloqueando meu caminho.

– Venha, espere um segundo – ela disse, com a voz tranquila. – Por favor?

Eu poderia ter continuado caminhando, passado pelo avatar dela. Mas não passei. Estava desesperado para chegar a Middletown e localizar o Primeiro Portão, mas eu também estava na frente da famosa Art3mis, alguém que eu havia sonhado encontrar durante anos. E ela era ainda mais bacana pessoalmente do que eu havia pensado. Eu estava morrendo de vontade

de ficar com ela. Eu queria, como diria o poeta Howard Jones, conhecê-la bem. Se eu partisse agora, nunca a encontraria de novo.

– Olha – ela disse, olhando para as próprias botas. – Eu me desculpo por tê-lo chamado de babaca de baixo nível. Não foi legal. Eu ofendi você.

– Tudo bem. Você estava certa, na verdade. Sou apenas nível dez.

– Independentemente de qualquer coisa, você é um colega caça-ovo. E muito esperto, ou não estaria aqui. Então, quero que você saiba que eu o respeito e reconheço suas habilidades. E eu me desculpo pela conversa.

– Aceito as desculpas. Não se preocupe.

– Legal. – Ela parecia aliviada. As expressões faciais de seu avatar eram extremamente realistas, o que geralmente significa que estavam sincronizadas com as do operador e não eram controladas pelo software. Ela devia estar usando um anel caro. – Fiquei um pouco assustada por encontrá-lo aqui – ela disse. – Eu sabia que uma pessoa acabaria encontrando este lugar, por fim. Mas não tão rapidamente. Tenho vindo a esta tumba há um tempo.

– Há quanto tempo? – perguntei, meio sem esperar que ela falasse.

Ela hesitou e então começou a resmungar.

– Três semanas! – ela disse, alterada. – Tenho vindo aqui há três semanas, tentando derrotar aquele lich estúpido naquele jogo idiota! E a IA dele é ridícula! Você sabe. Eu nunca tinha nem mesmo jogado Joust antes disso, e agora está me deixando maluca! Juro que *cheguei perto* de finalmente derrotá-lo alguns dias atrás, mas então... – Ela passou os dedos pelos cabelos, frustrada. – Argh! Não consigo dormir. Não consigo comer. Minhas notas estão caindo porque estou perdendo tempo jogando Joust...

Eu estava prestes a perguntar se ela estudava ali em Ludus, mas ela continuou a falar, cada vez mais depressa, como se uma comporta tivesse sido aberta em seu cérebro. As palavras saíam livremente dela. Ela mal parava para respirar.

– ...E eu vim aqui esta noite, pensando que hoje seria o dia em que eu finalmente derrotaria o idiota e conseguiria a Chave de Cobre, mas quando cheguei aqui, vi que alguém já tinha desobstruído a entrada. Por isso percebi que meu maior medo havia finalmente se tornado verdade. Alguém havia encontrado a tumba. Então descii lá, totalmente assustada. Não fiquei muito preocupada, porque não achava que poderia derrotar Acererak na primeira tentativa, mas ainda assim... – Ela parou para respirar fundo e deixou de falar de repente.

– Sinto muito – ela disse um segundo depois. – Costumo falar sem parar quando fico nervosa. Ou animada. E agora estou um pouco dos dois, porque estava morrendo de vontade de conversar com alguém sobre tudo isso, mas é claro que não podia contar nada a ninguém, não é? Não posso simplesmente contar pra alguém que... – Ela se interrompeu de novo. – Caramba, como eu falo! Sou uma matraca. Uma falastrona.

Ela fingiu passar o zíper nos lábios, trancando-os, e jogou fora a chave imaginária. Sem pensar, fiz o gesto de pegar a chave no ar e destranquei os lábios dela. Isso fez com que ela desse uma risada solta a ponto de roncar, o que me fez rir também.

Ela era muito charmosa. Seu comportamento geek e a maneira de falar com rapidez me faziam lembrar de Jordan, meu personagem favorito de *Academia de Gênios*. Nunca havia sentido uma conexão tão instantânea com outra pessoa, nem no mundo real nem no OASIS. Nem mesmo com Aech. Eu me sentia leve.

Quando finalmente controlou o riso, disse:

– Preciso instalar um filtro para editar minha risada.

– Não, não faça isso – eu disse. – Sua risada é muito legal, na verdade – eu me surpreendia a cada palavra que dizia. – Eu também tenho uma risada boba.

*Ótimo, Wade, eu pensei. Você acabou de chamar a risada dela de “boba”. Que beleza.*

Mas ela apenas sorriu com timidez e agradeceu bem baixinho.

Senti uma vontade repentina de beijar Art3mis. Simulação ou não, não me importava. Eu estava reunindo coragem para pedir seu cartão de contato quando ela estendeu a mão.

– Esqueci de me apresentar – ela disse. – Eu sou Art3mis.

– Eu sei – eu disse, apertando sua mão. – Sou muito fã de seu blogue. Sou um leitor assíduo há anos.

– Sério? – O avatar dela pareceu corar.

Assenti. – É uma honra conhecê-la – eu disse. – Sou o Parzival. – Percebi que ainda estava segurando a mão dela e me forcei a soltar.

– Parzival, é? – Ela inclinou a cabeça levemente. – Em homenagem ao cavaleiro da Távola Redonda que encontrou o Graal, certo? Muito legal.

Assenti de novo, agora ainda mais encantado. Quase sempre eu tinha de explicar meu nome às pessoas. – E Artemis era a deusa grega da caça, certo?

– Isso! Mas o nome correto já tinha sido utilizado, por isso precisei escolher outra maneira de escrevê-lo, com um número

três no lugar do “e”.

– Eu sei – eu disse. – Você disse isso em seu blogue uma vez. Há dois anos. – Quase citei a data da postagem em questão, mas logo percebi que isso faria com que eu parecesse um doido perseguidor cibernético. – Você disse que ainda encontra bobocas que pronunciam seu nome como “Ar-três-mis”.

– É verdade – ela disse sorrindo para mim. – Eu disse, sim.

Ela estendeu a mão enluvada e me ofereceu um de seus cartões de contato. Era possível criar um cartão parecido com qualquer coisa. Art3mis havia codificado o dela de modo a parecer um boneco do *Guerra nas Estrelas* (ainda na embalagem), da fabricante de brinquedos Kenner. O boneco era um modelo de plástico de seu avatar, com o mesmo rosto, cabelos e roupas. Até com versões pequenas de suas armas e espada. Sua informação de contato estava impressa no cartão acima do boneco:

Art3mis  
Guerreira do Nível 52  
(veículo vendido separadamente)

Na parte de trás do cartão, havia links para seu blogue, e-mail e telefone.

Aquela era a primeira vez que uma garota me dava seu cartão e também, com certeza, o cartão de contato mais bacana que eu já tinha visto.

– Com certeza, este é o cartão de informações mais legal que já vi – eu disse. – Obrigado!

Entreguei a ela meu cartão, que eu havia criado de modo a parecer um cartucho do Atari 2600 Adventure, com minhas informações de contato impressas na etiqueta:

Parzival  
Guerreiro do Nível 10  
(Use com o Controlador de Joystick)

– Que legal! – ela disse olhando para o cartão. – Que design maneiro!

– Obrigado – eu disse, corando sob o visor. Eu queria pedi-la em casamento.

Coloquei o cartão dela em meu inventário, logo abaixo da Chave de Cobre. Ver a chave relacionada ali me levou de volta à realidade. O que eu estava fazendo ali, conversando com aquela menina enquanto o Primeiro Portão esperava por mim? Conferi o horário. Faltavam menos de cinco minutos para a meia-noite.

– Olha, Art3mis – eu disse –, foi ótimo conhecer você, mas vou nessa. O servidor está prestes a ser reiniciado e eu quero sair daqui antes de todas aquelas armadilhas e o morto-vivo ressurgirem.

– Ah... Tudo bem. – Ela parecia desapontada! – Provavelmente eu deveria me preparar para uma partida de Joust. Mas me deixe ajudar você com um feitiço para Curar Ferimentos Graves antes de você partir.

Não consegui impedir, pois ela colocou a mão no peito do meu avatar e murmurou algumas palavras em idioma antigo. Meu contador de pontos já estava no máximo, por isso o feitiço não teve efeito. Mas Art3mis não sabia disso. Ainda estava pensando que eu havia lutado contra o lich.

– Prontinho – ela disse, dando um passo para trás.

– Obrigado – eu disse. – Mas você não deveria ter feito isso. Somos concorrentes, não é?

– Eu sei. Mas ainda assim podemos ser amigos, certo?

– Espero que sim.

– Além disso, o Terceiro Portão ainda está longe demais. Afinal, foram necessários cinco anos para nós dois chegarmos até aqui. E se conheço a estratégia de jogo de Halliday, as coisas ficarão mais difíceis a partir daqui. – Ela falou mais baixo. – Olha, tem certeza de que não quer ficar? Aposto que nós dois podemos jogar juntos. Podemos trocar dicas do Joust. Comecei a perceber algumas falhas na técnica do rei...

Eu estava começando a me sentir um cafajeste por ter mentido para ela.

– É uma oferta muito gentil, mas preciso ir. – Procurei por uma desculpa plausível. – Tenho aula amanhã cedo.

Ela assentiu, mas sua expressão demonstrava desconfiança. E então arregalou os olhos, como se tivesse acabado de ter uma ideia. Suas pupilas começaram a se mover de um lado para outro, concentradas no espaço diante dela, e percebi que ela estava analisando algo numa janela de navegador. Alguns segundos depois, seu rosto estava contorcido de ódio.

– Seu mentiroso de uma figa! – ela gritou. – Seu trapaceiro salafrário! – Ela me mostrou a janela do navegador e a girou. Ali estava o Placar do site de Halliday. Em meio a toda aquela emoção, eu havia me esquecido de checá-lo.

Ele estava exatamente da mesma forma que estive nos últimos cinco anos, com uma diferença. O nome do meu avatar

agora ficava no topo da lista, em primeiro lugar, com uma pontuação de 10 mil ao lado; os outros nove espaços ainda traziam as iniciais de Halliday, JDH, seguidos por zeros.

– Caramba – murmurei. Quando Anorak me deu a Chave de Cobre, eu me tornei o primeiro caça-ovo da história a marcar pontos no concurso. E percebi que como o Placar podia ser visto por todo mundo, meu avatar havia acabado de ficar famoso.

Conferi o boletim de notícias apenas para ter certeza. Todos eles mostravam o nome do meu avatar. As manchetes eram do tipo: AVATAR MISTERIOSO, “PARZIVAL” FAZ HISTÓRIA E PARZIVAL ENCONTRA A CHAVE DE COBRE.

Fiquei ali, boquiaberto, forçando-me a respirar. E então Art3mis me deu um tapa que eu, claro, não senti. Ela empurrou meu avatar para trás alguns metros. – *Você o derrotou na primeira tentativa?* – ela perguntou.

Assenti com um movimento de cabeça.

– Ele ganhou o primeiro jogo, mas eu venci os outros dois. Mas foi por pouco.

– Caraaaaaammmba! – ela exclamou, cerrando os punhos. – Como conseguiu derrotá-lo em sua *primeira tentativa?* – Tive a impressão clara de que ela queria me dar um soco na cara.

– Foi pura sorte – eu disse. – Eu costumava jogar Joust o tempo todo contra um amigo meu. Por isso já tinha me preparado muito. Tenho certeza de que se você praticasse como eu...

– Por favor! – ela resmungou, levantando a mão. – Não venha me consolar, ok? – Ela emitiu um som que eu só consigo descrever como um uivo de frustração. – Não acredito nisso! Você tem ideia de que venho tentando derrotá-lo há *cinco malditas semanas?*

– Mas há um minuto você disse que eram três semanas...

– Não me interrompa! – Ela me deu mais um empurrão. – Tenho jogado Joust sem parar há mais de um mês! Tenho visto avestruzes alados em meus malditos sonhos!

– Isso deve ser ruim.

– E você simplesmente entra aqui e consegue derrotá-lo de primeira! – Ela começou a bater o punho no meio da testa e eu percebi que ela estava irritada consigo mesma, não comigo.

– Olha só – eu disse. – Foi sorte mesmo. Gosto de jogos clássicos de fliperama. É a minha especialidade. – Dei de ombros. – Pare de bater em si mesma, está bem?

Ela parou e me olhou. Depois de alguns segundos, suspirou longamente.

– Por que não era o Centipede? Ou o Pac-Man? Ou o BurgerTime? Assim, talvez eu já tivesse entrado pelo Primeiro Portão!

– Bem, eu não sei – eu disse.

Ela olhou para mim por um segundo e sorriu de modo maquiavélico. Virou-se de frente para a saída e começou a realizar uma série de gestos complexos no ar diante dela enquanto sussurrava as palavras de um cântico.

– Ei! – eu disse. – Espere um pouco. O que está fazendo?

Mas eu já sabia. Quando ela terminou de lançar seu feitiço, uma parede enorme de pedra apareceu, cobrindo totalmente a única saída da câmara. Droga! Ela havia lançado o feitiço da Barreira. Eu estava preso dentro de uma sala.

– Ah, pare com isso! – gritei. – Por que fez isso?

– Você parecia estar com muita pressa de sair daqui. Acredito que quando Anorak deu a você a Chave de Cobre, também lhe passou um tipo de pista a respeito da localização do Primeiro Portão, não é? É para lá que você está indo, certo?

– Sim – eu disse. Pensei em negar, mas para quê?

– Então, a menos que você consiga desfazer meu feitiço, e estou achando que não vai conseguir, guerreiro do décimo nível, a barreira vai mantê-lo aqui até meia-noite, quando o servidor reinicia. Todas as armadilhas que você desarmou sozinho serão reiniciadas. Isso deve fazer com que demore consideravelmente para sair.

– Sim – eu disse. – É o que vai acontecer.

– E enquanto você estiver ocupado voltando para a superfície, vou tentar de novo derrotar o Acererak. E dessa vez vou destruí-lo, e vou atrás do senhor.

Cruzei os braços. – Se o rei tem vencido há cinco semanas, o que faz você pensar que vai vencer esta noite?

– A competição traz à tona o melhor que há em mim – ela respondeu. – Sempre foi assim. E agora estou competindo pra valer.

Olhei para a barreira mágica que ela havia criado. Ela já havia passado o quinquagésimo nível, por isso aquele feitiço duraria o máximo que um feitiço costumava durar: 15 minutos. Eu só tinha de ficar ali e esperar até que ele se dissipasse.

– Você é malvada, sabia? – perguntei.

Ela sorriu e balançou a cabeça, negando. – Neutra Caótica, queridinho.

Eu sorri de volta.

– Eu ainda vou vencer você no Primeiro Portão, saiba disso?

– Provavelmente – ela disse. – Mas esse é só o começo. Você ainda tem de se livrar. E ainda há mais duas chaves para



encontrar e outros dois portões para atravessar. Tempo suficiente para eu me aproximar de você e deixá-lo comendo poeira, esperto.

– Veremos, moça.

Ela apontou para a janela que mostrava o Placar.

– Você está famoso agora – ela disse. – Sabe o que isso quer dizer, não é?

– Ainda não tive muito tempo para pensar nisso.

– Bem, eu tive. Estou pensando nisso há cinco semanas. O nome de seu avatar nesse Placar vai mudar tudo. O público vai ficar obcecado com o concurso de novo, assim como no começo. A mídia já está em polvorosa. Até amanhã, Parzival será um nome muito conhecido.

Aquela afirmação me deixou um pouco inquieto.

– Você pode se tornar famoso no mundo real também – ela disse. – Se revelar sua identidade verdadeira à imprensa.

– Não sou idiota.

– Ótimo. Porque estão em jogo bilhões de dólares, e agora todo mundo vai achar que você sabe onde encontrar o ovo. Muitas pessoas matariam por essa informação.

– Eu sei disso – eu disse. – E agradeço pela preocupação. Mas ficarei bem.

Mas não me sentia bem. Não havia pensado nisso, porque nunca tinha acreditado que um dia chegaria àquele ponto.

Ficamos ali em silêncio, observando o relógio e esperando.

– O que você faria se ganhasse? – ela perguntou de repente. – Como gastaria todo aquele dinheiro?

Já tinha pensado muito sobre *aquilo*. Sonhava acordado com a grana o tempo todo. Aech e eu havíamos feito listas absurdas de coisas que gostaríamos de comprar se ganhássemos o prêmio.

– Não sei – eu disse. – O normal, acho. Comprar uma mansão e um monte de coisas bacanas. Deixar de ser pobre.

– Uau, que sonhador – ela disse. – E depois de comprar a mansão e o “monte de coisas bacanas”, o que vai fazer com os 130 bilhões que ainda terá?

Sem querer que ela pensasse que eu era um idiota sem cabeça, impulsivamente comecei a dizer o que eu sempre havia sonhado em comprar se ganhasse. Era algo que eu nunca tinha dito a ninguém.

– Construiria uma espaçonave interestelar movida a energia nuclear na órbita da Terra – eu disse. – Daria a ela um carregamento de alimentos e água para o resto da vida, uma bioesfera autossustentável e um supercomputador carregado com todos os filmes, livros, músicas, videogames e peças de arte que a civilização humana já criou, com uma cópia do OASIS. E então, eu convidaria alguns de meus amigos mais próximos para me acompanharem, juntamente com um grupo de médicos e cientistas, e nos divertiríamos a valer. Sairíamos do sistema solar e começaríamos a procurar por um planeta parecido com a Terra, extrassolar.

Eu ainda não tinha terminado de pensar no plano, claro. Ainda havia muitos detalhes que precisavam ser elaborados.

Ela ergueu uma sobrancelha. – Isso é bem ambicioso – disse. – Mas você sabe que quase metade das pessoas deste planeta está morrendo de fome, não é? – Não detectei ironia em sua voz. Parecia que ela realmente acreditava que eu pudesse não ter consciência daquele fato.

– Sim, eu sei – eu disse de modo defensivo. – Tantas pessoas estão morrendo de fome porque estragamos o planeta. A Terra está morrendo, sabia? Está na hora de partir.

– É uma maneira bem negativa de ver as coisas – ela disse. – Se eu ganhar essa grana, vou cuidar para que todas as pessoas do planeta tenham o suficiente para comer. Quando acabarmos com a fome do mundo, poderemos pensar sobre como consertar o meio ambiente e resolver a crise de energia.

Revirei os olhos. – Claro – eu disse. – E depois desse milagre, você poderá criar geneticamente um monte de Smurfs e unicórnios para habitar o mundo perfeito que criou.

– Estou falando sério – ela disse.

– Você acha mesmo que é tão simples? – perguntei. – Que pode simplesmente assinar um cheque de 240 bilhões de dólares e resolver todos os problemas do mundo?

– Não sei. Talvez não. Mas vou tentar.

– Se você ganhar.

– Isso. Se eu ganhar.

Naquele instante, o relógio do servidor do OASIS marcou meia-noite. Percebemos isso assim que aconteceu, porque o trono reapareceu em cima do estrado, juntamente com Acererak. Ele ficou ali sem se mexer, com a mesma aparência de quando eu o vi pela primeira vez.

Art3mis olhou para ele e então para mim. Sorriu e acenou. – Até mais, Parzival.

– Até – respondi. Ela se virou e começou a caminhar na direção do estrado. Eu a chamei. – Ei, Art3mis?

Ela se virou. Por algum motivo, senti vontade de ajudá-la, apesar de saber que não deveria.

– Tente jogar do lado esquerdo – eu disse. – Foi assim que venci. Acredito que pode ser mais fácil derrotá-lo se ele estiver montado na cegonha.

Ela olhou para mim por um segundo, possivelmente tentando perceber se eu estava de brincadeira. E então assentiu e subiu no estrado. Acererak ganhou vida assim que ela pisou no primeiro degrau.

– Saudações, Art3mis. O que procura?

Não consegui ouvir a resposta dela, mas, alguns segundos depois, o trono se transformou no jogo Joust, como havia acontecido antes. Art3mis disse algo ao lich e os dois trocaram de lado, de modo que ela ficou à esquerda. E então começaram a jogar.

Eu os observei jogando a distância durante alguns minutos, até o feitiço da barreira se dissipar. Olhei para Art3mis pela última vez, abri a porta e saí correndo.

DEMOREI POUCO MAIS DE UMA HORA PARA VOLTAR PELA TUMBA E SUBIR À superfície. Assim que saí, um indicador de MENSAGENS EM ESPERA começou a piscar na minha tela. Percebi, então, que Halliday havia construído a tumba dentro de uma zona de comunicação nula, de modo que ninguém pudesse receber telefonemas, mensagens de texto ou e-mails enquanto estivesse do lado de dentro. Provavelmente para impedir que os caça-ovos ligassem para pedir ajuda ou conselho.

Chequei minhas mensagens e vi que Aech estava tentando falar comigo desde o momento em que meu nome aparecera no Placar. Ele havia chamado mais de dez vezes e também havia enviado diversas mensagens de texto perguntando o que, pelo amor de Deus, estava acontecendo e gritando em letras maiúsculas para que eu retornasse a chamada *no mesmo instante*. Assim que terminei de deletar aquelas mensagens, recebi mais uma chamada. Era Aech tentando falar comigo de novo. Decidi não atender. Mas enviei uma breve mensagem de texto, dizendo que telefonaria assim que pudesse.

Ao sair da floresta, mantive o Placar no canto da minha tela para saber imediatamente se Art3mis ganharia a partida de Joust e conseguiria a chave. Quando finalmente cheguei ao terminal de transporte e entrei na cabine mais próxima, já era mais de duas da madrugada.

Registrei meu destino na tela sensível ao toque da cabine e um mapa de Middletown apareceu na tela. Recebi a mensagem de que deveria selecionar um dos 256 terminais de transporte do planeta como ponto de chegada.

Quando Halliday criou Middletown, não havia incluído apenas uma recriação de sua cidade natal. Havia feito 256 cópias idênticas dela, espalhadas de modo homogêneo pela superfície do planeta. Eu acreditava que não importava a qual cópia de sua cidade eu fosse, por isso escolhi uma aleatoriamente, perto do equador. Então, escolhi CONFIRMAR para pagar a taxa e meu avatar desaparecer.

Um milésimo de segundo depois, eu estava dentro de uma cabine telefônica antiga, dos anos 1980, localizada dentro de uma velha estação de ônibus Greyhound. Abri a porta e saí. Foi como sair de uma máquina do tempo. Diversos NPCs se reuniam, todos vestindo roupas de meados da década de 1980. Uma mulher com um penteado gigante, que alcançava a camada de ozônio, balançava a cabeça enquanto ouvia música num walkman grandão. Um cara com uma jaqueta cinza da Members Only estava recostado na parede, mexendo num cubo mágico. Um roqueiro punk com cabelo estilo moicano estava sentado em uma cadeira de plástico, assistindo a uma reprise de *Tempo Quente (Riptide)* em uma televisão operada por moedas.

Localizei a saída e segui na direção dela, empunhando minha espada pelo caminho. Aquela superfície toda de Middletown era uma zona de combate livre, por isso eu precisava atravessá-la com cuidado.

Assim que a Caça começou, aquele planeta havia se transformado na Grande Estação Central, e todas as 256 cópias da cidade natal de Halliday haviam sido saqueadas e reviradas por caça-ovos sem fim, todos procurando as chaves e pistas. A teoria popular nos fóruns era de que Halliday havia criado diversas cópias de sua cidade natal de modo que vários avatares pudessem chegar a elas ao mesmo tempo sem brigar por causa de um único local. É claro, toda aquela busca havia dado espaço a nada. Nenhuma chave. Nenhuma pista. Nenhum ovo. Desde então, o interesse no planeta havia diminuído drasticamente. Mas alguns caça-ovos provavelmente ainda apareciam ali de vez em quando.

Se já houvesse outro caça-ovo dentro da casa de Halliday quando eu chegasse lá, meu plano era correr, roubar um carro e dirigir por 40 quilômetros (em qualquer direção) até a próxima cópia idêntica de Middletown. E depois, até a outra, até conseguir encontrar uma cópia da casa de Halliday que não estivesse ocupada.

Do lado de fora da estação, o dia estava lindo. O sol laranja-avermelhado estava baixo no céu. Apesar de eu nunca ter ido a Middletown antes, já tinha feito muitas pesquisas sobre o local, por isso eu sabia que Halliday havia codificado o planeta de modo que, independentemente de quando alguém visitasse ou de onde estivesse na superfície, fosse sempre uma tarde perfeita de final de outono, *circa* 1986.

Peguei um mapa da cidade e tracei uma rota de onde estava até a casa em que Halliday havia crescido. Estava a uma milha para o norte. Direcionei meu avatar nessa direção e comecei a correr. Olhando ao redor, fiquei surpreso com a atenção minuciosa aos detalhes. Eu havia lido que Halliday tinha feito a codificação toda sozinho, utilizando suas lembranças para recriar a cidade exatamente como era durante sua infância. Ele havia utilizado velhos mapas de rua, listas telefônicas, fotografias e filmagens como referência, para tornar tudo o mais autêntico e preciso possível.

O local me fazia lembrar muito a cidade do filme *Footloose – Ritmo Louco*. Pequena, rural e com poucos habitantes. Todas as casas pareciam incrivelmente grandes e se localizavam ridiculamente afastadas umas das outras. Fiquei surpreso ao ver que 50 anos antes, até mesmo as famílias de baixa renda tinham casa própria. Os cidadãos NPCs pareciam todos figurantes de um clipe de John Cougar Mellencamp. Vi pessoas varrendo folhas caídas, passeando com cachorros e sentadas

na varanda. Por curiosidade, acenei para algumas delas e recebi acenos simpáticos em resposta.

Sinais da época estavam por todas as partes. Os carros e caminhões pilotados por NPCs passavam devagar pelas ruas, todos eles antigos: Trans-Ams, Dodge Omnis, IROC Z28s e K-cars. Passei por um posto de gasolina e havia uma placa mostrando que a gasolina custava apenas 93 cents o galão.

Estava prestes a descer a rua de Halliday quando ouvi trombetas. Olhei para a janela do Placar, que continuava no canto da minha tela.

Art3mis havia vencido.

Seu nome estava logo abaixo do meu. Sua pontuação era de 9 mil – mil pontos a menos que eu. Parecia que eu havia recebido um bônus por ter sido o primeiro avatar a conseguir a Chave de Cobre.

As ramificações completas da existência do Placar me ocorreram pela primeira vez. A partir de então, ele permitiria que os caça-ovos acompanhassem o progresso uns dos outros e também mostraria ao mundo todo quem eram os primeiros, criando celebridades instantâneas (e alvos) no decorrer do caminho.

Eu sabia que, naquele exato momento, Art3mis devia estar olhando para a cópia de sua Chave de Cobre, lendo a pista gravada em sua superfície. Tinha certeza de que ela conseguiria decifrá-la tão rapidamente quanto eu. Na verdade, ela provavelmente já estava a caminho de Middletown.

Isso me fez avançar de novo. Agora eu só tinha uma hora de vantagem em relação a ela. Talvez menos.

Quando cheguei à Cleveland Avenue, a avenida na qual Halliday havia crescido, corri pela calçada rachada até a escada de sua casa. Era exatamente como nas fotografias que eu havia visto: uma casa colonial modesta de dois andares, com tapumes vermelhos de vinil. Dois sedãs Ford do fim dos anos 1970 estavam estacionados na garagem, um deles diante de blocos de concreto.

Analisando a réplica que Halliday havia criado de sua antiga casa, tentei imaginar como tinha sido para ele crescer ali. Eu havia lido que na cidade real de Middletown, Ohio, todas as casas daquela rua tinham sido demolidas no final dos anos 1990 para dar lugar a um shopping. Mas Halliday havia preservado sua infância para sempre, ali no OASIS.

Corri pelo caminho e entrei pela porta da frente, que dava para a sala de estar. Conhecia bem aquela sala, porque ela aparecia no *Convite de Anorak*. Reconheci a parede com cobertura de madeira, o carpete cor de ferrugem e os móveis espalhafatosos que pareciam ter sido garimpados de diversas vendas de garagem da era disco.

A casa estava vazia. Por algum motivo, Halliday havia decidido não incluir recriações NPC de si mesmo ou de seus pais já falecidos. Talvez elas fossem assustadoras demais, até mesmo para ele. No entanto, vi uma foto de família na parede da sala de estar. Aquela fotografia havia sido feita no Kmart da região em 1984, mas o sr. e a sra. Halliday ainda vestiam roupas do final dos anos 1970. Jimmy, de 12 anos, estava entre eles, olhando para a câmera com seus óculos grossos. Os Halliday pareciam uma família comum norte-americana. Não havia nenhum sinal de que o homem estoico de agasalho marrom fosse um alcoólatra agressivo, de que a mulher sorridente de calça florida fosse bipolar ou de que o menino com a camiseta desbotada dos Asteroids um dia criaria um universo totalmente novo.

Olhando ao redor, tentei imaginar por que Halliday, que sempre afirmou ter tido uma infância triste, posteriormente sentiria saudade dela. Eu sabia que se e quando finalmente saísse das pilhas, nunca olharia para trás. E eu, sem dúvida, não criaria uma simulação detalhada do lugar.

Olhei para a grande televisão Zenith e para o Atari 2600 conectado a ela. A parte externa do Atari de plástico combinava perfeitamente com a capa simulada do armário da televisão e as paredes da sala de estar. Além disso, o Atari era uma caixa de sapato com nove cartuchos de jogos: Combat, Space Invaders, Pitfall, Kaboom!, Star Raiders, The Empire Strikes Back, Starmaster, Yars' Revenge e E.T. Os caça-ovos deram muita importância à ausência do Adventure, o jogo que Halliday aparecia jogando naquele mesmo Atari ao final do *Convite de Anorak*. As pessoas haviam procurado em toda a simulação de Middletown por uma cópia dele, mas não parecia haver nenhuma no planeta todo. Os caça-ovos haviam comprado cópias do Adventure de outros planetas, mas, quando tentavam jogá-las no Atari de Halliday, elas nunca funcionavam. Até aquele momento, ninguém tinha conseguido entender o porquê.

Fiz uma busca rápida no resto da casa para ter certeza de que não havia outros avatares ali. Então, abri a porta do quarto de James Halliday. Estava vazio, por isso entrei e tranquei a porta. Fotografias e SimCaps desse quarto estiveram disponíveis durante anos, e eu havia analisado todas elas com atenção. Mas aquela era a minha primeira vez dentro da “coisa real”. Fiquei arrepiado.

O carpete era de um tom horrível, mostarda. Assim como o papel de parede. Mas as paredes eram quase totalmente cobertas de pôsteres de filmes e bandas de rock: *Real Genius*, *WarGames*, *Tron*, Pink Floyd, Devo, Rush. Uma estante dentro do quarto estava repleta de livros de ficção científica (eu havia lido todos os títulos, claro). Uma segunda estante ao lado da cama estava abarrotada de revistas antigas de informática e livros sobre Dungeons & Dragons. Diversas caixas de gibis estavam empilhadas contra a parede, cada uma delas cuidadosamente etiquetada. E ali no canto, sobre a mesa de madeira velha, estava o primeiro computador de James Halliday.

Como muitos computadores de sua época, a tela e o teclado eram integrados na mesma caixa, e as palavras TRS-80 COLOR COMPUTER 2, 16K RAM estavam impressas em uma etiqueta acima das teclas. Havia cabos saindo da parte de trás da máquina, levando para um gravador de fita cassete, uma pequena televisão em cores, uma impressora matricial e um modem de 300-baud. Havia uma longa lista de números de telefone para sistemas dial-up presa à mesa ao lado do modem.

Eu me sentei e encontrei o botão de ligar o computador e a televisão. Ouvi um som de estática, seguido por um zumbido baixo enquanto a TV esquentava.

Um instante depois, a tela verde de inicialização do TRS-80 apareceu e eu vi as seguintes palavras:

EXTENDED COLOR BASIC 1.1  
COPYRIGHT (c) 1982 BY TANDY  
OK

Abaixo disso estava o cursor brilhante, passando por todas as cores do espectro. Digitei OLÁ e apertei a tecla enter.

A mensagem ?SYNTAX ERROR apareceu na linha seguinte. “Olá” não era um comando válido em BASIC, a única linguagem que o computador antigo compreendia.

Eu sabia, graças à pesquisa realizada, que o gravador funcionava como um “drive de fita” do TRS-80. Ele arquivava dados como som analógico nas fitas de áudio magnéticas.

Quando Halliday começou a programar, o pobre garoto nem sequer tinha acesso ao drive do disquete. Tinha de arquivar seu código em fitas cassete. Havia uma caixa de sapato ao lado do drive com dezenas daquelas fitas. A maioria delas era de jogos de aventura: Raaka-tu, Bedlam, Pyramid e Madness and the Minotaur. Havia também alguns cartuchos ROM, que se encaixavam em uma abertura ao lado do computador. Procurei na caixa até encontrar um cartucho com DUNGEONS OF DAGGORATH impresso em letras tortas e amarelas, em uma velha etiqueta vermelha. A capa do jogo mostrava um corredor comprido de masmorra bloqueado por um enorme gigante azul com um grande machado de pedra.

Quando uma lista de jogos encontrada no quarto de Halliday apareceu on-line pela primeira vez, eu havia tomado o cuidado de baixar e dominar cada um deles, então eu já tinha fechado o Dungeons of Daggorath cerca de dois anos antes. Havia demorado a maior parte do fim de semana. Os gráficos eram simples, mas mesmo assim o jogo era divertido e incrivelmente viciante.

Eu sabia, por ler as mensagens do fórum durante os últimos cinco anos, que diversos caça-ovos haviam jogado e finalizado o Dungeons of Daggorath ali no TRS-80 de Halliday. Alguns haviam finalizado todos os jogos da caixa de sapato, apenas para ver se alguma coisa aconteceria. E nada havia acontecido. Mas nenhum daqueles caça-ovos tinha conseguido a Chave de Cobre.

Minhas mãos tremiam levemente quando liguei o TRS-80 e inseri o cartucho de Dungeons of Daggorath. Quando liguei o computador, a tela ficou preta e um gráfico simples de um mago apareceu, acompanhado por alguns efeitos sonoros nefastos. O mago segurava um bastão em uma das mãos e, abaixo dele, impresso com letras maiúsculas, estava a legenda: DESAFIO VOCÊ A ENTRAR... NAS MASMORRAS DE DAGGORATH!

Coloquei os dedos no teclado e comecei a jogar. Logo uma caixa de som acima da cômoda de Halliday ligou, e uma música familiar começou a tocar. Era a vinheta de Basil Poledouris para *Conan, o Bárbaro*.

“*Essa deve ser a maneira de Anorak me dizer que estou no caminho certo*”, pensei.

Logo perdi a noção do tempo, esqueci que meu avatar estava no quarto de Halliday e que, na verdade, eu estava dentro de meu esconderijo, perto do aquecedor elétrico, fazendo gestos no ar e registrando comandos em um teclado imaginário. Todas as camadas sumiram, e eu me perdi no jogo dentro do jogo.

No Dungeons of Daggorath, o avatar é controlado com o registro de comandos, como VIRE À ESQUERDA OU PEGUE A TOCHA, passando pelo labirinto de corredores gráficos, lutando contra aranhas, gigantes de pedra, bolhas e assombrações conforme se descia mais e mais, passando pelos níveis cada vez mais difíceis da masmorra. Demorei um pouco para lembrar os comandos e manhas do jogo, mas assim que aconteceu, o jogo não ficou mais tão difícil. A capacidade de salvar a minha localização a qualquer momento basicamente me dava infinitas vidas. (Apesar de que salvar e recarregar os jogos do drive de fita tenha sido um processo lento e tedioso. Geralmente eram necessárias diversas tentativas e muita atenção na hora de controlar o volume de som do aparelho.) Salvar o jogo também permitia que eu saísse para ir ao banheiro e para recarregar o aquecedor de meu esconderijo.

Enquanto eu estava jogando, a vinheta de *Conan, o Bárbaro* terminou e a caixa de som começou a tocar o outro lado da fita, com a música repleta de sintetizadores de *O Feitiço de Águila*. Mal podia esperar para perturbar Aech por causa daquilo.

Cheguei ao último nível da masmorra perto das quatro da madrugada e encarei o Mago Malvado de Daggorath. Depois de morrer e recarregar duas vezes, eu finalmente o derrotei usando uma espada e um anel de gelo. Finalizei o jogo pegando o

anel mágico do mago, tomando-o para mim. Ao fazer isso, uma imagem apareceu na tela, mostrando um mago com uma estrela brilhante em seu bastão e em suas roupas. O texto abaixo indicava: ATENÇÃO! O DESTINO ESPERA PELA MÃO DE UM NOVO MAGO!

Esperei para ver o que ia acontecer. Por um instante, nada ocorreu. E então a velha impressora matricial de Halliday ganhou vida e imprimiu uma única linha de texto. Uma parte da folha apareceu na parte de cima da impressora. Eu peguei a página e li o que estava escrito: PARABÉNS! VOCÊ ABRIU O PRIMEIRO PORTÃO!

Olhei ao redor e vi que agora havia um portão de ferro forjado na parede do quarto, exatamente no mesmo ponto em que pôster de *Jogos de Guerra* estava um segundo antes. No centro do portão havia uma trava de cobre com uma abertura.

Subi em cima da mesa de Halliday para poder alcançar a tranca e então enfiei a Chave de Cobre no buraco e girei. O portão todo começou a brilhar, como se o metal tivesse ficado superaquecido, e as portas duplas abriram-se para dentro, revelando um campo de estrelas. Parecia ser um portal dentro de um espaço profundo.

– *Meu Deus, está cheio de estrelas* – ouvi uma voz distante dizer. Eu a reconheci como sendo do filme *2010*. E então ouvi um som baixo e assustador, seguido por uma música do filme *Also Sprach Zarathustra*, de Richard Strauss.

Eu me inclinei para a frente e olhei pelo portal. Esquerda e direita, para cima e para baixo. Nada além de um campo infinito de estrelas em todas as direções. Estreitando os olhos, vi algumas nébulas e galáxias pequenas a distância. Não hesitei. Entrei pelo portão aberto. Ele parecia me puxar para dentro e eu comecei a cair. Mas caí para a frente em vez de para baixo, e as estrelas pareciam cair comigo.

EU ME VI EM PÉ DENTRO DE UM SALÃO DE FLIPERAMA, JOGANDO GALAGA. O JOGO já estava em andamento. Eu tinha dois navios e uma pontuação de 41.780. Olhei para baixo e vi que minhas mãos estavam nos controles. Depois de um ou dois segundos de desorientação, num reflexo, comecei a jogar, mexendo o joystick para a esquerda bem na hora, para não perder um de meus navios.

De olho no jogo, tentei entender o que havia a meu redor. Em minha visão periférica, consegui ver um jogo Dig Dug a minha esquerda e uma máquina Zaxxon à direita. Atrás de mim, ouvi uma cacofonia de combate digital saindo de dezenas de outros jogos antigos de fliperama. E então, quando terminei de entender o Galaga, vi meu reflexo na tela do jogo. Não era o rosto de meu avatar que vi ali. Era o rosto de Matthew Broderick. Um jovem pré-*Curtindo a Vida Adoidado* e pré-*O Feitiço de Áquila*.

E então eu me dei conta de onde estava. E de *quem* era.

Eu era David Lightman, o personagem de Matthew Broderick no filme *Jogos de Guerra*. E aquela era a primeira cena dele no filme.

Eu estava *no filme*.

Olhei rapidamente ao redor e vi uma réplica detalhada da 20 Grand Palace, um tipo de pizzaria com fliperama do filme. Meninos com penteados dos anos 1980 se reuniam ao redor das máquinas de fliperama. Outros estavam sentados, comendo pizza e bebendo refrigerante. “Video Fever”, dos Beepers, tocava em uma das *jukebox* do canto. Tudo era e parecia como no filme. Halliday havia copiado todos os detalhes do filme e o havia recriado como uma simulação interativa.

Caramba.

Eu havia passado anos tentando imaginar os desafios que esperavam por mim dentro do Primeiro Portão. Nunca havia conseguido imaginar *aquilo*. Mas provavelmente deveria ter imaginado. *Jogos de Guerra* era um dos filmes favoritos de Halliday. E por isso eu o havia assistido mais de 30 vezes. Bem, por esse motivo e também porque era totalmente incrível, com um adolescente hacker como protagonista. E parecia que toda aquela pesquisa seria recompensada.

Ouvi um bipe eletrônico e repetitivo. Parecia estar vindo do bolso direito da minha calça jeans. Mantendo a mão esquerda no joystick, levei a mão ao bolso e tirei dali um relógio digital. Na tela, vi que eram 7h45. Quando apertei um dos botões para silenciar o alarme, um sinal brilhou no centro do relógio: DAVID, VOCÊ VAI SE ATRASAR PARA A AULA!

Usei um comando de voz para pegar meu mapa do OASIS, esperando saber para onde o portão havia me transportado. Mas acontece que eu não estava mais em Middletown, não estava mais no OASIS. Meu ícone do localizador estava no meio de uma tela preta, o que significava que eu estava fora do mapa. Ao atravessar o portão, ele transportou meu avatar para uma simulação *stand-alone*, uma localização virtual separada do OASIS. Parecia que a única maneira de eu voltar seria eliminar o portão completando a tarefa. Mas se aquilo era um videogame, como ele deveria ser jogado? Se aquilo era uma busca, qual era meu objetivo? Continuei jogando Galaga enquanto tentava responder a essas perguntas. Um segundo depois, um jovem entrou no fliperama e se dirigiu até onde eu estava.

– Oi, David! – ele disse olhando para o meu jogo.

Eu reconheci aquele cara do filme. O nome dele era Howie. No filme, o personagem de Matthew Broderick entrega seu jogo Galaga a Howie ao correr para a escola.

– Oi, David! – o menino repetiu, no mesmo tom. Ao falar, dessa vez, suas palavras também apareceram como texto, sobrepostas na parte inferior de minha tela, como legendas. Abaixo delas, brilhando em vermelho, estavam as palavras AVISO DE FINAL DE DIÁLOGO!

Comecei a compreender. A simulação estava avisando que aquela era a minha última chance de dizer a fala do diálogo do filme. Se eu não dissesse a frase, já podia imaginar o que provavelmente aconteceria em seguida. GAME OVER.

Mas não entrei em pânico, porque eu *sabia* o que dizer. Já tinha assistido a *Jogos de Guerra* tantas vezes que conhecia o filme inteiro de cor.

– Olá, Howie! – eu disse. Mas a voz que ouvi em meus fones não era a minha. Era a voz de Matthew Broderick. E quando disse a frase, o aviso na tela desapareceu e 100 pontos apareceram, sobrepostos na parte superior.

Eu me concentrei, tentando passar o restante da cena na mente. Então a continuação da conversa me ocorreu.

– Como você está? – eu disse e minha pontuação subiu para 200 pontos.

– Bem – Howie respondeu.

Comecei a ficar agitado. Aquilo era incrível. *Eu estava totalmente dentro do filme*. Halliday havia transformado um filme de 50 anos em um videogame interativo em tempo real. Tentei imaginar quanto tempo ele podia ter demorado para programar



aquilo. Outro aviso apareceu em minha tela. VOCÊ VAI SE ATRASAR PARA A AULA, DAVID. VAMOS!

Eu me afastei da máquina do Galaga.

– Ei, quer jogar? – perguntei a Howie.

– Claro – ele respondeu, segurando os controles. – Obrigado!

Um caminho verde apareceu no chão do salão, de onde eu estava até a saída. Comecei a segui-lo e então me lembrei de voltar correndo e pegar meu caderno do jogo Dig Dug, assim como David fazia no filme. Ao fazer isso, minha pontuação aumentou mais 100 pontos e uma mensagem BÔNUS DE AÇÃO! apareceu na minha tela.

– Tchau, David! – Howie gritou.

– Tchau! – eu respondi. Mais 100 pontos. Aquilo era fácil!

Segui o caminho verde para sair do 20 Grand Palace e subi a rua movimentada, percorrendo alguns quarteirões. Agora, eu estava correndo por uma rua de bairro residencial pontuada por árvores; dobrei uma esquina e vi que o caminho levava diretamente a um prédio grande de tijolos aparentes. Na placa acima da porta estava escrito Snohomish High School – a escola de David e o local das próximas cenas do filme.

Minha mente estava agitada quando entrei correndo. Se eu só tivesse de dizer frases dos diálogos de *Jogos de Guerra* pelas duas horas seguintes, seria brincadeira de criança. Sem nem mesmo saber, eu havia me preparado totalmente. Provavelmente eu conhecia mais o *Jogos de Guerra* que conhecia *Academia de Gênios* ou *Minha Vida é um Desastre*.

Ao descer correndo o corredor vazio da escola, mais um alerta piscou diante de mim: VOCÊ ESTÁ ATRASADO PARA A AULA DE BIOLOGIA!

Continuei correndo o máximo que conseguia, seguindo o caminho verde, que brilhava com força. Por fim, ele me levou à porta de uma sala de aula no segundo andar. Pela janela, eu vi que a aula já havia começado. O professor estava perto do quadro. Vi minha cadeira – a única vazia na sala.

Era bem atrás de Ally Sheedy.

Abri a porta e entrei na ponta dos pés, mas o professor me viu na hora.

– Ah, David! Que bom que chegou!



Prosseguir daquela maneira até o final do filme seria muito mais difícil que pensei. Só precisei de 15 minutos para entender as “regras” do jogo e como o sistema de pontuação funcionava. Eu tinha de fazer muito mais que simplesmente dizer frases dos diálogos. Seria preciso realizar todos os movimentos que o personagem de Matthew Broderick fazia no filme, da maneira certa e no momento certo. Era como ser forçado a atuar como protagonista em uma peça que você tivesse assistido muitas vezes, mas sem nunca ter ensaiado de fato.

Durante grande parte da primeira hora do filme, fiquei nervoso, tentando pensar antes de dizer a frase certa. Sempre que eu me atrapalhava ou não realizava um movimento no momento certo, minha pontuação caía e um aviso brilhava em minha tela. Quando cometia dois erros na sequência, uma mensagem final de alerta aparecia. Eu não tinha certeza do que aconteceria se eu errasse três seguidos, mas acreditava que seria expulso pelo portão ou que meu avatar simplesmente seria morto. Não estava nem um pouco interessado em descobrir.

Sempre que eu realizava sete ações ou dizia sete falas de diálogos corretamente e na sequência, o jogo me premiava com um “Cartão de Poder”. Quando não sabia o que dizer ou o que fazer, podia selecionar o ícone do Cartão de Poder e o movimento ou frase corretos apareciam em minha tela, como um tipo de teleprompter.

Em cenas que não envolviam meu personagem, a simulação pulava para uma perspectiva passiva de terceira pessoa, e eu só tinha de me recostar e assistir as coisas em movimento, mais ou menos como ver uma cena cortada de um velho videogame. Durante essas cenas, eu podia relaxar até meu personagem aparecer na tela de novo. Em um dos intervalos, tentei acessar uma cópia do filme do disco rígido de meu console, com a intenção de deixá-la passando em uma janela na tela para poder fazer consultas. Mas o sistema não permitia. Na verdade, descobri que não podia abrir nenhuma janela enquanto estivesse dentro do portão. Quando tentava, recebia um aviso: NÃO TRAPACEIE. SE TENTAR TRAPACEAR DE NOVO, O JOGO TERMINARÁ!

Felizmente, não precisei de nenhuma ajuda. Quando já tinha reunido o máximo de cinco Cartões de Poder, comecei a relaxar e o jogo começou a ficar divertido. Não era difícil aproveitar, porque estava *dentro* de um de meus filmes preferidos. Depois de um tempo, cheguei a descobrir que podia até ganhar pontos de bônus se dissesse uma fala exatamente no mesmo tom e inflexão do filme.

Eu não sabia, mas havia acabado de me tornar a primeira pessoa a jogar um tipo totalmente novo de videogame. Quando a GSS ficou sabendo de rumores a respeito da simulação de *Jogos de Guerra* dentro do Primeiro Portão (e ficaram sabendo pouco tempo depois), a empresa rapidamente patenteou a ideia e começou a comprar os direitos de filmes antigos e programas de televisão para convertê-los em jogos de imersão interativa que chamaram de Flicksyncs. Os Flicksyncs tornaram-se extremamente populares. Descobriu-se que havia um mercado enorme para jogos que permitiam que as pessoas interpretassem um papel importante em um de seus filmes ou séries antigos preferidos.

Quando cheguei às cenas finais do filme, estava começando a ficar irritado por cansaço. Eu já estava acordado havia mais de 24 horas sem parar, ansioso o tempo todo. A última cena que tive de interpretar foi aquela na qual eu instruí o supercomputador WOPR a “jogar” sozinho o jogo da velha. Como todos os jogos que o WOPR jogava terminavam em empate, isso teve o efeito improvável de ensinar ao computador de inteligência artificial que a guerra global termonuclear também era um jogo no qual “o único movimento vencedor é não jogar”. Isso impediu o WOPR de lançar todos os ICBMs dos Estados Unidos na União Soviética.

Eu, David Lightman, um geek adolescente de Seattle, havia impedido o fim da civilização humana.

O centro de comando NORAD explodiu em festa e eu esperei pelos créditos do filme rolarem. Mas não rolaram. Todos os personagens a meu redor desapareceram, deixando-me sozinho em uma sala de guerra gigante. Quando conferi o reflexo de meu avatar em um monitor de computador, vi que já não tinha mais a aparência de Matthew Broderick. Eu havia voltado a ser Parzival.

Olhei ao redor no centro de comando NORAD vazio, tentando entender o que deveria fazer em seguida. E então todas as telas de vídeo gigantes à minha frente ficaram vazias e quatro linhas de texto verde brilhante apareceram nelas. Era mais um enigma:

*O capitão escondeu a Chave de Jade  
Em uma morada há muito esquecida  
Mas você só poderá apitar  
Quando a série de troféus estiver reunida*

Fiquei ali por um segundo, analisando as palavras em silêncio. Então, saí de meu estado de surpresa e logo salvei a imagem do texto diversas vezes. Enquanto fazia isso, o Portão de Cobre reapareceu, em uma parede próxima. O portão estava aberto e por ele consegui ver o quarto de Halliday. Era a saída. O caminho para escapar.

Eu havia conseguido. Tinha passado pelo Primeiro Portão.

Olhei de novo para o enigma na tela. Eu havia levado anos para decifrar o primeiro enigma e localizar a Chave de Cobre. À primeira vista, aquele novo enigma a respeito da Chave de Jade parecia longo demais para ser compreendido. Eu não decifrei nenhuma palavra dele. Mas estava muito cansado e sem condições de desvendar mais charadas. Mal conseguia manter os olhos abertos.

Pulei pela saída e aterrissei fazendo um barulho forte no chão do quarto de Halliday. Quando me virei e olhei para a parede, o portão já não estava mais ali e o pôster de *Jogos de Guerra* estava de volta em seu lugar.

Conferi o status de meu avatar e vi que havia recebido milhares de pontos de experiência por passar pelo portão, o suficiente para fazer com que meu avatar pulasse do nível dez ao vigésimo de uma só vez. E então conferi o Placar:

PONTUAÇÃO:		
01.	Parzival	110000
02.	Art3mis	9000
03.	JDH	0000000
04.	JDH	0000000
05.	JDH	0000000
06.	JDH	0000000
07.	JDH	0000000
08.	JDH	0000000
09.	JDH	0000000
10.	JDH	0000000

Minha pontuação havia aumentado mais 100 mil pontos e um ícone do portão, em cor de cobre, agora aparecia ao lado

dele. A imprensa (e todo mundo) provavelmente estava de olho no Placar desde a noite anterior, então agora o mundo todo saberia que eu havia fechado o Primeiro Portão.

Estava exausto demais para pensar nas implicações disso. Só conseguia pensar em dormir.

Desci as escadas correndo e entrei na cozinha. As chaves do carro de Halliday estavam em um porta-chaves ao lado da geladeira. Eu as peguei e corri para fora. O carro (aquele que não estava diante de blocos) era um Ford Thunderbird 1982. O motor ligou na segunda tentativa. Dei ré na garagem e dirigi até a estação de ônibus.

Dali, eu me teletransportei de volta para o terminal de transporte ao lado de minha escola, em Ludus. Depois, fui até meu armário e deixei ali todo o tesouro, a armadura e armas recém-adquiridas por meu avatar antes de finalmente sair do OASIS.

Quando tirei meu visor, eram 6h17. Esfreguei os olhos vermelhos e olhei ao redor de meu esconderijo escuro, tentando assimilar tudo o que havia acabado de acontecer.

De repente, percebi que dentro da van estava muito frio. Eu havia utilizado o aquecedor a noite toda e esgotado as baterias. Estava cansado demais para subir na ergométrica para que ele recarregasse. E também não tinha energia para percorrer o caminho de volta ao trailer de minha tia. Mas o sol logo nasceria, por isso sabia que podia dormir ali no esconderijo sem me preocupar em morrer de frio.

Saí da cadeira e me deitei no chão, aconchegando-me no saco de dormir. Ao fechar os olhos, comecei a pensar na charada da Chave de Jade. Mas o sono tomou conta de mim poucos segundos depois.

Tive um sonho. Estava sozinho no centro de um campo de batalha, com diversos exércitos diferentes contra mim. Um exército de Seis estava na minha frente e diversos clãs diferentes de caça-ovos me cercavam em todos os outros flancos, empunhando espadas, revólveres e armas de magia poderosos.

Olhei para meu corpo. Não era o corpo de Parzival. Era o meu. E eu estava usando uma armadura de papel. Na mão direita, eu levava uma pequena espada de plástico e na esquerda, um grande ovo de vidro. Parecia exatamente o cristal em formato de ovo que causa tanto problema ao personagem de Tom Cruise no filme *Negócio Arriscado*, mas eu sabia que, no contexto de meu sonho, era o Easter Egg de Halliday.

E eu estava ali, ao ar livre, segurando-o para que o mundo todo o visse.

Em uníssono, os exércitos inimigos deram um grito feroz de guerra e partiram em minha direção. Mostravam os dentes e os olhos vermelhos. Queriam pegar o ovo, e não havia nada que eu pudesse fazer para impedi-los de agir.

Eu sabia que estava sonhando, por isso queria acordar antes que eles me pegassem. Mas não acordei. O sonho continuou quando o ovo foi arrancado da minha mão e senti que fui estraçalhado.

DORMI POR MAIS DE 12 HORAS E PERDI TOTALMENTE A HORA DE IR À ESCOLA.

Quando finalmente acordei, esfreguei os olhos e fiquei deitado em silêncio por um tempo, tentando me convencer de que os acontecimentos do dia anterior tinham realmente ocorrido. Agora, tudo parecia um sonho. Bom demais para ser verdade. Por fim, peguei meu visor e fiquei on-line para ter certeza.

Parecia que todos os boletins de notícias estavam mostrando uma imagem do Placar. E o nome de meu avatar estava lá em cima, no primeiro lugar. Art3mis ainda permanecia em segundo lugar, mas a pontuação ao lado do nome dela havia aumentado para 109 mil pontos, apenas mil a menos que eu. E, como eu, ela tinha um ícone do Portão de Cobre ao lado de sua pontuação também.

Então ela havia conseguido. Enquanto eu dormia, ela havia decifrado a inscrição na Chave de Cobre. Depois, foi para Middletown, localizou o portão e passou pelo *Jogos de Guerra*, algumas horas depois de mim.

Eu já não me sentia tão impressionado comigo mesmo.

Zapeei por mais alguns canais até parar em um de uma grande rede de notícias, em que vi dois homens sentados diante de uma imagem do Placar. O homem da esquerda, um tipo intelectual de meia-idade chamado Edgar Nash, “especialista em caça-ovos”, parecia estar explicando as pontuações ao âncora a seu lado.

– Parece que o avatar chamado Parzival recebeu alguns pontos a mais por ter sido o primeiro a encontrar a Chave de Cobre – Nash disse, apontando para o Placar. – E então, hoje de manhã, a pontuação de Parzival aumentou mais 100 mil pontos, e um ícone do Portão de Cobre apareceu ao lado de sua pontuação. A mesma mudança ocorreu com a pontuação de Art3mis algumas horas depois. Isso parece indicar que agora os dois passaram pelo primeiro dos três portões.

– Os Três Portões famosos sobre os quais James Halliday falou no vídeo do *Convite de Anorak*? – o âncora perguntou.

– Esses mesmos.

– Mas, sr. Nash, depois de cinco anos, como é possível que dois avatares tenham alcançado esse feito no mesmo dia, com apenas poucas horas de diferença?

– Bem, acredito que só exista uma explicação plausível. Essas duas pessoas, Parzival e Art3mis, devem estar atuando juntas. Eles provavelmente são membros do que chamamos “clã de caça-ovos”. Existem grupos de caçadores de ovos que...

Franzi o cenho e mudei de canal, passando pelos noticiários até ver um repórter extremamente animado entrevistando Ogden Morrow via satélite. *O Ogden Morrow*.

– ... E conosco, ao vivo, de sua casa em Oregon. Obrigado por estar conosco hoje, sr. Morrow!

– Sem problemas – Morrow respondeu. Já fazia quase seis anos desde a última vez em que Morrow havia falado à imprensa, mas ele não parecia ter envelhecido nem um dia. Seus cabelos grisalhos e despenteados e a barba comprida faziam com que parecesse um cruzamento de Albert Einstein com Papai Noel. Essa comparação também era uma descrição muito boa para sua personalidade.

O repórter pigarreou, obviamente um pouco nervoso.

– Permita-me começar perguntando qual foi sua reação a esses acontecimentos das últimas 24 horas. O senhor ficou surpreso ao ver os nomes aparecerem no Placar de Halliday?

– Surpreso? Sim, um pouco, creio. Mas “ansioso” provavelmente é uma palavra melhor. Como todas as pessoas, tenho assistido e esperado por esse momento. Claro que não tinha certeza de que estaria vivo quando finalmente acontecesse. Estou feliz por estar. É tudo muito interessante, não é?

– O senhor acredita que esses dois caça-ovos, Parzival e Art3mis, estão trabalhando juntos?

– Não faço a menor ideia. Acho possível.

– Como o senhor sabe, a Gregarious Simulation Systems mantém todos os registros dos usuários do OASIS confidenciais, por isso não temos como conhecer a verdadeira identidade deles. O senhor acredita que um deles virá a público para se revelar?

– Se eles forem inteligentes, não – Morrow disse, ajustando seus óculos de aros grossos. – No lugar deles, faria o que fosse possível para permanecer no anonimato.

– Por que o senhor diz isso?

– Porque quando o mundo descobrir quem eles são de fato, nunca mais terão um minuto de sossego. Se as pessoas acreditarem que você pode ajudá-las a encontrar o ovo de Halliday, elas nunca lhe darão paz. Pode acreditar, eu digo isso por experiência própria.

– Sim, creio que sim. – O repórter lançou a ele um sorriso falso. – Mas nossa emissora entrou em contato com Parzival e Art3mis via e-mail e oferecemos a eles generosas ofertas em dinheiro em troca de uma entrevista exclusiva, seja no OASIS

ou no mundo real.

– Tenho certeza de que eles estão recebendo ofertas assim. Mas duvido que aceitem – Morrow disse. Então, olhou diretamente para a câmera e eu senti como se ele estivesse falando só comigo. – Qualquer pessoa esperta o suficiente para conseguir o que eles conseguiram deve saber que o melhor é não colocar tudo em risco conversando com os urubus da imprensa.

O repórter riu sem jeito.

– Ah, sr. Morrow... Não acho que isso seja adequado.

Morrow deu de ombros.

– Que pena, porque eu acho.

O rapaz pigarreou de novo.

– Bem, passando para o próximo assunto... O senhor tem previsão a respeito das mudanças que poderemos ver no Placar nas próximas semanas?

– Aposto que aqueles outros oito espaços serão preenchidos depressa.

– O que faz o senhor pensar assim?

– Uma pessoa consegue guardar um segredo, mas não duas – ele disse, olhando diretamente para a câmera de novo. – Não sei. Talvez eu esteja errado. Mas eu tenho certeza de uma coisa: os Seis usarão todos os truques sujos de que dispõem para saber onde estão a Chave de Cobre e o Primeiro Portão.

– O senhor se refere aos funcionários da Innovative Online Industries?

– Sim, a IOI. Os Seis. O único propósito deles é explorar falhas nas regras do concurso e deturpar o testamento de Jim. A alma do OASIS está em jogo aqui. A última coisa que Jim desejaria é que sua criação caísse nas mãos de um grupo multinacional fascista como o IOI.

– Sr. Morrow, a IOI é dona desta rede...

– Claro que é! – Morrow exclamou. – Eles são donos de praticamente tudo! Inclusive de você, mocinho bonito! Será que eles tatuaram um código de UPC em sua bunda quando o contrataram para ficar aqui promovendo a empresa?

O repórter começou a gaguejar, olhando com nervosismo para algo fora do alcance da câmera.

– Rápido! – Morrow disse. – É melhor vocês me cortarem antes que eu diga mais alguma coisa! – Ele começou a rir e sua imagem desapareceu do noticiário.

O repórter demorou alguns segundos para se recompor e então disse:

– Obrigado por ter participado hoje, sr. Morrow. Infelizmente não temos mais tempo. Agora, vamos voltar a Judy, que está com um grupo de famosos estudiosos de Halliday...

Sorri e fechei a janela do noticiário, pensando no conselho do velho. Eu sempre suspeitara de que Morrow sabia mais a respeito do concurso do que estava revelando.



Morrow e Halliday haviam crescido juntos, abriram uma empresa juntos e mudaram o mundo juntos. Mas Morrow havia tido uma vida muito diferente da de Halliday, envolvendo muito mais conexão com a humanidade. E muito mais tragédia.

Em meados dos anos 1990, quando a Gregarious Simulation Systems ainda era apenas Gregarious Games, Morrow se casou com sua namorada de escola, Kira Underwood. Kira era nascida e criada em Londres. (Seu nome de batismo era Karen, mas ela insistia em ser chamada de Kira desde que assistiu a *O Cristal Encantado*.) Morrow a conheceu quando ela passou o terceiro ano do ensino médio como intercambista em sua escola. Em sua autobiografia, Morrow escreveu que ela era “a menina mais geek”, totalmente obcecada por Monty Python, gibis, romances de fantasia e videogames. Ela e Morrow assistiam a algumas aulas juntos na escola, e ele se apaixonou por ela quase imediatamente. Ele a convidou para participar de sua sessão semanal de Dungeons & Dragons (como havia feito com Halliday alguns anos antes) e, para sua surpresa, ela aceitou. “Ela se tornou a única mulher de nosso grupo de jogos”, Morrow escreveu. “E todos os caras passaram a nutrir uma paixão secreta por ela, incluindo Jim. Na verdade, foi ela quem deu a ele o apelido ‘Anorak’, um termo da gíria britânica que significa um geek obcecado. Acredito que Jim o adotou como o nome de seu personagem do D&D para impressionar Kira. Ou talvez fosse sua maneira de mostrar a ela que ele gostava da brincadeira. O sexo oposto deixava Jim extremamente nervoso, e Kira foi a única garota com quem eu o vi conversar de modo relaxado. Mas, mesmo assim, apenas como seu personagem, Anorak, durante nossas sessões de jogos. E ele só se referia a ela como Leucosia, o nome do personagem dela

no D&D.”

Ogden e Kira começaram a namorar. Ao final do ano escolar, ela precisou voltar para casa em Londres, e os dois declararam o amor que sentiam um pelo outro abertamente. Eles mantiveram contato durante o último ano da escola trocando e-mails todos os dias, usando um fórum pré-Internet chamado FidoNet. Quando os dois se formaram na escola, Kira voltou para os Estados Unidos, passou a viver com Morrow e se tornou uma das primeiras funcionárias da Gregarious Games. (Nos primeiros dois anos, ela foi o departamento de artes todo.) Os dois ficaram noivos alguns anos depois do lançamento do OASIS. Casaram-se um ano depois, quando Kira deixou sua posição de diretora de arte da GSS. (Ela também já era milionária, graças às ações da empresa.) Morrow permaneceu na GSS por mais cinco anos. E então, no verão de 2022, anunciou que estava deixando a empresa. Na época, ele alegou “motivos pessoais”. Mas, anos depois, Morrow escreveu em sua biografia que havia deixado a GSS porque “não estávamos mais no ramo do videogame” e porque sentia que o OASIS havia se tornado algo horrível. “Tornou-se uma prisão autoimposta à humanidade”, ele escreveu. “Um lugar agradável para que o mundo se escondesse de seus problemas enquanto a civilização humana lentamente ruía, principalmente por negligência.” Espalharam-se boatos de que Morrow havia decidido sair porque havia se metido em uma grande briga com Halliday. Nenhum dos dois confirmava nem desmentia os rumores, e ninguém sabia que tipo de conflito havia colocado fim à amizade tão longa. Mas fontes de dentro da empresa diziam que na época em que Morrow deixou o cargo, ele e Halliday já tinham deixado de se falar anos antes. Mesmo assim, quando Morrow deixou a GSS, ele vendeu sua participação na empresa diretamente para Halliday, por uma quantia não revelada.

Ogden e Kira “se aposentaram” e passaram a viver na casa em Oregon, abrindo uma empresa de software educacional sem fins lucrativos, a Halcydonia Interactive, que criava jogos de aventura interativos para crianças. Cresci jogando aqueles jogos, todos eles ambientados no reino mágico de Halcydonia. Por ter sido um garoto solitário, com a infância nas pilhas, os jogos de Morrow me transportavam para fora de minha realidade triste. Também me ensinaram matemática e a resolver enigmas, aumentando minha autoestima. De certo modo, os Morrow foram os meus professores.

Na década seguinte, Ogden e Kira aproveitaram uma vida de paz e felicidade, vivendo e trabalhando em relativa reclusão. Tentaram ter filhos, mas não era para acontecer. Começaram a pensar em adoção quando, no inverno de 2034, Kira morreu em um acidente de carro em uma estrada nas montanhas cobertas de neve, a poucos quilômetros da casa em que viviam.

Depois disso, Ogden continuou a administrar a Halcydonia Interactive por conta própria. Conseguiu se manter longe dos holofotes até a manhã após a morte de Halliday, quando sua casa foi cercada pelos órgãos de imprensa. Por ser o ex-melhor amigo de Halliday, todos acreditavam que ele pudesse explicar por que o falecido bilionário havia decidido abrir mão da fortuna. Morrow acabou convocando uma coletiva de imprensa para tirar todo mundo de seu pé. Tinha sido a última vez que conversou com os jornalistas, até aquele dia. Eu havia assistido ao vídeo daquela coletiva muitas, muitas vezes.

Morrow havia começado lendo um texto curto, dizendo que passou mais de uma década sem ver nem conversar com Halliday.

– Tivemos um desentendimento – ele disse. – E sobre isso eu me recuso a falar, agora ou no futuro. Assim, não me comunicava com Halliday havia mais de dez anos.

– Então, por que Halliday deixou para você sua grande coleção de videogames operados por moedas? – um repórter perguntou. – Todos os pertences dele devem ir a leilão. Se vocês não eram mais amigos, por que o senhor foi a única pessoa a quem ele deixou algo?

– Não faço ideia – Morrow respondeu apenas.

Outro jornalista perguntou a Morrow se ele planejava procurar pelo Easter Egg de Halliday, já que ele conhecia o falecido tão bem e provavelmente tivesse uma chance melhor que qualquer pessoa de encontrar. Morrow lembrou o jornalista de que as regras do concurso estabelecidas no testamento de Halliday deixavam claro que ninguém que já tivesse trabalhado para a Gregarious Simulation Systems ou qualquer familiar dessas pessoas podia participar do concurso.

– O senhor imaginava que Halliday estivesse trabalhando em todos esses anos que ele passou recluso? – outro jornalista perguntou.

– Não. Imaginava que ele pudesse estar criando um novo jogo. Jim estava sempre lidando com um novo jogo. Para ele, criar jogos era tão necessário quanto respirar. Mas nunca imaginei que ele estivesse planejando algo... De tamanha magnitude.

– Como a pessoa que melhor conhecia James Halliday, o senhor tem algum conselho para os milhões de pessoas que agora procuram o Easter Egg? Onde acredita que os jogadores deveriam começar a procurar?

– Acredito que Jim deixou isso bem óbvio – Morrow respondeu, levando um dedo à têmpora, assim como Halliday havia feito no vídeo do *Convite de Anorak*. – Jim sempre quis que todos compartilhassem de suas obsessões, que amassem as mesmas coisas que ele amava. Acredito que esse concurso é a maneira que ele encontrou de dar ao mundo inteiro um incentivo para fazer isso.



Fechei meu arquivo a respeito de Morrow e conferi meus e-mails. O sistema me informou que eu havia recebido mais de dois milhões de mensagens novas não solicitadas. Elas foram arquivadas automaticamente em uma pasta separada, para que eu pudesse analisá-las mais tarde. Apenas duas mensagens permaneceram em minha caixa de mensagens, de pessoas da minha lista de contatos autorizados. Uma era de Aech. A outra era de Art3mis.

Abri a mensagem de Aech antes. Era um vidmail, e o rosto do avatar dele apareceu em uma janela.

– Caramba! – ele gritou. – Não acredito nisso! Agora você passou pelo bendito Primeiro Portão e *ainda não me telefonou*? Pode me ligar, droga! Agora! Assim que receber isto!

Pensei em esperar alguns dias para entrar em contato com Aech, mas logo abandonei essa ideia. *Precisava* conversar com alguém a respeito de tudo aquilo e Aech era meu melhor amigo. Se havia alguém em quem eu pudesse confiar, esse alguém era ele. Ele atendeu no primeiro toque e seu avatar apareceu em uma janela na minha frente.

– Seu cachorro! – ele gritou. – Seu cachorro brilhante, ardiloso e filho da mãe!

– Ei, Aech – eu disse, com a maior cara de pau. – E aí?

– E aí? *E aí*? Sabe como é, além de ver o nome de meu melhor amigo aparecer *no topo do Placar*? Além disso, você quer saber? – Ele se inclinou para a frente de modo que sua boca tomou a janela inteira e gritou: – Além disso, não tem mais nada acontecendo! Nada de importante!

Eu ri.

– Sinto muito pela demora em telefonar. Minha noite foi meio tumultuada.

– Lógico! Você teve uma noite cheia – ele disse. – Olhe pra você! Como pode estar tão calmo? Ainda não caiu a ficha do que isso significa? É uma coisa muito grande! É mais que épico! Putz, cara, meus parabéns! – Ele começou a fazer reverências sem parar. – Não sou digno de ser seu amigo!

– Pode parar, tá? Não é nada demais. Ainda não *ganhei* nada...

– Não é nada demais? – ele gritou. – *Nada demais*? Está de brincadeira? Você é uma lenda agora, cara! Acabou de se tornar o primeiro caça-ovo da história a encontrar a Chave de Cobre! E passou pelo Primeiro Portão. Você é um deus a partir deste momento. Será que percebeu isso, bobão?

– É sério. Pode parar. Já estou bem assustado com a maneira com que as coisas estão agora.

– Você viu o noticiário? O mundo todo está em polvorosa! E os fóruns de caça-ovos estão malucos! E todo mundo está falando sobre  *você* , cara.

– Eu sei. Olha só, espero que você não esteja irritado comigo por não ter contado. Eu me senti muito mal por não ter retornado suas ligações e por não ter contado o que eu estava aprontando...

– Ah, pare! – Ele revirou os olhos. – Você sabe muito bem que se eu estivesse em seu lugar teria feito a mesmíssima coisa. É assim que as coisas são. Mas... – O tom de voz dele ficou mais sério. – *Estou* curioso para saber como a tal da Art3mis encontrou a Chave de Cobre e passou pelo portão logo depois de você. Todo mundo está pensando que vocês estão atuando juntos, mas eu sei que isso é bobagem. Então o que aconteceu? Ela está seguindo você ou qualquer coisa assim?

Balancei a cabeça, negando.

– Não, ela encontrou o esconderijo da Chave antes de mim. No mês passado, segundo ela. Mas só conseguiu pegar a chave agora. – Fiquei em silêncio por um tempo. – Não vou conseguir entrar em detalhes sem... Você sabe...

Aech ergueu as mãos.

– Não se preocupe. Compreendo totalmente. Não quero que você dê pistas sem querer. – Ele abriu o sorriso que já era sua marca registrada e seus dentes brilhantes e brancos tomaram quase metade da tela. – Na verdade, devo dizer a você onde estou agora...

Ele ajustou a câmera de sua câmera, de modo a afastá-la do rosto e mostrar uma imagem muito maior de onde ele estava: perto da colina, do lado de fora da Tumba dos Horrores.

Fiquei boquiaberto.

– Como assim?

– Bem, quando vi seu nome em todos os boletins ontem à noite, ocorreu-me que, até onde eu me lembrava, você nunca teve muita grana para viajar para nenhum lugar. Então pensei que se você tivesse encontrado o esconderijo da Chave de Cobre, provavelmente tinha de ser em algum lugar perto de Ludus. Ou talvez até mesmo *em* Ludus.

– Muito bem – eu disse, com sinceridade.



– Não muito. Passei horas quebrando minha cabeça de vento até finalmente pensar em procurar no mapa de Ludus, para localizar as características da superfície descritas no módulo da Tumba dos Horrores. Mas quando consegui, tudo se encaixou. E aqui estou.

– Parabéns.

– É, bem, foi bem fácil depois que você me colocou na direção certa.

Ele olhou para trás, para a tumba. – Tenho procurado este lugar há anos, e durante todo esse tempo estava perto da escola! Eu me sinto um completo idiota por não ter descoberto sozinho.

– Você não é um idiota – eu disse. – Decifrou o Enigma sozinho, caso contrário, nem sequer saberia a respeito do módulo da Tumba dos Horrores, não é?

– Então você não está bravo? – ele perguntou. – Eu me aproveitei de minhas informações.

Balancei a cabeça. – Claro que não. Eu teria feito a mesma coisa.

– Bem, mesmo assim, eu devo uma a você e não vou me esquecer.

Indiquei a tumba atrás dele com a cabeça. – Você já entrou?

– Já. Voltei aqui fora para telefonar para você enquanto esperava o servidor reiniciar à meia-noite. A tumba está vazia agora, porque sua amiga, a Art3mis, já passou por aqui hoje cedo.

– Não somos amigos – eu disse. – Ela simplesmente apareceu alguns minutos depois de eu pegar a chave.

– Vocês brigaram?

– Não. A tumba é um local onde confrontos não são permitidos. – Olhei para a hora. – Parece que você ainda tem algumas horas para esperar até a reinicialização.

– Sim, estou estudando o módulo original do D&D, tentando me preparar – ele disse. – Quer me dar alguma dica?

Sorri. – Não, nenhuma.

– Foi o que pensei. – Ele ficou em silêncio por alguns segundos. – Olha, preciso perguntar uma coisa a você. Alguém da sua escola sabe o nome de seu avatar?

– Não. Tive o cuidado de mantê-lo em segredo. Ninguém ali me conhece como Parzival. Nem mesmo os professores.

– Que bom – ele disse. – Tomei a mesma precaução. Infelizmente, muitos dos caça-ovos que frequentam o Porão sabem que nós dois frequentamos a escola em Ludus, então podem acabar ligando os pontos. Estou preocupado com uma pessoa em especial...

Senti uma onda de pânico. – I-r0k?

Aech assentiu. – Ele está me ligando sem parar desde que seu nome apareceu no Placar, perguntando o que sei. Dei uma de bobo e parece que ele caiu na minha. Mas se meu nome aparecer no Placar também, pode apostar que ele vai começar a se gabar dizendo que nos conhece. E quando ele começar a dizer aos outros caça-ovos que você e eu somos alunos em Ludus...

– Droga! – eu disse. – Então todos os caça-ovos da simulação virão aqui para procurar a Chave de Cobre.

– Isso – Aech disse. – E logo a localização da tumba vai ser de conhecimento de todos.

Suspirei.

– Bom, então é melhor que você pegue a chave antes que isso aconteça.

– Vou fazer o melhor que puder. – Ele mostrou uma cópia do módulo da Tumba dos Horrores. – Agora, se me dá licença, vou reler isto pela centésima vez hoje.

– Boa sorte, Aech – eu disse. – Por favor, ligue para mim quando passar pelo portão.

– Se é que vou passar...

– Você vai – eu disse. – E quando passar, deve me encontrar no Porão para a gente conversar.

– Pode deixar, cara.

Ele acenou e estava prestes a encerrar a ligação quando eu disse: – Ei, Aech?

– Sim?

– Você deve dar uma desenferrujada em suas habilidades de duelo – eu disse. – Sabe, até a meia-noite.

Ele pareceu confuso por um momento, e então sorriu como se tivesse entendido. – Saquei – ele disse. – Valeu, cara.

– Boa sorte.

Quando a janela de seu vidfeed se fechou, fiquei tentando imaginar como Aech e eu continuaríamos amigos depois de tudo aquilo que nos aguardava. Nenhum de nós dois queria trabalhar em equipe, então a partir de agora estaríamos em competição direta um com o outro. Será que um dia eu me arrependeria de tê-lo ajudado? Ou me ressentiria de tê-lo levado até o esconderijo da Chave de Cobre mesmo sem querer?

Deixei esses pensamentos de lado e abri o e-mail de Art3mis. Era uma mensagem de texto antiga.

Caro Parzival,

Parabéns! Viu? Você está famoso agora, como eu disse que seria, apesar de parecer que nós dois fomos empurrados para debaixo do holofote.

Meio assustador, não é?

Obrigada pela dica de jogar do lado esquerdo. Você tinha razão. De alguma forma, deu certo. Mas não vá pensando que eu devo favores a você, senhor. 😊

O Primeiro Portão foi bem difícil, não foi? Nem perto do que eu esperava. Teria sido bacana se Halliday tivesse me dado a chance de interpretar Ally Sheedy, mas o que eu posso fazer?

Esse novo enigma é de ferver os miolos, não é? Espero que não demoremos mais cinco anos para decifrá-lo.

Bem, eu só queria dizer que foi uma honra conhecer você. Espero que nossos caminhos se cruzem de novo em breve.

Atenciosamente,

Art3mis

PS: Aproveite para ser o número 1 enquanto puder, amigo. Não vai ficar assim por muito tempo.

Reli a mensagem diversas vezes, sorrindo como um garotinho de escola bobo. E então digitei minha resposta:

Cara Art3mis,

Parabéns para você também. Você estava certa, a competição realmente traz à tona o melhor que há em você.

Sem problemas em relação à dica de jogar na esquerda. E com certeza me deve um favor agora. 😊

O novo enigma é bem fácil. Acho que eu já descobri, na verdade. E você?

Foi um prazer conhecer você também. Se quiser me encontrar em uma sala de bate-papo, é só chamar.

Que a força esteja sempre com você.

Parzival

PS: Está me desafiando? Venha pra briga, mulher.

Depois de reescrever a mensagem umas dez vezes, apertei o botão de enviar. E então abri minha imagem do enigma da Chave de Jade e comecei a estudá-lo, sílaba por sílaba. Mas não conseguia me concentrar. Por mais que tentasse, eu não parava de pensar em Art3mis.

AECH PASSOU PELO PRIMEIRO PORTÃO NA MANHÃ SEGUINTE.

O nome dele apareceu no Placar em terceiro lugar, com uma pontuação de 108 mil pontos. O valor por obter a Chave de Cobre havia caído mais mil pontos para ele, mas o valor por passar pelo Primeiro Portão continuava inalterado, com 100 mil pontos.

Voltei para a escola naquela mesma manhã. Pensei até em faltar e alegar estar doente, mas me preocupei, acreditando que minha ausência pudesse levantar suspeitas. Quando cheguei lá, percebi que não deveria ter me preocupado. Graças ao repentino interesse na Caça, mais da metade dos alunos e alguns professores não se deram ao trabalho de aparecer. Como todo mundo da escola conhecia meu avatar pelo nome Wade3, ninguém prestou muita atenção em mim. Passando pelos corredores sem ser notado, concluí que gostava de ter uma identidade secreta. Eu me senti como o Clark Kent ou o Peter Parker. Pensei que meu pai ia curtir aquilo.

Naquela tarde, I-r0k enviou e-mails para Aech e para mim, tentando nos chantagear. Disse que se não contássemos a ele como encontrar a Chave de Cobre e o Primeiro Portão, ele divulgaria o que sabia a respeito de nós dois em todos os fóruns de caça-ovos que conhecia. Nós nos recusamos e ele cumpriu a ameaça, passando a contar a todos que quisessem ouvir que Aech e eu éramos alunos em Ludus. Claro, ele não tinha como provar que realmente nos conhecia, e como havia centenas de caça-ovos afirmando ser nossos amigos próximos, Aech e eu torcemos para que as postagens dele fossem ignoradas. Mas não foram, claro. Pelo menos dois outros caça-ovos foram espertos o bastante para ligar os pontos entre Ludus, o Enigma e a Tumba dos Horrores. No dia seguinte a I-r0k ter aberto a boca, o nome Daito apareceu no quarto espaço do Placar. Então, menos de 15 minutos depois, o nome Shoto apareceu na quinta posição. De alguma maneira, os dois tinham conseguido uma cópia da Chave de Cobre no mesmo dia, sem esperar pela reinicialização do servidor à meia-noite. Então, algumas horas depois, Daito e Shoto passaram pelo Primeiro Portão.

Ninguém nunca havia ouvido falar daqueles avatares antes, mas seus nomes pareciam indicar que estavam trabalhando juntos, fosse como dupla ou como parte de um clã. Shoto e Daito eram os nomes japoneses das espadas curtas e compridas usadas pelos samurais. Quando utilizadas juntas, as duas espadas passavam a ser chamadas Daisho, e isso logo se tornou o apelido pelo qual os dois passaram a ser conhecidos.

Apenas quatro dias se passaram desde que meu nome aparecera no Placar, e um outro novo havia aparecido abaixo do meu a cada dia seguinte. O segredo já estava espalhado e a Caça parecia estar ganhando força total.

Durante toda a semana, não consegui me concentrar em nada que os professores diziam. Felizmente, só restavam mais dois meses de aula, e eu já havia ganhado créditos suficientes para me formar, mesmo que eu perdesse a vantagem a partir de então. Então, eu passava de uma aula a outra meio distraído, pensando no enigma da Chave de Jade, repetindo-o sem parar em minha mente.

*O capitão escondeu a Chave de Jade  
Em uma morada há muito esquecida  
Mas você só poderá apitar  
Quando a série de troféus estiver reunida*

De acordo com meu livro de Literatura, um poema com quatro linhas de texto e um esquema de rima alternada era conhecido como quarteto, então esse se tornou o apelido do enigma. Todas as noites, depois da escola, eu saía do OASIS e preenchia as páginas em branco de meu diário do Graal com possíveis interpretações do Quarteto.

Sobre qual “capitão” Anorak falava? O Capitão Kangaroo? O Capitão América? O Capitão Buck Rogers, do século XXV? E onde, diabos, ficava aquela “morada há muito esquecida”? Aquela parte da dica parecia enlouquecedoramente inespecífica. A casa de Halliday em Middletown não podia ser considerada “abandonada”, mas talvez ele estivesse falando sobre uma casa diferente em sua cidade natal. Parecia fácil demais, e perto demais do esconderijo da Chave de Cobre.

A princípio, pensei que a morada esquecida podia ser uma referência ao filme *A Vingança dos Nerds*, um dos filmes favoritos de Halliday. Naquele filme, os nerds do título alugavam uma casa velha para consertá-la (durante uma montagem musical clássica dos anos 1980). Visitei uma recriação da casa de *A Vingança dos Nerds* no planeta Skolnick e passei um dia vasculhando, mas acabei não tendo resultado.

As duas últimas frases do Quarteto também eram um mistério total. Pareciam dizer que, ao encontrar a morada esquecida, o jogador teria de reunir um monte de “troféus” e apitar um tipo de apito. Ou será que “apitar” teria o sentido coloquial de

“revelar um segredo ou alertar alguém sobre um crime”? De um jeito ou de outro, não fazia nenhum sentido para mim. Mas continuei analisando cada linha, palavra por palavra, até meu cérebro virar geleia.



Naquela sexta-feira depois da aula, o dia em que Daito e Shoto passaram pelo Primeiro Portão, eu estava sentado em um local escondido, a alguns quilômetros da escola, numa subida íngreme com uma única árvore no topo. Eu gostava de ir lá para ler, fazer minha lição de casa ou simplesmente admirar a paisagem dos campos verdes. Eu não tinha acesso àquele tipo de vista no mundo real.

Sentado sob aquela árvore, mexi nos milhões de mensagens que lotavam minha caixa de e-mails. Havia passado a semana toda cuidando delas. Eu já havia recebido recado de pessoas de todas as partes do mundo. Cartas me parabenizando. Pedidos de ajuda. Ameaças de morte. Solicitações de entrevistas. Diversas diatribes de caça-ovos cuja busca pelo ovo claramente os havia levado à loucura. Também havia recebido convites para entrar para os quatro maiores clãs de caça-ovos: os Oviraptors, Clã Destiny, Key Masters e Equipe Banzai. Agradei a todos, mas recusei.

Quando cansei de ler “as mensagens dos fãs”, passei a analisar as mensagens que estavam classificadas como “de negócios” e comecei a lê-las. Descobri que havia recebido diversas ofertas de estúdios cinematográficos e editoras de livros, todos interessados em comprar os direitos de minha história de vida. Apaguei todas elas, porque havia decidido nunca revelar minha verdadeira identidade ao mundo. Pelo menos, não até eu encontrar o ovo.

Eu também havia recebido diversas ofertas de adesão de empresas que queriam usar o nome e o rosto de Parzival para vender seus serviços e produtos. Um varejista de eletrônicos estava interessado em usar meu avatar para promover a linha de hardware de imersão OASIS de modo que pudessem vender luvas e visores “aprovados por Parzival”. Também recebi uma oferta de uma rede de entrega de pizza, de um fabricante de sapatos e de uma loja on-line que vendiam imagens customizadas para avatares. Havia até uma empresa de brinquedos querendo produzir uma linha de lancheiras e bonecos de Parzival. Essas empresas pretendiam me pagar com créditos OASIS, que seriam transferidos diretamente para a conta do meu avatar.

Eu mal conseguia acreditar.

Respondi a cada um dos pedidos, dizendo que eu aceitaria as ofertas com as seguintes condições: não ter de revelar minha identidade verdadeira, e só faria negócios por meio de meu avatar do OASIS.

Comecei a receber respostas dentro de uma hora, com contratos anexados. Eu não podia pedir a um advogado que os analisasse, mas todos expiravam depois de um ano, então resolvi assiná-los eletronicamente e os mandei de volta com um modelo tridimensional de meu avatar, para ser usado para os comerciais. Também recebi pedidos para um clipe de áudio da voz do meu avatar, por isso enviei a eles um clipe sintetizado de um barítono grave, que deixava a minha voz parecida com a daqueles caras que fazem chamadas de trailers de filmes.

Quando eles receberam tudo, os novos patrocinadores do meu avatar me informaram que dentro das próximas 48 horas eles fariam a primeira remessa de pagamentos para minha conta do OASIS. A quantia que eu receberia não era suficiente para me deixar rico. Nem de longe. Mas para um cara que tinha crescido sem nada, aquilo mais parecia uma fortuna.

Fiz algumas contas rápidas. Se eu gastasse com moderação, teria o suficiente para sair das pilhas e alugar um apartamento pequeno em algum lugar. Durante um ano, pelo menos. Só de pensar nisso, fiquei totalmente animado. Desde sempre eu sonhava em sair das pilhas e agora parecia que o sonho estava prestes a se realizar.

Com a questão do uso de imagem resolvida, continuei analisando os e-mails. Ao ver as mensagens restantes por remetente, descobri que havia recebido mais de 5 mil e-mails da Innovative Online Industries. Na verdade, eles haviam me enviado 5 mil cópias do mesmo e-mail. Reenviaram a mesma mensagem a semana toda, desde que meu nome havia aparecido pela primeira vez no Placar. E ainda a estavam reenviando, uma vez a cada minuto.

Os Seis estavam me bombardeando com mensagens, para ter certeza de que chamariam minha atenção.

Os e-mails eram todos marcados como prioridade máxima, com o assunto PROPOSTA URGENTE DE NEGÓCIO – FAVOR LER IMEDIATAMENTE!

Assim que eu abri uma, uma confirmação de entrega foi mandada de volta à IOI, para que eles soubessem que eu finalmente havia lido a mensagem. Depois disso, pararam de reenviá-la.

Caro Parzival,

Em primeiro lugar, permita-me parabenizá-lo por suas recentes conquistas, que nós da Innovative Online Industries consideramos extremamente valiosas.

Em nome da IOI, pretendo fazer uma proposta de negócio altamente lucrativa, e os detalhes exatos podemos discutir em uma sessão de chat particular. Por favor, utilize o cartão anexo para entrar em contato assim que puder, em qualquer dia ou horário.

Dada nossa reputação dentro da comunidade de caça-ovos, compreendo que você talvez hesite em conversar comigo. No entanto, saiba que se escolher não aceitar nossa proposta, pretendemos conversar com os outros concorrentes. No mínimo, esperamos que você nos dê a honra de ser o primeiro a conhecer nossa oferta generosa. O que tem a perder?

Muito obrigado por sua atenção. Estou ansioso para falar com você.

Atenciosamente,

Nolan Sorrento

Chefe de operações

Innovative Online Industries

Apesar do tom razoável da mensagem, a ameaça por trás dela ficou clara como água. Os Seis queriam me recrutar. Ou queriam me pagar para dizer a eles como encontrar a Chave de Cobre e passar pelo Primeiro Portão. E se eu me recusasse, eles procurariam Art3mis, depois Aech, Daito, Shoto e todos os outros caça-ovos que conseguiram colocar seu nome no Placar. Aqueles cretinos sem-vergonha não parariam até encontrar alguém tolo ou desesperado o suficiente para aceitar e vender a eles as informações de que precisavam.

Meu primeiro impulso foi apagar todas as cópias do e-mail e fingir que eu nunca o havia recebido, mas mudei de ideia. Queria saber exatamente o que a IOI ofereceria. E não podia perder a chance de conhecer Nolan Sorrento, o infame líder dos Seis. Não havia nenhum risco em encontrá-lo num chat, desde que eu tomasse cuidado com o que dissesse.

Pensei em me teletransportar para Incipio antes de minha “entrevista” e comprar uma nova pele para meu avatar. Talvez um terno sob medida. Algo chamativo e caro. Mas pensei melhor e mudei de ideia. Eu não tinha nada a provar para aquela empresa de otários. Afinal, eu tinha ficado famoso. Iria à reunião usando minha pele e com uma atitude de quem não está nem aí. Tomaria conhecimento da proposta e então mandaria todos eles à merda. Talvez gravasse tudo e postasse no YouTube.

Eu me preparei para a reunião abrindo uma janela da ferramenta de pesquisa e aprendi tudo o que pude sobre Nolan Sorrento. Ele era PhD em Ciência da Computação. Antes de se tornar chefe de operações da IOI, tinha sido um designer famoso, cuidando da criação de diversos RPGs de dentro do OASIS. Eu havia jogado todos os jogos deles, que realmente eram bem bacanas. Ele era um bom programador, antes de vender sua alma. Era óbvio que a IOI o havia contratado para liderar os lacaios. Pensavam que um designer de jogos teria mais chance de desvendar o grande enigma de Halliday. Mas Sorrento e os Seis já estavam tentando havia cinco anos e ainda não tinham conseguido nada. E agora que os nomes dos avatares dos caça-ovos estavam aparecendo a torto e a direito no Placar, o chefe da IOI devia estar enlouquecendo. Sorrento provavelmente estava sofrendo muita pressão de seus superiores. Tentei imaginar se tinha sido ideia de Sorrento tentar me recrutar ou ordem de outra pessoa.

Quando terminei minha pesquisa a respeito de Sorrento, tive a sensação de que estava pronto para me encontrar com o demônio. Anexei um cartão de contato no e-mail de Sorrento e toquei no ícone de convite para o chat.

QUANDO TERMINEI DE ME CONECTAR À SESSÃO DE CHAT, MEU AVATAR SE materializou em um grande mirante com vista para uma paisagem maravilhosa de mais de 12 mundos do OASIS suspensos em um espaço preto além de uma janela curva. Parecia que eu estava em uma estação espacial de uma nave de transporte muito grande; não sabia qual.

As sessões de chat eram diferentes em cada sala de bate-papo, e eram bem mais caras de se manter. Ao abrir um chatlink, uma cópia insubstancial de seu avatar era projetada em outro local do OASIS. Seu avatar não estava realmente ali, e assim ele aparecia para outros avatares como uma aparição levemente transparente. Mas ainda era possível interagir com o ambiente de modo limitado: passando por portas, sentando-se em cadeiras etc.

Os chatlinks costumavam ser usados principalmente para encontros de negócios, quando uma empresa queria marcar reuniões em um local específico do OASIS sem ter de gastar muito tempo e dinheiro para transportar os avatares de todos para lá. Era a primeira vez que eu usava um.

Eu me virei e vi que meu avatar estava diante de uma mesa de recepção grande em forma de C. As letras prateadas gigantes e sobrepostas do logo da IOI estavam seis metros acima dela. Quando me aproximei da mesa, uma loira incrivelmente bonita ficou em pé para me receber.

– Sr. Parzival – ela disse, fazendo uma leve reverência. – Bem-vindo à Innovative Online Industries! Espere apenas um momento, o sr. Sorrento já virá receber o senhor.

Eu não sabia como aquilo estava acontecendo, pois não havia avisado que iria. Enquanto esperava, tentei ativar o gravador de vídeos do meu avatar, mas a IOI havia desabilitado a gravação naquela sessão de chatlink. Obviamente eles não queriam que eu tivesse evidências em vídeo do que estava prestes a ser discutido. Meu plano de postar a entrevista no YouTube já era.

Menos de um minuto depois, outro avatar apareceu, por uma série de portas automáticas do outro lado do mirante. Ele se aproximou de mim, com as botas fazendo barulho no piso polido. Era Sorrento. Eu o reconheci porque não estava usando um avatar comum dos Seis, um dos benefícios de sua posição. O rosto de seu avatar era o das fotos que eu havia visto on-line. Cabelos loiros e olhos castanhos, nariz aquilino. Usava o uniforme padrão dos Seis – um terno azul-marinho com dragonas douradas nos ombros e um logo prateado da IOI no lado direito do peito, com o número do funcionário abaixo dele: 655321.

– Finalmente! – ele disse ao se aproximar, de sorriso aberto. – O famoso Parzival nos agraciou com sua presença! – Ele estendeu a mão direita coberta por uma luva. – Nolan Sorrento, chefe de operações. É uma honra conhecer você.

– Sim – eu disse, fazendo o melhor que podia para parecer alheio. – Acho que posso dizer a mesma coisa.

Mesmo como uma projeção do chatlink, meu avatar ainda pôde apertar a mão dele. Em vez de apenas olhar para ela como se tivesse um rato morto na minha frente.

Ele a soltou depois de alguns segundos, mas seu sorriso não desapareceu. Apenas aumentou. – Por favor, siga-me. – Ele me levou pelo mirante e passamos pelas portas automáticas, que se abriram e revelaram uma enorme base de lançamento. Havia ali uma única nave interplanetária com o logo da IOI. Sorrento se encaminhou para embarcar, mas fiquei parado ao pé da rampa.

– Por que você se incomodou em me trazer aqui via chatlink? – perguntei, apontando para a baía a nosso redor. – Por que simplesmente não despejou seu discurso de vendas em uma sala de bate-papo?

– Por favor, me conceda essa oportunidade – ele disse. – Este chatlink faz *parte* de nosso discurso de vendas. Queremos dar a você a experiência que teria se fosse visitar nossa sede pessoalmente.

“Certo”, pensei. “*Se eu tivesse vindo aqui pessoalmente, meu avatar estaria cercado por milhares de Seis e eu estaria a sua mercê.*”

Eu o acompanhei para dentro da nave. A rampa se retraiu e nós fomos lançados para fora da baía. Por uma das janelas da nave, vi que estávamos deixando uma das estações espaciais orbitais dos Seis. Bem a nossa frente estava o planeta IOI-1, um enorme globo prateado. Aquilo me fez lembrar as esferas flutuantes assassinas dos filmes *Phantasm*. Os caça-ovos se referiam à IOI-1 como “a casa dos Seis”. A empresa o havia construído logo depois de o concurso ter começado, para que servisse como a base de operações on-line da IOI.

Nossa nave, que parecia voar em piloto automático, logo chegou ao planeta e deslizou sobre sua superfície espelhada. Olhei pela janela quando completamos uma órbita. Até onde eu sabia, nenhum caça-ovo havia feito aquele passeio.

De polo a polo, o IOI-1 era coberto com arsenais, bancos de areia e depósitos, além de hangares de veículos. Também vi campos aéreos pontuando a superfície, onde fileiras de helicópteros de ataque brilhantes, espaçonaves e tanques de batalha mecanizados estavam esperando por ação. Sorrento não disse nada ao analisarmos a armada dos Seis. Ele permitiu que eu

observasse tudo.

Eu havia visto fotos da superfície do IOI-1, mas eram imagens ruins, tiradas em órbita, além da enorme proteção do planeta. Os clãs maiores vinham planejando detonar o Complexo de Operações dos Seis havia muitos anos, mas nunca tinham conseguido passar pela proteção para chegar à superfície do planeta.

Ao completarmos a órbita, o Complexo de Operações da IOI apareceu em nossa frente. Era formado por três torres de superfície espelhada – dois arranha-céus retangulares dos dois lados de um circular. Vistas de cima, essas três construções formavam o logo da IOI.

A nave ficou mais lenta e sobrevoou a torre em forma de O, e então seguiu espiralando até uma base de lançamento pequena no teto.

– Impressionante, não acha? – Sorrento perguntou, finalmente quebrando o silêncio quando aterrissamos e a rampa baixou.

– Nada mal. – Senti orgulho da calma em minha voz. Na verdade, eu ainda estava pensando em tudo o que havia visto. – Esta é apenas uma réplica do OASIS das torres IOI de verdade localizadas no centro de Columbus, não é? – eu disse.

Sorrento assentiu. – Sim, o complexo de Columbus é a sede de nossa empresa. A maioria das pessoas de minha equipe trabalha nesta torre central. Nossa proximidade com a GSS elimina qualquer possibilidade de falha no sistema. E, claro, Columbus não sofre com as faltas de energia que prejudicam a maioria das cidades norte-americanas.

Ele estava afirmando o óbvio. A Gregarius Simulation Systems ficava em Columbus, assim como a abóbada de seu principal servidor OASIS. Servidores-espelho redundantes se localizavam em todas as partes do mundo, mas estavam todos ligados ao módulo principal em Columbus. Era por isso que, nas décadas desde o lançamento da simulação, a cidade havia se tornado um tipo de Meca de alta tecnologia. Columbus era onde o usuário do OASIS podia conseguir a mais rápida e confiável conexão à simulação. A maioria dos caça-ovos sonhava em estar ali um dia, inclusive eu.

Segui Sorrento para fora da nave e entramos em um elevador adjacente à base de lançamento.

– Você se tornou uma celebridade nesses últimos dias – ele disse quando começamos a descer. – Deve ter sido muito bom para você. Provavelmente um pouco assustador também, não é? Saber que agora você possui informações que milhões de pessoas fariam qualquer coisa para obter?

Estava esperando que ele dissesse algo daquele tipo, por isso tinha uma resposta preparada.

– Você se importa em deixar de lado as táticas de ameaças e imposição? Simplesmente me conte os detalhes de sua oferta. Tenho outros assuntos a tratar.

Ele sorriu para mim como se eu fosse um menino prodígio. – Sim, tenho certeza de que você tem – ele disse. – Mas, por favor, não se precipite em tirar conclusões a respeito da oferta. Você vai ficar surpreso. – E então, com um toque ácido no tom de voz, ele disse: – Na verdade, tenho certeza.

Fazendo o que podia para esconder a intimidação que senti, revirei os olhos e disse: – Sei, cara.

Ouvi um som ao chegarmos ao 106º andar, e as portas do elevador se abriram. Segui Sorrento e passamos por outra recepcionista e por um comprido corredor bem iluminado. A decoração era coisa de filme de ficção científica. De alta tecnologia e imaculada. Passamos por diversos outros avatares dos Seis enquanto caminhávamos, e assim que viram Sorrento adotaram a posição de alerta e o cumprimentaram, como se ele fosse um tipo de general de alto escalão. Sorrento não retribuiu os cumprimentos nem cumprimentou ninguém.

Por fim, ele me levou para dentro de uma enorme sala que parecia ocupar a maior parte do 106º andar. Continha diversos cubículos de paredes altas, cada um com uma pessoa em um equipamento de alta imersão.

– Bem-vindo à Divisão de Oologia da IOI – Sorrento disse com óbvio orgulho.

– Então esta é a central dos Seis babacas, não é? – eu disse, olhando ao redor.

– Não precisa ser rude – Sorrento disse. – Esta poderia ser a sua equipe.

– Eu teria a minha baía?

– Não, você teria um escritório, com uma vista bem bacana. – Ele sorriu. – Não que passaria muito tempo a admirando.

Eu me direcionei a um dos novos espaços de imersão Habashaw. – Equipamento bacana – eu disse. Era mesmo de última geração.

– Sim, é muito bom, não é? – ele perguntou. – Nossos espaços de imersão são muito modificados e são ligados uns nos outros. Nossos sistemas permitem que diversos operadores controlem qualquer um dos avatares do oologista. Então, dependendo dos obstáculos que um avatar encontrar durante sua busca, o controle pode ser instantaneamente transferido ao membro da equipe com as melhores habilidades para lidar com a situação.

– Sim, mas isso é roubar – eu disse.

– Oh, por favor – ele disse revirando os olhos. – Não existe nada disso. O concurso de Halliday não tem nenhuma regra. É um dos muitos erros colossais que o velho tolo cometeu. – Antes que eu pudesse responder, Sorrento começou a andar de novo, guiando-nos por um labirinto de baias. – Todos os nossos oologistas estão ligados por voz a uma equipe de apoio – ele continuou – composta por pesquisadores de Halliday, especialistas em videogame, historiadores de cultura pop e



criptologistas. Todos eles trabalham juntos para ajudar cada um de nossos avatares a vencer qualquer desafio e desvendar qualquer mistério que encontrem. – Ele se virou e sorriu para mim. – Como pode ver, já cobrimos todas as bases, Parzival. É por isso que vamos vencer.

– É – eu disse. – Vocês têm feito um belo trabalho até aqui. Bravo. Mas por que estamos conversando, mesmo? Oh, sim. Vocês não fazem ideia de onde a Chave de Cobre está e precisam da minha ajuda para encontrá-la.

Sorrento semicerrou os olhos e começou a rir. – Gosto de você, menino – ele disse, sorrindo para mim. – Você é esperto. E tem colhões. Duas qualidades que admiro muito.

Continuamos a caminhar. Alguns minutos depois, chegamos ao enorme escritório de Sorrento. Suas janelas mostravam uma vista maravilhosa da “cidade” ao redor. O céu estava repleto de veículos aéreos e espaçonaves, e o sol simulado do planeta estava começando a se pôr. Sorrento se sentou a sua mesa e ofereceu a mim a cadeira que ficava bem de frente para ele.

“*Aqui vamos nós*”, pensei quando nos sentamos. “*Vá com calma, Wade.*”

– Então vou direto ao ponto – ele disse. – A IOI quer contratar você. Como consultor, para ajudar com nossa busca pelo Easter Egg de Halliday. Você terá todos os recursos amplos de nossa empresa a seu dispor. Dinheiro, armas, itens mágicos, naves e artefatos. E o que puder imaginar.

– Qual seria meu cargo?

– *Oologista chefe* – ele respondeu. – Você ficaria responsável pela divisão toda, o segundo em comando, subordinado apenas a mim. Estou falando de 5 mil avatares de combate prontos e treinados, todos recebendo ordens diretamente suas.

– Que bacana – eu disse me esforçando para parecer indiferente.

– É claro que é. Mas há mais. Em troca de seus serviços, estamos dispostos a pagar 2 milhões de dólares por ano a você, com um bônus de assinatura de 1 milhão logo de cara. E se e quando nos ajudar a encontrar o ovo, vai receber um bônus de 25 milhões de dólares.

Fingi somar todos aqueles números com meus dedos.

– Uau – eu disse, tentando demonstrar surpresa. – Posso também trabalhar em casa?

Sorrento não pareceu saber se eu estava brincando ou não.

– Não – ele disse. – Infelizmente, não. Você teria de se mudar aqui para Columbus. Mas daremos a você um ótimo lugar para ficar aqui. E um escritório só seu, claro. Seu espaço de imersão de última geração.

– Espere – eu disse, erguendo a mão. – Está dizendo que eu teria de viver no arranha-céu da IOI? Com você? E com todos os outros *oologistas*?

Ele assentiu. – Apenas até você nos ajudar a encontrar o ovo.

Resisti à vontade de rir. – Mas e os benefícios? Eu teria plano de saúde? Odontológico? As chaves do banheiro executivo? Coisas assim?

– Claro. – Ele já parecia impaciente. – E então? O que me diz?

– Posso pensar por alguns dias?

– Receio que não – ele disse. – Tudo isso pode acabar em poucos dias. Precisamos de sua resposta agora.

Eu me recostei na cadeira e olhei para o teto, fingindo pensar na oferta. Sorrento esperou, observando-me com atenção. Eu estava prestes a dar a ele uma resposta pronta quando ele ergueu a mão.

– Ouça apenas por um momento antes de responder – Sorrento disse. – Sei que a maioria dos caça-ovos acredita que a IOI é do mal. E que os Seis são malucos sem escrúpulos e sem respeito ao “verdadeiro espírito” do concurso. Que somos todos mercenários. Não é?

Assenti, quase não conseguindo me segurar, querendo dizer algo como: “Isso ainda é pouco”.

– Bem, isso é ridículo – ele disse, lançando um sorriso simpático que eu suspeitei ter sido gerado pelo software de diplomacia que ele estava usando. – Os Seis não são nem um pouco diferentes de um clã de caça-ovos, somos apenas mais organizados. Temos as mesmas obsessões que os caça-ovos. E o mesmo objetivo.

“*Que objetivo?*”, senti vontade de gritar. “*Acabar com o OASIS para sempre? Prejudicar e destruir a única coisa que torna nossas vidas suportáveis?*”

Sorrento pareceu entender meu silêncio como um sinal para continuar.

– Veja, ao contrário do que as pessoas acreditam, o OASIS não vai mudar tão drasticamente quando a IOI assumir o controle dele. Claro, teremos de cobrar uma taxa mensal de todos os usuários. E aumentar os lucros com propaganda. Mas também planejamos fazer muitas melhorias. Filtros de avatares. Regras de construção mais rígidas. Vamos tornar o OASIS um lugar melhor.

“*Não*”, pensei. “*Vocês vão transformá-lo em um parque temático corporativo fascista no qual as pessoas que ainda podem pagar para entrar deixarão de ter qualquer liberdade.*”

Eu já havia ouvido tudo o que podia a respeito do discurso de vendas daquele cafajeste.

– Certo – eu disse. – Pode contar comigo. Pode me incluir. Como quiser chamar. Estou dentro.

Sorrento pareceu surpreso. Aquela certamente não era a resposta que ele estava esperando. Ele sorriu e estava prestes a estender a mão em minha direção quando eu o interrompi.

– Mas eu tenho três pequenas condições – eu disse. – Em primeiro lugar, quero um bônus de 50 milhões de dólares quando encontrar o ovo para vocês. Não 25. É possível?

Ele nem hesitou. – Fechado. Quais são as outras condições?

– Não quero ser o segundo em comando – eu disse. – Quero seu emprego, Sorrento. Quero ser responsável pela coisa toda. Chefe de operações. *El Numero Uno*. Ah, e quero que todos me chamem de *El Numero Uno*, também. Pode ser?

Minha boca parecia ter ganhado vida própria. Não consegui me controlar.

O sorriso de Sorrento desapareceu.

– O que mais?

– Não quero trabalhar com você. – Apontei o dedo para ele. – Você me dá asco. Mas se seus superiores estiverem dispostos a botar você no olho da rua e me darem sua posição, estou dentro. Com certeza.

Silêncio. Sorrento permaneceu impassível. Ele provavelmente tinha um filtro para certas emoções, como raiva e ódio, em seu software de reconhecimento facial.

– Pode conversar com seus chefes para saber se eles concordam com isso? – perguntei. – Ou eles estão nos monitorando agora? Aposto que estão. – Eu acenei para as câmeras invisíveis. – Oi, pessoal. E aí, o que me dizem?

Fez-se um longo silêncio, durante o qual Sorrento simplesmente ficou olhando para mim.

– Claro que eles estão nos monitorando – ele disse por fim. – E acabaram de me informar que estão dispostos a aceitar todas as suas exigências. – Ele não me pareceu tão desapontado.

– É mesmo? – eu disse. – Ótimo. Quando posso começar? E o mais importante, quando você vai sumir?

– Imediatamente – ele disse. – A empresa vai preparar seu contrato e enviá-lo a seu advogado para que seja aprovado. Feito isso, nós... *eles* trarão você para Columbus para assinar a papelada e fechar o negócio. – Ele ficou em pé. – Então é isso...

– Na verdade... – Ergui a mão, interrompendo-o de novo. – Pensei um pouco melhor nos últimos segundos e vou ter de recusar a oferta. Acho que prefiro encontrar o ovo sozinho, obrigado. – Fiquei em pé. – Você e os outros Seis podem catar coquinho na ladeira.

Sorrento começou a rir. Uma risada comprida e forte que eu achei bem esquisita. – Oh, você é ótimo. Isso foi incrível. Você nos pegou, menino! – Quando parou de rir, disse: – Era *essa* a resposta que eu estava esperando. Agora, permita-me fazer nossa segunda proposta.

– Tem mais? – Eu me sentei e coloquei os pés sobre a mesa dele. – Beleza. Manda.

– Vamos transferir 5 milhões de dólares diretamente para sua conta OASIS, *agora mesmo*, em troca da explicação de como passar pelo Primeiro Portão. É isso. Você só precisa nos passar instruções detalhadas a respeito do que já fez. E nós continuaremos a partir de lá. Você ficará livre para continuar procurando o ovo sozinho. E nossa transação permanecerá em total sigilo. Ninguém precisa saber sobre ela.

Admito que pensei em aceitar por um segundo. Cinco milhões de dólares resolveriam minha vida para sempre. E mesmo que eu ajudasse os Seis a passarem pelo Primeiro Portão, não havia garantia de que eles conseguiriam atravessar os outros dois. E ainda não era certo que eu conseguiria.

– Pode acreditar, filho – Sorrento disse. – Você deveria aceitar essa oferta. Enquanto pode.

O tom paternalista dele me irritou muito e isso pesou em minha decisão. Eu não podia me vender aos Seis. Se fizesse isso e eles conseguissem vencer o concurso, eu seria o único responsável. Não conseguiria viver com aquilo de jeito nenhum. Esperava apenas que Aech, Art3mis e quaisquer outros caça-ovos que eles abordassem pensassem a mesma coisa.

– Eu passo – eu disse. Tirei os pés de cima da mesa dele e fiquei em pé. – Obrigado pelo tempo que reservou a mim.

Sorrento olhou para mim com tristeza, e então fez um sinal para que eu me sentasse.

– Na verdade, ainda não terminamos. Temos mais uma proposta para você, Parzival. E guardei o melhor para o fim.

– Será que ainda não se ligou? *Vocês não vão me comprar*. Caiam fora. *Adios*. Tchauzinho.

– Sente-se, Wade.

Eu me assustei. Ele havia acabado de usar o meu nome real?

– Isso mesmo. – Sorrento grunhiu. – Sabemos quem você é. Wade Owen Watts. Nascido a 20 de agosto de 2024. Órfão de pai e mãe. E também sabemos *onde* você está. Você mora com sua tia, em um parque de trailer localizado na Portland Avenue, número 700, em Oklahoma. Unidade 56-K, para ser exato. De acordo com nossa equipe de espionagem, você foi visto entrando no trailer de sua tia há três dias e desde então não saiu. O que quer dizer que você ainda está aí.

Uma janela de um vídeo apareceu bem atrás dele, mostrando uma imagem ao vivo das pilhas onde eu morava. Era uma vista aérea, que podia estar sendo feita de um avião ou de um satélite. Daquele ângulo, eles só conseguiam monitorar as duas principais saídas do trailer. Então eles não me viam sair pela janela da lavanderia toda manhã nem voltar toda noite. Não

sabiam que eu estava em meu esconderijo naquele momento.

– Isso aí – Sorrento disse. Seu tom agradável e condescendente havia voltado. – Você deveria sair mais, Wade. Não é saudável ficar o tempo todo dentro de casa.

A imagem foi aumentada algumas vezes, aproximando-se do trailer de minha tia. E então passou a um modo de imagem termal e eu vi os contornos brilhantes de mais de dez pessoas, crianças e adultos ali dentro. Quase todos eles estavam imóveis... provavelmente logados no OASIS.

Eu estava surpreso demais para falar. Como eles tinham me encontrado? Supostamente era impossível alguém conseguir suas informações de conta no OASIS. E meu endereço *nem sequer constava da conta no OASIS*. Não era preciso fornecê-lo ao criar seu avatar. Apenas o nome e o padrão de retina. Então como eles haviam descoberto onde eu morava?

De alguma forma, eles tinham conseguido acesso a meus registros escolares.

– Seu primeiro impulso neste momento deve ser sair do sistema e fugir – Sorrento disse. – Peço que não cometa esse erro. Seu trailer está cercado neste momento por uma grande quantidade de explosivos poderosos. – Ele pegou do bolso algo que parecia um controle remoto e me mostrou. – E meu dedo está no detonador. Se sair desta sessão de chatlink, morrerá em poucos segundos. Entende o que estou dizendo, sr. Watts?

Assenti devagar, tentando, desesperadamente, compreender a situação. Ele estava blefando. *Só podia* estar blefando. E mesmo que não estivesse, não sabia que eu estava, na verdade, a quase um quilômetro dali, em meu esconderijo. Sorrento acreditou que uma das imagens térmicas era eu. *Se uma bomba realmente explodisse no trailer de minha tia, eu estaria em segurança ali, sob todos aqueles carros velhos, certo? Além disso, eles nunca matariam todas aquelas pessoas para me pegar.*

– Como...? – Foi tudo o que consegui dizer.

– Como descobrimos quem você é? E onde vive? – Ele sorriu. – Fácil. Você se ferrou, garoto. Quando se matriculou no sistema de ensino público do OASIS, informou seu nome e endereço. Para que eles pudessem enviar seus boletins, creio eu.

Ele tinha razão. O nome de meu avatar, meu nome real e meu endereço estavam todos arquivados em meu perfil de aluno, que apenas o diretor conseguia acessar. Foi um erro idiota, mas eu havia me matriculado um ano antes do início do concurso. Antes de eu me tornar um caça-ovo. Antes de aprender a esconder minha identidade real.

– Como vocês descobriram que eu frequento a escola on-line? – perguntei. Eu já sabia a resposta, mas precisava ganhar tempo.

– Há um boato nos fóruns dos caça-ovos, nos últimos dias, de que você e seu amigo Aech estudam em Ludus. Quando soubemos disso, decidimos entrar em contato com alguns administradores das escolas e os subornamos. Você sabe quanto um administrador de escola ganha por ano, Wade? Uma miséria. Um dos diretores nos fez a gentileza de procurar, na base de dados dos alunos, pelo nome de avatar Parzival e adivinhe?

Outra janela se abriu ao lado do vídeo das pilhas. Mostrava meu perfil todo de aluno. Nome completo, nome do avatar, registro de aluno (Wade3), data de nascimento, número do seguro social e endereço residencial. Minhas informações. Estava tudo ali, juntamente com uma foto antiga tirada na escola mais de cinco anos antes – um pouco antes de eu me transferir para a escola no OASIS.

– Também temos os registros escolares de seu amigo Aech. Mas ele foi esperto o suficiente e passou um nome e endereço falsos quando se matriculou. Então, encontrá-lo vai demorar um pouco mais.

Ele fez uma pausa para esperar pela minha resposta, mas eu continuei calado. Minha pulsação estava a mil, e tive de me esforçar para respirar.

– E então chegamos a nossa última proposta. – Sorrento esfregou as mãos animadamente, como uma criança prestes a abrir um presente. – Diga como podemos chegar ao Primeiro Portão. Ou vamos matar você. Agora mesmo.

– Você está blefando – eu disse sem pensar. Mas sabia que não estava. Nem um pouco.

– Não, Wade, não estou. Pense bem. Com todas as outras coisas que estão acontecendo no mundo, você acha que alguém vai se importar com uma explosão em um gueto de lixo amontoado em Oklahoma? Acreditarão ter sido um acidente em um laboratório de drogas. Ou, talvez, uma célula terrorista doméstica tentando construir uma bomba caseira. De qualquer modo, serão algumas centenas de baratas humanas atrás de vales-alimentação e usando nosso precioso oxigênio a menos. Ninguém vai dar a mínima. E as autoridades não farão nada.

Ele estava certo, eu sabia. Tentei ganhar mais alguns minutos para pensar no que fazer.

– Você me mataria? – perguntei. – Para ganhar um concurso de videogame?

– Não finja ser ingênuo, Wade – Sorrento disse. – Há bilhões de dólares em jogo, juntamente com o controle de uma das empresas mais lucrativas do mundo, e do OASIS em si. Isso representa muito mais que um concurso de videogame. Sempre representou. – Ele se inclinou para a frente. – Mas você ainda pode sair vencedor dessa, rapaz. Se nos ajudar, daremos a você 5 milhões. Pode se aposentar aos 18 anos e passar o resto da vida vivendo como rei. Ou pode morrer nos próximos segundos. Você decide. Mas pergunte a si mesmo: se sua mãe ainda estivesse viva, o que desejaria que você fizesse?

Aquela última pergunta teria me irritado pra valer se eu já não estivesse tão assustado.

– O que impede que você me mate depois que eu der a vocês o que querem? – perguntei.

– Independentemente do que você possa pensar, não queremos ter de matar alguém a menos que seja estritamente necessário. Além disso, ainda restam dois portões, não é? – Ele deu de ombros. – Talvez precisemos de sua ajuda para descobrir como passar por eles também. Pessoalmente, eu duvido. Mas meus superiores pensam de outra maneira. Mesmo assim, você não tem muita escolha, não é? – Ele passou a falar mais baixo, como se estivesse prestes a me contar um segredo. – Vou dizer o que vai acontecer agora. Você vai ter de me passar instruções passo a passo a respeito de como conseguir a Chave de Cobre e passar pelo Primeiro Portão. E vai permanecer logado nesta sessão de chatlink enquanto confirmamos tudo o que nos contar. Se sair antes de eu permitir, seu mundo inteiro vira fumaça. Entendeu? Agora comece a falar.

Pensei em dar o que eles queriam. Pensei mesmo. Mas analisei bem e não consegui encontrar um motivo que fosse para eles me deixarem vivo, mesmo que eu os ajudasse a passar pelo Primeiro Portão. A única atitude que fazia sentido era me matar e me tirar da parada. Com certeza não me dariam 5 milhões de dólares nem me deixariam vivo para que eu pudesse contar à imprensa que eles haviam me chantageado. Principalmente se havia, de fato, uma bomba em meu trailer para servir de prova.

Não. Em meu ponto de vista, havia apenas duas possibilidades: ou eles estavam blefando ou iam mesmo me matar, quer eu os ajudasse ou não.

Tomei a decisão e reuni coragem.

– Sorrento – eu disse, tentando esconder o medo em minha voz. – Quero que você e seus chefes saibam de uma coisa. Nunca encontrarão o ovo de Halliday. Sabe por quê? Porque ele era mais esperto que todos vocês juntos. Não importa quanto dinheiro vocês tenham ou quem tentem chantagear. *Vão perder.*

Toquei o ícone de sair e meu avatar começou a se desmaterializar diante dele, que não pareceu surpreso. Apenas olhou para mim com tristeza e balançou a cabeça. – Atitude bem estúpida, moleque – ele disse, um pouco antes de meu visor ficar preto.

Fiquei ali, sentado na escuridão de meu esconderijo, semicerrando os olhos e esperando pela detonação. Mas um minuto se passou e nada aconteceu.

Levantei meu visor e tirei as luvas com as mãos trêmulas. Quando meus olhos começaram a se ajustar à escuridão, suspirei aliviado. Tinha sido um blefe, afinal. Sorrento estava tentando me coagir com pressão. Com sucesso.

Enquanto bebia água da garrafa, pensei que deveria acessar de novo e avisar Aech e Art3mis. Os Seis iriam atrás deles em seguida.

Eu estava vestindo as luvas de novo quando ouvi a explosão.

Senti a onda de choque um milésimo de segundo depois de ouvir a explosão e instintivamente me joguei no chão de meu esconderijo com os braços sobre a cabeça. A distância, ouvi o som de metal quando diversas pilhas de trailers começaram a ruir, soltando-se da viga mestra e caindo umas sobre as outras, como enormes peças de dominó. Aquele som terrível perdurou por muito tempo. E então o silêncio se fez de novo.

Consegui vencer minha paralisia e abri a porta de trás da van. Totalmente desorientado, corri para as margens da pilha de lixo e, dali, vi um pilar gigante de fumaça e chamas subindo do outro lado das pilhas.

Segui as pessoas que já estavam correndo naquela direção, ao longo do perímetro norte das pilhas. A pilha com o trailer de minha tia havia se tornado uma ruína esfumaçante, juntamente com todas as pilhas adjacentes a ela. Não havia nada ali, apenas uma enorme pilha de metais retorcidos e em chamas.

Mantive distância, mas uma grande multidão de pessoas já tinha se reunido ali, perto das chamas. Ninguém quis entrar para procurar sobreviventes. Era óbvio que não havia nenhum.

Um tanque de propano antigo preso a um dos trailers destruído se detonou em uma pequena explosão, fazendo as pessoas se espalharem e correrem para se proteger. Diversos outros tanques explodiram em seguida. Depois disso, os observadores se afastaram um pouco.

Os moradores das pilhas próximas sabiam que se o fogo se espalhasse, eles estariam em apuros. Por isso, muitas pessoas já estavam tentando conter o incêndio usando mangueiras, baldes, copos ou o que pudessem encontrar. Em pouco tempo, as chamas foram contidas e o fogo começou a diminuir.

Observando em silêncio, consegui ouvir as pessoas a meu redor murmurando, dizendo que provavelmente havia sido um acidente em um laboratório de drogas ou que algum idiota devia estar tentando construir uma bomba caseira. Como Sorrento havia previsto.

Aquela ideia me tirou da passividade. O que eu estava pensando? Os Seis haviam acabado de tentar me matar. Provavelmente, seus agentes ainda estavam entre as pilhas, checando para terem certeza de que eu estava morto. E como um completo idiota, eu estava em pé ali, ao ar livre.

Eu me afastei da multidão e voltei para meu esconderijo, tomando o cuidado de não correr, olhando sempre para trás para ter certeza de que não estava sendo seguido. Quando já estava dentro da van, bati a porta e me encolhi, com medo, num canto. Permaneci naquela posição por muito tempo.

Por fim, o choque começou a passar e a realidade do que havia acabado de acontecer começou a se fazer mais clara. Minha tia Alice e seu namorado Rick estavam mortos, assim como todos que viviam em nosso trailer e nos trailers abaixo e ao redor. Incluindo a doce sra. Gilmore. E se eu estivesse em casa, eu também estaria morto.

Fui tomado por uma onda de adrenalina, sem saber o que fazer em seguida, vencido por uma mistura paralizante de medo e ódio. Pensei em entrar no OASIS para chamar a polícia, mas então pensei em como eles reagiriam ao saber da notícia. Pensariam que eu estava totalmente maluco. E se chamasse a imprensa, a reação seria a mesma. Não havia como alguém acreditar em minha história. A menos que eu revelasse ser Parzival, e talvez nem assim. Eu não tinha provas contra Sorrento e os Seis. Todos os vestígios da bomba que eles tinham plantado provavelmente estavam derretendo naquele momento.

Revelar minha identidade ao mundo para poder acusar uma das empresas mais poderosas do mundo de chantagem e assassinato não parecia a atitude mais inteligente. Ninguém acreditaria em mim. Eu mesmo mal conseguia acreditar em mim mesmo. A IOI havia tentado me matar. Para me impedir de vencer um concurso de videogame. Era maluquice.

Eu parecia estar em segurança em meu esconderijo, mas sabia que não poderia permanecer nas pilhas por muito tempo. Quando os Seis descobrissem que eu ainda estava vivo, voltariam para me procurar. Eu precisava desaparecer, mas não teria como sem dinheiro, e meus primeiros cheques só seriam depositados um ou dois dias depois. Teria de ficar esperando até lá. Mas, naquele momento, precisava conversar com Aech, para alertá-lo de que ele era o próximo na lista dos Seis.

Também precisava ver um rosto amigo desesperadamente.

PEGUEI MEU CONSOLE DO OASIS, LIGUEI-O, VESTI AS LUVAS E POSICONEI O VISOR. Ao me registrar, meu avatar reapareceu em Ludus, no topo da colina onde eu estava sentado antes da minha sessão na sala de bate-papo com Sorrento. Assim que meu áudio começou a funcionar, ouvi o ronco dos motores vindo de algum lugar diretamente acima de mim. Saí de debaixo da árvore e olhei para cima. Vi um esquadrão de helicópteros de ataque voando em formação, aproximando-se pelo sul em baixa altitude, com os sensores analisando a superfície conforme sobrevoavam a área.

Quando estava prestes a me refugiar sob a copa da árvore, para sair da vista, eu me lembrei de que Ludus toda era uma zona de combate proibido. Os Seis não podiam me ferir ali. Mesmo assim, eu continuava muito sensível. Continuei a analisar o céu e rapidamente vi dois outros esquadrões de helicópteros dos Seis perto do horizonte, a leste. Parecia uma invasão alienígena.

Um ícone brilhou em minha tela, informando que eu tinha recebido uma nova mensagem de texto de Aech: *Onde diabos você está? Entre em contato imediatamente!*

Eu toquei no nome dele em minha lista de contatos e ele atendeu ao primeiro toque. O rosto do seu avatar apareceu na minha janela de vídeo. Estava sério.

– Você viu as notícias? – perguntei.

– Quais?

– Os Seis estão em Ludus. Milhares deles. E mais e mais chegam a cada minuto. Estão todos vasculhando o planeta, procurando a tumba.

– Sim, estou em Ludus agora mesmo. Helicópteros de combate dos Seis por toda a parte.

Aech fez cara feia.

– Quando eu encontrar o I-r0k, vou matá-lo. Devagar. Depois, quando ele criar um novo avatar, vou persegui-lo e matá-lo de novo. Se aquele imbecil tivesse ficado calado, os Seis nunca saberiam que deveriam procurar aqui.

– É. As postagens que ele fez no fórum chamaram a atenção dos caras. O próprio Sorrento disse.

– Sorrento? *Nolan Sorrento*?

Contei a ele tudo o que havia acontecido nas últimas horas.

– *Eles explodiram sua casa?*

– Na verdade, era um trailer – eu disse. – Em um parque de trailers. Eles mataram muitas pessoas aqui, Aech. Provavelmente já está na imprensa. – Respirei profundamente. – Estou enloquecendo. Morrendo de medo.

– Não é pra menos – ele disse. – Graças a Deus você não estava em casa quando aconteceu...

Concordei.

– Quase nunca faço o login de casa. Felizmente, os Seis não sabiam disso.

– Mas e sua família?

– Era a casa da minha tia. Ela morreu, acho. Nós... Nós não éramos muito próximos. – Aquilo era dizer o mínimo, claro. Minha tia Alice nunca tinha demonstrado muita gentileza comigo, mas mesmo assim não merecia morrer. Mas a culpa que eu sentia naquele momento tinha muito mais a ver com a sra. Gilmore, e saber que minhas atitudes a haviam matado. Ela era uma das pessoas mais doces que eu conhecia.

Percebi que estava chorando. Coloquei no modo mudo para que Aech não ouvisse e então respirei profundamente diversas vezes até me controlar de novo.

– Não acredito nisso! – Aech disse. – Aqueles desgraçados! Vão pagar, Z. Pode apostar. *Vamos fazer com que paguem por isso.*

Eu não sabia como, mas não discuti. Sabia que ele estava apenas tentando fazer com que eu me sentisse melhor.

– Onde você está agora? – Aech perguntou. – Precisa de ajuda? Tipo, um lugar pra ficar ou coisa assim? Posso transferir uma grana se precisar.

– Não, tudo bem – eu disse. – Mas valeu, cara. Agradeço muito por oferecer.

– De nada, cara.

– Ei, os Seis enviaram a você o mesmo e-mail que enviaram para mim?

– Sim, milhares deles. Mas concluí que seria melhor ignorar as mensagens.

Franzi a testa.

– Gostaria de ter sido esperto o suficiente para fazer isso.

– Cara, você não tinha como saber que eles tentariam matar você! Além disso, eles já tinham o endereço de sua casa. Se

– Se você tivesse ignorado os e-mails, eles provavelmente teriam explodido a bomba de qualquer jeito.

– Olha, Aech... Sorrento disse que seus registros escolares mostram um endereço falso, e que eles não sabiam onde encontrar você. Mas pode ser que ele tenha mentido. Você deveria sair de sua casa. Vá para um lugar seguro. Assim que puder.

– Não se preocupe comigo, Z, eu me mudo o tempo todo. Aqueles imbecis nunca me encontrarão.

– Se você está dizendo... – respondi, tentando imaginar exatamente o que ele queria dizer. – Mas preciso avisar Art3mis também. E Daito e Shoto, se conseguir falar com eles. Os Seis devem estar fazendo tudo o que podem para descobrir a identidade deles também.

– Isso me dá uma ideia – ele disse. – Devíamos convidar os três para nos encontrar no Porão hoje, mais tarde. O que acha se marcarmos à meia-noite? Uma sessão privada de bate-papo. Só nós cinco.

Meu humor melhorou muito com a possibilidade de ver Art3mis de novo.

– Acha que eles vão concordar?

– Sim, se dissermos que a vida deles depende disso. – Ele sorriu. – E vamos reunir os cinco maiores caça-ovos em uma sala de bate-papo. Quem recusaria?



Enviei uma mensagem curta a Art3mis, pedindo a ela que nos encontrasse na sala de bate-papo particular de Aech à meia-noite. Ela respondeu alguns minutos depois, prometendo ir. Aech disse que havia conseguido entrar em contato com Daito e Shoto, e ambos também concordaram em participar. A reunião estava marcada.

Não queria ficar sozinho, por isso entrei no Porão cerca de uma hora antes do horário combinado. Aech já estava lá, navegando pelos noticiários da antiga televisão RCA. Sem dizer nada, ele se levantou e me deu um abraço. Apesar de não tê-lo sentido de fato, foi surpreendentemente consolador. Então nós nos sentamos e assistimos à cobertura das notícias juntos enquanto esperávamos pela chegada dos outros.

Todos os canais mostravam a cobertura dos montes de aeronaves e tropas dos Seis chegando a Ludus. Todo mundo logo percebeu por que eles estavam ali, e então agora todos os caça-ovos da simulação também estavam se direcionando a Ludus. Terminais de transporte no planeta todo estavam repletos de avatares.

– Já não dá mais para manter em segredo a localização da tumba. – eu disse, balançando a cabeça.

– Uma hora acabaria vazando, mesmo – Aech disse, desligando a televisão. – Só não pensei que seria tão rápido.

Ouvimos o alerta de entrada apitar quando Art3mis se materializou no alto da escada. Estava usando a mesma roupa da noite em que nos conhecemos. Ela acenou para mim ao descer os degraus. Acenei em resposta e então apresentei os dois. – Aech, esta é Art3mis; Art3mis, este é meu melhor amigo, Aech.

– Prazer em conhecê-lo – Art3mis disse, esticando o braço direito.

Aech apertou a mão dela. – Igualmente. – Ele abriu seu sorriso enorme. – Obrigado por ter vindo.

– Claro que viria, não poderia perder isto. A primeira reunião dos Cinco do Topo.

– Os Cinco do Topo? – perguntei.

– É – Aech disse. – É assim que andam nos chamando em todos os fóruns agora. Somos os detentores dos cinco lugares de maior pontuação do Placar. Então, somos os Cinco do Topo.

– Sei – eu disse. – Pelo menos por enquanto.

Art3mis sorriu ao ouvir aquilo, depois se virou e começou a andar pelo Porão, admirando a decoração dos anos 1980.

– Aech, esta é, até agora, a sala de bate-papo mais bacana que já vi.

– Obrigado. – Ele fez uma reverência sutil. – Muito gentil de sua parte.

Ela parou para analisar a estante de suplementos de RPG. – Você recriou o Porão de Morrow perfeitamente. Cada detalhe. Quero morar aqui.

– Você tem um lugar permanente na lista de convidados. Acesse e entre quando quiser.

– É mesmo? – ela perguntou, claramente surpresa. – Obrigada! Pode deixar. Você é o cara, Aech.

– Sim – ele disse, sorrindo. – Isso aí, eu sou.

Eles pareciam estar se entendendo muito bem, o que estava me deixando roxo de ciúmes. Não queria que Art3mis gostasse de Aech ou vice-versa. Queria que ela fosse só minha.

Daito e Shoto entraram no Porão mais tarde, aparecendo ao mesmo tempo no alto da escada do porão. Daito era o mais



alto dos dois e parecia ter quase 20 anos. Shoto era cerca de 30 centímetros mais baixo e parecia bem mais jovem. Talvez tivesse uns 13 anos. Os dois avatares pareciam japoneses e eles se pareciam bastante um com o outro, como fotos do mesmo homem tiradas com cinco anos de intervalo uma da outra. Vestiam roupas tradicionais de samurai, e os dois carregavam uma *wakizashi* curta e uma *katana* mais comprida presa ao cinto.

– Muito prazer – o samurai mais alto disse. – Sou Daito. E este é meu irmão mais novo, Shoto. Obrigado pelo convite. Nós nos sentimos honrados em conhecer vocês três.

Eles fizeram uma reverência juntos. Aech e Art3mis retribuíram o cumprimento e eu rapidamente fiz a mesma coisa. Quando nos apresentamos, Daito e Shoto fizeram uma reverência de novo e mais uma vez retribuímos o gesto.

– Bem – Aech disse quando todos terminaram de se cumprimentar. – Vamos deixar a festa rolar. Tenho certeza de que vocês viram o noticiário. Os Seis estão tomando Ludus por todos os lados. Aos milhares. Estão realizando uma busca sistemática em toda a superfície do planeta. Ainda que não saibam exatamente o que estão procurando, não vão tardar a encontrar a entrada para a tumba...

– Na verdade – Art3mis interrompeu –, eles já encontraram. Há mais de trinta minutos.

Todos nos viramos para olhar para ela.

– Isso não foi noticiado ainda – Daito disse. – Tem certeza?

Ela assentiu.

– Receio que sim. Quando fiquei sabendo a respeito dos Seis hoje pela manhã, decidi esconder uma câmera em algumas árvores próximas da entrada da tumba, para ficar de olho na área. – Ela abriu uma janela de vídeo no ar diante dela e a girou para que nós a pudéssemos ver. Ali, havia a imagem ampla da colina e da clareira ao redor, a partir da vista em uma das árvores, no alto. Daquele ângulo, era fácil ver que as grandes pedras pretas no topo da colina estavam organizadas como um grande crânio humano. Podíamos ver também que a área toda estava repleta de Seis, e que outros pareciam chegar a cada segundo.

Mas a coisa mais surpreendente que vimos na imagem foi o grande domo transparente de energia que agora cobria a colina toda.

– Filho da puta – Aech disse. – É o que estou pensando, não é?

Art3mis assentiu. – Um campo de força. Os Seis o instalaram assim que os primeiros chegaram. Então...

– Então, a partir daqui, qualquer caça-ovo que encontrar a tumba não vai conseguir entrar – Daito disse. – A menos que consigam passar, de alguma forma, pelo campo de força.

– Na verdade, eles erigiram *dois* campos de força – Art3mis disse. – Um campo pequeno com um campo maior sobre ele. Eles os diminuem em sequência, sempre que querem permitir que mais Seis entrem na tumba. Como um fechamento a vácuo. – Ela apontou para a janela. – Vejam. Eles estão fazendo isso agora.

Um esquadrão de Seis marchou para fora de um helicóptero de combate aterrissado ali perto. Estavam todos carregando caixas de equipamento. Ao se aproximarem do campo de força externo, ele sumiu, revelando um campo com domo menor dentro do primeiro. Assim que o esquadrão chegou à parede do campo de força interno, o externo reapareceu. Um segundo depois, o campo de força interno caiu, permitindo que os Seis entrassem na tumba.

Fez-se um longo silêncio enquanto observávamos aquele novo avanço.

– Acho que poderia ter sido pior – Aech disse. – Se a tumba ficasse em uma zona de combate entre jogadores, esses imbecis já teriam montado canhões a laser e sentinelas-robôs em todas as partes, para acabar com quem se aproximasse da área.

Ele tinha razão. Como Ludus era uma zona segura, os Seis não podiam ferir os caça-ovos que se aproximavam da tumba. Mas nada poderia impedi-los de erguer um campo de força para mantê-los afastados. E foi exatamente o que fizeram.

– Os Seis, obviamente, têm planejado esse momento há algum tempo – Art3mis disse, fechando a janela de vídeo.

– Eles não vão conseguir manter todos longe por muito tempo – Aech disse. – Quando os clãs descobrirem isso, vai ser uma guerra. Haverá milhares de caça-ovos atacando aquele campo de força com tudo. RPGs. Bolas de fogo. Bombas. Detonadores. A coisa vai ficar feia. Vão transformar a floresta em um deserto.

– É, mas enquanto isso os avatares dos Seis estarão procurando a Chave de Cobre e atravessando o Primeiro Portão, um atrás do outro, numa fila indiana maluca.

– *Mas como podem fazer isso?* – Shoto perguntou, com sua voz de menino tomada de raiva. Ele olhou para o irmão. – Não é justo. Eles não estão jogando limpo.

– Eles não precisam fazer isso. Não existem regras no OASIS, maninho – Daito disse. – Os Seis podem fazer o que quiserem. Não vão parar se não foram detidos por ninguém.

– Os Seis são uns desonrados – Shoto disse, franzindo o cenho.

– Vocês não sabem nem metade da história – Aech disse. – É por isso que Parzival e eu chamamos vocês aqui. – Ele se virou para mim. – Z, quer dizer a eles o que aconteceu?

Assenti e me virei para os outros. Em primeiro lugar, contei a respeito do e-mail que havia recebido da IOI. Todos eles tinham recebido o mesmo convite, mas o ignoraram. Então, relatei os detalhes de minha sessão de bate-papo com Sorrento, fazendo o melhor que podia para não me esquecer de nada. Por fim, contei que nossa conversa havia terminado com a explosão de uma bomba em meu endereço. Quando terminei, os avatares deles demonstravam total incredulidade.

– Jesus! – Art3mis sussurrou. – É sério? Eles tentaram matar você?

– Sim, e teriam conseguido se eu estivesse em casa. Tive sorte.

– Agora vocês todos sabem até que ponto os Seis estão dispostos a chegar para nos impedir de encontrar o ovo – Aech disse. – Se eles conseguirem encontrar um de nós, acabou.

Concordei.

– Então vocês precisam tomar medidas para protegerem suas identidades e a si mesmos – eu disse. – Se ainda não fizeram isso.

Todos assentiram. Fez-se mais um longo silêncio.

– Mas ainda não consegui entender uma coisa – Art3mis disse um momento depois. – Como os Seis sabem que devem procurar a tumba em Ludus? Alguém deu as dicas a eles? – Ela olhou para nós, mas sem nenhum tom acusador.

– Eles devem ter tomado conhecimento dos rumores a respeito de Parzival e Aech que foram postados em todos os fóruns

– Shoto disse. – Foi assim que soubemos onde procurar.

Daito fez uma careta e deu um soco no ombro do irmão.

– Eu não disse para você ficar calado, bocão? – ele sussurrou. Shoto ficou envergonhado e se calou.

– Que rumores? – Art3mis perguntou. Ela olhou para mim. – Do que ele está falando? Há alguns dias não entro nos fóruns.

– Muitos caça-ovos disseram conhecer Parzival e Aech, afirmaram que eles eram alunos em Ludus. – Ele se virou para Aech e para mim. – Meu irmão e eu passamos os últimos dois anos procurando pela Tumba dos Horrores. Já vasculhamos dezenas de mundos à procura dela. Mas nunca pensamos em procurar em Ludus. Só pensamos nisso quando soubemos que vocês estudavam aqui.

– Nunca pensei que precisasse manter em segredo o fato de frequentar a escola em Ludus – eu disse –, por isso nunca escondi.

– Sim, e ainda bem, para nós, que você não escondeu – Aech disse. Ele se virou para os outros. – Parzival, sem querer, me deu a dica a respeito da localização da tumba também. Nunca tinha pensado em procurar em Ludus, até o nome dele aparecer no Placar.

Daito cutucou o irmão e os dois se viraram para mim e fizeram uma reverência.

– Vocês foram os primeiros a encontrar o esconderijo da tumba, então devemos a vocês nossa gratidão por nos levar até ela.

Retribuí a reverência. – Obrigado, rapazes. Mas, na verdade, Art3mis foi a primeira a encontrar a tumba. Totalmente sozinha. Um mês antes de mim.

– Sim, ainda que não tenha sido vantagem nenhuma – Art3mis disse. – Não conseguia derrotar o lich no Joust. Eu estava tentando havia semanas, quando este doido apareceu e conseguiu de primeira. – Ela explicou como nos conhecemos e como, finalmente, conseguira derrotar o rei no dia seguinte, depois de o servidor reiniciar, à meia-noite.

– Devo a Aech minhas habilidades no Joust – eu disse. – Nós jogávamos o tempo todo, aqui no Porão. Foi só por isso que consegui derrotar o rei na primeira tentativa.

– Eu também – Aech disse. Ele estendeu a mão e nós trocamos um cumprimento, batendo as mãos em punhos.

Daito e Shoto sorriram.

– Mesma coisa com a gente – Daito disse. – Meu irmão e eu temos jogado Joust um contra o outro há anos, porque o jogo foi mencionado no *Almanaque de Anorak*.

– Ótimo – Art3mis disse, erguendo as mãos. – Que bom para vocês, que se preparam com antecedência. Fico muito feliz por vocês. Bravo. – Ela bateu palmas de modo sarcástico, e todos riram. – Agora, podemos deixar a Sociedade da Admiração Mútua e voltar para o assunto a ser tratado?

– Claro – Aech disse, sorrindo. – Qual era o assunto a ser tratado?

– Os Seis? – Art3mis perguntou.

– Isso! Claro! – Aech esfregou a parte de trás do pescoço e mordeu o lábio inferior, algo que ele sempre fazia quando estava tentando reunir as ideias. – Você disse que eles encontraram a tumba menos de uma hora atrás, certo? Então agora, a qualquer momento, eles chegarão à sala do trono e enfrentarão o lich. Mas o que vocês acham que acontece quando vários avatares entram na câmara ao mesmo tempo? – Eu me virei para Daito e Shoto. – Seus nomes apareceram no Placar no mesmo dia, com apenas alguns minutos de diferença. Então vocês entraram na sala do trono juntos, certo?

Daito assentiu. – Sim. E quando pisamos no estrado, duas cópias do rei apareceram, uma para cada um de nós.

– Que ótimo – Art3mis disse. – Então pode ser possível que centenas de Seis duelem pela Chave de Cobre ao mesmo

tempo. Ou até milhares.

– Isso – Shoto disse. – Mas para pegar a Chave, cada Seis tem de derrotar o lich, o que sabemos não ser fácil.

– Os Seis estão usando equipamentos de imersão hackeados – eu disse. – Sorrento se gabou por isso. Eles fizeram as coisas de modo que diferentes usuários possam controlar as ações de todos os avatares deles. Então, eles podem fazer com que os melhores jogadores de Joust controlem cada avatar dos Seis durante a partida contra Acererak. Um atrás do outro.

– Idiotas trapaceiros – Aech repetiu.

– Os Seis são desonrados – Daito disse, balançando a cabeça.

– Pra caramba – Art3mis disse, virando os olhos.

– E ainda tem mais – eu disse. – Todo Seis tem uma equipe de apoio formada por estudiosos de Halliday, especialistas em videogame e criptólogos que estão ali para ajudá-los a vencer cada desafio e resolver todos os enigmas que encontrarem. Passar pela simulação de *Jogos de Guerra* vai ser moleza para eles. Alguém simplesmente vai passar o diálogo a eles.

– Inacreditável – Aech murmurou. – Como podemos competir nessa situação?

– Não podemos – Art3mis disse. – Quando eles conseguirem a Chave de Cobre, provavelmente localizarão o Primeiro Portão com a mesma rapidez com que conseguimos. Não vai demorar para que nos alcancem. E quando pegarem o enigma sobre a Chave de Jade, colocarão seus otários para tentar sem parar, até desvendar a mensagem.

– Se eles encontrarem o esconderijo da Chave de Jade antes de nós, vão tomar conta do lugar também – eu disse. – E então, nós cinco estaremos no mesmo barco de todos os outros caça-ovos no momento.

Art3mis assentiu.

Aech chutou a mesa de centro, frustrado. – Isso está longe de ser justo – ele disse. – Os Seis têm uma enorme vantagem em relação a nós. Têm muito dinheiro, armas, veículos e avatares. Eles existem aos milhares, e estão todos atuando juntos.

– Sim – eu disse. – E estamos sozinhos, cada um de nós. Bem, menos vocês dois. – Indiquei Daito e Shoto. – Mas vocês entenderam o que quero dizer. Eles são em maior número e mais bem preparados, e isso não tem previsão de mudar.

– O que está sugerindo? – Daito perguntou. De repente, ele pareceu desconfiado.

– Não estou sugerindo nada – respondi. – Estou apenas afirmando os fatos, como eu os vejo.

– Que bom – Daito disse. – Porque pareceu que você estava prestes a propor um tipo de aliança entre nós cinco.

Aech o analisou com cuidado. – E daí? Seria uma ideia tão horrível?

– Sim, seria – Daito disse de modo ríspido. – Meu irmão e eu caçamos sozinhos. Não queremos nem precisamos de sua ajuda.

– É mesmo? – Aech disse. – Um segundo atrás vocês admitiram terem precisado da ajuda do Parzival para encontrar a Tumba dos Horrores.

Daito semicerrou os olhos. – Nós a teríamos encontrado sozinhos, de um jeito ou de outro.

– Claro – Aech disse. – Talvez só demorassem mais *cinco anos*.

– Qual é, Aech? – eu disse, colocando-me entre os dois. – Isso não vai levar a nada.

Aech e Daito se encararam em silêncio, enquanto Shoto olhava para o irmão sem saber como agir. Art3mis apenas ficou olhando, parecendo se divertir um pouco.

– Não viemos aqui para sermos ofendidos – Daito disse por fim. – Vamos embora.

– Espere, Daito – eu disse. – Espere só um minuto, pode ser? Vamos conversar. Não devemos nos separar como inimigos. Estamos todos no mesmo barco aqui.

– Não – Daito disse. – Não estamos. Vocês são todos desconhecidos. Até onde sabemos, qualquer um de vocês poderia ser um espião dos Seis.

Art3mis riu alto ao ouvir aquilo e então cobriu a boca.

Daito a ignorou. – Isso não faz sentido – ele disse. – Apenas uma pessoa pode ser a primeira a encontrar o ovo e ganhar o prêmio. E essa pessoa será meu irmão ou eu.

E, com isso, Daito e Shoto partiram abruptamente.

– Que beleza – Art3mis disse, quando os avatares deles desapareceram.

Concordei. – Pois é, muito legal, Aech. Bela maneira de formar laços.

– O que eu fiz? – ele perguntou de modo defensivo. – Daito estava sendo um idiota completo! Além disso, não estávamos pedindo para ele se unir a nós. Jogo sozinho. E você também. E Art3mis me parece também estar sozinha nessa.

– Com certeza – ela disse, sorrindo. – Mas mesmo assim, há um propósito em formar uma aliança contra os Seis.

– Talvez – Aech disse. – Mas pense bem. Se você encontrar a Chave de Jade antes de nós dois, vai ser generosa e nos dizer onde ela está?

Art3mis sorriu. – Claro que não.

– Eu também não – Aech disse. – Então não há por que discutirmos a criação de uma aliança.

Art3mis deu de ombros. – Bem, então parece que a reunião terminou. Eu preciso ir nessa. – Ela piscou para mim. – O

tempo está passando. Certo, rapazes?

– Tic tac – respondi.

– Boa sorte, caras. – Ela acenou para nós dois. – Até mais.

– Até – respondemos juntos.

Observei o avatar dela desaparecer lentamente, e então me virei e vi Aech sorrindo para mim. – Qual é a graça? – perguntei.

– Você está a fim dela, não está?

– O quê? Da Art3mis? Não.

– Não negue, Z. Você ficou olhando para ela com cara de bobo o tempo todo. – Ele uniu as mãos no peito e começou a piscar como um ator de cinema mudo. – Gravei o bate-papo todo. Quer que eu passe tudo de novo, para você ver sua cara de bobão?

– Pare de ser idiota.

– Mas é compreensível, cara – Aech disse. – A garota é bem bonita.

– E então, você teve algum avanço com o novo enigma? – perguntei, claramente mudando de assunto. – Aquele quarteto a respeito da Chave de Jade?

– Quarteto?

– Um poema de quatro linhas com esquema de rimas alternadas – eu disse. – A isso, dá-se o nome de quarteto.

Aech revirou os olhos. – Você é um exagero, cara.

– Por quê? Qual é o nome certo, então, babaca?

– É só um enigma, cara. E não, ainda não o desvendei.

– Eu também não – eu disse. – Então, provavelmente não deveríamos ficar aqui olhando um para a cara do outro. Está na hora de trabalhar.

– Concordo – ele disse. – Mas...

Naquele instante, uma pilha de gibis do outro lado da sala escorregou pela mesa de canto sobre a qual estavam empilhados e caíram no chão, como se algo os tivesse derrubado. Aech e eu demos um pulo e trocamos olhares desconfiados.

– Que diabos foi isso? – perguntei.

– Não sei. – Aech se aproximou e observou os gibis espalhados. – Talvez uma falha do software ou algo assim?

– Nunca vi uma sala de bate-papo com falhas assim – eu disse, observando a sala vazia. – Será que mais alguém poderia estar aqui? Um avatar invisível, ouvindo o que dizemos?

– De jeito nenhum, Z – ele disse. – Você está paranoico demais. Esta sala de bate-papo é particular e codificada. Ninguém pode entrar aqui sem minha permissão. Você sabe disso.

– Certo – eu disse, ainda assustado.

– Relaxe. Foi só uma falha. – Ele apoiou a mão em meu ombro. – Olha, me avise se precisar de um empréstimo. Ou um lugar para ficar. Beleza?

– Vou ficar bem – eu disse. – Mas obrigado, amigo. – Nós nos cumprimentamos de novo, como os Super Gênios ativando seus poderes.

– A gente se vê depois. Boa sorte, Z.

– Pra você também, Aech.

ALGUMAS HORAS DEPOIS, OS OUTROS ESPAÇOS NO PLACAR COMEÇARAM A SER preenchidos, um após o outro, rapidamente. Não com nomes de avatares, mas com números de empregados da IOI. Cada um deles apareceu com 5 mil pontos (aquele agora parecia ser o valor fixo para quem conseguia obter a Chave de Cobre); depois de algumas horas, a pontuação aumentava mais 100 mil pontos, quando um dos Seis passava pelo Primeiro Portão. Ao final do dia, o Placar estava assim:

PONTUAÇÃO:

01. Parzival	110.000
02. Art3mis	109.000
03. Aech	108.000
04. Daíto	107.000
05. Shoto	106.000
06. IOI-655321	105.000
07. IOI-643187	105.000
08. IOI-621671	105.000
09. IOI-678324	105.000
10. IOI-637330	105.000

Reconheci o primeiro número de funcionário dos Seis a aparecer, porque estava impresso no uniforme de Sorrento. Ele provavelmente havia insistido para que seu avatar fosse o primeiro a conseguir a Chave de Cobre e passar pelo portão. Mas eu não conseguia acreditar que ele tinha conseguido aquilo sozinho. Ele não podia ser bom no Joust. Também não acreditava que ele soubesse as falas de *Jogos de Guerra* de cor. Mas agora sabia que ele não precisava ser bom nem saber nada. Quando deparava com um desafio que não sabia enfrentar, como vencer no Joust, ele simplesmente entregava o controle de seu avatar a um de seus subordinados. E durante o desafio de *Jogos de Guerra*, ele provavelmente havia pedido a alguém que ditasse a ele o diálogo por meio de seu equipamento de imersão hackeada.

Quando os outros espaços vazios foram preenchidos, o Placar começou a aumentar em comprimento, mostrando as pontuações além do décimo lugar. Logo, 20 avatares apareceram relacionados no Placar. Depois, 30. Nas 24 horas seguintes, mais de 60 avatares dos Seis passaram pelo Primeiro Portão.

Enquanto isso, Ludus tornou-se o destino mais popular do OASIS. Os terminais de transporte de todo o planeta cuspiam uma onda constante de caça-ovos que tomava o globo todo, criando caos e interrompendo as aulas em todas as escolas. A Secretaria de Ensino Público do OASIS previu o que aconteceria e logo tomou a decisão de evacuar Ludus e realocar todas as escolas em um novo lugar. Uma cópia idêntica do planeta, Ludus II, foi criada no mesmo setor, perto da original. Todos os alunos foram dispensados da escola enquanto uma cópia de segurança do código-fonte do planeta original foi passada para o novo site (sem o código da Tumba dos Horrores que Halliday havia secretamente acrescentado a ele em algum momento). As classes foram retomadas em Ludus II no dia seguinte, e Ludus ficou à mercê dos Seis e dos caça-ovos.

As notícias de que os Seis estavam espalhados no topo plano de uma pequena colina no meio de uma floresta afastada logo se espalharam. A localização exata da tumba apareceu nos fóruns aquela noite, com imagens mostrando o campo de força que os Seis tinham erigido para manter todas as outras pessoas afastadas. Aquelas imagens também mostravam claramente o formato de crânio das pedras no topo. Em questão de horas, a conexão com a Tumba dos Horrores do módulo do D&D foi divulgada em todos os fóruns de caça-ovos. E então chegou ao noticiário.

Todos os grandes clãs de caça-ovos logo se uniram para realizar um ataque ao campo de força dos Seis, tentando tudo o que podiam para que ele fosse derrubado e cercado. Os Seis tinham instalado disruptores de teletransporte, o que impedia que as pessoas se transportassem dentro do campo de força por meio tecnológico. Também colocaram uma equipe de magos de alto nível ao redor da tumba. Aquelles usuários mágicos faziam feitiços o tempo todo, mantendo a área toda envolvida em uma zona de magia temporária. Isso impedia que os campos de força fossem atravessados por qualquer meio.

Os clãs começaram a bombardear o campo externo com foguetes, mísseis, detonadores e insultos. Sitiaram a tumba a noite toda, mas na manhã seguinte os dois campos de força continuavam intactos.

Desesperados, os clãs decidiram desistir da artilharia pesada. Eles uniram seus recursos e compraram duas bombas

antimatéria muito poderosas no eBay. Detonaram as duas na sequência, com apenas alguns segundos de intervalo. A primeira bomba derrubou o campo externo, e a segunda bomba terminou o serviço. Assim que o segundo campo de força ruiu, milhares de caça-ovos (nenhum deles ferido pelas explosões, uma vez que a zona não era de combate) entraram na tumba e lotaram os corredores da masmorra abaixo. Logo, milhares de caça-ovos (e Seis) entraram na câmara, todos prontos para desafiar o rei lich num jogo de Joust. Diversas cópias do rei apareceram, uma para cada avatar que pisava no estrado. Noventa e cinco por cento dos caça-ovos que entraram no desafio perderam e foram mortos. Mas alguns foram bem-sucedidos, e na parte inferior do Placar, relacionados depois dos Cinco do Topo e das dezenas de números de empregados da IOI, nomes começaram a aparecer. Poucos dias depois, a lista de avatares no Placar já tinha mais de cem nomes. Agora que a área estava repleta de caça-ovos, os Seis não conseguiram voltar a subir o campo de força. Os caça-ovos os atrapalhavam e destruíam seus navios e equipamentos. Assim, os Seis desistiram da barricada, mas continuaram a enviar avatares para dentro da Tumba dos Horrores para conseguirem cópias da Chave de Cobre. Ninguém podia fazer nada para impedir os Seis.



Um dia depois da explosão das pilhas, uma breve notícia foi divulgada em um dos boletins regionais. Eles mostraram um vídeo de voluntários passando pelos destroços em busca de restos mortais. O que encontravam não podia ser identificado.

Parecia que os Seis também tinham plantado uma grande quantidade de equipamento de produção de drogas e produtos químicos no local, para fazer parecer com que um laboratório de drogas dentro de um dos trailers havia explodido. Deu perfeitamente certo. Os policiais não se deram ao trabalho de investigar mais. As pilhas eram tão volumosas ao redor do amontoado de trailers retorcidos e chamuscados que era perigoso demais tentar retirar os restos com um dos velhos guindastes de construção. Deixaram os escombros onde estavam, para que aos poucos se fundissem à terra.

Assim que o primeiro pagamento entrou em minha conta, comprei uma passagem de ônibus só de ida para Columbus, Ohio, que partiria às 8 da manhã do dia seguinte. Paguei a mais por um assento na primeira classe, que vinha com uma poltrona mais confortável e um terminal para conexão do cabo de Internet. Eu queria passar a maior parte da minha viagem ao leste logado no OASIS.

Quando a viagem foi marcada, relatei tudo que havia em meu esconderijo e peguei os itens que queria levar comigo e os coloquei dentro de uma mochila velha. Meu console do OASIS doado pela escola e as luvas. Meu *Almanaque de Anorak* impresso e cheio de orelhas. Meu diário do Graal. Algumas roupas. Meu laptop. O resto eu deixei para trás.

Quando escureceu, saí da van, tranquei e joguei as chaves na pilha de ferro velho. Então, peguei a mochila e saí das pilhas pela última vez. Não olhei para trás.

Caminhei por ruas movimentadas e consegui evitar assaltos no caminho até a estação de ônibus. Havia um quiosque velho de atendimento aos clientes logo na entrada, e depois de uma avaliação rápida de retina, ele emitiu minha passagem. Eu me sentei ao lado do portão, lendo minha cópia do *Almanaque* até a hora do embarque.

Era um terminal de duas mãos, com proteções de ferro, janelas à prova de balas e painéis solares no teto. Uma verdadeira fortaleza. Eu havia conseguido um assento ao lado da janela, duas fileiras atrás do motorista, que estava dentro de uma caixa de vidro à prova de bala também. Uma equipe de seis guardas armados ficava em uma guarita sobre o ônibus, para proteger o veículo e seus passageiros no caso de um assalto por ladrões de estrada ou pedintes – uma grande possibilidade quando saíamos pelas estradas sem leis que agora existiam fora da segurança das cidades grandes.

Todos os assentos do ônibus estavam ocupados. A maioria dos passageiros colocava os visores assim que se sentava. Demorei um pouco para colocar o meu. Tempo suficiente para ver minha cidade natal desaparecer de vista na estrada atrás de nós enquanto passávamos pelo mar de turbinas eólicas que a cercavam.

O motor elétrico do ônibus alcançava uma velocidade máxima de 67 quilômetros por hora, mas graças ao estado ruim da estrada interestadual e às inúmeras paradas que o ônibus tinha de fazer em estações de carregamento ao longo do caminho, demorei muitos dias para chegar ao destino. Passei quase todo o tempo logado no OASIS, preparando-me para começar minha vida nova.

O primeiro ato seria criar uma nova identidade. Não seria difícil, agora que eu tinha um pouco de dinheiro. No OASIS, era possível comprar qualquer tipo de informação se você soubesse onde procurar e a quem perguntar, e se não se importasse em desobedecer as regras. Havia muitas pessoas desesperadas e corruptas trabalhando para o governo (e para todas as grandes empresas), e elas costumavam vender informações no mercado negro do OASIS.

Meu novo status como caça-ovo famoso no mundo todo me dava todo tipo de credibilidade no submundo, o que me ajudou a ter acesso a um site de leilão de dados ilegais conhecido como L33t Hax0rz Warezhaus, e por uma quantia muito pequena pude comprar uma série de procedimentos de acesso e senhas para o banco de dados RCEU (Registro de Cidadãos dos Estados Unidos). Com eles, pude entrar em um banco de dados e acessar meu perfil existente de cidadão, criado quando me matriculei na escola. Apaguei minhas impressões digitais e meus padrões de retina e os substituí por aqueles de um morto (meu pai). Em seguida, copieei essas informações em um perfil de identidade totalmente novo que eu havia criado, com o nome Bryce Lynch. Dei 22 anos a Bryce, um novo número de seguro social, uma avaliação de crédito perfeita e formação acadêmica em Ciência da Computação. Quando quisesse me tornar eu mesmo de novo, só teria de deletar a identidade de Lynch e copiar minhas impressões digitais e padrões de retina no arquivo original.

Quando minha identidade ficou pronta, comecei a procurar, nos anúncios de Columbus, um apartamento adequado e encontrei um quarto barato em um velho hotel num arranha-céu, remanescente da época em que as pessoas viajavam fisicamente a negócios ou a lazer. Os quartos tinham sido transformados em práticos apartamentos de um cômodo, e cada unidade havia sido modificada para satisfazer as necessidades de um caça-ovo em tempo integral. Ali, havia tudo o que eu queria. Aluguel baixo, sistema de segurança de primeira e acesso constante e seguro para o máximo de eletricidade que eu pudesse comprar. O mais importante é que oferecia uma conexão direta de fibra óptica com o principal servidor OASIS, que ficava localizado a poucos quilômetros dali. Era o tipo de conexão de Internet mais rápida e mais segura que existia, e como não era fornecida pela IOI nem por suas subsidiárias, eu não ficaria paranoico pensando que eles podiam estar monitorando minha conexão ou tentando me localizar. Estaria seguro.

Conversei com um agente de locação em uma sala de bate-papo que me levou a um turismo virtual em minha nova habitação. O lugar parecia perfeito. Aluguei o lugar com meu novo nome e paguei seis meses de aluguel adiantado. Isso fez com que o agente não perguntasse nada.



Às vezes, tarde da noite, quando o ônibus passava lentamente pela estrada cheia de buracos, eu tirava meu visor e olhava pela janela. Nunca havia saído de Oklahoma antes, e estava curioso para ver o resto do país. Mas a paisagem era sempre feia, e todas as cidades superpopulosas e em ruínas pelas quais passávamos se pareciam umas com as outras.

Por fim, quando parecia que estávamos nos arrastando por aquela estrada por meses, o horizonte de Columbus apareceu à frente, brilhando como Oz no fim da estrada amarela de paralelepípedos. Chegamos próximo ao pôr do sol e já havia mais luzes acesas juntas na cidade que eu jamais tinha visto antes. Eu havia lido que enormes painéis solares estavam espalhados por toda a cidade, com duas plantas de energia heliostática em sua margem. Elas retinham a energia do sol o dia todo, armazenavam-na e a utilizavam à noite.

Quando entramos no terminal de ônibus de Columbus, minha conexão do OASIS foi cortada. Quando tirei meu visor e desci do ônibus com os outros passageiros, a realidade de minha situação finalmente começou a me ocorrer. Eu era um fugitivo, vivendo com um nome falso. Pessoas poderosas estavam a minha procura. Pessoas que queriam me ver morto.

Ao sair do ônibus, senti um peso grande no peito. Senti dificuldade para respirar. Talvez estivesse tendo um ataque de pânico. Eu me forcei a respirar profundamente e tentei me acalmar. Só precisava chegar a meu novo apartamento, acertar a conexão e entrar de novo no OASIS. E então tudo ficaria bem. Voltaria para ambientes familiares. Estaria em segurança.

Peguei um autotáxi e registrei meu novo endereço na tela sensível ao toque. A voz sintetizada do computador do táxi me disse que o percurso duraria cerca de 32 minutos com as condições de tráfego naquele momento. Durante o trajeto, olhei pela janela para as ruas escuras da cidade. Ainda me sentia zozzo e ansioso. Ficava olhando para o contador para ver quanto ainda tínhamos de percorrer. Por fim, o táxi parou diante de meu novo prédio, um monólito verde às margens do Scioto, perto do gueto de Twin Rivers. Percebi um fraco contorno na fachada do prédio, onde antes ficava o logo do Hilton, quando o local era um hotel.

Paguei a viagem e saí do táxi. Então, dei mais uma olhada ao redor, respirei o ar fresco pela última vez e entrei com minha mala pela porta da frente, na recepção. Quando entrei na cabine de segurança, minhas impressões digitais e meus padrões de retina foram analisados, e meu nome brilhou no monitor. Uma luz verde se acendeu e a porta da gaiola se abriu, permitindo que eu continuasse caminhando até os elevadores.

Meu apartamento ficava no 42º andar, número 4211. A trava de segurança do lado de fora exigia mais uma verificação de retina. Então, a porta se abriu e as luzes de dentro se acenderam. Não havia móveis no cômodo quadrado. Nada além de uma



janela. Entrei, fechei a porta e a tranquei. E então prometi não sair antes de completar minha busca. Abandonaria o mundo real totalmente até encontrar o ovo.



Art3mis: Você está aí?

Parzival: Sim! Ei! Nem consigo acreditar que você finalmente respondeu a um dos meus pedidos de bate-papo.

Art3mis: Só para pedir para você parar. Não é uma boa ideia começarmos a conversar.

Parzival: Por quê? Pensei que fôssemos amigos.

Art3mis: Você parece ser um cara muito bacana. Mas somos concorrentes. Caça-ovos rivais. Sabe como é.

Parzival: Não precisamos falar sobre nada relacionado à Caça...

Art3mis: Tudo está relacionado à Caça.

Parzival: Pare com isso. Pelo menos tente. Vamos começar de novo. Oi, Art3mis! Como vai?

Art3mis: Bem. Valeu por perguntar. E você?

Parzival: Ótimo. Ei, por que está usando essa interface antiga de bate-papo com texto? Posso hospedar uma sala virtual para nós.

Art3mis: Prefiro aqui.

Parzival: Por quê?

Art3mis: Como você se lembra, eu costumo reclamar muito. Se tiver de digitar tudo o que quero dizer, torno-me bem menos reclamona.

Parzival: Não acho que você seja reclamona. É encantadora.

Art3mis: Você usou mesmo a palavra "encantadora"?

Parzival: O que eu digitei está bem na sua frente, não é?

Art3mis: Que bonitinho. Mas você está de brincadeira.

Parzival: Estou sendo total e verdadeiramente sério.

Art3mis: Então, como está a vida no topo do Placar, malandro? Já cansou de ser famoso?

Parzival: Não me sinto famoso.

Art3mis: Está de brincadeira? O mundo inteiro está morrendo de vontade de saber quem você é de verdade. Você é um astro, cara.

Parzival: Você é tão famosa quanto eu. E se eu sou um astro, por que a imprensa sempre me mostra como um geek que não toma banho e nunca sai de casa?

Art3mis: Pelo visto, você viu aquele desenho que fizeram de você.

Parzival: Sim. Por que será que todo mundo pensa que eu sou um idiota antissocial?

Art3mis: Você não é antissocial?

Parzival: Não! Talvez. Está bem, sim, sou. Mas tenho hábitos excelentes de higiene.

Art3mis: Pelo menos acertaram seu sexo. Todo mundo pensa que sou homem na vida real.

Parzival: Porque a maioria dos caça-ovos é do sexo masculino, e eles não conseguem aceitar a ideia de que uma mulher tenha sido melhor que eles.

Art3mis: Eu sei. Neandertais.

Parzival: Então está me dizendo, definitivamente, que é uma mulher? Na vida real?

Art3mis: Você já deveria saber isso, Sherlock.

Parzival: Eu sabia.

Art3mis: É mesmo?

Parzival: Sim. Depois de analisar os dados disponíveis, concluí que você deve ser uma mulher.

Art3mis: Por que seria?

Parzival: Porque não quero descobrir que estou a fim de um cara de 200 quilos chamado Chuck que vive no porão da casa da mãe em Detroit. Você ainda ficaria a fim de mim nesse caso?

Art3mis: Você está a fim de mim?

Parzival: Você já deveria saber isso, Sherlock.

Art3mis: E se eu fosse uma moça de 200 quilos chamada Charlene, que vivesse no porão da casa da mãe em Detroit? Ainda assim estaria a fim de mim?

Parzival: Não sei. Você mora no porão da sua mãe?

Art3mis: Não.

Parzival: Então provavelmente eu ainda estaria a fim.

Art3mis: Então tenho que acreditar que você é um daqueles caras míticos que só se importam com a personalidade de uma mulher, e não com a embalagem?

Parzival: Por que acha que sou um homem?

Art3mis: Por favor. Isso é óbvio. Não vejo nada além de atitudes masculinas de sua parte.

Parzival: Atitudes masculinas? Como assim? Eu uso palavreado de homem ou alguma coisa assim?

Art3mis: Não mude de assunto. Você estava dizendo que é a fim de mim.

Parzival: Sou a fim de você antes mesmo de nos conhecermos. Desde que lia seu blogue e assistia a seus vídeos. Tenho perseguido você, virtualmente, há anos.

Art3mis: Mas você não sabe muito sobre mim. Nem sobre minha personalidade.

Parzival: Isto é o OASIS. Só nossa personalidade existe aqui.

Art3mis: Não concordo. Tudo a respeito de nossa personalidade on-line é filtrado pelos avatares, o que nos permite controlar nossa aparência e voz. O OASIS permite que você seja quem quiser. Por isso todo mundo é viciado nele.

Parzival: Então, na vida real, você não tem nada a ver com a pessoa que conheci na tumba naquela noite?

Art3mis: Aquele era apenas um de meus lados. O lado que deixa você ver.

Parzival: Bem, gostei daquele lado. E se me mostrasse os outros, tenho certeza de que gostaria deles também.

Art3mis: Você diz isso agora. Mas eu sei como essas coisas são. Mais cedo ou mais tarde, você vai querer ver uma foto minha de verdade.

Parzival: Não sou do tipo que faz exigências. Além disso, com certeza não vou mostrar uma foto minha.

Art3mis: Por quê? Porque você é feio de doer?

Parzival: Você é muito hipócrita!

Art3mis: E aí? Responda à pergunta. Você é feio?

Parzival: Devo ser.

Art3mis: Por quê?

Parzival: As fêmeas da espécie sempre me consideraram um repelente.

Art3mis: Não considero você repelente.

Parzival: Claro que não. Porque você é um obeso chamado Chuck que gosta de conversar com rapazes on-line.

Art3mis: Então você é um rapaz?

Parzival: Relativamente jovem.

Art3mis: Relativo a quê?

Parzival: A um cara de 53 anos como você, Chuck. Sua mãe deixa você morar de graça no porão ou cobra aluguel?

Art3mis: Você acha isso mesmo?

Parzival: Se achasse, não estaria conversando com você agora.

Art3mis: Então como acha que sou?

Parzival: Como seu avatar, creio eu. Mas, claro, sem a armadura, as armas e a espada de luz.

Art3mis: Você está brincando, né? Essa é a primeira regra dos romances virtuais, amigo. Ninguém nunca se parece com o avatar que adota.

Parzival: Vamos manter um romance virtual? <dedos cruzados>

Art3mis: De jeito nenhum, espertinho. Sinto muito.

Parzival: Por que não?

Art3mis: Não tenho tempo para romance, dr. Jones. Meu vício em pornografia virtual toma quase todo o meu tempo. E procurar pela Chave de Jade toma o que sobra. Era o que eu deveria estar fazendo agora, na verdade.

Parzival: É. Eu também. Mas conversar com você é mais divertido.

Art3mis: E você?

Parzival: O que tem eu?

Art3mis: Você tem tempo para um romance virtual?

Parzival: Tenho tempo para você.

Art3mis: Você é fogo.

Parzival: Ainda nem comecei.

Art3mis: Você trabalha? Ou ainda estuda?

Parzival: Estudo, ensino médio. Vou me formar na semana que vem.

Art3mis: Você não deveria revelar coisas assim! Posso ser um espião dos Seis tentando obter seu perfil.

Parzival: Os Seis já fizeram isso, lembra? Eles explodiram minha casa. Mas se ferraram.

Art3mis: Eu sei. Ainda estou assustada com isso. Só consigo imaginar como você se sente.

Parzival: A vingança é um prato que se serve frio.

Art3mis: Bon appetit. O que faz quando não está caçando?

Parzival: Eu me recuso a responder a mais perguntas se você não começar a retribuir.

Art3mis: Beleza. Quid pro quo, dr. Lecter. Vamos nos revezar nas perguntas. Pode começar.

Parzival: Você trabalha ou estuda?

Art3mis: Faço faculdade.

Parzival: De quê?

Art3mis: Minha vez. O que faz quando não está caçando?

Parzival: Nada. Só caço. Estou caçando agora, na verdade. Faço mil coisas ao mesmo tempo.

Art3mis: Eu também.

Parzival: É mesmo? Então vou ficar de olho no Placar, só por precaução.

Art3mis: Faça isso, espertinho.

Parzival: O que estuda? Na faculdade.

Art3mis: Poesia e Redação.

Parzival: Faz sentido. Você escreve muito bem.

Art3mis: Obrigada pelo elogio. Quantos anos você tem?

Parzival: Fiz 18 no mês passado. E você?

Art3mis: Não acha que estamos entrando em assuntos muito pessoais?

Parzival: Nem um pouco.

Art3mis: 19.

Parzival: Ah. Uma mulher mais velha. Bacana.

Art3mis: Isso se eu for mulher...

Parzival: Você é mulher?

Art3mis: Não é sua vez.

Parzival: Beleza.

Art3mis: Até que ponto conhece Aech?

Parzival: Ele é meu melhor amigo há cinco anos. Agora, fale. Você é mulher? E com essa pergunta, quero saber se você é um ser humano do sexo feminino que nunca passou por uma operação de mudança de sexo.

Art3mis: Bem específico.

Parzival: Responda à pergunta.

Art3mis: Sou e sempre fui um ser humano do sexo feminino. Você já encontrou o Aech na vida real?

Parzival: Não. Você tem irmãos?

Art3mis: Não. E você?

Parzival: Não. Tem pais?

Art3mis: Eles morreram. Por causa da gripe. Então fui criada pela minha avó. Você tem pais?

Parzival: Não. Os meus morreram também.

Art3mis: É meio ruim, não é? Não ter os pais por perto.

Parzival: Sim. Mas muitas pessoas estão piores que eu.

Art3mis: Eu digo isso a mim mesma o tempo todo. Então... você e Aech estão atuando juntos?

Parzival: Ih, começou.

Art3mis: Estão?

Parzival: Não. Ele me perguntou a mesma coisa sobre você, sabe? Porque você passou pelo Primeiro Portão algumas horas depois de mim.

Art3mis: E isso me faz lembrar de algo... Por que me deu aquela dica? A respeito de mudar de lado no Joust?

Parzival: Senti vontade de ajudar você.

Art3mis: Bem, não deveria cometer esse erro de novo. Porque vou vencer. Você sabe disso, certo?

Parzival: Sei, sei. Veremos.

Art3mis: Você não está ganhando sua parte nas perguntas e respostas, cara. Pode fazer umas cinco perguntas.

Parzival: Beleza. De que cor é seu cabelo na vida real?

Art3mis: Preto.

Parzival: Olhos?

Art3mis: Azuis.

Parzival: Como em seu avatar, hein? Você tem o mesmo corpo e rosto também?

Art3mis: Até onde eu saiba.

Parzival: Ok. Qual é seu filme preferido? De todos?

Art3mis: Muda muito. No momento, provavelmente Highlander.

Parzival: Belo gosto, moça.

Art3mis: Eu sei. Tenho uma queda por caras malvados e carecas. O Kurgan é muito sensual.

Parzival: Vou raspar a cabeça agora. E começar a usar roupas de couro.

Art3mis: Envie fotos. Ei, preciso ir daqui a poucos minutos, Romeu. Pode me fazer a última pergunta. Depois, preciso dormir um pouco.

Parzival: Quando vamos poder nos falar de novo?

Art3mis: Quando um de nós encontrar o ovo.

Parzival: Pode demorar anos.

Art3mis: Que seja.

Parzival: Posso pelo menos continuar a enviar e-mails a você?

Art3mis: Não é uma boa ideia.

Parzival: Não pode me impedir de enviar e-mails.

Art3mis: Posso, sim. Posso bloquear você em minha lista de contatos.

Parzival: Mas não faria isso, faria?

Art3mis: Não se não me forçar.

Parzival: Difícil. Desnecessariamente difícil.

Art3mis: Boa-noite, Parzival.

Parzival: Adeus, Art3mis. Bons sonhos.

Final do chatlog. 2.27.2045–02:51:38 OST



Comecei a enviar e-mails para ela. A princípio, eu me continha e só escrevia uma vez por semana. Para minha surpresa, ela nunca deixava de responder. Geralmente, era apenas com uma única frase, dizendo que estava ocupada demais para responder. Mas as respostas começaram a ficar cada vez mais longas e começamos a nos corresponder. Algumas vezes por

semana, no começo. Depois, conforme nossas mensagens ficavam mais compridas e mais pessoais, começamos a trocar e-mails pelo menos uma vez ao dia. Às vezes mais. Sempre que uma mensagem dela chegava em minha caixa de mensagens, eu parava tudo o que estava fazendo para ler.

Logo, começamos a nos encontrar para sessões particulares na sala de bate-papo pelo menos uma vez por dia. Jogávamos antigos jogos de tabuleiro, assistíamos a filmes e ouvíamos música. Conversávamos por horas. Conversas compridas a respeito de tudo o que vinha à mente. A companhia dela era viciante. Parecíamos ter tudo em comum. Tínhamos os mesmos interesses. Éramos movidos pelos mesmos objetivos. Ela entendia todas as minhas piadas. Ela me fazia rir. Ela me fazia pensar. Mudou a maneira como eu via o mundo. Nunca havia estabelecido uma conexão tão forte e imediata com alguém antes. Nem mesmo com Aech.

Já não me importava que deveríamos ser concorrentes, e a ela também não. Começamos a compartilhar os detalhes de nossa pesquisa. Falávamos sobre quais filmes estávamos assistindo e quais livros estávamos lendo. Começamos até a trocar teorias e a discutir nossas interpretações a respeito de trechos específicos do *Almanaque*. Eu não me controlava ao lado dela. Uma voz em minha mente insistia em tentar me alertar de que todas as coisas que ela dizia podiam ser mentiras e que ela podia apenas estar me enganando. Mas eu não acreditava nisso. Confiava nela, ainda que tivesse todos os motivos para desconfiar.

Eu me formei no ensino médio no início de junho. Não fui à cerimônia de formatura. Já havia parado de frequentar as aulas quando fugi das pilhas. Até onde eu sabia, os Seis acreditavam que eu estava morto, e eu não queria estragar isso aparecendo na escola nas últimas semanas de aula. Faltar na semana das provas finais não foi um problema grande, pois eu já tinha créditos mais que suficientes para pegar o diploma. A escola enviou uma cópia dele para mim. Enviaram o diploma original para meu endereço nas pilhas, que não existia mais, por isso não sei o que aconteceu com o documento.

Quando eu terminasse os estudos, pretendia dedicar todo o meu tempo à Caça. Mas eu só queria ficar com Art3mis.



Quando não estava na companhia on-line de minha nova pseudonamorada, dedicava o resto do tempo a aumentar o nível de meu avatar. Os caça-ovos se referiam a isso como “subir para o noventa e nove”, porque o nível noventa e nove era o de poder máximo que um avatar conseguia alcançar. Art3mis e Aech o haviam alcançado recentemente, e assim fiquei motivado a alcançar os concorrentes. Na verdade, não demorei muito. Eu tinha muito tempo livre, dinheiro e meios para explorar o OASIS totalmente. Então comecei a completar todas as missões que encontrava, às vezes saltando cinco ou seis níveis num dia. Eu me tornei um Guerreiro. Conforme meus números subiam, afiei as habilidades de combate e feitiço do meu avatar e reunia uma série de armas, itens mágicos e veículos poderosos.

Art3mis e eu atuávamos juntos em algumas missões. Visitamos o planeta Goondocks e concluímos toda a missão Goonies em apenas um dia. Arty interpretou o personagem de Martha Plimpton, Stef, e eu interpretei Mikey, o personagem de Sean Astin. Foi muito divertido.

Eu não passava o tempo todo brincando. Tentava manter a cabeça no jogo. Tentava, sim. Pelo menos uma vez por dia, eu pegava o Quarteto e tentava, mais uma vez, decifrar seu sentido.

*O capitão escondeu a Chave de Jade  
Em uma morada há muito esquecida  
Mas você só poderá apitar  
Quando a série de troféus estiver reunida*

Durante um tempo, pensei que o apito da terceira linha podia ser uma referência a um programa japonês de TV dos anos 1960 chamado *Os Gigantes Espaciais*, que havia sido dublado em inglês e retransmitido nos Estados Unidos nos anos 1970 e 1980. *Os Gigantes Espaciais* (chamados *Maguma Taishi*, no Japão) apresentava uma família de robôs de transformação que viviam em um vulcão e lutavam contra um vilão alienígena do mal chamado Rodak. Halliday se referiu a esse programa diversas vezes no *Almanaque*, citando-o como um de seus programas favoritos da infância. Um dos principais personagens do programa era um menino chamado Miko, que soprava um apito especial para reunir os robôs para ajudá-lo. Assisti a todos os 52 episódios superbregas de *Os Gigantes Espaciais*, do começo ao fim, enquanto devorava batatas fritas e fazia anotações. Mas quando a maratona terminou, eu ainda não havia feito progresso algum na compreensão do sentido do

Quarteto. De novo estava sem saída. Concluí que Halliday devia estar se referindo a algum outro apito.

Então, numa manhã de sábado, finalmente fiz um pequeno progresso. Estava assistindo a diversos comerciais antigos de cereal dos anos 1980 quando parei para pensar por que os fabricantes de cereal não incluíam mais brindes dentro das caixas. Em minha opinião, aquilo era uma tragédia, mais um sinal de que a civilização estava arruinada. Continuava pensando nisso quando um antigo comercial do Capitão Crunch começou e foi então que fiz uma ligação entre a primeira e a terceira linhas do Quarteto: *O capitão escondeu a Chave de Jade... Mas você só poderá apitar...*

Halliday estava se referindo a um famoso hacker dos anos 1970, chamado John Draper, mais conhecido pelo apelido de Capitão Crunch. Draper foi um dos primeiros *phreaks*, ou hackers de telefonia, e ficou famoso por descobrir que os apitos de brinquedo de plástico que vinham dentro das caixas de cereal Capitão Crunch podiam ser utilizados para fazer chamadas telefônicas de longa distância, porque emitiam um tom de 2600 hertz que enganava o velho sistema de telefonia analógica, liberando o acesso à linha.

*O capitão escondeu a Chave de Jade.*

Só podia ser aquilo: “O capitão” era o Capitão Crunch, e o “apito” era o famoso apito de plástico da história do *phreak*.

Talvez a Chave de Jade estivesse disfarçada como um daqueles apitos de plástico de brinquedo, escondida dentro de uma caixa de cereal Capitão Crunch... Mas onde estaria escondida a caixa de cereal?

*Em uma morada há muito esquecida.*

Eu ainda não sabia a que morada há muito esquecida aquela frase se referia, nem onde procurar. Visitei muitas moradas esquecidas das quais me lembrei. Recriações da casa da família Adams, a cabana abandonada na trilogia *Uma Noite Alucinante*, o apartamento de Tyler Durden, em *Clube da Luta*, e o iglu de Tattooine, de *Guerra nas Estrelas*. Não encontrei a Chave de Jade dentro de nenhum deles. Pista falsa atrás de pista falsa.

*Mas você só poderá apitar*

*Quando a série de troféus estiver reunida*

Eu ainda não tinha decifrado o sentido da última frase. Quais troféus eu tinha de reunir? Ou seria uma metáfora meio malfeita? Devia haver uma conexão simples que eu não estava fazendo, uma referência tola que eu não era esperto o suficiente nem tinha conhecimentos para entender.

Desde então, não conseguia mais fazer progressos. Sempre que relia o Quarteto, minha paixão por Art3mis acabava com minha capacidade de concentração e logo eu fechava o diário do Graal e a chamava para ver se ela queria conversar. Quase sempre ela aceitava. Eu me convencia de que não havia nenhum problema em enrolar um pouco, porque parecia que ninguém estava progredindo na busca pela Chave de Jade.

O Placar continuava sem mudanças. Todos pareciam estar tão parados quanto eu.



Conforme as semanas foram passando, Art3mis e eu passávamos cada vez mais tempo juntos. Mesmo quando nossos avatares estavam fazendo outras coisas, trocávamos e-mails e mensagens instantâneas. Um rio de palavras corria entre nós.

Mais que tudo, eu queria conhecê-la no mundo real. Cara a cara. Mas não dizia isso a ela. Tinha certeza de que ela nutria fortes sentimentos por mim, mas também mantinha distância. Por mais que eu revelasse sobre mim – e acabei revelando tudo, incluindo meu nome verdadeiro –, ela sempre se recusava a revelar detalhes a respeito de sua vida. Eu sabia que ela tinha 19 anos e que vivia em algum lugar a nordeste do Pacífico. Era tudo o que ela me dizia.

A imagem dela que se formou em minha mente era a mais óbvia. Eu a imaginava como uma manifestação física de seu avatar. Eu a imaginava com o mesmo rosto, olhos, cabelos e corpo. Apesar de me dizer diversas vezes que na vida real ela não tinha quase nada a ver com seu avatar e de não ser atraente.

Quando comecei a passar a maior parte do tempo com Art3mis, Aech e eu começamos a nos distanciar. Em vez de nos encontrarmos diversas vezes por semana, conversávamos poucas vezes por mês. Aech sabia que eu estava apaixonado por Art3mis, mas nunca reclamou, mesmo quando eu o dispensava de última hora para ficar com ela. Ele apenas dava de ombros e dizia para eu tomar cuidado: “Espero mesmo que você saiba o que está fazendo, Z”.

É claro que eu não sabia. Meu relacionamento com Art3mis desafiava o bom-senso. Mas não consegui evitar me apaixonar por ela. De certa forma, sem perceber, minha obsessão em encontrar o Easter Egg de Halliday estava sendo substituída por



minha obsessão por Art3mis.

Depois de um tempo, ela e eu começamos a realizar “encontros”, fazendo excursões de um dia todo para locais exóticos do OASIS e boates exclusivas. A princípio, Art3mis reclamava. Ela achava que eu tinha de ser discreto, porque assim que meu avatar fosse visto em público, os Seis saberiam que a tentativa de me matar havia fracassado, e eu voltaria para a lista de procurados. Mas eu disse a ela que já não me importava. Eu já estava me escondendo dos Seis no mundo real e me recusava a continuar me escondendo deles no OASIS também. Além disso, eu tinha um avatar de nível noventa e nove. Eu me sentia invencível.

Talvez eu estivesse apenas tentando impressionar Art3mis agindo de modo destemido. Nesse caso, acho que funcionou.

Nós ainda disfarçávamos nossos avatares antes de sair, porque sabíamos que haveria muitas manchetes nos tabloides se Parzival e Art3mis comesçassem a aparecer em público juntos de modo frequente. Mas houve uma exceção. Certa noite, ela me levou para assistir ao *Rocky Horror Picture Show* em uma sala de cinema enorme, do tamanho de um estádio, no planeta Transexual, onde ocorreu a exibição do filme por mais tempo e para mais pessoas no OASIS. Milhares de avatares iam às exibições, sentavam-se nas arquibancadas e participavam como plateia. Normalmente, apenas membros antigos do Fã Clube do Rocky Horror recebiam permissão para subir ao palco e ajudar a interpretar o filme na frente da enorme tela, e apenas depois de passarem por um processo árduo de testes. Mas Art3mis utilizou sua fama para mexer uns pauzinhos, e ela e eu recebemos permissão de participar do elenco na apresentação daquela noite. O planeta todo ficava em uma zona sem combate, por isso não fiquei com medo de sofrer uma emboscada dos Seis. Mas senti um grande medo de subir ao palco quando o show começou.

Art3mis interpretou uma perfeita Columbia, e eu tive a honra de interpretar seu amor morto-vivo, Eddie. Alterei a aparência de meu avatar para ficar exatamente como o Meat Loaf no papel, mas minha performance e a dublagem ainda ficaram meio ruins. Felizmente, a plateia me deu um desconto, porque eu era o famoso caça-ovo Parzival, e claramente estava me arrasando.

Aquela noite tinha sido, sem dúvida, a mais divertida de minha vida. Disse isso a Art3mis depois, e foi quando ela se inclinou e me beijou pela primeira vez. Não consegui sentir, claro. Mas ainda assim, meu coração disparou.

Eu já havia ouvido todos os avisos clichês a respeito dos perigos de se apaixonar por alguém do mundo virtual, mas ignorei todos eles. Decidi que, independentemente de quem Art3mis fosse, eu estava apaixonado por ela. Sentia aquela paixão bem fundo no meu coração de melão.

E então, certa noite, como um idiota total, contei a ela sobre meus sentimentos.

ERA SEXTA-FEIRA, E EU ESTAVA PASSANDO MAIS UMA NOITE SOLITÁRIA FAZENDO pesquisa, analisando todos os episódios de *Garotos Prodigios*, um seriado de TV do início dos anos 1980 a respeito de um hacker adolescente que usa suas habilidades de informática para desvendar mistérios. Eu havia acabado de assistir ao episódio “Acesso Moral” quando um e-mail chegou em minha caixa de mensagens. Era de Ogden Morrow. Na linha de assunto, estava escrito “Podemos dançar se você quiser”.

Não havia texto no corpo do e-mail, apenas um anexo, um convite para uma das reuniões mais exclusivas no OASIS: a festa de aniversário de Ogden Morrow. No mundo real, Morrow quase nunca fazia aparições públicas, e no OASIS, ele saía de seu esconderijo apenas uma vez por ano, para ser o anfitrião daquele evento.

O convite mostrava uma foto do avatar de Morrow, famoso no mundo todo, o Grande e Poderoso Og. O mago de barba grisalha curvado sobre uma mesa de som de DJ, com fones de ouvidos, mordendo o lábio inferior em êxtase enquanto arranhava velhos discos de vinil em pratos giratórios. Sua caixa de discos tinha um adesivo com as palavras DON'T PANIC e um logo anti-Seis – o número seis em amarelo com um círculo vermelho e uma barra sobre ele. Na parte inferior, estava escrito:

Festa anos 1980 de Ogden Morrow  
Em comemoração ao seu 73º aniversário!  
Esta noite – 22h OST na Distracted Globe  
VÁLIDO PARA UMA PESSOA

Fiquei boquiaberto. Ogden Morrow havia se dado ao trabalho de me convidar para sua festa de aniversário. Era a maior honra que eu já havia recebido.

Chamei Art3mis que me disse ter recebido o mesmo e-mail. Disse que não poderia recusar um convite do próprio Og, apesar dos riscos óbvios. Então, naturalmente, eu disse a ela que nós nos veríamos na discoteca. Foi a única maneira que encontrei de não parecer um idiota completo. Eu sabia que se Og havia convidado nós dois, ele provavelmente também havia convidado os outros membros dos Cinco do Topo. Mas Aech provavelmente não iria, porque ele competia em uma partida transmitida ao mundo todo, todas as sextas-feiras à noite. E Shoto e Daito nunca entravam em uma zona de combate, a menos que fosse absolutamente necessário.

O Distracted Globe era uma discoteca famosa, de gravidade zero, no planeta Neonoir, no Setor Dezesesseis. Ogden Morrow havia codificado o local sozinho décadas antes e ainda era seu único proprietário. Eu nunca tinha ido ao Globe. Eu não curtia muito dançar nem me socializar com os imbecis metidos a caça-ovos que costumavam frequentar o local. Mas a festa de aniversário de Ogden era um evento especial e, assim, a clientela de sempre seria proibida naquela noite. A discoteca estaria repleta de celebridades: astros e estrelas de filmes, músicos e pelo menos dois membros dos Cinco do Topo.

Passei mais de uma hora cuidando do cabelo de meu avatar e experimentando roupas novas para ele usar na discoteca. Por fim, escolhi uma roupa clássica dos anos 1980: um terno cinza-claro, exatamente como o que Peter Weller usava em *Buckaroo Banzai*, com uma gravata borboleta vermelha e um par de botas brancas Adidas *vintage*. Também incluí em meu inventário a melhor armadura e uma grande quantidade de armamentos. Um dos motivos pelos quais o Globe era uma discoteca tão bacana, era por estar localizada em uma zona de combate na qual a magia e a tecnologia funcionavam. Então, era extremamente perigoso ir ali. Ainda mais para um caça-ovo famoso como eu.

Havia centenas de mundos com temas *ciberpunks* espalhados pelo OASIS, mas Neonoir era um dos maiores e mais antigos. Avistado em órbita, o planeta era uma bola brilhante coberta por teias sobrepostas de luz pulsante. Era sempre noite em Neonoir, no mundo todo, e sua superfície era uma estrutura inteiriça de cidades interconectadas repletas de arranha-céus impossivelmente grandes. Seus céus eram cheios de um fluxo constante de veículos voadores sobrevoando as construções da cidade, e as ruas ficavam tomadas por NPCs usando roupas de couro e avatares com óculos espelhados, todos ostentando armas de alta tecnologia e implantes subcutâneos, enquanto discursavam com o palavreado da cidade diretamente de *Neuromancer*.

O Distracted Globe ficava localizado na intersecção do hemisfério ocidental da Boulevard e da Avenue, duas ruas muito bem iluminadas que se estendiam completamente ao redor do planeta ao longo do equador e do principal meridiano. A discoteca em si era uma enorme esfera azul-cobalto, de 3 quilômetros de diâmetro, 30 metros acima do solo. Uma escada flutuante de cristal levava até a única entrada do local, uma abertura circular na parte inferior da esfera.

Fiz uma grande entrada ao chegar em meu DeLorean voador, que eu havia conseguido completando a missão de *De Volta para o Futuro* no planeta Zemeckis. O DeLorean estava com um capacitador de fluxo (que não funcionava), mas eu havia feito diversos incrementos em seu equipamento e sua aparência. Primeiro, eu havia instalado um computador artificialmente inteligente no painel com um escâner vermelho do filme *Super Máquina* para combinar (comprado em um leilão on-line), acima da grelha do radiador do DeLorean. Depois, equipei o carro com um oscilador, um equipamento que permitia que ele passasse por material sólido. Por fim, para completar o tema do superveículo dos anos 1980, coleí um logo dos *Ghostbusters – Caça-fantasmas* em cada uma das portas do DeLorean, e então acrescentei placas personalizadas nas quais estava escrito ECTO-88.

Eu o tinha adquirido havia poucas semanas, mas meu DeLorean que viajava no tempo, caçava fantasmas, era uma supermáquina e ainda atravessava qualquer coisa já tinha se tornado a marca registrada de meu avatar.

Eu sabia que deixar meu carro bonitão estacionado em uma zona de combate era um convite a roubo. O DeLorean tinha muitos sistemas antifurto instalados, e o sistema de ignição era do tipo Max Rockatansky, de modo que se algum outro avatar tentasse dar partida, a câmara de plutônio causaria uma pequena explosão termonuclear. Mas manter meu carro em segurança não seria um problema ali, em Neonoir. Assim que saí do DeLorean, coloquei um feitiço de encolhimento nele, reduzindo-o instantaneamente ao tamanho de um carrinho de brinquedo Matchbox. E então guardei o DeLorean no bolso. As zonas de magia tinham suas vantagens.

Milhares de avatares estavam reunidos perto dos campos de força com cordas de veludo que mantinham todas as pessoas sem convite afastadas. Enquanto caminhava em direção à entrada, a multidão me bombardeou com insultos, pedidos de autógrafo, ameaças de morte e declarações emocionadas de amor eterno. Meu protetor corporal estava ativado, mas surpreendentemente ninguém atirou em mim. Mostrei meu convite ao rapaz da porta e então subi a longa escada de cristal que levava para dentro da discoteca.

Entrar no Distracted Globo e era mais que desorientador. O lado de dentro da esfera gigante era totalmente oco, e sua superfície interior curva servia como bar e lounge do clube. Assim que passávamos pela porta, as leis da gravidade mudavam. Independentemente de onde você caminhasse, os pés de seu avatar aderiam ao interior da esfera, de modo que era possível caminhar em linha reta, ao “topo” da discoteca, e então descer pelo outro lado, terminando de volta onde havia começado. O enorme espaço no centro da esfera servia como a “pista de dança” de gravidade zero da discoteca. Era possível senti-la apenas saltando, como o Superman voando e se jogando no ar.

Ao passar pela entrada, olhei para cima – ou na direção que era “acima” para mim no momento – e olhei bem ao redor. O local estava abarrotado, com centenas de avatares caminhando como formigas do lado de dentro de um balão gigante. Outros já estavam na pista de dança girando, voando, rodando e se mexendo no ritmo da música, que ressoava de caixas acústicas esféricas flutuantes espalhadas pela danceteria.

No meio de todas as pessoas que dançavam, uma grande bolha transparente estava suspensa no espaço, no centro do local. Aquela era a “cabine” onde o DJ ficava, cercado por mesas, picapes, discos e botões. No centro de todos aqueles equipamentos estava o DJ que começaria a animar a festa, o R2-D2, trabalhando duro, usando seus vários braços robóticos para realizar as mixagens. Reconheci a música que ele estava tocando: Um remix de 1988 de “Blue Monday”, do New Order, com muitas amostras de som de *Guerra nas Estrelas* misturadas.

Enquanto me aproximava do bar mais próximo, os avatares pelos quais eu passava paravam para olhar para mim e apontar em minha direção. Não prestei muita atenção neles, porque estava ocupado procurando por Art3mis.

Quando cheguei ao bar, pedi um Pan-Galactic Gargle Blaster para Klingon, a moça que atendia o balcão, e virei metade de uma vez. Então sorri quando R2 começou outro clássico dos anos 1980. – “Union of the Snake” – eu disse, por força do hábito. – Duran Duran, 1983.

– Nada mal, esperto – ouvi uma voz familiar falando alto o suficiente para ser ouvida em meio à música. Eu me virei e vi Art3mis atrás de mim. Estava usando uma roupa de festa: um vestido azul-metálico que parecia coberto por tinta spray. Os cabelos pretos de seu avatar estavam bem penteados e lisos, emoldurando perfeitamente seu lindo rosto. Ela estava de arrasas.

Ela gritou para Klingon: – Glenmorangie. Com gelo.

Sorri. O drinque favorito de Connor MacLeod, de *Highlander*. Cara, como eu amava aquela menina.

Ela piscou para mim quando sua bebida apareceu. Em seguida, bateu delicadamente o copo no meu e bebeu tudo num gole só. O volume da conversa dos avatares a nosso redor ficou mais alto. Os rumores de que Parzival e Art3mis estavam ali, conversando no bar, já se espalhavam pela discoteca toda.

Art3mis olhou para a pista de dança e de lá para mim. – E aí, Percy? Está a fim de sacudir o esqueleto? – ela perguntou.

Franzi o cenho. – Não se você continuar me chamando de “Percy”.

Ela riu. Naquele momento, a música parou e a discoteca ficou mais silenciosa ainda. Todos olharam para cima, na direção das picapes, onde R2-D2 estava se dissolvendo em uma cascata de luz, como alguém “emitindo luz” em um episódio original

de *Jornada nas Estrelas*. Então houve muitos festejos quando um avatar de barba grisalha familiar apareceu atrás das mesas. Era Og.

Centenas de janelas de vídeo se materializaram no ar, em todas as partes da discoteca. Cada uma delas mostrava uma imagem em close de Og na picafe, de modo que todos pudessem ver seu avatar com clareza. O velho mago vestia jeans baggy, sandálias e uma camiseta desbotada com a estampa de *Jornada nas Estrelas: A Próxima Geração*. Ele acenou para os presentes e então começou a tocar sua primeira faixa, um remix dance de “Rebel Yell”, de Billy Idol.

Todos da pista vibraram.

– *Adoro* essa música! – Art3mis gritou. Ela olhou para a pista de dança. Olhei para ela com incerteza. – O que foi? – ela perguntou fingindo pena. – O menino não sabe dançar?

De repente, ela entrou no ritmo, mexendo a cabeça, remexendo o quadril. E então deu um salto com os dois pés e começou a flutuar e subir, indo na direção da pista de dança. Olhei para ela, temporariamente paralisado, reunindo coragem.

– Beleza – disse a mim mesmo. – Que se dane.

Flexionei os joelhos e peguei impulso no chão. Meu avatar levantou voo, subindo e escorregando ao lado de Art3mis. Os avatares que já estavam na pista se moveram para o lado para abrir espaço para nós dois, um túnel levando ao centro da pista. Vi Og flutuando em sua bolha, a uma pequena distância de nós. Ele estava girando como louco, remixando a música na picafe ao mesmo tempo em que ajustava o vértice de gravidade da pista, de modo que, na verdade, girava a própria discoteca, como se fosse um disco de vinil.

Art3mis piscou para mim e então suas pernas se uniram e formaram uma cauda de sereia. Ela bateu o novo rabo uma vez e se lançou a minha frente, com o corpo ondulando e se movendo no ritmo da música, nadando no ar. Então, ela se virou para mim, suspensa e flutuando, sorrindo e estendendo a mão, chamando-me para me aproximar dela. Seus cabelos formavam um círculo ao redor da cabeça, como se ela estivesse embaixo d’água.

Quando me aproximei, ela pegou minha mão. Ao segurá-la, sua cauda de sereia desapareceu e suas pernas reapareceram, remexendo-se no ritmo.

Sem conseguir confiar em meus instintos, carreguei um software de dança para avatar chamado Travoltra, que havia baixado e testado mais cedo. O programa assumiu o controle dos movimentos de Parzival, sincronizando-o com a música, e meus quatro membros foram transformados em ondas e mais ondas. De repente, eu havia me tornado um dançarino.

Os olhos de Art3mis brilharam, surpresos e felizes, e ela começou a copiar os movimentos, e nós dois nos orbitávamos como elétrons acelerados. Até que Art3mis começou a mudar de forma.

Seu avatar perdeu a forma humana e se transformou em uma bolha amorfa pulsante que mudava de tamanho e cor no ritmo da música. Selecionei a opção de *imitar o parceiro* em meu software de dança e passei a fazer a mesma coisa. Os membros e o torso de meu avatar começaram a fluir e girar como bala puxa-puxa, rodeando Art3mis, enquanto cores esquisitas surgiam e mudavam em minha pele. Eu parecia o Homem de Plástico depois de consumir LSD. E então todos na pista de dança começaram a mudar de forma, transformando-se em bolas prismáticas de luz. Em pouco tempo, o centro da discoteca mais parecia um pântano de lava de outro mundo.

Quando a música acabou, Og fez uma reverência e então começou uma música lenta. “Time After Time”, de Cindy Lauper. A nosso redor, os avatares começaram a se unir em pares.

Cumprimentei Art3mis com uma reverência e estendi a mão. Ela sorriu e aceitou. Eu a puxei para perto de mim e começamos a dançar juntos. Og colocou a gravidade da pista de dança para girar em sentido anti-horário, fazendo com que todos os nossos avatares girassem lentamente ao redor do eixo central invisível da discoteca, como partículas de poeira flutuando dentro de um globo de neve.

E então não consegui me controlar e as palavras simplesmente saíram:

– Eu estou apaixonado por você, Arty.

Ela não respondeu a princípio. Apenas ficou olhando para mim, chocada, quando nossos avatares continuaram a orbitar um ao redor do outro, movendo-se em piloto automático. Então, ela acionou um canal de voz particular de modo que ninguém conseguisse ouvir nossa conversa.

– Você não está apaixonado por mim, Z – ela disse. – Você nem me conhece.

– Sim, conheço – insisti. – Sei que você é melhor que todas as pessoas que já conheci em minha vida.

– Você só sabe o que eu quero que saiba. Só vê o que eu quero que veja. – Ela colocou a mão no peito. – Este não é meu corpo de verdade, Wade. Nem meu rosto de verdade.

– Não me importo! Estou apaixonado por sua mente... Pela pessoa que você é. Não me importo nem um pouco com o lado de fora.

– Você está dizendo isso por dizer – ela continuou. Sua voz estava um tanto intranquila. – Pode acreditar. Se eu me mostrasse realmente, você sentiria repulsa.

– Por que sempre diz isso?

– Porque sou horivelmente deformada. Ou paraplégica. Ou porque tenho 63 anos. Pode escolher.

– Não me importo se você for essas três coisas. Diga-me onde encontrá-la e poderei provar. Pego um avião agora mesmo e vou aonde você estiver. Sabe que vou fazer isso.

Ela balançou a cabeça.

– Você não vive no mundo real, Z. Pelo que me disse, acho que nunca viveu. Você é como eu. Vive dentro dessa ilusão. – Ela indicou o ambiente em que estávamos. – Você não tem como saber o que é amor de verdade.

– Não diga isso! – Eu estava começando a chorar e não me importei em esconder dela. – Está dizendo isso porque eu contei a você que nunca tive uma namorada no mundo real? E que sou virgem? Porque...

– Claro que não – ela disse. – Não tem nada a ver com isso. *Nem um pouco.*

– Então *o que é?* Quero saber, por favor.

– A Caça. Você sabe disso. Nós dois paramos de fazer nossas buscas e ficamos o tempo todo juntos. Deveríamos estar focados em encontrar a Chave de Jade agora. Pode ter certeza de que é isso que Sorrento e os Seis estão fazendo agora mesmo. E todo mundo.

– Dane-se nossa competição! E o ovo! – gritei. – Você não ouviu o que acabei de dizer? *Estou apaixonado por você! E quero ficar com você. Mais que qualquer coisa.*

Ela simplesmente ficou olhando para mim. Ou melhor, o avatar dela ficou olhando para meu avatar. – Sinto muito, Z – ela disse. – É tudo culpa minha. Deixei que as coisas saíssem do controle. Isso tem de parar.

– O que quer dizer? O que tem de parar?

– Acho que precisamos dar um tempo. Temos de parar de passar tanto tempo juntos.

Parecia que eu estava levando um soco no estômago. – Você está terminando comigo?

– Não, Z – ela disse com firmeza. – *Não* estou terminando com você. Isso seria impossível, porque *não estamos juntos.* – De repente percebi um tom amargo em sua voz. – *Nunca nem nos vimos pessoalmente!*

– Então... Você vai simplesmente... Parar de falar comigo?

– Sim, acho que é o melhor a ser feito.

– Por quanto tempo?

– Até a Caça terminar.

– Mas Arty... Isso pode demorar anos.

– Eu sei disso. E sinto muito. Mas as coisas precisam ser assim.

– Então, para você, ganhar todo aquele dinheiro tem mais importância que eu?

– Não tem nada a ver com o dinheiro. Mas sim com o que eu poderia fazer com ele.

– Certo. Salvar o mundo. Você é nobre pra cacete.

– Não seja idiota – ela disse. – Estou procurando o ovo há mais de cinco anos. E você também. Agora, estamos mais próximos que nunca de encontrá-lo. Não posso simplesmente jogar fora minha oportunidade.

– Não quero que faça isso.

– Sim, quer. Mesmo sem querer, é o que me pede para fazer.

A música de Cindy Lauper terminou e Og começou a tocar mais uma faixa dançante, “James Brown is Dead”, de L.A. Style. O clube começou a aplaudir. Eu tinha a sensação de que uma estaca havia sido fincada em meu peito.

Art3mis estava prestes a dizer mais uma coisa – adeus, creio eu – quando ouvimos um ressoar diretamente acima de nós. A princípio, pensei se tratar de Og, mudando a faixa. Mas olhei para cima e vi grandes pedaços de cascalho caindo em alta velocidade na pista de dança, enquanto os avatares se espalhavam para fugir. Um enorme buraco havia acabado de ser aberto no teto da discoteca, perto da parte de cima do globo. E um pequeno exército de Seis entrava por ele, adentrando com decisão, atirando com pistolas.

Um completo caos se formou. Metade dos avatares da discoteca correu para a saída, enquanto a outra metade empunhou armas e começou a lançar feitiços, raios laser, balas e bolas de fogo aos Seis invasores. Havia mais de uma centena deles, todos armados até os dentes.

Não consegui acreditar na audácia dos Seis. Por que seriam tolos o suficiente para atacar um local cheio de caça-ovos de alto nível, dentro do território deles? Podiam matar alguns de nós, mas perderiam alguns ou todos os avatares deles ao fazerem isso. E para quê?

Então, percebi que a maioria do fogo vindo dos Seis parecia direcionado a mim e a Art3mis. Estavam ali para nos matar.

A notícia de que Art3mis e eu estávamos ali deve ter chegado ao boletim de notícias em tempo real. E quando Sorrento soube que os dois principais caça-ovos do Placar estavam em uma zona de combate, sem proteção, deve ter decidido que éramos alvos fáceis demais para sermos ignorados. Aquela era a chance de os Seis derrubarem os dois maiores concorrentes de uma só vez. Valia a pena desperdiçar uma centena ou mais de seus avatares de nível mais alto.

Eu sabia que meu descuido os havia levado até onde estávamos. Eu me xinguei por ser tão burro. Então, peguei as minhas

armas e comecei a descarregá-las no grupo de Seis mais próximo, enquanto fazia o melhor que conseguia para escapar dos tiros deles. Olhei para Art3mis a tempo de vê-la incinerar uma dezena de Seis num período de cinco segundos, usando bolas de plasma azul que lançava pelas palmas das mãos, ignorando o fluxo constante de explosões de laser e mísseis mágicos ricocheteando de sua armadura transparente. Eu também estava sendo muito atacado. Até aquele momento, minha armadura estava dando conta, mas não aguentaria muito tempo. Avisos de fracasso já piscavam em minha tela, e meu contador de pontos estava começando a parar.

Em segundos, a situação tornou-se o maior confronto que eu já tinha testemunhado. E já estava claro que Art3mis e eu sairíamos perdendo.

Percebi que a música ainda não tinha sido interrompida.

Olhei para a cabine do DJ a tempo de vê-la se abrir quando o Grande e Poderoso Og surgiu de dentro. Ele parecia muito, muito irritado.

– Vocês, idiotas, acham que podem invadir minha festa de aniversário? – ele gritou. Seu avatar ainda usava um microfone, de modo que sua voz ressoou pelas caixas acústicas da discoteca, ecoando como a voz de Deus. A confusão pareceu parar por um minuto e todos os olhos se voltaram para Og, que agora flutuava no centro da pista de dança. Ele esticou os braços ao se virar para olhar os Seis.

Uma dezena de raios de luz vermelha surgiu de cada um dos dedos de Og, espalhando-se em todas as direções. Cada raio acertou um Seis diferente no peito enquanto, de certa forma, desviava de todas as outras pessoas sem ferir ninguém.

Num milésimo de segundo, cada um dos Seis da discoteca foi detido. Os avatares foram congelados e brilharam forte por alguns segundos, e então desapareceram totalmente.

Fiquei boquiaberto. Aquela foi a demonstração de poder mais forte dada por um avatar que eu já tinha visto.

– Ninguém entra em minha festa sem ser convidado! – Og gritou, com a voz ecoando pela discoteca que agora estava em silêncio. Os avatares restantes (os que não tinham fugido correndo ou que não tinham sido mortos na breve batalha) comemoraram com gritos de vitória. Og voou para dentro da cabine do DJ, que se fechou como uma carapaça transparente. – Vamos retomar a festa, o que acham? – ele disse, encostando a agulha em um remix techno de “Atomic”, de Blondie. O choque demorou um pouco a passar, mas todos começaram a dançar de novo.

Olhei ao redor para encontrar Art3mis, mas ela parecia ter sumido. Então, vi seu avatar voando em direção à nova saída que o ataque dos Seis havia criado. Ela parou por um momento no ar, tempo suficiente para olhar para mim.

MEU COMPUTADOR ME ACORDOU UM POUCO DEPOIS DO PÔR DO SOL, E COMECEI meu ritual diário.

– Já acordei! – gritei na escuridão. Desde que Art3mis havia me dado um pé na bunda, semanas antes, eu vinha tendo dificuldade em sair da cama de manhã. Então, desabilitei a função de despertador e instruí o computador a tocar “Wake Me Up Before You Go-Go”, do Wham!. Detestava aquela música com todas as minhas forças, e sair da cama era a única maneira de fazê-la silenciar. Não era o jeito mais agradável de começar o dia, mas fazia com que eu me mexesse.

A música parou e minha cadeira háptica mudou de forma e se reorientou, deixando de ser cama e voltando à configuração de cadeira, colocando-me na posição sentado ao fazer isso. O computador começou a aumentar as luzes lentamente, permitindo que meus olhos se ajustassem. Nenhuma luz de fora entrava em meu apartamento. A única janela antes dava uma vista de Columbus, mas eu a havia pintado totalmente de preto alguns dias depois de me mudar. Concluí que tudo que via lá fora era uma distração para minha caça, por isso não precisava desperdiçar tempo olhando para lá. Não queria ouvir o mundo lá fora, mas não tinha conseguido melhorar o revestimento acústico que já existia em meu apartamento. Então, tinha de viver com os barulhos abafados do vento e da chuva, da rua e do tráfego. Até mesmo eles podiam ser uma distração. Às vezes, eu entrava em um tipo de transe, sentando-me com os olhos fechados, alheio à passagem do tempo, ouvindo os sons do mundo fora de meu quarto.

Eu havia feito diversas outras modificações no apartamento para ter segurança e conveniência. Primeiro, havia trocado a porta fraca por uma WarDoor com placas de metal e selada a vácuo. Sempre que precisava de alguma coisa – comida, papel higiênico, novos equipamentos – eu comprava on-line e alguém levava até minha porta. As entregas eram assim: em primeiro lugar, o escâner montado do lado de fora do corredor verificava a identidade do entregador e meu computador verificava se eles estavam entregando algo que eu realmente havia encomendado. Depois, a porta de fora se destrancava e se abria, revelando uma tranca de ar de aço reforçado do tamanho de um box de banheiro. O entregador colocava o pacote, a pizza ou o que fosse dentro da tranca de ar e dava um passo para trás. A porta externa se fechava e se trancava de novo; em seguida, o pacote era escaneado, passava por raio X e era analisado de diversas maneiras. O conteúdo era verificado e a confirmação de entrega, enviada. Feito isso, eu destrancava e abria a porta de dentro e recebia o produto. O capitalismo guiava as coisas, sem que eu tivesse de interagir face a face com outro ser humano. E eu preferia assim, obrigado.

O quarto em si não tinha muita coisa, tudo bem, porque eu olhava para ele o mínimo possível. Era basicamente um quadrado, com cerca de dez metros em cada lado. Um chuveiro modular e um vaso sanitário ficavam em uma parede, do outro lado da pequena cozinha ergonômica. Eu nunca havia usado a cozinha para preparar nenhum alimento. Minhas refeições eram todas congeladas ou entregues. Os *brownies* de micro-ondas eram o mais próximo que eu chegava a cozinhar. O resto do cômodo era dominado por meus equipamentos de imersão do OASIS. Eu investia cada trocado que tinha neles. Componentes mais novos, mais rápidos ou mais versáteis estavam sempre sendo lançados, então eu sempre gastava muito de meu parco dinheiro em atualizações.

O equipamento principal era, claro, meu console do OASIS customizado. O computador que dava energia a meu mundo. Eu o havia construído sozinho, pedacinho por pedacinho, dentro de uma estrutura esférica da Odinware, moderna e preta, espelhada. Ele tinha um processador novo tão rápido que seu tempo de ciclo beirava a precognição. E o disco rígido interno tinha espaço de armazenamento necessário para manter três cópias digitalizadas de *tudo que existia*.

Eu passava a maior parte do tempo em minha cadeira Shaptic Technologies HC5000 totalmente ajustável. Ela era suspensa por dois braços robóticos unidos ancorados às paredes e ao teto do apartamento. Esses braços podiam girar a cadeira em todos os quatro eixos; então, quando eu ficava preso a ela, a unidade virava, girava e chacoalhava meu corpo para criar a sensação de que eu estava caindo, voando ou sentado atrás do volante de um foguete movido a energia nuclear, passando por Mach 2 por meio de um cânion na quarta lua de Altair VI.

A cadeira atuava com meu Shaptic Bootsuit, um macacão de reações. Ele cobria cada parte de meu corpo, do pescoço aos pés, e tinha aberturas discretas para que eu pudesse fazer minhas necessidades sem ter de me despir completamente. A parte de trás do macacão era coberta por um exoesqueleto complexo, uma rede de tendões e articulações artificiais que podiam prever e inibir meus movimentos. Dentro do macacão havia uma rede parecida com uma teia, de atuadores em miniatura que entravam em contato com a minha pele a cada poucos centímetros. Eles podiam ser ativados em grupos pequenos ou grandes com o propósito da simulação tátil – para fazer minha pele sentir as coisas que, na verdade, não existiam. Conseguiam simular, de modo convincente, a sensação de um cutucão no ombro, de um chute na canela ou de um tiro no peito. (Um software integrado de segurança impedia que meus equipamentos causassem qualquer dano físico, por isso um tiro simulado ficava mais parecido com um soco fraco.) Eu tinha um macacão idêntico de backup atrás da minha unidade de limpeza



MoshWash, no canto da sala. Aqueles dois macacões eram minhas roupas. Minhas roupas velhas de antes estavam enfiadas em algum lugar do armário, juntando pó.

Nas mãos eu usava luvas de dados de última geração Okagami IdleHands. Protetores especiais de reação tátil cobriam as palmas, permitindo que as luvas dessem a impressão de que eu estava tocando objetos e superfícies que não existiam.

Meu visor era um par novo em folha de Dinatro RLR-7800 WreckSpex, com uma tela retinal virtual top de linha. O visor levava o OASIS diretamente para dentro de minhas retinas, no nível mais alto de enquadramento e de resolução perceptível ao olho humano. O mundo real parecia desbotado e embaçado se comparado à qualidade oferecida pelo equipamento. O RLR-7800 era um protótipo, ainda não estava disponível no mercado, mas eu tinha um acordo de patrocínio com a Dinatro, então eles me mandaram um equipamento gratuito (que foi enviado por meio de uma série de serviços de reenvio, que eu usava para manter meu anonimato).

Meu sistema de áudio AboundSound era formado por uma série de alto-falantes ultrafinos montada nas paredes, no chão e no teto do apartamento, oferecendo 360° de perfeita reprodução espacial de som. E o subwoofer era poderoso o suficiente para fazer meus dentes vibrarem. A torre de olfato Olfatrix no canto era capaz de gerar mais de 2 mil odores específicos. Um campo de rosas, a brisa salgada do mar, madeira em chamas – a torre conseguia recriar todos eles. Também podia ser usado como um ar-condicionado/purificador de potência industrial, o propósito principal que ele tinha para mim. Muitos caras brincalhões gostavam de codificar cheiros horrorosos em suas simulações, só para encher o saco das pessoas que possuíam essas torres de olfato, então eu costumava deixar o gerador de odores desligado, a menos que estivesse em uma parte do OASIS onde eu achava que seria importante conseguir sentir o cheiro do ambiente que me cercava.

No chão, logo abaixo da cadeira suspensa, ficava minha esteira omnidirecional Okagami Runaround. (O slogan do fabricante era: “Não importa aonde você vá, lá você estará”.) A esteira tinha cerca de 2 metros quadrados e 6 centímetros de espessura. Quando era ativada, eu conseguia correr a toda velocidade em qualquer direção e nunca chegava à beira da plataforma. Se mudasse de direção, a esteira conseguia perceber e sua superfície rolante mudava de direção para me acompanhar, sempre mantendo meu corpo perto do centro de sua plataforma. Aquele modelo também era equipado com pranchas de elevação e uma superfície amorfa, para poder simular subidas e escadas.

Também era possível comprar uma boneca anatomicamente perfeita para o caso de eu ter encontros mais “íntimos” dentro do OASIS. Havia bonecos, bonecas e modelos dos dois sexos, e vinham com diversas opções. Pele realista de látex. Endoesqueletos motodirecionados. Musculatura simulada. E todos os anexos e orifícios que se podia imaginar.

Guiado por solidão, curiosidade e hormônios adolescentes em erupção, eu havia comprado uma boneca média, a Shaptic ÜberBetty, algumas semanas depois de Art3mis ter parado de falar comigo. Depois de passar vários dias altamente improdutivos dentro de uma simulação de bordel chamada Domo do Prazer, eu me liberei da boneca, numa mistura de vergonha e autopreservação. Havia gastado milhares de créditos, perdido uma semana inteira de trabalho e estava prestes a abandonar a Caça completamente quando me dei conta de que o sexo virtual, ainda que parecesse muito realista, não passava de masturbação assistida por computador. No fim das contas, eu continuava virgem, sozinho numa sala escura, montando num robô lubrificado. Então, eu me liberei da boneca e voltei a descabelar o palhaço da velha maneira de sempre.

Eu não sentia vergonha de me masturbar. Graças ao *Almanaque de Anorak*, eu realmente achava se tratar de uma necessidade corporal, tão necessária e natural como dormir ou comer.

*Almanaque de Anorak 241:87 – Eu diria que a masturbação é a adaptação mais importante do animal humano. O ponto mais alto de nossa civilização tecnológica. Nossas mãos progrediram a ferramentas de controle, certo – inclusive o nosso. Veja que pensadores, inventores e cientistas costumam ser geeks, e geeks têm mais dificuldade para fazer sexo, mais que qualquer pessoa. Sem a válvula normal de liberação sexual possibilitada pela masturbação, é de duvidar que os primeiros seres humanos teriam dominado os segredos do fogo ou descoberto a roda. E podem apostar que Galileu, Newton e Einstein nunca teriam feito suas descobertas se não tivessem, antes de mais nada, sido capazes de esvaziar a cabeça descascando a banana (ou “tirando alguns prótons do velho átomo de hidrogênio”). A mesma coisa pode ser dita a respeito de Marie Curie. Antes de ela descobrir o rádio, podem ter certeza de que ela descobriu a ervilha dentro da vagem.*

Não era uma das teorias mais famosas de Halliday, mas eu gostava dela.

Enquanto eu caminhava em direção ao vaso sanitário, um monitor grande de tela plana da parede se ligou e o rosto sorridente de Max, meu software de agente de sistema, apareceu na tela. Eu havia programado Max para aparecer alguns minutos depois de acender as luzes, para eu poder acordar um pouco antes de ele começar a falar comigo.

– Bo-bo-bom dia, Wade! – Max gaguejou feliz. – Levanta pra cuspir!

Ter um software de agente de sistema era mais ou menos como ter um assistente pessoal virtual que também atuasse como uma interface ativada por voz com seu computador. O software de sistema de agente era altamente configurável, com

centenas de personalidades pré-programadas dentre as quais escolher. Eu havia programado o meu para parecer, falar e se comportar como Max Headroom, o astro (ostensivamente) gerado por computador de um programa de entrevistas do fim dos anos 1980, uma série inovadora de *ciberpunk* e uma série de comerciais da Coca-cola.

– Bom dia, Max – respondi um pouco sonolento ainda.

– Acho que você deveria dizer *boa-noite*, Rumpelstiltskin. São 19h18, ho-ho-hora padrão do OASIS, quarta-feira, 13 de dezembro. – Max era programado para falar com um leve gaguejar eletrônico. Em meados de 1980, quando o personagem de Max Headroom foi criado, os computadores ainda não eram poderosos o bastante para gerar uma figura humana fotorrealista, então Max havia sido interpretado por um ator (o brilhante Matt Frewer), que usava um monte de maquiagem plástica para fazer com que *parecesse* gerado por computador. Mas a versão de Max sorrindo para mim no monitor era um software puro, com a melhor inteligência artificial simulada e reconhecimento de voz que podiam ser comprados.

Eu estava usando uma versão altamente customizada de MaxHeadroom v3.4.1 havia algumas semanas. Antes disso, meu software de agente de sistema havia sido modelado inspirado na atriz Erin Gray (de *Buck Rogers* e *Colheres de Prata*). Mas ela me distraía muito, então eu a troquei por Max. Ele era meio irritante de vez em quando, mas também me divertia. Ele também conseguia fazer com que eu não me sentisse solitário.

Ao entrar no banheiro e esvaziar minha bexiga, Max continuou a conversar comigo em um pequeno monitor colocado acima do espelho.

– Ai, parece que você está va-va-vazando! – ele disse.

– Mude a piadinha – eu disse. – Tem alguma coisa nova pra me contar?

– O de sempre. Guerras, brigas, fome. Nada de interessante.

– Mensagens novas?

Ele revirou os olhos. – Algumas. Mas respondendo a sua pergunta *real*, não. Art3mis ainda não ligou nem escreveu, *lover boy*.

– Já avisei. Não me chame assim, Max. Está pedindo para ser deletado.

– Sensível, sensível. Fala sério, Wade. Quando você se tornou tão se-sensível?

– Vou apagar você, Max. Estou falando sério. Continue fazendo isso e troco você pela Wilma Deering. Ou tentarei a voz de Majel Barrett.

Max fez um bico e se virou para o papel de parede digital atrás dele – um padrão de linhas vetoriais multicoloridas. Max sempre fazia isso. Fazer com que eu me sentisse triste era parte de sua personalidade pré-programada. Eu meio que gostava, porque sempre me fazia lembrar de como era passar o tempo com Aech. E eu sentia muita falta dele. Muita.

Olhei para o espelho do banheiro, mas não gostei muito do que vi ali, então fechei os olhos até terminar de urinar. Eu me perguntei (de novo) por que não tinha pintado o espelho de preto também, como tinha feito com a janela.

O pior momento do dia para mim era o período logo depois de acordar, de uma hora, uma hora e pouco, pois eu a passava no mundo real. Era quando eu enfrentava a tediosa tarefa de limpar e exercitar meu corpo físico. Detestava essa parte do dia porque tudo aquilo contradizia minha outra vida. Minha vida real, dentro do OASIS. Meu pequeno apartamento de um cômodo, meu equipamento de imersão e meu reflexo no espelho – todos eles me lembravam de que o mundo no qual eu passava meus dias não era, na verdade, o mundo real.

– Retrair cadeira – eu disse ao sair do banheiro. A cadeira logo se dobrou e encolheu, encostando-se na parede, abrindo um espaço no centro da sala. Coloquei meu visor e carreguei o Gym, uma simulação *stand-alone*.

Eu estava em pé em um centro moderno de ginástica no meio do cômodo com equipamentos para exercícios e musculação, e todos eles podiam ser perfeitamente simulados por meu macacão háptico. Dei início a minha sequência diária de exercício. Abdominais, flexões, exercícios aeróbicos, musculação. Às vezes, Max gritava palavras de incentivo:

– Coloque essas pernas pra cima, mocinha! Faça com vontade!

Eu costumava fazer um pouco de exercícios enquanto ficava logado no OASIS, envolvendo-me em luta física ou correndo por uma paisagem virtual em minha esteira. Mas passava a maior parte do tempo sentado na cadeira háptica, praticamente sem me exercitar. Eu também tinha o hábito de comer mais que devia quando ficava deprimido ou frustrado, o que acontecia na maior parte do tempo. Assim, comecei a engordar. Eu já não estava em minha melhor forma de antes, então rapidamente cheguei a ponto de não caber mais confortavelmente em minha cadeira háptica e sentir meu macacão háptico extragrande apertado. Logo eu teria de comprar novos equipamentos, com peças da linha Husky. Sabia que se não controlasse meu peso, provavelmente morreria de preguiça antes de encontrar o ovo. Não podia permitir que isso acontecesse. Então tomei uma decisão e permiti o acesso do software de condicionamento voluntário do OASIS. O arrependimento foi quase imediato.

A partir de então, meu computador monitorou meus sinais vitais e calculava exatamente quantas calorias eu queimava durante o dia. Quando eu não alcançava as exigências diárias de exercícios, o sistema me impedia de acessar minha conta no OASIS. Ou seja, eu não podia trabalhar, continuar minha busca ou, resumindo, viver minha vida. Quando a trava do sistema era acionada, só podia voltar a ser desativada em dois meses. E o software era integrado a minha conta OASIS, então eu não

podia simplesmente comprar um novo computador ou alugar uma cabine em algum café público do OASIS. Se eu quisesse acessar o sistema, não tinha escolha: precisava me exercitar primeiro. Essa era a única motivação de que eu precisava.

O software de trava também monitorava minha ingestão diária de alimentos. Todos os dias, eu podia escolher refeições de um menu preestabelecido de alimentos saudáveis e de poucas calorias. O software encomendava os alimentos para mim online e os entregava em minha casa. Como eu nunca saía do apartamento, era fácil para o programa manter registrado tudo o que eu ingeria. Quando eu encomendava comida sozinho, o software aumentava a quantidade de exercícios que eu tinha de fazer todos os dias, para compensar a ingestão calórica adicional. Era um software sádico.

Mas funcionou. Os quilos extras começaram a desaparecer e, alguns meses depois, eu já estava com a saúde quase perfeita. Pela primeira vez em minha vida, eu tinha uma barriga malhada e músculos. Também ganhei o dobro de energia e adoecia com muito menos frequência. Quando os dois meses se passaram e finalmente pude escolher entre desabilitar o programa ou mantê-lo, decidi deixar as coisas como estavam. Fazer exercícios havia se tornado parte da minha rotina.

Quando terminava a musculação, subia na esteira.

– Começar a corrida da manhã – eu dizia a Max. – Pista Bifrost.

A academia virtual desaparecia. Eu me via em pé em uma pista de corrida semitransparente, uma pista com curvas suspensas em uma névoa estrelada. Enormes planetas com anéis e luas multicoloridas ficavam suspensos no espaço a meu redor. A pista de corrida se estendia diante de mim, subindo, descendo e às vezes espiralando em uma hélice. Uma barreira invisível me impedia de sair da pista e cair no abismo cheio de estrelas. A pista Bifrost era outra simulação *stand-alone*, uma das diversas centenas de pistas arquivadas no disco rígido do meu console.

Quando começava a correr, Max colocava para tocar diversas músicas dos anos 1980. Quando a primeira canção começava, eu rapidamente dizia seu título, artista, álbum e ano de lançamento de cor.

– “A Million Miles Away”, Plimsouls, *Everywhere at Once*, 1983. – E começava a cantar junto, recitando as letras. Ter a letra de uma música dos anos 1980 memorizada pode salvar a vida de meu avatar um dia.

Quando terminava de correr, tirava o visor e começava a retirar o macacão háptico. Aquilo tinha de ser feito rapidamente para evitar danos aos equipamentos. Ao tirá-lo com cuidado, as partes de contato faziam barulho conforme eram retiradas de minha pele, deixando pequenas marcas circulares em todo o corpo. Quando me despia completamente, eu o colocava dentro da unidade de limpeza e jogava o outro macacão limpo no chão.

Max abria o chuveiro para mim, deixando a água na temperatura certa, de meu agrado. Quando eu entrava no box tomado por vapor, Max mudava a música, tocando as canções da *playlist* da hora do banho. Eu reconhecia os riffs iniciais de “Change”, de John Waite. Da trilha sonora do filme *Em Busca da Vitória*. Geffen Records, 1985.

O chuveiro parecia um lava-rápido antigo. Eu ficava ali, em pé, enquanto ele fazia a maior parte do trabalho, direcionando jatos de água e sabão a todas as partes do corpo, enxaguando-me em seguida. Eu também não tinha cabelos, porque o chuveiro liberava uma solução não tóxica de remoção de fios que eu esfregava no rosto e no corpo. Assim, eu não precisava fazer a barba nem cortar o cabelo – dois transtornos evitados. Além disso, a pele livre de pelos me ajudava a fazer com que meu macacão háptico servisse perfeitamente. Fiquei meio esquisito sem as sobrancelhas, mas me acostumei.

Quando os jatos paravam, entravam em cena os secadores, tirando a umidade da pele em questão de segundos. Eu ia para a cozinha e tirava da geladeira uma lata de Sludge, uma bebida de café da manhã com alto teor proteico e vitamina D (para ajudar a compensar a falta de luz de sol). Enquanto eu bebia, os sensores do computador silenciosamente faziam o registro, escaneando o código de barras e somando as calorias a meu total do dia. Já alimentado, eu vestia meu macacão háptico limpo. Vesti-lo era mais fácil que tirá-lo, mas ainda assim demorava um pouco fazer tudo direito.

Vestido, eu dava o comando para que a cadeira háptica se estendesse. Depois, parava e passava um momento olhando para minha estação de imersão. Quando comprei todas aquelas coisas, senti um orgulho enorme. Mas nos últimos meses, tinha passado a ver tudo aquilo de modo racional: uma geringonça para enganar meus sentidos, permitindo que eu vivesse em um mundo que não existia. Cada componente de minha baia era uma barra na cela na qual eu havia me enclausurado por vontade própria.

Ali, sob as luzes fluorescentes de meu pequeno apartamento de um cômodo, não havia modo de escapar da verdade. Na vida real, eu não passava de um ermitão antissocial. Um recluso. Um geek pálido obcecado pela cultura pop. Um introvertido agorafóbico, sem amigos, família ou contato com pessoas. Eu era apenas mais uma alma triste, perdida e solitária, desperdiçando a vida em um videogame.

Mas não no OASIS. Ali dentro, eu era o grande Parzival. Caça-ovo mundialmente famoso e celebridade internacional. As pessoas pediam meu autógrafo. Eu tinha um fã-club. Vários, na verdade. Eu era reconhecido aonde quer que fosse (mas apenas quando queria). Era pago para divulgar produtos. As pessoas me admiravam e me respeitavam. Era convidado para as festas mais exclusivas. Ia a todas as danceterias mais bacanas e nunca tinha de esperar na fila. Era um ícone da cultura pop, um astro. E nos círculos de caça-ovos eu era a lenda. Mais que isso, um deus.

Eu me sentava e colocava as luvas e o visor. Quando minha identidade era verificada, o logo da Gregarious Simulation

Systems aparecia na minha frente, seguido por uma frase inicial.

Olá, Parzival.  
Por favor, diga a sua frase de acesso.

Eu pigarreava e dizia a frase de acesso. As palavras que dizia apareciam na tela. “Ninguém no mundo consegue o que quer e isso é bonito.”

Fazia-se uma breve pausa e então eu suspirava aliviado, sem perceber, quando o OASIS ganhava vida ao meu redor.

MEU AVATAR AOS POUCOS SE MATERIALIZOU DIANTE DO PAINEL DE CONTROLE em meu centro de comando, o mesmo lugar onde eu estava sentado na noite anterior, envolvido em meu ritual noturno de olhar para o Quarteto até adormecer e o sistema fazer o meu logoff. Eu vinha olhando para aquela mensagem havia quase seis meses, e ainda não tinha sido capaz de decifrar. Ninguém tinha conseguido. Todo mundo tinha teorias, claro, mas a Chave de Jade ainda continuava perdida, e as posições no Placar continuavam sem alterações.

Meu centro de comando ficava embaixo de um domo na superfície rochosa de meu asteroide particular. Dali, eu tinha uma visão maravilhosa em 360° da paisagem cheia de crateras, que se estendia ao horizonte em todas as direções. O restante de minha fortaleza ficava abaixo do solo, em um complexo subterrâneo enorme que ia até o núcleo do asteroide. Eu mesmo havia codificado tudo, logo depois de me mudar para Columbus. Meu avatar precisava de uma fortaleza e eu não tinha nenhum vizinho, então comprei o planetóide mais barato que consegui encontrar – um asteroide vazio e pequeno no Setor Quatorze. Sua designação era S14A316, mas eu o havia batizado de Falco, em homenagem ao astro do rap austríaco. (Eu não era fã do cantor nem nada. Só gostava do nome.)

Falco tinha apenas alguns quilômetros quadrados de área de superfície, mas mesmo assim tinha sido caro. Mas valia cada centavo. Sendo dono de um mundo, eu podia construir o que quisesse ali. E ninguém podia visitá-lo, a menos que eu permitisse acesso, o que eu não fazia nunca. Minha fortaleza era minha casa dentro do OASIS. O santuário do meu avatar. Era o único lugar na simulação toda onde eu ficava totalmente seguro. Assim que minha sequência de registro foi completada, uma janela apareceu em minha tela, informando que era dia de eleição. Agora que eu tinha 18 anos, podia votar tanto nas eleições do OASIS como nas eleições de governantes dos Estados Unidos. Não me importava em votar nesta, porque não via sentido. O grande país no qual eu tinha nascido não era mais como antes. Não importava quem estivesse no comando. Os governantes apenas tapavam o sol com a peneira e todo mundo sabia disso. Além disso, agora que as pessoas podiam votar de suas casas, pelo OASIS, os únicos eleitos eram astros de TV, celebridades de reality shows ou televangelistas radicais.

No entanto, eu fazia questão de votar nas eleições do OASIS, porque os resultados me afetavam. O processo de voto demorava apenas alguns minutos, porque eu já conhecia os pontos principais que a GSS havia colocado em votação. Era época de eleger o presidente e o vice-presidente do Conselho de Usuários do OASIS, o que era muito óbvio. Como a maioria dos caça-ovos, eu ia votar para reeleger Cory Doctorow e Wil Wheaton (de novo). Não havia limites para o número de mandatos, e os dois caras vinham fazendo um trabalho muito bom protegendo os direitos dos usuários havia mais de uma década.

Quando terminei de votar, ajustei um pouco minha cadeira háptica e estudei o painel de comando diante de mim. Era repleto de botões, teclas, controles e telas. Uma série de monitores de segurança à minha esquerda era ligada a câmeras virtuais colocadas no interior e exterior de minha fortaleza. À minha direita, mais uma série de monitores mostrava todos os meus programas favoritos de notícias e de entretenimento. Entre eles, estava meu próprio canal: *Parzival TV – Divulgando Bobagens Ecléticas e Suspeitas*, 24-7-365.

Mais cedo naquele ano, a GSS havia acrescentado uma nova característica à conta de todos os usuários OASIS: o canal POV (personal OASIS vidfeed). Ela permitia que as pessoas que pagassem uma mensalidade administrassem sua emissora de TV. Qualquer pessoa logada na simulação podia acessar e assistir a seu canal POV, de qualquer lugar do mundo. O usuário decidia o que transmitir no canal e quem o assistiria. A maioria dos usuários decidia criar um “canal *voyeur*”, que era como ser o astro de seu reality show 24 horas por dia. Câmeras virtuais seguiam seu avatar pelo OASIS enquanto você realizava as tarefas do dia a dia. Era possível limitar o acesso a seu canal de modo que seus amigos pudessem assistir, ou também era possível cobrar dos telespectadores pela hora para acessarem seu POV. Muitas subcelebridades e obcecados por pornografia faziam isso e vendiam sua vida virtual por uma taxa por minuto.

Algumas pessoas usavam seu POV para transmitir vídeos ao vivo delas no mundo real, do cachorro ou dos filhos. Outras não programavam nada além de desenhos antigos. As possibilidades eram inúmeras, e a variedade de coisas disponíveis parecia se tornar mais maluca a cada dia. Vídeos ininterruptos para podólatras transmitidos na Europa Ocidental. Pornografia amadora mostrando mães pervertidas em Minnesota. O que você pensasse, existia. Todo o tipo de esquisitice que a psique humana conseguia imaginar estava sendo filmado e divulgado on-line. O grande deserto da programação televisiva havia finalmente alcançado seu ápice, e um desconhecido deixava de ter apenas 15 minutos de fama. Agora, todo mundo podia aparecer na TV, todos os segundos do dia, independentemente de alguém estar assistindo ou não.

A Parzival-TV não era um canal *voyeur*. Na verdade, eu nunca mostrava o rosto do meu avatar no vidfeed. Eu programava

uma seleção de programas de TV, comerciais antigos, desenhos, clipes e filmes dos anos 1980. Muitos filmes. Nos fins de semana, eu transmitia filmes japoneses antigos de monstros, além de *anime vintage*. O que me desse na telha. Não importava muito o que eu transmitia. Meu avatar continuava sendo um dos Cinco do Topo, então meu vidfeed atraía milhões de visitantes todos os dias, independentemente do que estivesse sendo exibido, e isso me permitia vender tempo para os comerciais de diversos patrocinadores.

A maioria dos telespectadores diários da Parzival-TV eram caça-ovos que monitoravam meu vidfeed na esperança de que eu, sem querer, revelasse alguma informação a respeito da Chave de Jade ou do ovo em si. Obviamente, nunca fiz isso. Naquele momento, a Parzival-TV estava transmitindo uma maratona de dois dias ininterruptos de *Kikaidier*, um programa de ação japonês do final dos anos 1970 a respeito de um androide azul e vermelho, que acabava com monstros com roupa de borracha em todos os episódios. Eu tinha uma queda por *kaiju* e *tokusatsu vintage*, programas como *Spectroman*, *Os Gigantes do Espaço* e *Supaidaman*.

Abri minha grade de programação e fiz algumas mudanças nos programas da noite. Tirei os episódios de *Riptide* e *Curto Circuito* que estavam programados e incluí alguns programas consecutivos, com Gamera, minha tartaruga gigante voadora preferida. Achava que eles pudessem agradar ao público. Depois, para terminar a programação daquele dia, adicionei alguns episódios de *Colheres de Prata*.

Art3mis também tinha um canal de vidfeed, o Art3mivision, e eu sempre deixava um de seus monitores ligados no canal. Naquele momento, ela estava passando o que geralmente mostrava nas noites de segunda-feira: um episódio de *Square Pegs*. Em seguida, transmitiria *A Mulher Elétrica* e *a Garota Dinamo*, seguida de episódios consecutivos de *A Poderosa Ísis* e *A Mulher Maravilha*. Sua linha de programação não mudava havia muito tempo. Mas não importava. Ela continuava tendo uma audiência enorme. Recentemente, havia lançado uma linha de roupas muito bem-sucedida para avatares de mulher, com o selo Art3mis. Estava se dando muito bem sozinha.

Depois daquela noite no Distracted Globe, Art3mis havia cortado todo e qualquer contato comigo. Bloqueou todos os meus e-mails, telefonemas e solicitações de bate-papo. Também parou de publicar postagens em seu blogue.

Tentei tudo o que podia para contatar Art3mis. Enviei flores a seu avatar. Fui diversas vezes até a fortaleza de seu avatar, um local protegido em Benatar, a pequena lua que ela possui. Enviei fitas e recados pelo ar, como bombas cheias de amor. Certa vez, num ato extremo de desespero, fiquei diante dos portões do palácio dela por duas horas inteiras, com um rádio *boombox* no ombro, tocando “In Your Eyes”, de Peter Gabriel, no volume máximo.

Ela não saiu. Nem sei se estava em casa.

Eu estava vivendo em Columbus havia cinco meses, e já fazia oito longas e tortuosas semanas desde que conversamos pela última vez. Mas eu não havia passado todo aquele tempo chorando e sentindo pena de mim mesmo. Bem, *pelo menos* não o tempo todo. Tentei aproveitar minha “nova vida” como um caça-ovo de fama mundial. Apesar de ter chegado ao máximo do poder de meu avatar, continuei a completar o máximo de missões que conseguia, para aumentar minha já enorme coleção de armas, itens mágicos e veículos, que eu mantinha em uma sala dentro de minha fortaleza. Essas missões me mantinham ocupado e serviam como uma boa distração para a solidão e o isolamento crescentes que eu sentia.

Eu havia tentado entrar em contato com Aech de novo depois de Art3mis ter me dispensado, mas as coisas já não eram as mesmas. Nós havíamos mudado e eu sabia que era culpa minha. Nossas conversas passaram a ser forçadas e reservadas, como se nós dois estivessemos com medo de revelar alguma informação valiosa que o outro pudesse usar. Eu sabia que ele não confiava mais em mim. E durante o tempo em que passei obcecado por Art3mis, Aech parecia ter se tornado obcecado em ser o primeiro caça-ovo a encontrar a Chave de Jade. Mas já fazia quase meio ano desde que havíamos passado pelo Primeiro Portão, e a localização da Chave de Jade ainda era desconhecida.

Havia mais de um mês que eu não conversava com Aech. Minha última conversa com ele tinha se transformado em uma troca de gritos, que terminou comigo lembrando que “ele nunca teria encontrado a Chave de Jade se eu não o tivesse levado diretamente a ela”. Ele ficou olhando para mim em silêncio por um instante e então saiu da sala de bate-papo. A teimosia e o orgulho me impediram de telefonar para ele logo em seguida para pedir desculpas, e agora parecia que muito tempo havia passado.

Sim, eu estava mal. Em menos de seis meses, eu havia conseguido afundar meus dois relacionamentos mais íntimos.

Acessei o canal de Aech, que ele chamava H-Feed. Naquele momento, ele estava transmitindo uma luta do final dos anos 1980, de Hulk Hogan e Andre, o Gigante. Não me interessei em ver o canal de Daito e Shoto, o Daishow, porque sabia que eles estariam transmitindo algum filme velho de samurai. Eles só mostravam aquele tipo de programa.

Alguns meses depois de nosso primeiro encontro no porão de Aech, eu havia conseguido estabelecer uma amizade com Daito e Shoto, quando nós três nos reunimos para completar uma missão estendida no Setor Vinte e Dois. Foi ideia minha. Eu me sentia mal em relação a como nosso primeiro encontro havia terminado e esperava por uma oportunidade para erguer a bandeira branca para os dois samurais. Isso aconteceu quando eu descobri uma missão escondida de alto nível chamada Shodai Urutoraman, no planeta Tokusatsu. A data da criação no colofão mostrava que a missão havia sido lançada vários

anos após a morte de Halliday, o que significava que não podia ter nenhuma relação com o concurso. Era também uma missão em língua japonesa, criada pela divisão Hokkaido, da GSS. Eu poderia ter tentado completá-la sozinho, usando o software de tradução simultânea Mandarax, instalado em todas as contas do OASIS, mas teria sido arriscado. Mandarax era conhecido por distorcer ou traduzir de maneira errada as instruções e as pistas, o que facilmente levaria a erros fatais.

Daito e Shoto viviam no Japão (eles haviam se tornado heróis nacionais lá), e eu sabia que os dois falavam japonês e inglês fluentemente. Então, entrei em contato para saber se eles tinham interesse em formar uma equipe comigo, apenas para uma missão. Eles ficaram desconfiados, a princípio, mas quando expliquei como era a missão e o que acreditava que seria a recompensa em completá-la, eles acabaram concordando. Nós três nos encontramos do lado de fora do portão da missão em Tokusatsu e entramos juntos.

A missão era uma recriação de todos os 39 episódios da série de TV *Ultraman*, que havia sido transmitida na televisão japonesa de 1966 a 1967. A história do programa era sobre um homem chamado Hayata, que era membro da Patrulha Científica, uma organização dedicada a lutar contra os grupos de monstros enormes, parecidos com o Godzilla, que sempre atacavam a Terra e ameaçavam a civilização humana. Quando a Patrulha Científica se deparava com uma ameaça que não podia enfrentar sozinho, Hayata usava um equipamento chamado Cápsula Beta para se transformar em um ser alienígena de poderes, conhecido como Ultraman. Então, eles acabavam com o monstro da semana usando todos os tipos de movimentos do *kung fu* e ataques de energia.

Se eu tivesse entrado na missão sozinho, teria passado por toda a história da série como Hayata. Mas como Shoto, Daito e eu havíamos entrado de uma vez, cada um de nós pôde escolher um membro diferente da Patrulha Científica com o qual jogar. Também podíamos trocar de personagens no começo de cada nível ou “episódio”. Nós três nos revezávamos para interpretar Hayata e seus colegas de equipe da Patrulha, Hoshino e Arashi. Como ocorria na maioria das missões no OASIS, jogar em equipe tornava mais fácil derrotar os diversos inimigos e completar cada um dos níveis.

Levamos uma semana inteira, geralmente jogando mais de 16 horas por dia, até finalmente conseguirmos passar por todos os 39 níveis e completar a missão. Quando saímos pelo portão da missão, cada um dos avatares recebeu uma enorme quantidade de pontos de experiência e diversos milhares de créditos. Mas o verdadeiro prêmio para quem completasse a missão era um artefato incrivelmente raro: a Cápsula Beta de Hayata. O pequeno cilindro de metal permitia que o avatar que o possuísse se transformasse em Ultraman uma vez por dia, por até três minutos.

Por sermos três, discutimos para decidir quem deveria ficar com o artefato.

– Parzival deve ficar com ele – Shoto disse, virando-se para o irmão mais velho. – Ele descobriu a missão. Nós não teríamos tomado conhecimento dela se não tivesse sido ele.

Claro que Daito discordou. – E ele não teria conseguido completar a missão sem nossa ajuda! – Ele disse que a coisa mais justa a fazer seria leiloar a Cápsula Beta e dividir os lucros. Mas eu não podia permitir isso. O artefato era valioso demais para ser vendido, e eu sabia que ele terminaria nas mãos dos Seis, pois eles compravam praticamente todos os grandes artefatos que iam a leilão. Também vi aquilo como uma oportunidade de colocar a dupla de irmãos a meu lado.

– Vocês dois podem ficar com a Cápsula Beta – eu disse. – *Urutoraman* é o maior super-herói japonês. Os poderes dele devem ficar em mãos japonesas.

Os dois ficaram surpresos e tocados com minha generosidade. Principalmente Daito.

– Obrigado, Parzival-san – ele disse, fazendo uma reverência. – Você é um homem honrado.

Depois disso, nós três nos despedimos como amigos, ainda que não necessariamente aliados, o que considerei uma enorme recompensa por meus esforços.

Um toque soou em meus ouvidos e conferi a hora. Já eram quase 8 da noite. Hora de ganhar o pão.



Sempre fui econômico em relação a dinheiro, por mais gastão que tentasse ser. Eu tinha muitas contas grandes a pagar todos os meses, tanto no mundo real quanto no OASIS. Minhas despesas do mundo real eram bem comuns. Aluguel, alimentação, água e luz. Reparos e atualizações nos equipamentos. As despesas do meu avatar eram bem mais exóticas. Reparos na espaçonave. Taxas de teletransporte. Células de força. Munição. Eu comprava a munição a granel, mas ainda assim não era barata. E minhas taxas mensais de teletransporte costumavam ser astronômicas. Minha busca pelo ovo exigia viagens constantes, e a GSS não parava de aumentar as taxas de teletransporte.

Eu já havia gastado todo o dinheiro que havia restado dos acordos para produtos. A maior parte dele foi para pagar meus



equipamentos e comprar meu próprio asteroide. Recebia uma boa quantia todos os meses vendendo espaço comercial em meu canal POV e leiloando os itens mágicos desnecessários, armadura ou armas que comprava durante minhas viagens. Mas minha renda principal vinha do meu trabalho em período integral no OASIS, realizando suporte técnico.

Quando criei minha identidade como Bryce Lynch, dei a mim mesmo formação universitária, além de diversos certificados de cursos técnicos e um longo e “autêntico” histórico de trabalho como programador do OASIS e desenvolvedor de aplicativos. No entanto, apesar do meu belo currículo falso, o único emprego que havia conseguido foi como representante de suporte técnico na Helpful Helpdesk Inc., uma das empresas terceirizadas que a GSS usava para lidar com o serviço ao consumidor e suporte do OASIS. Agora, eu trabalhava 40 horas por semana, ajudando os idiotas a reiniciarem seus consoles e atualizar os drivers de suas luvas hápticas. Era um trabalho horrível, mas pagava o aluguel.

Saí de minha conta no OASIS e então usei meu equipamento para acessar outra conta que eu havia recebido para trabalhar. O processo de login foi completado e assumi um avatar de um Happy Helpdesk, um boneco do Ken, perfeitinho, que eu utilizava nas chamadas de suporte técnico. O avatar aparecia dentro de um centro virtual enorme, em uma estação virtual, sentado a uma mesa virtual, diante de um computador virtual, usando um fone de ouvido virtual.

Eu considerava aquele lugar meu inferno virtual.

A Helpful Helpdesk Inc. recebia milhões de chamadas por dia, de todo o mundo. Vinte e quatro horas por dia, 365 dias no ano. Um cretino irritado e burro atrás do outro. Não havia tempo de intervalo entre as chamadas, porque sempre havia centenas de imbecis na fila de espera, todos eles dispostos a esperar por horas para que um representante técnico explicasse, passo a passo, como resolver um problema. Eles não se davam ao trabalho de procurar a resposta on-line. Nem tentavam resolver nada sozinhos, afinal, para que pensar por conta própria se outra pessoa pode pensar por você?

Como sempre, meu turno de dez horas passou lentamente. Os avatares do helpdesk não podiam sair de suas baias, mas descobri outras maneiras de passar o tempo. Minha conta de trabalho era bloqueada para que eu não navegasse em outros sites, mas eu havia hackeado meu visor para poder ouvir música ou assistir a filmes em meu drive enquanto atendia os telefonemas.

Quando meu turno finalmente terminou e eu saí do trabalho, imediatamente acessei minha conta do OASIS. Havia milhares de novas mensagens de e-mail à minha espera, e eu soube, só pela frase do assunto, o que havia acontecido enquanto eu trabalhava.

Art3mis havia encontrado a Chave de Jade.

COMO OUTROS CAÇA-OVOS DO MUNDO, EU VINHA TEMENDO A PRÓXIMA MUDANÇA no Placar, porque sabia que ela daria uma vantagem injusta aos Seis.

Alguns meses depois de termos atravessado o Primeiro Portão, um avatar anônimo colocou um ultrapoderoso artefato em leilão. Era o Dispositivo de Localização de Fyndoro, com capacidades únicas que poderiam dar a seu dono uma enorme vantagem na caça pelo Easter Egg de Halliday.

A maioria dos itens virtuais no OASIS era criada pelo sistema aleatoriamente e eles “caíam” quando você matava um NPC ou completava uma missão. Os itens mais raros entre eles eram artefatos mágicos superpoderosos que ofereciam habilidades incríveis a seus donos. Existiam apenas algumas centenas desses itens, e a maioria deles havia sido criada no início da existência de OASIS, quando ele ainda era, essencialmente, um jogo para múltiplos jogadores. Cada artefato era único, ou seja, só existia uma cópia na simulação toda. Geralmente, a melhor maneira de obter um artefato era derrotando algum vilão importante ao final de uma missão de alto nível. Com sorte, o maldoso deixaria cair um artefato ao ser morto. Também era possível obter um artefato matando um avatar que tivesse um em seu inventário ou comprando um em um leilão on-line.

Os artefatos eram tão raros que a surpresa era sempre grande quando aparecia algum para ser leiloadado. Alguns eram vendidos a centenas de milhares de créditos, dependendo dos poderes que tivessem. O recorde havia sido estabelecido três anos antes, quando um artefato chamado O Cataclista foi leiloadado. De acordo com suas descrições, ele era um tipo de bomba mágica e podia ser usado apenas uma vez. Ao ser detonado, matava todos os avatares e NPCs do setor, incluindo seu dono. Não havia como se defender dele. Se por acaso você estivesse no mesmo setor quando ele explodisse, independentemente de seu poder ou de seu nível de proteção, você morreria, sem a menor chance de se salvar.

O Cataclista foi vendido a um arrematante anônimo por pouco mais de um milhão de créditos. O artefato ainda não tinha sido detonado, por isso seu novo dono ainda o guardava em algum lugar, esperando pelo momento certo para usar. O assunto já tinha se tornado uma piada. Quando um caça-ovo se via cercado por avatares de quem não gostava, afirmava ter O Cataclista em seu inventário, ameaçando detonar o artefato. Mas a maioria das pessoas suspeitava de que o item havia caído nas mãos dos Seis, juntamente com incontáveis outros.

O Dispositivo de Localização de Fyndoro acabou sendo vendido por um preço mais alto que O Cataclista. De acordo com a descrição do leilão, o dispositivo era um círculo chato de pedra preta polida e tinha um poder muito simples. Uma vez por dia, seu dono podia escrever o nome de qualquer avatar em sua superfície, e ele mostrava a localização do avatar naquele exato momento. No entanto, o poder tinha limitações de abrangência. Se você estivesse em um setor diferente do OASIS que aquele no qual estava o avatar que quisesse encontrar, o dispositivo mostraria apenas em qual setor seu alvo estava. Se vocês já estivessem no mesmo setor, ele mostraria em qual planeta seu alvo estava (ou no planeta mais próximo, se ele estivesse no espaço). Se você já estivesse no mesmo planeta de seu alvo ao utilizar o dispositivo, você veria as coordenadas exatas em um mapa.

Como o vendedor do artefato fez questão de deixar claro em sua descrição, se você usasse o poder do dispositivo em conjunto dentro do Placar, sem dúvida ele se tornaria o artefato mais poderoso em todo o OASIS. Só seria preciso observar as posições mais altas no Placar e esperar até que a pontuação de alguém aumentasse. Assim que acontecesse, você poderia escrever o nome do avatar no dispositivo e veria onde a pessoa estava naquele exato momento, descobrindo, assim, a localização da chave recém-encontrada ou o portão pelo qual o avatar teria acabado de sair. Em razão das limitações de abrangência do artefato, talvez fossem necessárias duas ou três tentativas para determinar a localização exata de uma chave ou portão, mas mesmo assim ainda era a informação pela qual muita gente faria qualquer coisa para obter.

Quando o Dispositivo de Localização de Fyndoro foi colocado em leilão, uma enorme guerra de lances se deu entre diversos grandes clãs de caça-ovos. Mas quando o leilão finalmente terminou, o dispositivo foi arrematado pelos Seis por quase 2 milhões de créditos. Sorrento mesmo usou sua própria conta na IOI para dar os lances. Esperou até os últimos segundos do leilão e cobriu a oferta de todos. Poderia ter dado os lances no anonimato, mas obviamente ele queria que o mundo todo soubesse que agora ele era o dono do artefato. Era também sua maneira de mostrar para nós, os Cinco do Topo, que, a partir daquele momento, sempre que um de nós encontrasse uma chave ou passasse por um portão, os Seis nos encontrariam. E não podíamos fazer nada em relação a isso.

A princípio, eu temia que os Seis também tentassem usar o dispositivo para caçar cada um de nossos avatares, matando-nos um a um. Mas localizar nossos avatares não teria importância alguma, a menos que estivéssemos em uma zona de combate entre jogadores e fôssemos tolos o bastante para ficar parados esperando os Seis chegarem. E como o dispositivo só podia ser utilizado uma vez por dia, eles também corriam o risco de perder a oportunidade se o Placar mudasse no mesmo

dia em que tentassem usar o item para encontrar um de nós. Eles não arriscaram. Deixaram o artefato guardado e esperaram pelo momento certo.



Menos de meia hora depois de a pontuação de Art3mis aumentar, a tropa inteira dos Seis foi vista no Setor Sete. Assim que o Placar mudou, obviamente os Seis usaram o Dispositivo de Localização de Fyndoro para tentar determinar a localização exata de Art3mis. Felizmente, o avatar dos Seis que estava usando o dispositivo (provavelmente o próprio Sorrento) estava em um setor diferente do de Art3mis, então o dispositivo não revelou o planeta no qual ela se encontrava. Só indicou o setor. A tropa toda dos Seis correu para lá na mesma hora.

Graças à total falta de descrição deles, o mundo inteiro agora sabia que a Chave de Jade devia estar escondida em algum lugar do setor. Naturalmente, milhares de caça-ovos começaram a surgir ali também. Os Seis tinham refinado a busca para todos. Por sorte, o Setor Sete tinha centenas de planetas, luas e outros mundos, e a Chave de Jade podia estar escondida em qualquer um deles.

Passei o resto do dia em estado de choque, assimilando a notícia de que eu havia sido destronado. Foi exatamente assim que as manchetes dos boletins anunciaram o ocorrido: PARZIVAL DESTRONADO! ART 3MIS É A CAÇA-OVO NÚMERO 1! OS SEIS FECHAM O CERCO!

Quando finalmente me recuperei, abri o Placar e me obriguei a olhar para ele por 30 minutos sem parar, enquanto me prendia mentalmente.

PONTUAÇÃO:	
01. Art3mis	129.000
02. Parzival	110.000
03. Aech	108.000
04. Daíto	107.000
05. Shoto	106.000
06. IOI-655321	105.000
07. IOI-643187	105.000
08. IOI-621671	105.000
09. IOI-678324	105.000
10. IOI-637330	105.000

“Só você tem culpa nisso”, disse a mim mesmo. “Deixou o sucesso subir à cabeça. Foi relapso em sua pesquisa. Achou que um raio cairia no mesmo lugar duas vezes? Que a dica de que precisava cairia do céu e você encontraria a Chave de Jade? Manter-se na primeira colocação por tanto tempo deu a você uma falsa sensação de segurança. Mas agora já era, não é, idiota? Afinal, em vez de se concentrar e focar na busca, você entregou sua liderança de mão beijada. Passou quase meio ano enrolando e correndo atrás de uma menina que você nunca viu pessoalmente. A menina que deu um pé na sua bunda. A mesma menina que vai acabar derrotando você.”

“Agora... Volte a se concentrar no jogo, babaca. Encontre a chave.”

De repente, senti uma vontade gigantesca de vencer o jogo. Não apenas pelo dinheiro. Eu queria provar meu valor para Art3mis. E queria que a caça terminasse, para que ela voltasse a falar comigo. Para finalmente poder encontrá-la cara a cara, ver seu rosto de verdade e tentar entender o que eu sentia por ela.

Tirei o Placar da tela e abri o diário do Graal, que já havia se tornado um grande acumulado de dados com todas as informações que eu havia reunido desde o início do concurso. Apareceu como um monte de janelas em cascatas diante de meus olhos, mostrando textos, mapas, fotos e arquivos de áudio e vídeo, todos anexados, com referências cruzadas, cheios de vida.

Deixei o Quarteto aberto em uma janela que sempre ficava por cima. Quatro linhas de texto. Vinte e cinco palavras. Quarenta e cinco sílabas. Olhava para elas com tanta frequência que elas quase haviam perdido todo o sentido. Analisando-as de novo naquele momento, tive de conter a vontade de gritar de ódio e frustração.

*O capitão escondeu a Chave de Jade*  
*Em uma morada há muito esquecida*  
*Mas você só poderá apitar*  
*Quando a série de troféus estiver reunida*

Eu sabia que a resposta estava bem na minha frente. Art3mis já a havia descoberto.

Li minhas anotações a respeito de John Draper, também conhecido como Capitão Crunch, e o apito de plástico de brinquedo que o havia tornado famoso nos anais da história dos hackers. Eu ainda acreditava que eles eram o “capitão” e o “apito” a que Halliday se referira. Mas o restante do significado do Quarteto permanecia um mistério.

Mas agora eu possuía uma nova informação: a chave estava em algum lugar do Setor Sete. Então, abri meu atlas do OASIS e comecei a procurar os planetas com nomes que eu acreditava estarem relacionados ao Quarteto.

Encontrei alguns mundos com nomes de hackers famosos, como Woz e Mitnick, mas nenhum chamado John Draper. O Setor Sete também tinha centenas de mundos com nomes de antigos grupos de notícias da Usenet, e em um deles, o planeta alt.phreaking, havia uma estátua de Draper posando com um antigo telefone de disco em uma das mãos e um apito do Capitão Crunch na outra. Mas a estátua havia sido erigida três anos depois da morte de Halliday, então eu sabia se tratar de um beco sem saída.

Li o Quarteto novamente, e dessa vez as duas últimas frases me disseram algo:

*Mas você só poderá apitar*  
*Quando a série de troféus estiver reunida*

Troféus. Em algum lugar do Setor Sete. Eu precisava encontrar uma coleção de troféus no Setor Sete.

Fiz uma busca rápida em meus arquivos a respeito de Halliday. Pelo que sabia, os únicos troféus que ele havia tido foram os cinco prêmios Designer de Jogos do Ano que havia recebido na virada do século. Aqueles troféus ainda estavam em exposição no Museu GSS, em Columbus, mas havia réplicas deles dentro do OASIS, em um planeta chamado Archaide.

E o Archaide ficava localizado no Setor Sete.

A conexão parecia fraca, mas ainda assim eu quis confirmar. No mínimo, isso faria com que eu tivesse a sensação de estar fazendo algo produtivo nas próximas horas.

Olhei para Max, que no momento estava sambando em um dos monitores do meu centro de comando.

– Max, prepare o Vonnegut para decolar. Se não estiver muito ocupado.

Max parou de dançar e sorriu para mim. – Pode deixar, *El Comanchero!*

Eu me levantei e caminhei ao elevador de minha fortaleza, que eu havia construído para parecer o elevador em tubo da série *Jornada nas Estrelas*. Desci quatro níveis até minha sala de armas, um lugar grande repleto de estantes, vitrines e caixas com armas. Abri o inventário do meu avatar, que apareceu como um diagrama clássico do tipo “bonequinhas de papel”, para dentro do qual eu podia arrastar e deixar diversos itens e armas.

Archaide ficava localizado em uma zona de combate entre jogadores, então decidi atualizar meus equipamentos e usar minha melhor roupa. Vesti uma armadura brilhante +10 Hale Mail, e então preendi meu cinto favorito de pistolas e deixei uma pistola potente nas costas, com uma espada +5 Vorpal Bastard. Também peguei alguns outros itens essenciais. Um par extra de botas antigravidade. Um Anel de Resistência Mágica. Um Amuleto de Proteção. Algumas Manoplas de Grande Força. Detestava imaginar que poderia precisar de algo e não tê-lo comigo, então costumava portar equipamentos suficientes para três caça-ovos. Quando saí da sala com o corpo do meu avatar, coloquei os outros equipamentos dentro de minha Mochila de Posses.

Quando terminei de me vestir, entrei de novo no elevador e alguns segundos depois cheguei à entrada do meu hangar, localizado no último andar de minha fortaleza. Luzes azuis piscantes cercavam a pista, que partia do centro do hangar para um enorme par de portas de ferro no fim. As portas davam para um túnel de lançamento, que levava a uma série de portas reforçadas para a superfície do asteroide.

No lado esquerdo da pista, estava meu velho caça X-wing. Do lado direito, meu DeLorean. Na própria pista, estava a espaçonave que eu mais utilizava, o Vonnegut. Max já havia ligado os motores, e eles emitiam um ronco lento e constante que tomava conta do hangar. O Vonnegut era uma aeronave modificada de transporte, classe Firefly, inspirada no Serenity da série clássica de TV *Firefly*. A nave tinha o nome de Kaylee quando eu a adquiri, mas eu a havia rebatizado em homenagem a um de meus escritores favoritos do século XX. O novo nome foi pintado na lateral da fuselagem cinza.

Eu havia tomado o Vonnegut de um grupo de membros do clã Oviraptor, que tolamente tentaram roubar meu X-wing enquanto eu passava por um grande grupo de mundos no Setor Sete, conhecido como Whedonverse. Os Oviraptors eram idiotas metidos que não faziam ideia com quem estavam mexendo. Eu estava de mau humor antes de eles abrirem fogo contra

mim. Se não fosse isso, eu provavelmente teria simplesmente fugido deles mudando para a velocidade da luz. Mas naquele dia decidi levar o ataque para o lado pessoal.

As naves eram como a maioria dos outros itens no OASIS. Cada uma delas tinha atributos, armas e velocidades específicos. Meu X-wing era muito mais móvel que a grande nave de transporte dos Oviraptors, então não tive problemas em escapar da barreira que eles formaram com seus equipamentos ultrapassados, e os bombardeei com torpedos de próton e raios laser. Depois de incapacitar os motores deles, entrei na nave e matei todos os avatares que encontrei. O capitão tentou se desculpar quando viu quem eu era, mas eu não estava a fim de perdoar. Depois de despachar o grupo, estacionei meu X-wing no espaço de carga e fui para casa com minha nova nave.

Quando me aproximei do Vonnegut, a rampa de carga se estendeu até o chão do hangar. A nave já estava levantando quando cheguei à cabine. Ouvi o trem de pouso se retrair com um baque e assumi os controles.

– Max, tranque tudo e estabeleça um trajeto para o Archaide.

– Ok, ca-ca-capitão – Max gaguejou em um dos monitores da cabine. Os portões do hangar se abriram e o Vonnegut partiu pelo túnel de lançamento, ganhando o céu estrelado. Quando a nave saiu da superfície, as portas reforçadas do túnel se fecharam.

Vi diversas naves paradas na órbita acima de Falco. Os suspeitos de sempre: fãs enlouquecidos, candidatos a discípulos e aspirantes a caçadores de tesouro. Alguns deles, que estavam se virando para me seguir, eram indivíduos sem vida própria que passavam a maior parte do tempo tentando acompanhar caça-ovos de destaque e registrar seus movimentos para poderem vender as informações. Eu sempre conseguia escapar desses idiotas adotando a velocidade da luz. Bom para eles. Quando eu não conseguia me desvencilhar de alguém que tentava me seguir, geralmente não tinha outra escolha senão matá-lo.

Quando o Vonnegut passou à velocidade da luz, todos os planetas em minha área de visão se tornaram um longo feixe de luz.

– Ve-ve-velocidade da luz acionada, capitão – Max disse. – O tempo de viagem estimado até Archaide é de 53 minutos. Quinze, se quiser usar o portão estelar mais próximo.

Os portões estelares ficavam estrategicamente localizados em todos os setores. Eram apenas teletransportadores do tamanho de naves gigantes, mas como eram acionados pela massa da aeronave e distância a ser percorrida, eram usados apenas por empresas ou por avatares extremamente abastados com créditos para desperdiçar. Eu não era nem uma coisa nem outra, mas naquelas circunstâncias estava disposto a esbanjar um pouquinho.

– Vamos pelo portão estelar, Max. Estamos com pressa.

O VONNEGUT SAIU DO MODO VELOCIDADE DA LUZ E ARCHAIDE DE REPENTE apareceu diante da cabine. Ele se destacava de outros planetas na área porque não era codificado para parecer real. Todos os planetas vizinhos eram perfeitamente formados, com nuvens, continentes ou crateras de impacto na superfície tortuosa. Mas Archaide não tinha nenhuma daquelas características, porque abrigava o maior museu de videogame clássico do mundo do OASIS, e sua aparência havia sido criada como uma grande homenagem aos jogos de gráficos vetoriais do final dos anos 1970 e início dos 1980. A única característica da superfície do planeta era uma teia de pontos verdes brilhantes parecidos com as luzes de chão de uma pista de aeroporto. Eles eram espaçados no globo formando uma estrutura perfeita, de modo que, a partir da órbita, Archaide lembrava o Death Star de gráficos vetoriais do jogo *Guerra nas Estrelas* de 1983, da Atari.

Quando Max desceu com o Vonnegut para a superfície, eu me preparei para a possibilidade de combate carregando minha armadura e abastecendo meu avatar com poções e pacotes de armamentos. Archaide era uma zona de combate entre jogadores e uma zona de caos, o que significava que a magia e a tecnologia funcionavam ali. Então, carreguei todos os meus macros de contingência de combate. A rampa de aço do Vonnegut se abaixou, destacando-se em contraste com a escuridão digital da superfície de Archaide. Depois de descer pela rampa, toquei num teclado em meu pulso direito. A rampa se retraiu e ouvi um zunido quando o sistema de segurança da nave foi ativado. Um escudo transparente azul apareceu ao redor da fuselagem do Vonnegut.

Olhei para o horizonte, que era apenas uma linha vetorial verde e tortuosa, mostrando um terreno montanhoso. Ali na superfície, Archaide parecia exatamente como o ambiente do jogo *Battlezone*, de 1981, outro clássico vetorial do Atari. A distância, um vulcão triangular expelia píxeis verdes de lava. Você pode correr em direção a esse vulcão por dias e nunca chegar até ele. Ele sempre ficava no horizonte. Assim como num videogame antigo, o cenário nunca mudava em Archaide, mesmo que você desse a volta no globo.

Seguindo minhas orientações, Max havia aterrissado o Vonnegut em uma plataforma perto do equador no hemisfério oriental. O local estava vazio, e a área ao redor parecia abandonada. Segui na direção do ponto verde mais próximo. Quando me aproximei, vi que se tratava da entrada de um túnel, um círculo verde néon de 10 metros de diâmetro que levava para dentro da terra. Archaide era um planeta oco, e as exposições do museu ficavam sob sua superfície.

Quando me aproximei da entrada mais próxima do túnel, ouvi uma música alta vinda de baixo. Reconheci a canção como sendo “Pour Some Sugar on Me”, do Def Leppard, do álbum *Hysteria* (Epic Records, 1987). Cheguei à beira do círculo verde e pulei para dentro. Quando meu avatar caiu dentro do museu, o tema vetorial gráfico verde desapareceu e eu me vi em um ambiente *full-color*, de alta resolução. Tudo a meu redor voltou a parecer totalmente real mais uma vez.

Sob sua superfície, Archaide abrigava milhares de fliperamas clássicos, cada um deles uma adorável recriação de um jogo que já havia existido em algumas partes do mundo real. Desde o nascimento do OASIS, milhares de usuários idosos haviam ido ali e codificado com muita dificuldade as réplicas virtuais de fliperamas regionais que eles lembravam de sua infância, tornando-os uma parte permanente do museu. E em cada uma dessas salas de jogos simuladas, pistas de boliche e pizzarias havia jogos clássicos de fliperama. Havia ali pelo menos uma cópia de cada videogame operado por moeda que já tinha sido criado. Os ROMs dos jogos originais estavam todos arquivados no código OASIS do planeta, e seus gabinetes de madeira eram codificados de modo que se parecessem com os originais. Centenas de templos e exposições dedicadas a diversos designers e editores de jogos também estavam espalhadas pelo museu.

Os diversos andares do museu eram formados por grandes cavernas, ligadas por uma rede de ruas, túneis, escadas, elevadores, escadas rolantes, escorregadores, alçapões e passagens secretas subterrâneas. Era como um enorme labirinto subterrâneo de diversos andares. A estrutura tornava fácil se perder dentro dele, por isso eu mantinha um mapa holográfico tridimensional em minha tela. A localização atual do meu avatar foi indicada com um ponto azul piscante. Eu havia entrado no museu ao lado de um velho fliperama chamado Castelo de Aladdin, perto da superfície. Toquei um ponto no mapa perto do núcleo do planeta, indicando meu destino, e o software mapeou o caminho mais rápido para que eu chegasse lá. Corri, seguindo a indicação.

O museu era dividido em camadas. Ali, perto do manto do planeta, era possível encontrar os mais recentes videogames operados com moeda que já tinham sido criados desde as primeiras décadas do século XXI. Eles eram gabinetes simuladores dedicados, com cadeiras vibratórias hápticas de primeira geração e plataformas hidráulicas. Muitos simuladores de *stock car* permitiam que as pessoas competissem umas contra as outras. Aqueles jogos eram os últimos de seu tipo. Naquela época, os consoles de videogames domésticos já tinham tornado obsoleta a maioria dos jogos operados por moedas. Quando o OASIS se tornou on-line, eles pararam de produzir.

Ao adentrar mais o museu, os jogos se tornavam mais antigos e mais arcaicos. Jogos operados por moeda da virada do século. Muitos jogos de combate frente a frente, com figuras com formato de polígonos surrando umas às outras, em monitores grandes de tela plana. Jogos de tiros realizados com armas de luz hápticas. Jogos de dança. Ao chegar ao nível abaixo daquele, todos os jogos começavam a parecer idênticos. Cada um deles ficava dentro de uma caixa de madeira grande e retangular contendo uma caixa de imagens catódicas com uma série de controles de jogos montados na frente. Era preciso usar as mãos e os olhos (e às vezes os pés) para jogar esses jogos. Não havia hápticos. Aqueles jogos não faziam você sentir nada. E quanto mais eu descia, mais simples os gráficos do jogo se tornavam.

O andar mais baixo do museu, localizado no núcleo do planeta, era uma sala esférica que tinha um templo para o primeiro videogame, Tennis for Two, inventado por William Higinbotham, em 1958. O jogo funcionava em um computador analógico antigo e era jogado em uma tela osciloscópica pequena, de cerca de 13 centímetros de diâmetro. Ao lado dela, havia uma réplica de um antigo computador PDP-1 que exibia uma cópia de Spacewar!, o segundo videogame, criado por um grupo de alunos do MIT, em 1962.

Como a maioria dos caça-ovos, eu já havia visitado o Archaide algumas vezes. Já tinha ido ao núcleo e jogado Tennis for Two e Spacewar! até conseguir dominar esses jogos. Depois, visitei os muitos andares do museu, jogando e procurando por dicas que Halliday poderia ter deixado para trás. Mas nunca encontrei nada.

Continuei correndo, cada vez para mais longe, até chegar ao Museu da Gregarious Simulation Systems, que ficava localizado apenas alguns andares acima do núcleo do planeta. Eu já tinha visitado o local uma vez também, por isso sabia por onde andar. Havia exposições dedicadas a todos os jogos mais populares da GSS, incluindo diversos títulos que tinham sido lançados originalmente para computadores pessoais e consoles. Não demorei muito para encontrar a exposição na qual os cinco troféus de Designer de Jogos do Ano eram mostrados, ao lado de uma estátua de bronze dele próprio.

Poucos minutos depois, percebi que estava perdendo tempo ali. A exposição do Museu da GSS era codificada, de modo que era impossível remover qualquer item das vitrines, por isso os troféus não podiam ser “reunidos”. Passei alguns minutos tentando, em vão, tirar um deles de seu pedestal com um equipamento de solda, mas logo desisti.

Mais um beco sem saída. Aquela viagem toda tinha sido um grande desperdício de tempo. Dei mais uma olhada por lá e segui para a saída, tentando impedir que a frustração tomasse conta de mim.

Decidi tomar um caminho diferente ao subir para a superfície, por uma parte do museu que eu nunca tinha explorado totalmente antes. Passei por uma série de túneis que me levaram para dentro de uma câmara gigante e cavernosa. Continha um tipo de cidade subterrânea formada totalmente por pizzarias, pistas de boliche, lojas de conveniência e, claro, fliperamas com vídeo. Passei pelo labirinto de ruas desertas e então desci por uma rua comprida que não tinha saída, mas que no final abrigava uma pequena pizzaria.

Fiquei surpreso ao ver o nome do local.

Era a Happytime Pizza, uma réplica de uma pequena pizzaria familiar que existia na cidade de Halliday, em meados de 1980. Halliday parecia ter copiado o código da Happytime Pizza de sua simulação de Middletown e escondido uma cópia dela no museu de Archaide.

Que diabos estava fazendo ali? Nunca tinha lido sobre sua existência em nenhum fórum ou guias de estratégia dos caça-ovos. Seria possível que ninguém a tivesse visto antes?

Halliday havia mencionado a Happytime Pizza diversas vezes no *Almanaque*, então eu sabia que ele tinha fortes lembranças daquele lugar. Ele costumava ir lá depois da aula, para não ir para casa.

O interior recriava a atmosfera de uma pizzaria com fliperama típica dos anos 1980, com ricos detalhes. Diversos funcionários NPCs ficavam atrás do balcão, enrolando massa e cortando fatias. (Liguei minha torre Olfatrix e descobri que conseguia sentir o cheiro do molho de tomate.) O estabelecimento era dividido em duas metades, a sala de jogos e a sala de jantar. A sala de jantar também tinha fliperamas – todas as mesas com tampo de vidro eram, na verdade, fliperamas conhecidos como “mesas de coquetel”. Era possível se sentar e jogar Donkey Kong na mesa enquanto comia pizza.

Se eu estivesse com fome, poderia ter pedido uma fatia de pizza no balcão. O pedido seria enviado a uma pizzaria perto de meu condomínio, que eu havia especificado nas configurações sobre preferência de serviço em minha conta do OASIS. Feito isso, uma fatia teria sido entregue na minha porta em questão de minutos, e o preço (incluindo as dicas) seria deduzido de minha conta OASIS.

Quando entrei na sala de jogos, ouvi uma música de Bryan Adams tocando nos alto-falantes posicionados nas paredes acarpetadas. Bryan dizia que, aonde quer que fosse, as crianças sempre queriam abalar. Apertei com o dedo uma tecla na máquina de troco e comprei uma moeda de 25 cents. Eu a peguei da bandeja de aço inoxidável e fui para a parte dos fundos da sala de jogos, analisando todos os detalhes da simulação. Vi um bilhete escrito à mão preso ao gabinete de um jogo Defender. Nele, estava escrito DERROTE O VENCEDOR E GANHE UMA PIZZA GRANDE!

Um jogo Robotron estava mostrando sua lista de pontuação. O Robotron permitia que o melhor jogador de todos registrasse uma frase ao lado da pontuação, e não apenas as iniciais, e o maior pontuador daquela máquina havia utilizado



sua preciosa vitória para anunciar que *O vice-presidente Rundberg é um idiota completo!*

Entrei ainda mais na caverna eletrônica escura e me aproximei de uma máquina de Pac-Man no fundo da sala, entre um Galaga e um Dig Dug. O gabinete preto e amarelo estava coberto de amassados e riscos, e a arte da lateral estava descascando.

O monitor do jogo Pac-Man estava escuro e havia um aviso QUEBRADO preso a ele. Por que Halliday incluiria um jogo quebrado naquela simulação? Seria apenas outro detalhe atmosférico? Curioso, decidi investigar um pouco mais.

Afastei o gabinete do jogo da parede e vi que o fio estava desplugado da tomada. Eu o pluguei de novo e esperei o jogo iniciar. Parecia estar funcionando bem.

Enquanto arrastava o gabinete de volta para o lugar, vi algo. Em cima do jogo, sobre um braço de metal que mantinha a marquise de vidro, havia uma única moeda de 25 cents. A data da moeda era 1981 – o ano em que Pac-Man havia sido lançado.

Eu sabia que nos anos 1980, colocar uma moeda de 25 cents em cima de um jogo era a maneira de reservar sua vez na máquina. Mas quando tentei retirar a moeda, não consegui, ela não saía. Como se estivesse soldada ali. Esquisito.

Dei um tapa no aviso de quebrado no gabinete Galaga vizinho e olhei para a tela de inicialização, que relacionava os fantasmas do jogo: Inky, Blinky, Pinky e Clyde. A pontuação no topo da tela era de 3.333.350.

Havia muitas coisas estranhas naquilo tudo. No mundo real, as máquinas de Pac-Man não salvavam as pontuações se estivessem desplugadas. E o contador virava ao atingir 1 milhão de pontos. Mas aquela máquina mostrava uma pontuação de 3.333.350 – apenas 10 pontos a menos que a maior pontuação possível no Pac-Man.

A única maneira de superar aquela pontuação seria jogando perfeitamente.

Senti minha pulsação mais rápida. Eu havia descoberto algo ali. Um tipo de Easter Egg escondido dentro daquele videogame antigo operado por moeda. Não era *o* Easter Egg. Apenas *um* Easter Egg. Um tipo de desafio ou enigma que eu tinha quase certeza de ter sido criado e colocado ali por Halliday. Não sabia se tinha algo a ver com a Chave de Jade. Talvez não tivesse nenhuma relação com o ovo. Mas só havia uma maneira de descobrir.

Eu teria de jogar Pac-Man perfeitamente.

Não seria algo fácil. Seria preciso jogar todos os 256 níveis perfeitamente, até a tela final. E seria preciso pegar todos os pontos, energizantes, frutas e fantasmas que conseguisse pelo caminho, sem perder uma vida que fosse. Menos de 20 jogos perfeitos tinham sido registrados na história de 60 anos do jogo. Um deles, o jogo mais perfeito e rápido já jogado, tinha sido conquistado pelo próprio James Halliday em menos de quatro horas. Ele havia conseguido fazer isso em uma máquina original de Pac-Man localizada na sala de descanso da Gregarious Games.

Como eu sabia que Halliday adorava o jogo, já tinha pesquisado muito sobre o Pac-Man. Mas nunca tinha conseguido jogar o jogo perfeitamente. Claro, nunca tinha tentado com seriedade. Até aquele momento, nunca havia tido um motivo para tentar.

Abri meu diário do Graal e tirei dali todos os dados relacionados ao Pac-Man que havia reunido. O código original do jogo. A biografia sem cortes do designer, Toru Iwatani. Todos os guias de estratégia já escritos a respeito do jogo. Todos os episódios da série de desenhos *Pac-Man*. Os ingredientes do cereal Pac-Man. E, claro, padrões. Eu tinha diagramas do Pac-Man do wazoo, juntamente com centenas de horas de vídeos arquivados dos melhores jogadores de Pac-Man da história. Já tinha estudado muitas dessas coisas, mas as analisei de novo para refrescar a memória. Depois, fechei meu diário do Graal e analisei a máquina de Pac-Man que estava diante de mim, como um atirador analisando um oponente.

Estiquei os braços, girei a cabeça e o pescoço e estalei os dedos.

Quando enfiei uma moeda na abertura, o jogo emitiu um som eletrônico familiar. Toquei o botão de um jogador e o primeiro labirinto apareceu na tela.

Segurei o joystick com a mão direita e comecei a jogar, guiando meu protagonista em forma de pizza pelos labirintos. *Wakka-wakka-wakka-wakka.*

O ambiente sintético a meu redor desapareceu quando me concentrei no jogo e me envolvi em sua antiga realidade bidimensional. Assim como no Dungeons of Daggorath, eu agora estava jogando uma simulação dentro de uma simulação. Um jogo dentro de um jogo.



Fiz várias tentativas sem sucesso. Jogava por uma hora, ou até duas; então cometia um pequeno erro e tinha de reinicializar

a máquina e começar tudo de novo. Mas eu estava agora em minha 18ª tentativa, jogando por seis horas sem parar. Estava arrebrandando. Aquele jogo estava perfeito. Duzentas e cinquenta telas depois, eu ainda não tinha cometido nenhum erro. Tinha conseguido pegar os quatro fantasmas com todas as pílulas de poder (até o oitavo labirinto, quando elas param de ficar azuis), e havia coletado todas as frutas, aves, sinos e chaves de bônus que tinham aparecido, sem morrer nenhuma vez.

Estava sendo o melhor jogo de minha vida. Isso mesmo. Eu sentia. Tudo estava entrando nos eixos. Eu tinha *o poder*.

Havia um ponto em cada labirinto, acima da posição de início, na qual era possível “esconder” o Pac-Man por até 15 minutos. Naquele local, os fantasmas não conseguiam encontrá-lo. Usando esse truque, eu havia conseguido fazer dois intervalos para comer e ir ao banheiro nas últimas seis horas.

Ao passar pela 255ª tela, a música do Pac-Man Fever começou a tocar no som da sala de jogos. Sorri. Imaginei que aquilo só podia ser um sinal de Halliday.

Atendo-me ao padrão da última vez, dominei o controle, entrei pela porta secreta e saí do outro lado para pegar os últimos pontos restantes, limpando o tabuleiro. Respirei profundamente quando o contorno do labirinto azul começou a ficar branco. E então eu vi, bem na minha frente. A famosa tela. O fim do jogo.

Então, no pior momento possível, um alerta do Placar apareceu na tela, alguns segundos depois de eu começar a jogar na tela final.

As dez primeiras colocações apareceram, sobrepostas na minha tela de Pac-Man, e eu olhei para elas tempo suficiente para ver que Aech agora havia se tornado a segunda pessoa a encontrar a Chave de Jade. Sua pontuação havia acabado de saltar para 19 mil pontos, deixando-o no segundo lugar e me levando ao terceiro.

Por um milagre, consegui não me abalar e mantive o foco em meu jogo de Pac-Man.

Segurei meu joystick com mais força, recusando-me a permitir que aquilo acabasse com a minha concentração. Eu tinha quase acabado. Só precisava conseguir os últimos 6.760 pontos possíveis daquele labirinto complicado e então finalmente aumentaria a minha pontuação. Meu coração bateu no mesmo ritmo da música quando passei pela metade esquerda imaculada do labirinto. Então, entrei no terreno sinuoso da metade direita, guiando o Pac-Man pela tela de píxeis da memória do jogo. Escondidos por baixo de todo aquele monte de gráficos, havia mais nove pontos, valendo dez unidades de pontuação cada. Não consegui vê-los, mas memorizei a localização deles. Rapidamente encontrei e comi todos os nove, ganhando mais 90 pontos. Então eu me virei e corri para o fantasma mais próximo, Clyde, e cometi Pac-cídio, morrendo pela primeira vez no jogo. Pac-Man ficou congelado e sumiu com um bipe mais comprido. Sempre que o Pac-Man morria naquele labirinto final, os nove pontos escondidos reapareciam na metade direita deformada da tela. Então, para obter a pontuação máxima do jogo, eu tinha de encontrar e comer cada um dos pontos outras cinco vezes, uma vez com cada uma das minhas cinco vidas restantes.

Eu me esforcei para não pensar em Aech, pensando que ele devia estar segurando a Chave de Jade naquele momento. Devia estar lendo a dica gravada nela.

Empurrei o joystick para a direita, passando pelos destroços digitais mais uma vez. Já tinha conseguido aquilo mesmo de olhos fechados. Driblei Pinky para obter os dois pontos na parte de baixo, e mais três pontos no centro, e então os quatro últimos perto do topo.

Eu havia conseguido. Obtive os 3.333.360 pontos. Um jogo perfeito. Tirei as mãos dos controles e observei os quatro fantasmas se tornarem o Pac-Man. GAME OVER piscou no centro do labirinto.

Esperei. Nada aconteceu. Depois de alguns segundos, a tela do jogo apareceu, mostrando os quatro fantasmas, seus nomes e apelidos.

Olhei para a moeda sobre o gabinete. Antes, ela estava fundida, impossível de ser movida. Mas ela foi para a frente e caiu diretamente na palma da mão do meu avatar. E então desapareceu, e uma mensagem surgiu em minha tela, informando que a moeda havia sido automaticamente inserida em meu inventário. Quando tentei pegá-la de novo e examiná-la, descobri que não podia. O ícone da moeda continuava em meu inventário. Não podia tirar nem derrubar a moeda.

Se ela tivesse propriedades mágicas, elas não eram reveladas na descrição do item, que estava totalmente vazio. Para saber mais a respeito da moeda, teria de aplicar uma série de feitiços de adivinhação nela. Demoraria dias e exigiria muitos componentes caros de magia, e ainda assim não havia garantias de que os feitiços me diriam alguma coisa.

Mas naquele momento eu estava tendo dificuldades para me importar com o mistério da moeda que não caía. Eu só conseguia pensar que Aech e Art3mis haviam me derrotado na busca pela Chave de Jade. E conseguir a pontuação alta naquele jogo de Pac-Man no Archaide obviamente não me fez chegar mais perto de encontrá-la. Eu estava perdendo meu tempo ali.

Voltei para a superfície do planeta. Sentado na cabine do Vonnegut, recebi um e-mail de Aech. Senti a pulsação aumentar quando vi a linha do título: *Hora de devolver o favor*.

Prendendo a respiração, abri e li a mensagem:

Caro Parzival,

Você e eu estamos quites agora, entendeu? Considero minha dívida com você completamente quitada.

É melhor você se apressar. Os Seis já devem estar a caminho.

Boa sorte,

Aech

Embaixo de sua assinatura havia um arquivo de imagem que ele havia anexado à mensagem. Era um escaneamento em alta resolução da capa do manual de instrução do jogo de aventura Zork – a versão lançada em 1980 pela Personal Software para o TRS-80 Model III.

Eu já havia jogado e finalizado o Zork uma vez, muito tempo antes, durante o primeiro ano da Caça. Mas também havia jogado diversos outros jogos de aventura clássicos daquele ano, incluindo todas as sequências do Zork, então a maioria dos detalhes do jogo tinha sumido da memória agora. Quase todos os jogos de aventura de texto eram praticamente autoexplicativos, então eu nunca me importei em ler o manual de instruções do Zork. Sabia agora que tinha sido um erro enorme.

Na capa do manual havia uma pintura de uma cena do jogo. Um aventureiro fanfarrão usando uma armadura e um capacete alado estava em pé com uma espada azul brilhante acima da cabeça, preparando-se para acertar um *troll* encolhido diante dele. O aventureiro segurava diversos tesouros com a outra mão e havia mais tesouros a seus pés, espalhados entre ossos humanos. Uma criatura preta e com presas aparecia atrás do herói, com cara de mau.

Tudo isso estava na frente da pintura, mas meus olhos se voltaram imediatamente para o que estava ao fundo: uma grande casa branca, com a porta da frente e as janelas cobertas por ripas de madeira.

*Uma morada há muito esquecida.*

Olhei para a imagem por mais alguns segundos, tempo suficiente para me xingar por não ter feito a conexão sozinho, meses antes. Então, liguei os motores do Vonnegut e criei um curso para outro planeta no Setor Sete, não muito longe de Archaide. Era um pequeno mundo chamado Frobozz, o local que abrigava uma recriação detalhada do jogo Zork.

E era também, agora eu sabia, o local onde estava escondida a Chave de Jade.

FROBOZZ ESTAVA LOCALIZADO EM UM GRUPO DE DIVERSAS CENTENAS DE MUNDOS raramente visitados, conhecido como Grupo XZZY. Todos esses planetas tiveram origem no início do OASIS, e cada um deles recriava o ambiente de um jogo clássico de aventura de texto ou MUD (RPG com múltiplos jogadores). Cada um desses mundos era um tipo de templo – uma homenagem interativa aos ancestrais do OASIS.

Os jogos de aventura de texto (que costumavam ser chamados de “ficção interativa” por estudiosos modernos) usavam texto para criar ambientes virtuais que o jogador habitava. O programa do jogo oferecia uma descrição simples por escrito de seu ambiente, e então perguntava o que você queria fazer a seguir. Para se mover ou interagir com o ambiente virtual ao redor, era preciso digitar comandos de texto dizendo ao jogo o que você queria que o avatar fizesse. As instruções tinham de ser muito simples, geralmente compostas por apenas duas ou três palavras, como “ir ao sul” ou “pegar a espada”. Se um comando fosse complexo demais, o mecanismo simples de análise do jogo não o compreenderia. Lendo ou digitando o texto, você passava pelo mundo virtual reunindo tesouros, lutando contra monstros, evitando armadilhas e desvendando enigmas até finalmente chegar ao fim do jogo.

O primeiro jogo de aventura de texto que joguei se chamava Colossal Cave, e inicialmente a interface de texto me pareceu incrivelmente simples e básica. Mas depois de jogar por alguns minutos, afundi-me na realidade criada pelas palavras na tela. De alguma forma, as descrições simples de duas frases do jogo conseguiram criar imagens vívidas em minha mente.

Zork foi um dos primeiros e mais famosos jogos de aventura de texto. De acordo com meu diário do Graal, eu havia jogado até o fim apenas uma vez, num dia só, mais de quatro anos antes. Desde então, em uma demonstração chocante de ignorância imperdoável, eu havia me esquecido de dois detalhes muito importantes a respeito do jogo:

1. No Zork, seu personagem começava em pé do lado de fora de uma casa branca fechada.
2. Dentro da sala de estar da casa branca, havia uma estante de troféus.

Para completar o jogo, todos os tesouros reunidos tinham de ser levados de volta à sala de estar e colocados dentro da estante.

Finalmente, o restante do Quarteto fazia sentido.

*O capitão escondeu a Chave de Jade*

*Em uma morada há muito esquecida*

*Mas você só poderá apitar*

*Quando a série de troféus estiver reunida*

Décadas atrás, Zork e suas sequências tinham sido licenciadas e recriadas dentro do OASIS como incríveis simulações imersivas tridimensionais localizadas no planeta Frobozz, que havia recebido esse nome em homenagem ao personagem no universo Zork. Assim, *a morada há muito esquecida* – que eu vinha tentando localizar nos últimos seis meses – estava bem ao ar livre no Frobozz. Escondida, mas à vista.



Conferi o computador de navegação da nave. Viajando à velocidade da luz, demoraria apenas pouco mais de 15 minutos para chegarmos a Frobozz. Havia uma boa chance de os Seis chegarem antes. Se conseguissem isso, provavelmente já haveria um exército de Seis esperando em órbita ao redor do planeta quando eu chegasse. Eu teria de passar por eles para chegar à superfície ou escapar deles ou tentar encontrar a Chave de Jade com eles em meu encalço. Não seria nada legal.

Felizmente, eu tinha um plano reserva. Meu Anel de Teletransporte. Era um dos itens mágicos mais valiosos do meu inventário, roubado de um dragão vermelho que eu havia matado em Gyax. O anel permitia que meu avatar se teletransportasse uma vez por mês, para qualquer localidade do OASIS. Eu o utilizava apenas em emergências, como último recurso para escapar ou quando precisava chegar a algum lugar rapidamente. Como naquele momento.

Rapidamente programei o computador de bordo do Vónnegut para guiar a nave no piloto automático para Frobozz. Eu o instruí a ativar o dispositivo de camuflagem assim que ele saísse do hiperespaço, localizar-me na superfície do planeta e então aterrissar em algum lugar ali perto. Se tivesse sorte, os Seis não detectariam e destruiriam minha nave antes de chegarem a mim. Nesse caso, eu ficaria preso em Frobozz sem conseguir sair, enquanto o exército todo dos Seis me cercaria.

Liguei o piloto automático do Vónnegut e então ativei meu Anel de Teletransporte dizendo a palavra de comando “Brundell”. Quando o anel começou a brilhar, eu disse o nome do planeta para onde desejava me teletransportar. Um mapa de Frobozz apareceu em minha tela. Era um mundo enorme e, como o planeta Middletown, com sua superfície coberta por centenas de cópias idênticas da mesma simulação – nesse caso, recriações do campo de atuação de Zork. Havia 512 cópias dele, para ser exato, o que significava que havia 512 casas brancas, espalhadas de modo homogêneo pela superfície do planeta. Eu conseguiria pegar a Chave de Jade em qualquer um deles, então escolhi uma das cópias no mapa aleatoriamente. Meu anel emitiu um feixe de luz muito forte e, um milésimo de segundo depois, meu avatar estava ali, na superfície de Frobozz.

Abri meu diário do Graal e localizei as anotações a respeito de como desvendar Zork. Em seguida, abri um mapa do campo de atuação do jogo e o coloquei no canto do display.

Observando os céus, não vi nenhum sinal dos Seis, mas isso não significava que eles ainda não tinham chegado. Sorrento e seus comparsas provavelmente já tinham se teletransportado para um dos campos de atuação. Todo mundo sabia que os Seis já tinham tomado o Setor Sete, esperando por aquele momento. Assim que viram a pontuação de Aech subir, devem ter usado o Dispositivo de Localização de Fyndoro e descoberto que ele estava, naquele momento, em Frobozz. Isso significava que o grupo todo dos Seis já estaria a caminho para lá. Então, eu precisava pegar a chave o mais rápido possível e desaparecer.

Olhei ao redor. O ambiente que me cercava era sinistramente familiar. A descrição de abertura no jogo Zork era a seguinte:

#### OESTE DA CASA

Você está no campo a oeste da casa branca, com a porta da frente fechada. Há uma pequena caixa de correspondência ali.

Meu avatar agora estava naquele campo aberto, a oeste da casa branca. A porta da frente da antiga mansão vitoriana era fechada por ripas de madeira, e havia uma pequena caixa de correspondência a poucos metros de mim, no final do caminho que levava à casa. A casa era cercada por uma densa floresta e mais adiante havia uma cadeia de picos de montanha. Ao olhar para a esquerda, vi um caminho que levava ao norte, exatamente onde eu sabia que ele deveria estar.

Dei a volta para chegar até a parte de trás da casa. Encontrei uma pequena janela ali, entreaberta, que forcei para abrir e por onde entrei. Como esperava, ali era a cozinha. Havia uma mesa de madeira no meio do cômodo, e, sobre ela, um saco comprido marrom e uma garrafa de água. Vi uma chaminé ali perto e uma escada que levava ao sótão. Um corredor a minha esquerda levava para a sala de estar, assim como no jogo.

Mas na cozinha também havia coisas que não eram mencionadas na descrição de texto do jogo a respeito daquele cômodo. Um fogão, uma geladeira, diversas cadeiras de madeira, uma pia e algumas fileiras de armários de cozinha. Abri a geladeira. Estava repleta de alimentos gordurosos. Pizza velha, pudins, frios e uma grande variedade de sachês de condimentos. Abri os armários. Eles estavam repletos de produtos em lata e secos. Arroz, macarrão, sopa.

E cereal.

Um armário inteiro estava abarrotado de caixas de cereais antigos, e a maioria deles já havia parado de ser produzida antes de eu nascer. Fruit Loops, Honeycombs, Lucky Charms, Count Chocula, Quisp, Frosted Flakes. E escondida no fundo estava uma caixa do cereal Capitão Crunch. Impressas claramente na parte da frente, estavam as palavras APITO DE BRINQUEDO DENTRO DA EMBALAGEM!

*O capitão escondeu a Chave de Jade.*

Virei o conteúdo da caixa sobre o balcão, espalhando cereais dourados por todos os lados. E então eu vi: um pequeno apito de plástico dentro de um envelope de plástico transparente. Rasguei o plástico e peguei o apito. Era amarelo, com o desenho do rosto do Capitão Crunch em um dos lados e um cachorrinho do outro. As palavras APITO DO CAPITÃO CRUNCH estavam dos dois lados.

Levei o apito aos lábios do meu avatar e o soprei. Mas o apito não emitiu nenhum som e nada aconteceu.

*Mas você só poderá apitar quando a série de troféus estiver reunida.*

Coloquei o apito dentro do bolso e abri o saco sobre a mesa da cozinha. Vi uma cabeça de alho ali dentro e a coloquei em meu inventário. E então corri em direção a oeste, para a sala de estar. O chão estava coberto com um grande tapete oriental. Móveis antigos, do tipo que eu via nos filmes dos anos 1940, estavam espalhados pela sala. Uma porta de madeira com letras estranhas entalhadas em sua superfície estava na parede a oeste. E na parede oposta, havia uma bela estante de troféus.

Estava vazia. Uma lanterna acionada a bateria ficava em cima da estante, e uma espada brilhante estava na parede logo acima dela.

Peguei a espada e a lanterna e então enrolei o tapete oriental, descobrindo o alçapão que eu já sabia estar escondido ali. Eu o abri e vi uma escada que levava a um porão escuro. Acendi a lanterna. Ao descer a escada, minha espada começou a brilhar.



Continuei lendo as anotações sobre Zork em meu diário do Graal, que me lembrou exatamente de como passar pelo labirinto de salas do jogo, pelas passagens e enigmas. Reuni todos os 19 tesouros do jogo pelo caminho, voltando diversas vezes para a sala de estar na casa branca para colocá-los na estante de troféus, um por vez. Pelo caminho, precisei travar batalhas com diversos NPCs: um *troll*, um ciclope e um ladrão bem irritante. Quanto ao lendário monstro escondido no escuro, esperando comer minha carne, eu simplesmente o evitei.

Além do apito do Capitão Crunch escondido na cozinha, não encontrei surpresas nem alterações em relação ao jogo original. Para resolver aquela versão imersiva tridimensional de Zork, eu tinha apenas de realizar as mesmas ações exigidas para concluir o jogo com base no texto original. Correndo à máxima velocidade e sem parar para analisar ou observar, consegui completar o jogo em 22 minutos.

Logo depois de coletar o último dos 19 tesouros do jogo, uma pequena bola de Natal de latão, um aviso piscou em meu display, informando que o Vonnegut havia chegado e estava lá fora. O piloto automático tinha acabado de aterrissar a nave no campo a oeste da casa branca. Seu dispositivo de camuflagem ainda estava acionado e seus escudos, a postos. Se os Seis já estivessem ali, em órbita ao redor do planeta, torci para que não tivessem visto minha nave.

Corri de volta para a sala de estar da casa branca mais uma vez e coloquei o último tesouro dentro da estante dos troféus. Assim como no jogo original, um mapa apareceu dentro da estante, direcionando-me para um carrinho de mão escondido que marcava o fim do jogo. Mas eu não estava preocupado com o mapa nem com o término do jogo. Todos os “troféus” agora estavam “reunidos” na estante, então peguei o apito do Capitão Crunch. Ele tinha três furos na parte de cima, e eu tapei o terceiro para gerar o tom de 2600 hertz que havia feito aquele apito famoso nos anais da história dos hackers. E então emiti uma nota clara e estridente.

O apito se transformou em uma pequena chave e minha pontuação no Placar aumentou 18 mil pontos. Eu estava de novo no segundo lugar, apenas mil pontos na frente de Aech. Um segundo depois, a simulação Zork toda se reiniciou. Os 19 itens na estante dos troféus desapareceram, retornando a seus locais originais, e o resto da casa e o campo de atuação do jogo voltaram ao mesmo estado no qual eu os havia encontrado.

Ao ver a chave na palma de minha mão, senti uma onda de pânico. A chave era de prata, não tinha o tom leitoso do verde da jade. Mas ao virar a chave e analisá-la mais de perto, vi que ela parecia estar envolta num papel-alumínio, como um chiclete ou uma barra de chocolate. Cuidadosamente tirei a embalagem e uma chave feita de pedra verde polida se revelou do lado de dentro.

A Chave de Jade.  
E assim como a Chave de Cobre, vi que ela tinha uma dica gravada na superfície:

*Desembeste fazendo o teste.*

Eu a reli diversas vezes, mas não consegui encontrar nenhuma revelação em relação ao sentido, então coloquei a chave em meu inventário e analisei a embalagem. Era de papel-alumínio de um lado e papel branco do outro. Não vi nenhuma marca em nenhum dos lados.

Naquele momento, ouvi o ronco abafado de uma nave se aproximando e pensei que só podia ser os Seis. Parecia que eles estavam ali em grande número. Coloquei a embalagem no bolso e saí correndo da casa. Acima de mim, milhares de naves dos Seis tomaram o céu como uma colmeia de vespas metálicas. As naves estavam se separando em pequenos grupos enquanto desciam, direcionando-se para lados diferentes, como se quisessem cobrir toda a superfície do planeta.

Eu não acreditava que os Seis seriam tolos o bastante para tentar bloquear todas as 512 cópias da casa branca. A estratégia funcionara em Ludus, mas apenas por algumas horas, e naquela ocasião eles tiveram que bloquear apenas um local. O planeta de Frobozz ficava em uma zona de combate entre jogadores, por isso a mágica e a tecnologia funcionavam ali.

Grandes grupos de caça-ovos armados até os dentes logo chegariam ali, e se os Seis tentassem manter todos eles longe, ocorreria uma guerra numa escala nunca vista antes na história do OASIS.

Enquanto eu continuava correndo pelo campo e subindo a rampa de minha nave, vi um grande esquadrão de naves, cerca de cem, descendo do céu diretamente acima de onde eu estava. Pareciam estar seguindo em minha direção.

Mas já tinha acionado os motores do Vonnegut, por isso gritei para que ele decolasse assim que eu embarcasse. Ao alcançar os controles da cabine, acelerei totalmente, e o exército de naves dos Seis me seguiu. Quando minha nave subiu, comecei a receber ataques de todos os lados. Mas tive sorte. Minha nave era rápida e meus escudos eram de primeira linha, e eles conseguiram segurar a onda tempo suficiente para que eu chegasse à órbita. Mas falharam alguns segundos depois, e a fuselagem do Vonnegut sofreu grandes danos nos poucos segundos que precisei para passar para a velocidade da luz.

Foi por pouco. Os idiotas quase me pegaram.



Minha nave estava em más condições, então, em vez de voltar para minha fortaleza, fui para a Oficina do Joe, localizada em uma nave orbital no Setor Dez. A oficina era um estabelecimento honesto gerido por NPCs, com preços razoáveis e serviços rápidos. Sempre que o Vonnegut precisava de reparos ou atualizações, era para lá que eu o levava.

Enquanto Joe e os rapazes cuidavam de minha nave, enviei uma breve mensagem a Aech para agradecer. Disse a ele que qualquer dívida que ele acreditava ter comigo estava agora, mais que nunca, totalmente quitada. Também admiti ser um imbecil colossal, absurdamente insensível e egoísta, e implorei a ele que me perdoasse.

Quando os consertos foram finalizados, voltei para minha fortaleza. E passei o resto do dia de olhos grudados no noticiário. Todos já estavam sabendo sobre Frobozz, e todos os caça-ovos com recursos já tinham se teletransportado para lá. Milhares de outros estavam chegando por nave a cada minuto, para entrar em batalha com os Seis e garantir uma cópia da Chave de Jade.

Os noticiários estavam mostrando a cobertura ao vivo de centenas de batalhas grandes ocorrendo em Frobozz, em quase todas as cópias da “morada há muito esquecida”. Os grandes clãs de caça-ovos mais uma vez se uniram para lançar um ataque coordenado contra as forças dos Seis. Era o começo do que se tornaria conhecida como a Batalha de Frobozz, e baixas já ocorriam dos dois lados.

Também fiquei de olho no Placar, esperando para ver evidências de que os Seis tinham começado a reunir cópias da Chave de Jade enquanto suas forças controlavam os inimigos. Como eu temia, a próxima pontuação a aumentar foi aquela ao lado do número de funcionário da IOI, de Sorrento. Pulou para 17 mil pontos, levando-o ao quarto lugar.

Como os Seis agora sabiam exatamente onde e como obter a Chave de Jade, eu já estava esperando que as pontuações deles comessem a subir, à medida que os subordinados de Sorrento o seguissem. Mas fiquei surpreso ao ver que o próximo avatar a pegar a Chave de Jade tinha sido ninguém menos que Shoto. Ele conseguiu menos de 20 minutos depois de Sorrento.

De alguma forma, Shoto havia conseguido escapar dos grupos dos Seis que se acumulavam em todo o planeta, entrar em uma cópia da casa branca, reunir todos os tesouros necessários e pegar sua cópia da chave.

Continuei a observar o Placar, esperando que a pontuação de Daito também aumentasse. Mas não aconteceu.

Na verdade, alguns minutos depois de Shoto obter sua cópia da chave, o nome de Daito desapareceu totalmente do Placar. Só havia uma explicação para aquilo: Daito havia acabado de ser morto.



NAS 12 HORAS SEGUINTEs, O CAOS CONTINUOU A REINAR EM FROBOZZ CONFORME cada caça-ovo no OASIS tentava chegar ao planeta e entrar na briga.

Os Seis tinham dispersado seu exército pelo globo todo em uma corajosa tentativa de bloquear todas as 512 cópias do campo de atuação de Zork. Mas suas forças, por mais amplas e bem preparadas que fossem, não foram suficientes dessa vez. Apenas mais sete avatares conseguiram pegar a Chave de Jade naquele dia. E quando os clãs de caça-ovos deram início a um ataque coordenado contra as forças dos Seis, estes passaram a sofrer grandes baixas e foram forçados a recuar.

Dentro de poucas horas, o alto comando dos Seis decidiu adotar uma nova estratégia. Rapidamente ficou óbvio que eles não conseguiriam manter mais de 500 bloqueios diferentes nem conter a enorme entrada de caça-ovos. Então, reagruparam as forças em dez cópias adjacentes do campo de atuação de Zork, perto do polo sul do planeta. Instalaram fortes proteções em cada um dos campos e posicionaram batalhões com armaduras do lado de fora dos muros de proteção.

Essa estratégia de contenção funcionou e as forças dos Seis se mostraram suficientes para guardar aqueles dez lugares e impedir que outros caça-ovos entrassem (e não havia motivo para que outros caça-ovos tentassem, uma vez que outras 500 cópias de Zork estavam agora bem abertas e desprotegidas). Agora que os Seis podiam agir livremente, eles basicamente formaram dez filas de avatares do lado de fora de cada casa branca e começaram a ajudá-los a obter a Chave de Jade, um atrás do outro. Todo mundo conseguia ver com clareza o que eles estavam fazendo, porque os dígitos ao lado de cada número de funcionário da IOI no Placar começaram a subir em 15 mil pontos.

Ao mesmo tempo, centenas de pontuações de caça-ovos estavam aumentando também. Agora que a localização da Chave de Jade era de conhecimento de todos, decifrar o Quarteto e descobrir como chegar à chave era relativamente simples. Estava ali para que qualquer pessoa que tivesse passado pelo Primeiro Portão a pegasse.

Quando a Batalha de Frobozz chegou ao fim, as pontuações no Placar ficaram assim:

#### PONTUAÇÃO:

01. Art3mis	129.000
02. Parzival	128.000
03. Aech	127.000
04. IOI-655321	122.000
05. Shoto	122.000
06. IOI-643187	120.000
07. IOI-621671	120.000
08. IOI-678324	120.000
09. IOI-637330	120.000
10. IOI-699423	120.000

Apesar de Shoto ter igualado sua pontuação com a de Sorrento, de 122 mil pontos, este deve ter conseguido os pontos antes, o que explicava por que ele continuava uma posição acima. Os bônus relativamente pequenos que Art3mis, Aech, Shoto e eu recebemos por sermos os primeiros a chegar à Chave de Cobre e à Chave de Jade eram o que mantinha nossos nomes nos campos dos “Cinco do Topo”. Sorrento agora também tinha um daqueles bônus. Ver um número de funcionário da IOI acima do de Shoto me deixou assustado.

Rolando a página, vi que o Placar tinha mais de 5 mil nomes, e outros entravam toda hora, à medida que os avatares finalmente conseguiam derrotar Acererak no Joust e pegar uma cópia da Chave de Cobre.

Ninguém nos fóruns parecia saber o que havia ocorrido com Daito, mas todos pensavam que ele tinha sido morto pelos Seis durante os primeiros minutos da Batalha de Frobozz. Boatos a respeito da causa de sua morte estavam se espalhando, mas ninguém testemunhara o ocorrido. Exceto, talvez, Shoto, mas ele havia desaparecido. Enviei a ele algumas solicitações de bate-papo, mas não obtive resposta. Eu acreditava que ele estava concentrando toda a sua energia em encontrar o Segundo Portão antes dos Seis, assim como eu.





Eu me sentei em minha fortaleza, olhando para a Chave de Jade e dizendo as palavras escritas nela, sem parar, como um mantra enlouquecedor.

*Desembeste fazendo o teste.*

*Desembeste fazendo o teste.*

*Desembeste fazendo o teste.*

Sim, mas que teste? Qual teste eu deveria fazer? O Kobayashi Maru? O desafio Pepsi? A dica não podia ser *mais* vaga.

Levei a mão aos olhos para coçá-los por baixo do visor, frustrado. Concluí que precisava de um intervalo e dormir um pouco. Abri o inventário do meu avatar e coloquei a Chave de Jade nele. Ao fazer isso, vi o papel-alumínio no espaço da lista ao lado dela – o papel que cobria a Chave de Jade quando eu a encontrei.

Eu sabia que o segredo para decifrar o enigma devia envolver aquele papel de alguma forma, mas não sabia como. Tentei imaginar se aquilo podia ser uma referência a Willy Wonka e à *Fantástica Fábrica de Chocolate*, mas logo concluí que não. Não havia nenhum convite dourado dentro da embalagem. Só podia ter outro propósito ou sentido.

Olhei para o papel e fiquei pensando até não conseguir mais manter os olhos abertos. E então fiz o logoff e fui dormir.

Algumas horas depois, às 6h12 OST, fui despertado pelo som angustiante do meu alarme do Placar alertando-me de que uma das primeiras posições havia mudado de novo.

Tomado por uma sensação crescente de medo, fiz o registro e abri o Placar, sem saber o que esperar. Talvez Art3mis tivesse atravessado o Segundo Portão. Ou talvez Aech ou Shoto tivessem sido os sortudos.

Mas a pontuação de todos eles continuava sem alteração. Para meu horror, vi que a pontuação de Sorrento havia aumentado, e em 200 mil pontos. E agora dois ícones do portão apareciam ao lado do nome.

Sorrento havia acabado de se tornar a primeira pessoa a encontrar e atravessar o Segundo Portão. Assim, o avatar dele ocupava agora o primeiro lugar no topo do Placar.

Fiquei ali paralisado, olhando para o número de funcionário de Sorrento, pensando na repercussão de tudo o que havia acabado de acontecer.

Ao sair do portão, Sorrento receberia uma dica em relação à localização da Chave da Cristal. A chave que abriria o terceiro e último portão. Então, agora, os Seis eram as únicas pessoas que possuíam aquela dica. Ou seja, agora eles estavam, mais que ninguém, mais perto de encontrar o Easter Egg de Halliday.

De repente, senti um enjoo e também dificuldade para respirar. Percebi que devia estar sofrendo um ataque de pânico. Um descompasso total e completo. Um ataque de nervos muito forte. Fosse o que fosse, fiquei meio doido.

Tentei entrar em contato com Aech, mas ele não atendeu. Ou estava bravo comigo ou tinha assuntos mais urgentes para cuidar. Quase chamei Shoto, mas me lembrei de que o avatar de seu irmão havia acabado de ser morto. Provavelmente ele não estaria muito receptivo.

Pensei em ir a Benatar para tentar falar com Art3mis, mas caí na real. Ela estava com a Chave de Jade havia vários dias e ainda não tinha conseguido passar pelo Segundo Portão. Saber que os Seis haviam conseguido essa façanha em menos de 24 horas provavelmente a havia deixado louca. Ou talvez catatônica. Ela não devia querer conversar com ninguém naquele momento, muito menos comigo.

Mesmo assim, tentei chamar. Como sempre, ela não atendeu.

Eu estava tão desesperado para ouvir uma voz familiar que recorri a Max. No estado em que eu me encontrava, até mesmo a voz dele, gerada por computador, era um tanto confortante. Claro que não demorou muito para Max ficar sem respostas pré-programadas; e quando começou a se repetir, a ilusão de que eu estava conversando com outra pessoa foi desfeita, e eu me senti ainda mais sozinho. Você sabe que acabou com sua vida quando o mundo todo se fecha e a única pessoa com quem você pode conversar é o seu software de agente de sistema.

Eu não conseguia voltar a dormir, por isso fiquei acordado assistindo aos noticiários e observando os fóruns de caçadores. Os exércitos dos Seis continuavam em Frobozz, e os avatares deles ainda estavam conseguindo cópias da Chave de Jade. Sorrento obviamente havia aprendido com seu erro anterior. Agora que os Seis sabiam do Segundo Portão, não seriam estúpidos de revelar sua localização ao mundo tentando bloqueá-lo com seus exércitos. Mas ainda estavam tirando muito proveito da situação. Conforme o dia foi passando, os Seis continuaram a atravessar mais avatares pelo Segundo Portão.

Depois de Sorrento passar, mais dez Seis passaram por ali nas 24 horas seguintes. Conforme cada Seis ganhava 200 mil pontos, Art3mis, Aech, Shoto e eu éramos superados no Placar, até sermos tirados das dez primeiras posições e a página principal do Placar não mostrar nada além de números de funcionários da IOI.

Os Seis agora estavam dominando a situação.

E então, quando eu tive certeza de que as coisas não podiam piorar, elas pioraram. Pioraram muito. Dois dias depois de ele passar pelo Segundo Portão, a pontuação de Sorrento aumentou 30 mil pontos, indicando que ele havia acabado de conseguir a Chave de Cristal.

Fiquei ali, sentado em minha fortaleza, olhando para os monitores, vendo tudo aquilo acontecer, tomado pelo horror. Não havia como negar. O fim do concurso se aproximava, e não terminaria como eu sempre imaginara, com algum caça-ovo nobre e honrado encontrando o ovo e ganhando o prêmio. Eu vinha me enganando nos últimos cinco anos e meio. Assim como todas as pessoas. Aquela história não teria um final feliz. Os vilões venceriam.

Passei as 24 horas seguintes totalmente absorto, conferindo o Placar de modo obsessivo a cada cinco segundos, esperando que o fim ocorresse a qualquer momento.

Sorrento ou um de seus muitos “especialistas em Halliday” obviamente tinha conseguido decifrar o enigma e localizar o Segundo Portão. Mas apesar de a prova estar bem ali, no Placar, eu ainda não conseguia acreditar. Até aquele momento, os Seis só tinham sido bem-sucedidos seguindo Art3mis, Aech e eu. Como aqueles idiotas perdidos tinham encontrado o Segundo Portão sozinhos? Talvez tivesse sido apenas sorte. Ou talvez eles tivessem descoberto um modo novo e inovador de trapaça. Caso contrário, como conseguiriam desvendar o enigma tão rapidamente, se Art3mis não tinha conseguido, tendo tantos dias de vantagem?

Meu cérebro parecia uma massinha de modelar. Eu não conseguia entender a pista impressa na Chave de Jade. Não tinha nenhuma ideia. Nem mesmo ideias ruins. Eu não sabia o que fazer ou onde procurar.

Conforme a noite foi passando, os Seis continuaram conseguindo cópias da Chave de Cristal. Cada vez que as pontuações aumentavam, era como se eu estivesse sendo apunhalado no coração. Mas não conseguia parar de olhar para o Placar. Estava totalmente obcecado.

Senti que me entregava à desesperança. Meus esforços dos últimos cinco anos não tinham valido para nada. Eu havia subestimado Sorrento e os Seis. E estava prestes a pagar o maior preço por isso. Aqueles lacaios sem alma se aproximavam do ovo naquele momento. Eu sentia isso, com toda a minha alma.

Eu já tinha perdido Art3mis, e agora perderia o concurso também.

Já havia decidido o que fazer quando acontecesse. Em primeiro lugar, escolheria um dos membros do meu fã-clubes oficial, alguém sem dinheiro e um avatar novo de nível um, e daria a ele todos os itens que eu possuía. Em seguida, ativaria a sequência de autodestruição em minha fortaleza e ficaria em meu centro de comando enquanto tudo fosse destruído em uma explosão termonuclear. Meu avatar morreria e as palavras GAME OVER apareceriam no centro do display. Então, eu tiraria meu visor e sairia do apartamento pela primeira vez em seis meses. Pegaria o elevador até a cobertura. Ou talvez subisse a escada. Para fazer um pouco de exercício.

Havia um arboreto na cobertura de meu prédio. Eu nunca o havia visitado, mas já tinha visto fotos e admirado a vista pela webcam. Uma barreira de acrílico resistente havia sido instalada ao redor do parapeito para impedir as pessoas de pular, mas era uma piada. Pelo menos três indivíduos determinados haviam conseguido pulá-la desde que eu me mudei.

Ficaria sentado ali respirando o ar poluído da cidade por um tempo, sentindo o vento na pele. E então eu escalaria a barreira e me jogaria para o outro lado.

Era meu plano atual.

Estava tentando decidir qual música assobiar enquanto me lançasse à morte, quando meu telefone tocou. Era Shoto. Eu não estava a fim de conversar, então, deixei a chamada dele cair no vidmail e o observei gravar a mensagem. Foi breve. Ele disse que precisava ir a minha fortaleza para me dar algo. Algo que Daito havia deixado para mim em seu testamento.

Quando retornei a ligação para marcar uma reunião, percebi que Shoto estava arrasado emocionalmente. Sua voz discreta estava tomada de dor, e o tamanho de seu desespero estava claro nos traços do rosto de seu avatar. Ele parecia totalmente deprimido. Pior que eu.

Perguntei a Shoto por que o irmão dele havia feito um “testamento” para o avatar, em vez de simplesmente deixar seus bens nas mãos dele. Assim, Daito poderia simplesmente criar um novo avatar e retomar os itens que seu irmão estivesse guardando para ele. Mas Shoto me disse que o irmão não criaria um novo avatar. Nem agora, nem nunca. Quando perguntei por que, ele prometeu que explicaria quando me visse pessoalmente.

MAX ME AVISOU QUANDO SHOTO CHEGOU, CERCA DE UMA HORA DEPOIS. PERMITI que a nave dele entrasse no espaço aéreo de Falco e pedi a ele para estacionar em meu hangar.

A nave de Shoto era um grande arrastão interplanetário chamado Kurosawa, inspirado na nave Bebop da clássica série de anime *Cowboy Bebop*. Daito e Shoto o utilizavam como a base móvel de operações desde que eu os conheci. A nave era tão grande que mal passava pelos portões do hangar.

Eu estava na pista esperando para recepcionar Shoto quando ele surgiu de Kurosawa. Usava roupas pretas de luto, e seu rosto expressava o mesmo desconsolo que eu vira quando falamos ao telefone.

– Parzival-san – ele disse, fazendo uma reverência.

– Shoto-san. – Retribuí a reverência com respeito e então estendi a mão, um gesto que ele reconheceu da época em que fizemos a missão juntos. Sorrindo, ele estendeu a mão e tocou a minha. Mas logo a expressão triste voltou. Era a primeira vez que eu via Shoto desde a missão que concluímos juntos em Tokusatsu (sem contar as vezes em que vi aqueles comerciais do “Daisho Energy Drink” que ele e o irmão protagonizaram), e seu avatar parecia alguns centímetros mais alto do que eu me lembrava.

Eu o levei para uma das “salas de estar” de minha fortaleza raramente utilizadas, uma recriação da sala de estar de *Caras & Caretas*. Shoto reconheceu a decoração e balançou a cabeça, aprovando. E então, ignorando os móveis, ele se sentou no centro da sala. Sentou-se no estilo *seiza*, dobrando as pernas sob as coxas. Fiz a mesma coisa, posicionando-me de modo que nossos avatares ficassem de frente um para o outro. Ficamos em silêncio por um tempo. Quando Shoto finalmente estava pronto para falar, ficou olhando para o chão.

– Os Seis mataram meu irmão ontem à noite – ele disse, quase sussurrando.

Num primeiro momento, eu estava surpreso demais para falar. – Está dizendo que eles mataram o avatar dele? – perguntei, apesar de já saber que o sentido daquela frase era outro.

Shoto balançou a cabeça. – Não, eles entraram no apartamento dele, tiraram-no de sua cadeira háptica e o jogaram da janela. Ele morava no 43º andar.

Shoto abriu uma janela do browser a nosso lado. Ali, havia uma matéria de um noticiário japonês. Eu o toquei com o dedo indicador e o software Mandarax traduziu o texto para o inglês. A manchete era OUTRO SUICÍDIO. O texto breve dizia que um jovem, Toshiro Yoshiaki, de 22 anos, havia se suicidado jogando-se da janela de seu apartamento, localizado no 43º andar de um prédio que antigamente era um hotel em Shinjuku, Tóquio, onde ele vivia sozinho. Vi a foto dos registros escolares de Toshiro ao lado do artigo. Ele era um jovem japonês com cabelos compridos e despenteados e pele cheia de marcas. Não se parecia em nada com seu avatar do OASIS.

Quando Shoto notou que eu havia acabado de ler, fechou a janela. Hesitei por um momento antes de perguntar:

– Tem certeza de que ele não cometeu suicídio? Porque o avatar dele foi morto?

– Não – Shoto respondeu. – Daito não cometeu *seppuku*. Tenho certeza disso. Os Seis invadiram o apartamento dele enquanto estávamos num combate com eles em Frobozz. Foi assim que eles conseguiram derrotar o avatar dele. Matando-o na vida real.

– Sinto muito, Shoto. – Eu não sabia mais o que dizer. Sabia que ele estava dizendo a verdade.

– Meu nome verdadeiro é Akihide – ele disse. – Quero que você saiba meu nome verdadeiro.

Eu sorri e então fiz uma reverência, encostando a testa no chão brevemente. – Agradeço por confiar em mim a ponto de me dizer seu nome verdadeiro – eu disse. – Meu nome verdadeiro é Wade. – Eu já não via sentido em manter segredo.

– Obrigado, Wade – Shoto disse, retribuindo a reverência.

– De nada, Akihide.

Ele ficou em silêncio por um momento; então, pigarreou e começou a falar sobre Daito. As palavras saíram livremente. Era óbvio que ele precisava conversar com alguém a respeito do ocorrido. A respeito do que havia perdido.

– O nome verdadeiro de Daito era Toshiro Yoshiaki. Eu só soube disso ontem à noite, quando vi o noticiário.

– Mas... Eu pensei que vocês fossem irmãos. – Eu pensava que Daito e Shoto viviam juntos. Que dividiam um apartamento ou coisa assim.

– Meu relacionamento com Daito é difícil de explicar. – Ele parou para pigarrear. – Não éramos irmãos. Não na vida real. Só no OASIS. Entendeu? Nós nos conhecíamos apenas on-line. Nunca o conheci pessoalmente. – Lentamente, ele olhou para mim, para ver se eu o estava julgando.

Estiquei a mão e a coloquei sobre seu ombro. – Pode acreditar, Shoto. Eu compreendo. Aech e Art3mis são meus dois

melhores amigos e eu também nunca os encontrei na vida real. Na verdade, *você* também é um de meus amigos mais próximos.

Ele abaixou a cabeça. – Obrigado. – Pela sua voz, percebi que ele estava chorando.

– Somos caça-ovos – eu disse, tentando preencher aquele silêncio esquisito. – Nós vivemos aqui, dentro do OASIS. Para nós, essa é a única realidade que faz sentido.

Akihide assentiu. Alguns momentos depois, ele continuou falando.

Ele me contou como ele e Toshiro tinham se conhecido, seis anos antes, quando os dois se inscreveram num grupo de apoio do OASIS para *hikikomori*, pessoas jovens que tinham se isolado da sociedade, decidindo viver em isolamento total. Os *hikikomori* se trancavam em uma sala, liam mangá e navegavam pelo OASIS o dia todo, dependendo de suas famílias para lhes levar alimentos. Havia *hikikomori* no Japão desde antes da virada do século, mas o número deles havia aumentado astronomicamente desde que a caça ao Easter Egg de Halliday começou. Milhões de jovens rapazes e moças de todo o país tinham se fechado para o mundo. Às vezes, os japoneses chamavam esses jovens de “milhões de desaparecidos”.

Akihide e Toshiro se tornaram melhores amigos e passavam quase todos os dias juntos no OASIS. Quando a caça pelo Easter Egg de Halliday começou, eles imediatamente decidiram unir forças e procurar por ele juntos. Eles formavam uma equipe perfeita, porque Toshiro era excelente nos videogames, enquanto Akihide, bem mais jovem, conhecia bem sobre a cultura pop norte-americana. A avó de Akihide havia estudado nos Estados Unidos e seus pais tinham nascido lá, por isso Akihide foi criado assistindo a filmes e programas norte-americanos, e havia crescido falando inglês e japonês igualmente bem.

O amor que Akihide e Toshiro dividiam por filmes de samurai serviu de inspiração para os nomes dos avatares deles, e também para a aparência. Shoto e Daito se tornaram tão próximos que eram como irmãos, por isso, quando criaram suas identidades de caça-ovos, decidiram que, a partir daquele momento, seriam irmãos no OASIS.

Quando Shoto e Daito passaram pelo Primeiro Portão e se tornaram famosos, concederam diversas entrevistas à imprensa. Mantiveram a identidade em segredo, mas revelaram ser japoneses, o que fez deles celebridades instantâneas no Japão. Eles começaram a assinar produtos japoneses e tinham um desenho numa série de TV com base em suas explorações. No ápice da fama, Shoto sugeriu a Daito que talvez já estivesse na hora de eles se encontrarem pessoalmente. Daito ficou enfurecido e parou de conversar com Shoto por vários dias. Depois disso, Shoto nunca mais sugeriu aquilo.

Shoto, depois, explicou-me como o avatar de Daito havia morrido. Os dois estavam a bordo do Kurosawa, navegando entre os planetas do Setor Sete, quando o Placar informou a eles que Aech havia conseguido a Chave de Jade. Quando isso aconteceu, eles concluíram que os Seis usariam o Dispositivo de Localização de Fyndoro para determinar a localização exata de Aech e suas naves logo seguiriam aonde quer que ele estivesse.

Preparando-se para isso, Daito e Shoto passaram as últimas semanas plantando equipamentos microscópicos de rastreamento na fuselagem de todas as naves dos Seis que conseguiram encontrar. Utilizando esses dispositivos, eles conseguiram seguir as naves quando elas mudaram de rota de repente e seguiram para Frobozz.

Assim que Shoto e Daito descobriram que Frobozz era o destino dos Seis, conseguiram decifrar o sentido do Quarteto. E quando chegaram a Frobozz, apenas alguns minutos depois, já sabiam o que precisavam fazer para obter a Chave de Jade.

Eles pousaram o Kurosawa perto de uma cópia da casa branca que ainda estava abandonada. Shoto correu para dentro para pegar os 19 tesouros e a chave, enquanto Daito permaneceu do lado de fora montando guarda. Shoto agiu rapidamente e só faltavam dois tesouros para reunir quando Daito informou a ele por meio de comlink que as naves dos Seis se aproximavam de onde eles estavam. Ele pediu para o irmão se apressar e prometeu segurar o inimigo até Shoto pegar a Chave de Jade. Nenhum dos dois sabia se teriam outra chance para pegar.

Enquanto Shoto se esforçava para pegar os dois últimos tesouros e colocá-los na estante de troféus, ele ativou uma das câmeras externas do Kurosawa e a usou para gravar um vídeo curto do confronto de Daito com os Seis que se aproximavam. Shoto abriu uma janela e mostrou o vídeo a mim. Mas ele não assistiu. Obviamente não tinha vontade nenhuma de ver aquilo de novo.

No vidfeed, eu vi Daito sozinho no campo ao lado da casa branca. Uma pequena frota de seis naves estava descendo do céu e começou a lançar seus canhões a laser assim que estavam dentro do alcance. Uma chuva de raios vermelhos começou a cair ao redor de Daito. Atrás dele, a distância, vi mais naves de Seis aterrissando, e de cada uma delas saíam esquadrões de tropas de solo fortemente armados. Daito estava cercado.

Obviamente, os Seis tinham visto o Kurosawa enquanto desciam à superfície do planeta e decidiram que matar os dois samurais era o mais importante naquele momento.

Daito não hesitou em usar a carta que mantinha na manga. Pegou a Cápsula Beta, segurou-a na mão direita e a ativou. Seu avatar logo se transformou no Ultraman, um super-herói alienígena vermelho e prata, de olhos vermelhos brilhantes. Quando isso aconteceu, ele ganhou uma altura de 4.754 metros.

As forças de solo dos Seis que se aproximaram ficaram paralisadas, olhando para cima, assustadas, enquanto o Ultraman

Daito derrubou duas naves do céu, destruindo-as, como uma criança gigante brincando com dois brinquedinhos de metal. Ele soltou os restos em chamas e começou a derrubar mais naves dos Seis, como quem afasta moscas inconvenientes. As máquinas que conseguiram escapar de seu ataque mortal se afastaram e o acertaram com raios laser e tiros, mas nada daquilo causava problemas a ele, graças a sua pele rígida de alienígena. Daito riu alto, e o som de sua risada ecoou ao redor. Depois, ele cruzou os braços na altura dos pulsos. Um raio de energia brilhante saiu de suas mãos, acertando meia dúzia de naves que não conseguiram sair da frente. Daito se virou e mirou o raio nas forças terrestres dos Seis ao redor dele, acabando com elas.

Daito parecia estar se divertindo imensamente. Tanto que não prestou atenção à luz de alerta no centro de seu peito, que havia começado a piscar. Era um sinal de que seus três minutos como Ultraman haviam terminado e que seu poder estava quase no fim. O limite de tempo era a principal desvantagem do Ultraman. Se Daito não desativasse a Cápsula Beta e retornasse à forma humana antes do final dos três minutos, seu avatar morreria. Mas é claro que se ele voltasse à forma humana naquele momento, no meio de um ataque assassino dos Seis, ele também seria morto instantaneamente. E Shoto nunca conseguiria chegar à nave.

Eu vi as tropas dos Seis ao redor de Daito gritando em seus comlinks, pedindo reforço, e mais naves de Seis chegavam aos montes. Daito as derrubava do céu, uma atrás da outra, com golpes perfeitos de seu raio. E a cada ataque, a luz de alerta em seu peito piscava mais rapidamente.

Então, Shoto saiu da casa branca e disse ao irmão, pelo comlink, que havia conseguido a Chave de Jade. Naquele mesmo instante, as forças terrestres dos Seis localizaram Shoto e, percebendo que ele seria um alvo muito mais fácil, começaram a direcionar os ataques ao avatar dele.

Shoto lançou-se ao Kurosawa. Quando ativou as Botas de Velocidade que estava calçando, seu avatar se tornou um borrão que quase não era visto ao correr pelo campo aberto. Enquanto Shoto corria, Daito reposicionou seu corpo gigante para dar o máximo de cobertura possível ao companheiro. Ainda lançando raios de energia, conseguiu manter os Seis afastados.

E então ouvi a voz de Daito no comlink. – *Shoto!* – ele gritou. – *Acho que tem alguém aqui. Alguém aqui dentro...*

Sua voz foi interrompida. Ao mesmo tempo, o avatar dele ficou congelado, como se tivesse se tornado uma pedra, e um ícone de logout apareceu bem em cima de sua cabeça.

Sair do OASIS no meio de um combate era a mesma coisa que cometer suicídio. Durante a sequência de logout, o avatar ficava congelado por 60 segundos, tempo durante o qual ele se tornava totalmente indefeso e suscetível a ataques. A sequência de logout ocorria dessa forma para impedir que os avatares a utilizassem como uma maneira de escapar de uma luta. Era preciso vencer um confronto ou se retirar para um local seguro para conseguir sair do sistema.

A sequência de logout de Daito havia sido feita no pior momento possível. Assim que o avatar dele ficou congelado, ele começou a receber tiros e raios laser de todas as direções. O alerta vermelho em seu peito começou a piscar cada vez mais rápido até parar, permanecendo totalmente vermelho. Quando isso aconteceu, o corpo gigante de Daito tombou e caiu. Por pouco não caiu em cima de Shoto e do Kurosawa. O corpo de seu avatar se transformou e encolheu, retomando o tamanho e a aparência de antes, assim que bateu no chão. E então começou a desaparecer totalmente, deixando de existir aos poucos. Quando o avatar de Daito sumiu por completo, deixou em seu lugar um pequeno amontoado de itens no chão – tudo que ele tinha em seu inventário, incluindo a Cápsula Beta. Ele estava morto.

Eu vi mais um borrão na tela quando Shoto correu para recolher o inventário de Daito. E então ele se virou e correu para entrar no Kurosawa. A nave decolou e partiu para a órbita, recebendo ataques o tempo todo. Eu me lembrei de minha fuga desesperada de Frobozz. Para a sorte de Shoto, seu irmão havia derrubado a maioria das naves dos Seis que estavam próximas, e os reforços ainda não tinham chegado.

Shoto conseguira alcançar a órbita e escapar mudando para a velocidade da luz. Mas foi por um triz.



O vídeo terminou e Shoto fechou a janela.

- Como você acha que os Seis descobriram onde ele morava? – perguntei.
- Não sei – Shoto respondeu. – Daito era cuidadoso. Ele sempre se protegia.
- Se eles o encontraram, podem conseguir encontrar você também – eu disse.
- Eu sei, já tomei precauções.
- Ótimo.

Shoto tirou a Cápsula Beta de seu inventário e a ergueu em minha direção. – Daito queria que você ficasse com isto.

Ergui a mão. – Não, acho que você deve ficar com ela. Pode ser que precise.

Ele balançou a cabeça. – Eu tenho todos os outros itens – ele disse. – Não preciso deste. E não quero ficar com ele também.

Era um pequeno cilindro de metal, nas cores prata e preto, com um botão de ativação vermelho na lateral. Seu tamanho e formato me fizeram lembrar dos sabres de luz que eu possuía. Mas os sabres de luz existiam aos montes. Eu mesmo tinha mais de 50 na minha coleção. Havia apenas uma Cápsula Beta, uma arma muito mais poderosa.

Ergui a cápsula com as duas mãos e fiz uma reverência. – Obrigado, Shoto-san.

– Obrigado, Parzival – ele disse, retribuindo o gesto. – Obrigado por me ouvir.

Ele ficou em pé lentamente. Sua linguagem corporal toda sinalizava derrota.

– Você não desistiu ainda, certo? – perguntei.

– Claro que não. – Ele endireitou o corpo e sorriu. – Mas encontrar o ovo deixou de ser meu objetivo. Agora, tenho minha missão. E bem mais importante.

– E qual é?

– Vingança.

Assenti. Então, eu me aproximei da parede e tirei dali uma das espadas de samurai, que ofereci de presente a Shoto. – Por favor, aceite este presente – eu disse. – Para ajudá-lo em sua nova missão.

Shoto pegou a espada e expôs alguns centímetros da lâmina decorada, retirando-a da bainha. – Uma Masamune? – ele perguntou, olhando para a lâmina, surpreso.

Assenti. – Sim. E é uma espada Vorpal +5 também.

Shoto fez a reverência de novo para mostrar sua gratidão. – *Arigato*.

Descemos de novo pelo elevador em silêncio. Um pouco antes de entrar na nave, Shoto se virou para mim. – Quanto tempo você acha que os Seis vão levar para passar pelo Terceiro Portão? – ele perguntou.

– Não sei – eu disse. – Espero que tenhamos tempo de alcançar esses rivais.

– Só termina quando acaba, certo?

Concordei.

– Só termina no fim. E ainda não terminou.

DESCOBRI MAIS TARDE NAQUELA MESMA NOITE, ALGUMAS HORAS DEPOIS DE Shoto sair de minha fortaleza.

Eu estava sentado em meu centro de comando, segurando a Chave de Jade e recitando sem parar a frase impressa na superfície: *Desembeste fazendo o teste*.

Na outra mão, eu tinha o papel-alumínio prateado. Olhei para a chave e para o papel e de novo para a chave enquanto tentava, desesperadamente, fazer a conexão entre eles. Estava fazendo aquilo havia horas, e não estava chegando a lugar algum.

Suspirei e guardei a chave e então coloquei o papel-alumínio sobre o painel de controle na minha frente. Cuidadosamente, alisei todas as dobras e rugas.

O papel-alumínio tinha um formato quadrado, com 15 centímetros de cada lado. Papel-alumínio de um lado, papel branco e comum do outro.

Abri um software de análise de imagem e fiz um escaneamento de alta resolução dos dois lados da embalagem. E então aumentei as duas imagens em meu display e analisei pedacinho por pedacinho. Não consegui encontrar nenhuma marca nem letras em parte alguma, em nenhum dos lados do papel. Eu estava comendo salgadinhos de milho naquele momento, por isso usava a voz para operar o software de análise de imagens. Eu o instruí a reduzir o zoom do escaneamento do papel e centralizar a imagem no display. Ao fazer isso, eu me lembrei de uma cena de *Blade Runner*, *O Caçador de Andróides*, na qual o personagem de Harrison Ford, Deckard, utiliza um escâner controlado por voz parecido para analisar uma fotografia.

Ergui o papel e dei mais uma olhada. Quando a luz refletiu na superfície do papel, pensei em fazer um aviãozinho com ele e jogá-lo pela sala. Isso me fez pensar em origami, que me trouxe outra lembrança de *Blade Runner*. Uma das últimas cenas do filme. E foi então que a ficha caiu.

– *O unicórnio* – sussurrei.

Assim que disse a palavra “unicórnio”, o papel começou a se dobrar sozinho, bem ali, na palma da minha mão. O pedaço quadrado de papel-alumínio se dobrou ao meio diagonalmente, criando um triângulo prateado. Ele continuou a se dobrar em triângulos menores e até em pequenos losangos, até formar uma figura de quatro pernas que tinha uma cauda, uma cabeça e, por fim, um chifre. O papel havia se dobrado até formar um unicórnio prateado de origami. Uma das imagens mais icônicas de *Blade Runner*.

Eu já estava descendo de elevador para meu hangar e gritando para que Max preparasse o Vonnegut para partir.

*Desembeste fazendo o teste*.

Agora, eu sabia exatamente a que “teste” aquela frase se referia e aonde precisava ir para realizá-lo. O unicórnio de origami havia revelado tudo para mim.



Havia nada menos que 14 referências a *Blade Runner* no texto do *Almanaque de Anorak*. Aquele tinha sido um dos dez filmes favoritos de Halliday de todos os tempos. E o filme era baseado em um romance de Philip K. Dick, um de seus autores preferidos também. Por esses motivos, eu já tinha assistido a *Blade Runner* mais de 50 vezes e memorizado todas as cenas do filme e todas as palavras dos diálogos.

Conforme o Vonnegut atravessava o hiperespaço, abri a Versão do Diretor de *Blade Runner* em uma janela do meu display e adiantei o filme para checar duas cenas em especial.

O filme, lançado em 1982, é ambientado na Los Angeles dos anos 2019, em um futuro moderno e hipertecnológico que nunca ocorreu. A história é de um cara chamado Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford. Deckard trabalha como *blade runner*, um tipo especial de detetive, que encontra e mata réplicas de seres geneticamente desenvolvidos que são quase indistinguíveis dos seres humanos de verdade. De fato, as réplicas parecem tanto com os seres humanos que a única maneira de um *blade runner* detectar um deles é testá-lo usando um dispositivo parecido com o polígrafo chamado Voight-Kampff.

*Desembeste fazendo o teste*.



As máquinas para esse teste aparecem em apenas duas cenas do filme. As duas vezes ocorrem dentro do prédio da Tyrell, uma estrutura de pirâmide dupla onde se localiza a Tyrell Corporation, a empresa que fabrica as cópias.

As recriações do prédio da Tyrell estavam entre as estruturas mais comuns no OASIS. Existiam cópias delas em centenas de planetas diferentes, espalhadas em todos os 27 setores. Isso porque o código do prédio estava incluído como um *template* integrado no software de construção WorldBuilder, do OASIS (juntamente com centenas de outras estruturas emprestadas de diversos filmes de ficção científica e séries de TV). Assim, nos últimos 25 anos, sempre que alguém utilizava o software WorldBuilder para criar um novo planeta dentro do OASIS, podia simplesmente selecionar o prédio da Tyrell de um menu e inserir uma cópia dele na simulação para ajudar a preencher o espaço de qualquer cidade ou paisagem futurista que estivesse sendo codificada. Alguns mundos tinham mais de dez cópias do prédio da Tyrell espalhadas por suas superfícies. Eu, naquele momento, estava correndo à velocidade da luz para um daqueles mundos mais próximos, um planeta com tema *ciberpunk* no Setor Vinte e Dois chamado Axrenox.

Se minhas suspeitas estivessem certas, todas as cópias do prédio da Tyrell em Axrenox tinham uma entrada escondida para o Segundo Portão, pelas máquinas Voight-Kampff localizadas ali dentro. Eu não estava com medo de encontrar os Seis, pois não haveria como eles terem bloqueado o Segundo Portão. Não com milhares de cópias do prédio da Tyrell em centenas de mundos diferentes.

Quando cheguei a Axrenox, encontrar uma cópia do prédio da Tyrell demorou apenas alguns minutos. Seria difícil não vê-la. Uma enorme estrutura em forma de pirâmide cobrindo diversos quilômetros quadrados em sua base. Ela era maior que a maioria das estruturas adjacentes.

Escolhi a primeira cópia do prédio que vi e fui diretamente nela. O dispositivo de camuflagem de minha nave já estava em funcionamento, e eu o deixei ativado quando aterrissei o Vonnegut em uma das bases de lançamento do prédio da Tyrell. Feito isso, tranquei a nave e ativei todos os seus sistemas de segurança, esperando que eles bastassem para impedir que ela fosse roubada antes do meu retorno. A mágica não funcionava ali, então eu não podia simplesmente encolher a nave e colocá-la no bolso, e deixar a nave estacionada ao ar livre em um mundo com tema *ciberpunk*, como Axrenox, era meio como pedir para ser roubado. O Vonnegut seria um alvo fácil para a primeira gangue de valentões de roupas de couro que o vissem.

Peguei um mapa do layout da planta do prédio da Tyrell e o usei para localizar um elevador que desse acesso à cobertura perto da plataforma onde eu havia aterrisado. Quando cheguei ao elevador, apertei os números do código de segurança e cruzei os dedos. Tive sorte. As portas do elevador se abriram num ruído discreto. O criador daquela parte da cidade de Axrenox não se importou em reiniciar os códigos de segurança no *template*. Considerei aquilo um bom sinal. Provavelmente eles tinham deixado todo o resto no *template* daquele modo.

Dentro do elevador, descendo para o 440º andar, eu acionei minha armadura e peguei as armas. Cinco pontos de segurança existiam entre o elevador e a sala que eu precisava adentrar. A menos que o *template* tivesse sido alterado, 50 cópias do guarda NPC da Tyrell estariam entre mim e meu destino.

O tiroteio começou assim que as portas do elevador se abriram. Tive de matar sete seguranças para poder sair do elevador e caminhar pelo corredor.

Os dez minutos seguintes foram como o ápice de um filme de John Woo. Um daqueles estrelando Chow Yun Fat, como *Fervura Máxima* ou *O Matador*. Mudei minhas duas armas para o acionamento automático e mantive os gatilhos apertados ao passar de uma sala a outra, acabando com todos os NPCs que encontrava pelo caminho. Os guardas devolviam os tiros, mas as balas batiam em minha armadura sem me afetarem. Eu nunca ficava sem munição, porque sempre que uma “rodada” era disparada, outra nova era teletransportada para o pente.

Minha conta de balas daquele mês seria muito alta.

Quando finalmente cheguei a meu destino, digitei outro código e tranquei a porta. Sabia que não tinha muito tempo. O alarme tocava em todo o prédio, e os milhares de guardas NPCs nos andares abaixo provavelmente já estavam subindo para me encontrar.

Meus passos ecoaram quando entrei na sala. Ali dentro só havia uma grande coruja em um poleiro dourado. Ela piscou para mim em silêncio enquanto eu atravessava a sala parecida com uma catedral, uma recriação perfeita do escritório do fundador da Tyrell Corporation, Eldon Tyrell. Todos os detalhes do filme tinham sido duplicados da mesma maneira. Pisos polidos de pedra. Enormes pilares de mármore. A parede ao fundo era uma janela enorme, do chão ao teto, que oferecia uma paisagem de tirar o fôlego.

Havia uma mesa de reunião comprida ao lado da janela. Em cima dela, havia uma máquina Voight-Kampff. Ela tinha o tamanho aproximado de uma maleta, com uma série de botões sem identificação na frente, perto de três pequenos monitores de dados.

Quando me aproximei e me sentei diante da máquina, ela se virou. Um braço robótico fino estendeu um dispositivo circular que parecia um escâner de retina, que parou exatamente no mesmo nível da pupila de meu olho direito. Um pequeno



fole foi construído na lateral da máquina, que começou a subir e descer, dando a impressão de que o equipamento estava respirando.

Olhei ao redor, tentando imaginar se um NPC de Harrison Ford apareceria para me fazer algumas das perguntas que ele fazia a Sean Young no filme. Eu havia memorizado todas as respostas, só por precaução. Mas esperei alguns segundos e nada aconteceu. O fole da máquina continuou subindo e descendo. A distância, o alarme de segurança continuava disparado.

Peguei a Chave de Jade. Quando a peguei, um painel se abriu na superfície da máquina Voight-Kampff, revelando uma fechadura. Rapidamente inseri a Chave de Jade e a girei. A máquina e a chave desapareceram e, no lugar delas, o Segundo Portão surgiu. Era um portal parecido com uma porta em cima de uma mesa polida de reunião. Suas bordas brilhavam da mesma cor de jade leitosa que a chave e, como no Primeiro Portão, parecia levar para um amplo campo de estrelas.

Subi na mesa e pulei para dentro.



Fiquei na parte de dentro, logo depois da entrada, de uma pista de boliche aparentemente velha com uma decoração da era *disco*. O carpete era uma mistura de ondas verdes e marrons, e as cadeiras de plástico tinham um tom laranja desbotado. As pistas estavam todas vazias e escuras. O local estava deserto.

Não havia nenhum NPC no balcão da recepção nem no da lanchonete. Eu não sabia onde estava até ver as palavras BOLICHE MIDDLETOWN em letras enormes na parede acima das pistas.

A princípio, o único som que ouvi foi o ronco baixo das luzes fluorescentes acima. Mas então notei uma série de sons eletrônicos abafados à minha esquerda. Olhei naquela direção e vi uma sala escura um pouco depois da lanchonete. Acima da entrada, que lembrava a entrada de uma caverna, havia um placar luminoso. Onze letras vermelhas formavam as palavras SALA DE JOGOS.

Senti uma onda forte de vento, e o ronco do que parecia um furacão passando pela pista. Meus pés começaram a escorregar pelo carpete e percebi que meu avatar estava sendo puxado em direção à sala de jogos, como se um buraco negro tivesse sido aberto em algum lugar ali. Enquanto o vácuo me levava pela entrada da sala de jogo, vi uma dúzia de videogames ali dentro, todos de meados dos anos 1980. Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV. Mas percebi que meu avatar estava sendo arrastado na direção de um jogo específico que ficava separado dos outros, no fundo da sala.

Black Tiger, Capcom, 1987.

Um redemoinho se abriu no centro do monitor do jogo e ele estava puxando pedaços de lixo, copos de papel, sapatos de boliche – tudo que estava ali, inclusive eu. Quando meu avatar se aproximou dele, num reflexo estiquei o braço e segurei um joystick de uma máquina Time Pilot. Meus pés foram erguidos do chão imediatamente enquanto o redemoinho continuava a puxar meu avatar para ele.

Naquele momento, eu já sorria de ansiedade. Estava preparado para me parabenizar, porque eu havia vencido o Black Tiger muito tempo antes, durante o primeiro ano da Caça.

Nos anos que antecederam sua morte, quando Halliday vivia recluso, a única postagem em seu site era uma breve animação em *loop*. Mostrava o avatar dele, Anorak, dentro da biblioteca de seu castelo, misturando poções e lendo livros de feitiços. Aquela animação havia se repetido constantemente por mais de uma década, até finalmente ser substituída pelo Placar na manhã da morte de Halliday. Naquela animação, na parede atrás de Anorak, era possível ver um quadro grande de um dragão preto.

Os caça-ovos haviam dominado diversos tópicos de fóruns, falando sobre o sentido do quadro, a respeito do que o dragão preto significava, se é que significava alguma coisa. Mas eu sempre tive certeza de seu sentido.

Num dos primeiros textos no *Almanaque de Anorak*, Halliday escreveu que sempre que seus pais começavam a gritar um com o outro, ele saía de casa e ia com sua bicicleta até a pista de boliche da região para jogar o Black Tiger, porque aquele era um jogo que ele conseguia fechar com apenas 25 cents. AA 23:234: “Por 25 cents, o Black Tiger me deixa escapar de minha droga de vida por três maravilhosas horas. Um negócio muito bom”.

O Black Tiger foi lançado no Japão com seu título original *Burakku Doragon*. Dragão Negro. O jogo havia recebido um nome para o lançamento nos Estados Unidos. Eu havia deduzido que o quadro do dragão negro na parede do escritório de Anorak tinha sido uma dica de que o Burakku Doragon desempenharia um papel essencial na Caça. Assim, passei a estudar o jogo até chegar ao final com apenas uma moeda, como Halliday. Depois disso, continuei jogando a cada poucos meses, só para não enferrujar.

E agora parecia que minha inteligência e minha disciplina seriam recompensadas.

Só consegui segurar o joystick do Time Pilot por alguns segundos. Depois disso, minha mão escorregou e meu avatar foi sugado diretamente para dentro do monitor do Black Tiger.

Tudo ficou escuro por um momento. E então me vi em um ambiente surreal.

Estava dentro de um corredor estreito de masmorra. À minha esquerda, havia uma parede alta de pedra cinza, com um crânio de dragão ali. A parede era extremamente alta, desaparecendo nas sombras acima. Não consegui ver o teto. O chão da masmorra era formado por plataformas circulares flutuantes de lado a lado em uma fila comprida que se estendia escuridão adentro. À minha direita, além das plataformas, não havia nada – apenas um espaço sem fim, preto e vazio.

Eu me virei, mas não havia saída atrás de mim. Apenas mais uma parede alta de pedra, estendendo-se na escuridão infinita acima. Olhei para o corpo do meu avatar. Agora, eu estava exatamente como o guerreiro bárbaro, musculoso e seminu, do Black Tiger, usando uma tanga e uma proteção de cabeça com chifres. Meu braço direito desapareceu em uma estranha manopla de metal, da qual pendia uma corrente retrátil comprida com uma bola de espinhos de metal na ponta. Havia três adagas em minha mão. Quando eu as soltei na escuridão de meu lado direito, mais três adagas idênticas apareceram imediatamente em minha mão. Quando tentei pular, descobri que conseguia saltar 90 metros para cima e pousar em pé com a graça de um gato.

Agora eu compreendia. Estava prestes a jogar Black Tiger, que legal. Mas não seria o jogo de plataforma bidimensional de 50 anos atrás que eu dominava. Ali estava eu, dentro de uma versão nova, imersiva e tridimensional do jogo que Halliday havia criado.

Meu conhecimento a respeito da mecânica do jogo, assim como dos níveis e dos inimigos me seria útil, mas o jogo seria totalmente diferente e exigiria um conjunto bem distinto de habilidades.

O Primeiro Portão havia me colocado dentro de um dos filmes favoritos de Halliday e agora o Segundo Portão havia me colocado dentro de um de seus videogames preferidos. Enquanto pensava nas implicações daquele padrão, uma mensagem começou a piscar em meu display: VÁ!

Olhei ao redor. Uma seta presa na parede de pedra à minha esquerda apontava para a frente. Alonguei os braços e as pernas, estalei os dedos e respirei fundo. E então, preparando minhas armas, corri, saltando de plataforma a plataforma para enfrentar o primeiro dos meus adversários.



Halliday havia recriado com fidelidade todos os detalhes da masmorra do oitavo nível do Black Tiger.

Comecei mal e perdi uma vida antes de passar pelo primeiro confronto. Mas então comecei a me acostumar com o jogo em três dimensões (e estando dentro do jogo). Por fim, desenvolvi um ritmo. Fui para a frente, saltando de plataforma a plataforma, atacando no meio do ar, desviando-me de monstros, esqueletos, cobras, múmias, minotauros e, sim, ninjas. A cada inimigo derrotado, aparecia uma pilha de “moedas Zenny”, que eu podia usar para comprar armadura, armas e poções de um dos sábios barbudos espalhados em cada nível. (Esses “sábios” aparentemente acreditavam que montar uma pequena loja no meio de uma masmorra repleta de monstros era uma boa ideia.)

Não havia intervalos e de nenhuma maneira eu podia pausar o jogo. Depois de entrar pelo portão, simplesmente não tinha como parar e sair. O sistema não permitia. Mesmo retirando o visor, continuaria logado. A única maneira de sair de um portão era passando por ele. Ou morrendo.

Consegui passar por todos os oito níveis do jogo em menos de três horas. O mais perto que cheguei da morte foi durante uma batalha com o último inimigo, o Dragão Negro que, claro, era exatamente como aquele do quadro no escritório de Anorak. Eu já havia usado todas as minhas vidas extras e minha barra de vitalidade estava quase no zero, mas consegui continuar e me manter afastado do bafo de fogo do dragão, enquanto lentamente ia diminuindo seu medidor de vida com um ataque constante de adagas lançadas. Quando dei o último golpe, o dragão virou poeira digital na minha frente.

Suspirei longamente, exausto e aliviado.

E então, sem nenhuma transição, voltei para a sala de jogos da pista de boliche, diante do jogo Black Tiger. Diante de mim, no monitor do jogo, o bárbaro fazia uma pose heroica. E o seguinte texto apareceu abaixo dele:

VOCÊ DEVOLVEU A PAZ E A PROSPERIDADE A NOSSO PAÍS.  
OBRIGADO, BLACK TIGER!

## PARABÉNS POR SUA FORÇA E SABEDORIA!

E então algo esquisito aconteceu – algo que nunca acontecia quando eu fechava o jogo original. Um dos “sábios” da masmorra apareceu na tela, com um balão de diálogo no qual se lia: “Parabéns. Devo muito a você. Por favor, aceite um robô gigante como recompensa”.

Uma fila comprida de ícones de robôs apareceu abaixo do sábio, ocupando a tela horizontalmente. Ao mover o joystick para a esquerda ou para a direita, descobri que podia escolher entre mais de cem “robôs gigantes” diferentes. Quando um desses robôs era destacado, uma lista detalhada de suas estatísticas e armas aparecia na tela ao lado dele.

Havia diversos robôs que eu não reconhecia, mas a maioria era familiar. Vi o Gigantor, o Tranzor Z, o Gigante de Ferro, Jet Jaguar, o Robô Gigante com cabeça de esfinge, a linha inteira dos Guerreiros de Shogun e muitos personagens que figuravam nas séries de anime *Macross* e *Gundam*. Onze daqueles ícones estavam acinzentados e tinham um “X” vermelho sobre eles, e esses não podiam ser identificados nem selecionados. Imaginei que eles deviam ser os escolhidos por Sorrento e os outros Seis que tinham passado por aquele portão antes de mim.

Parecia mesmo que eu estava prestes a receber uma recriação funcional de qualquer robô que eu escolhesse, por isso analisei minhas opções com cuidado, procurando aquele que eu acreditava ser o mais poderoso e armado. Mas paralisei ao ver o Leopardon, o robô gigante usado por Supaidaman, a encarnação do Homem Aranha que era transmitida na televisão japonesa no final dos anos 1970. Eu descobrira sobre a existência de Supaidaman durante minha pesquisa e me tornei um tanto obcecado pelo programa. Então, eu não me importava se o Leopardon era ou não o robô mais forte disponível. Eu tinha de possuí-lo, independentemente do que acontecesse.

Destaquei o ícone dele e toquei o botão ACIONAR. Uma réplica de 30 centímetros do Leopardon apareceu em cima da máquina do Black Tiger. Eu a peguei e coloquei em meu inventário. Não havia orientações, e o campo da descrição do item estava em branco. Pensei que deveria examiná-lo depois, quando voltasse para minha fortaleza.

Enquanto isso, no monitor do Black Tiger os créditos finais começaram a subir sobre uma imagem do herói bárbaro do jogo sentado em um trono com uma princesa esguia a seu lado. Respeitosamente, li os nomes de todos os programadores. Eram todos japoneses, exceto o nome da última linha, na qual se lia: OASIS POR J. D. HALLIDAY.

Quando os créditos acabaram, o monitor ficou escuro por um momento. E então um símbolo lentamente apareceu no centro da tela: um círculo vermelho brilhante com uma estrela de cinco pontas dentro. As pontas da estrela se estendiam além da parte de fora do círculo. Um segundo depois, uma imagem da Chave de Cristal apareceu, girando lentamente no meio de uma estrela vermelha brilhante.

Senti uma onda de adrenalina, porque reconheci o símbolo da estrela vermelha, e eu sabia aonde ela ia me levar.

Salvei muitas cópias daquela imagem, só para garantir. Um momento depois, o monitor ficou escuro e o gabinete do Black Tiger derreteu e se transformou em um portal em forma de porta com beiradas brilhantes cor de jade. A saída.

Dei um grito triunfante e passei por ela.

QUANDO SAÍ PELO PORTÃO, MEU AVATAR REAPARECEU DENTRO DO ESCRITÓRIO da Tyrell. A máquina Voight-Kampff havia reaparecido em seu local original, em cima da mesa ao meu lado. Conferi a hora. Mais de três horas tinham passado desde que eu havia entrado pelo portão. A sala estava vazia, exceto pela coruja, e os alarmes não estavam mais tocando. Os guardas NPCs deveriam ter entrado e vasculhado o local enquanto eu ainda estava dentro do portão, porque não pareciam mais estar a minha procura. A barra estava limpa.

Voltei para o elevador e subi na plataforma de lançamento sem incidente. E graças ao Crom, o Vonnegut ainda estava parado onde eu o havia deixado, com seu dispositivo de camuflagem ainda funcionando. Corri para dentro e deixei Axrenox, adotando a velocidade da luz ao entrar em órbita.

Quando o Vonnegut passou pelo hiperespaço, eu me direcionei ao portão estelar mais próximo e abri uma das imagens que eu havia gravado do símbolo da estrela vermelha. Então abri meu diário do Graal e acessei a subpasta dedicada à lendária banda de rock canadense Rush.

O Rush era a banda favorita de Halliday, desde a adolescência. Certa vez, ele revelou em uma entrevista que havia codificado cada um de seus videogames (incluindo o OASIS) enquanto ouvia apenas os álbuns do Rush. Ele geralmente se referia aos três membros da banda – Neil Peart, Alex Lifeson e Geddy Lee – como a “Santíssima Trindade” ou “os Deuses do Norte”.

Em meu diário do Graal, eu tinha todas as canções, álbuns, material pirata e vídeos de música que já tinham sido feitos. Eu tinha cópias de alta resolução dos encartes e da arte de cada álbum. Todas as gravações de shows do Rush que existiam. Todas as entrevistas de rádio e televisão que a banda já havia concedido. Biografias não autorizadas de cada membro do grupo, juntamente com cópias de seus projetos paralelos e trabalhos solo. Abri a discografia da banda e escolhi o álbum que procurava: *2112*, o álbum clássico com conceito de ficção científica. Uma imagem de alta resolução da capa do álbum apareceu em meu display. O nome da banda e o título do álbum estavam impressos sobre um campo de estrelas, e abaixo dele, aparecendo na superfície refletida de um lago, estava o símbolo que eu havia visto no monitor do jogo Black Tiger: uma estrela vermelha de cinco pontas fechada dentro de um círculo.

Quando coloquei a capa do álbum lado a lado com a imagem da tela do jogo, os dois símbolos combinaram perfeitamente.

A música título do *2112* é uma canção épica de sete partes, com mais de 20 minutos de duração. Conta a história de um rebelde anônimo que vive no ano 2112, uma época em que a criatividade e a autoexpressão foram proibidas. A estrela vermelha na capa do álbum era o símbolo da Federação Solar, a sociedade interestelar opressiva na história. A Federação Solar era controlada por um grupo de “sacerdotes” descrito na Parte II da música, intitulada “The Temples of Syrinx”. A letra me mostrou exatamente onde a Chave de Cristal estava escondida:

*Somos os Sacerdotes dos Templos de Syrinx*

*Nossos grandes computadores tomam os corredores santificados*

*Somos os Sacerdotes dos Templos de Syrinx*

*Todos os dons da vida dentro de nossas muralhas são guardados*

Havia um planeta no Setor Vinte e Um chamado Syrinx. Era para lá que eu estava indo.

O atlas do OASIS descrevia Syrinx como “um mundo ermo com terreno rochoso e nenhum habitante NPC”. Quando acessei o colofão do planeta, vi que o autor de Syrinx era “anônimo”. Mas eu sabia que ele devia ter sido codificado por Halliday, porque seu design combinava com o mundo descrito no encarte do *2112*.

O *2112* foi lançado originalmente em 1976, quando a maior parte das músicas era vendida em discos de vinil de 12 polegadas. Os discos vinham em capas de papelão com uma arte e uma relação de músicas impressas. Algumas capas de discos se abriam como um livro e incluíam mais arte e encarte dentro, juntamente com as letras e informações a respeito da banda. Quando abri uma imagem da capa do álbum original, percebi uma segunda imagem do símbolo da estrela vermelha do lado de dentro. Aquela mostrava um homem nu diante da estrela, covarde, com as mãos erguidas, com medo.

Do outro lado da capa estavam as letras impressas de todas as sete partes da canção *2112*. As letras em cada seção eram precedidas por um parágrafo de prosa que aumentava a narrativa das letras. Os trechos eram ditos do ponto de vista do protagonista anônimo do *2112*.

O texto a seguir precedia as letras da Parte I:

*Eu fico acordado, olhando para a escuridão de Megadon. Cidade e céu se tornam um, unindo-se em um único avião, um mar vasto de cinza ininterrupto. As Luas Gêmeas, como dois orbes pálidos ao atravessarem o céu de aço.*

Quando minha nave chegou a Syrinx, vi as luas gêmeas By-Tor e Snow Dog que orbitavam o planeta. O nome delas havia sido tirado de outra canção clássica do Rush. E lá embaixo, na superfície sombria do planeta, havia exatamente 1.024 cópias de Megadon, a cidade coberta descrita no encarte. Era o dobro do número de cópias de Zork que existiam em Frobozz, por isso eu sabia que os Seis não teriam como cercar todas elas.

Com o dispositivo de camuflagem ligado, escolhi a cópia mais próxima da cidade e aterrissei o Vonnegut perto da muralha de seu domo, analisando a meu redor para detectar a presença de outras naves.

Megadon ficava no topo de um platô rochoso, à beira de um abismo imenso. A cidade parecia em ruínas. Seu enorme domo transparente tinha rachaduras e dava a impressão de que podia desabar a qualquer momento. Consegui entrar na cidade enfiando-me por uma das maiores frestas, na base do domo.

A cidade de Megadon me fazia lembrar da capa de um livro de ficção científica dos anos 1950, na qual se via as ruínas de uma civilização que já tinha sido tecnologicamente muito avançada. No centro da cidade, encontrei um templo alto em forma de obelisco, com muralhas cinza nas quais o vento batia. Uma enorme estrela vermelha da Federação Solar ficava acima da entrada.

Eu estava diante do Templo de Syrinx.

O local não estava coberto por um campo de força nem cercado pelos Seis. Não havia viva alma ali.

Peguei minhas armas e entrei no templo.

Ali dentro, supercomputadores enormes em forma de obelisco se alinhavam em filas compridas, preenchendo o templo que parecia uma catedral. Passei por essas fileiras, ouvindo o zunido profundo das máquinas, até finalmente chegar ao centro do templo.

Lá, encontrei um altar de pedra elevado com a estrela vermelha de cinco pontas em sua superfície. Ao subir no altar, o zunido dos computadores parou e a câmara ficou em silêncio.

Parecia que eu tinha de colocar algo no altar, uma oferenda ao Templo de Syrinx. Mas que tipo de oferenda?

O robô Leopardon de 30 centímetros que eu havia recebido após completar o Segundo Portão não parecia servir. Tentei colocá-lo sobre o altar mesmo assim e nada aconteceu. Devolvi o robô ao meu inventário e fiquei ali por um minuto, pensando. Então me lembrei de algo mais no encarte do 2112. Eu o abri e analisei as letras. Ali estava a minha resposta, no texto que precedia a Parte III – “Descoberta”:

*Atrás de minha amada queda d’água, na salinha que estava escondida sob a caverna, eu a encontrei. Tirei a poeira dos anos e a peguei, segurando-a com reverência. Não fazia ideia do que podia ser, mas era linda. Apreendi a passar os dedos pelos fios e a girar as chaves para fazer com que assumissem sons diferentes. Ao tocar nos fios com a outra mão, produzi meus primeiros sons harmoniosos, e logo, minha própria música!*

Encontrei a queda d’água perto da beirada sul da cidade, dentro da muralha curva do domo atmosférico. Assim que a encontrei, ativei minhas botas a jato e sobrevoei o rio espumante abaixo das quedas, passando pela queda d’água em si. Meu macacão háptico fez o melhor que pôde para simular a sensação de água corrente sobre meu corpo, mas mais parecia alguém batendo em minha cabeça, ombros e costas com um monte de ripas. Quando atravessasse as quedas de água para o outro lado, encontrei a entrada de uma caverna e entrei. A caverna se estreitou em um túnel comprido, que dava em uma sala pequena e cavernosa.

Vasculhei a sala e descobri que uma das estalagmites protuberantes do chão estava levemente gasta na ponta. Peguei a estalagmite e a puxei em minha direção, mas ela não saiu. Tentei puxar e ela cedeu, curvando-se como se estivesse em uma dobradiça escondida, como uma alavanca. Ouvi o barulho de pedras atrás de mim e, quando me virei, vi um alçapão se abrindo no chão. Um buraco também havia se aberto no alto da caverna, permitindo a passagem de um feixe de luz forte para dentro de uma minúscula câmara escondida abaixo.

Tirei um item de meu inventário e uma varinha que conseguia detectar armadilhas escondidas, mágicas ou não. Eu a utilizei para ter certeza de que a área estava vazia e então pulei pelo alçapão e aterrissei no chão de terra da câmara escondida. Era uma sala pequena em forma de cubo com uma pedra grande contra a parede, ao norte. Presa na pedra, pelo braço, havia uma guitarra. Eu reconheci o design de uma gravação de um show do 2112 que eu havia assistido durante o trajeto para aquele lugar. Era uma Gibson Les Paul de 1974, a mesma guitarra usada por Alex Lifeson durante a turnê do 2112.

Sorri ao ver a imagem arturiana absurda da guitarra na pedra. Assim como todos os caça-ovos, eu já tinha assistido ao filme *Excalibur*, de John Boorman, muitas vezes, então ficou óbvio o que eu deveria fazer em seguida. Segurei a guitarra pelo braço com a mão direita e puxei. A guitarra saiu da pedra com um *xiiiing* metálico e prolongado.

Segurando a guitarra acima da cabeça, o som metálico se tornou um acorde forte que ecoou pela caverna. Olhei para a guitarra, prestes a ativar minhas botas a jato de novo, para voltar pelo alçapão e sair da caverna. Mas algo me ocorreu e paralisei.

James Halliday havia feito aulas de guitarra no ensino médio por alguns anos. Isso foi o que me inspirou a aprender a tocar. Eu nunca havia segurado uma guitarra de verdade, mas com uma peça virtual eu arrebatava.

Procurei em meu inventário e encontrei uma palheta. Em seguida, abri meu diário do Graal e peguei a folha de cifras do 2112, e também a tablatura da canção “Discovery”, que descreve a descoberta da guitarra feita pelo herói em uma caverna escondida atrás de uma queda d’água. Quando comecei a tocar, o som da guitarra refletiu nas paredes da câmara e ecoou pela caverna, apesar da ausência de eletricidade ou de amplificadores.

Quando terminei de tocar a primeira parte de “Discovery”, uma mensagem apareceu por pouco tempo, entalhada na rocha da qual tirei a guitarra.

*O primeiro era de metal vermelho  
O segundo, de pedra em tom esverdeado  
O terceiro é o cristal mais claro  
E sozinho não poderá ser destrancado*

Poucos segundos depois, as palavras começaram a desaparecer, sumindo da pedra com o ressoar da última nota que eu havia tocado na guitarra. Rapidamente salvei uma imagem do enigma, já tentando entender o sentido. Falava sobre o Terceiro Portão, claro. E que ele “sozinho, não poderia ser destrancado”.

Será que os Seis tinham tocado a canção e descoberto a mensagem? Eu duvidava muito. Eles teriam puxado a guitarra da rocha e imediatamente a levado de volta ao templo.

Nesse caso, eles provavelmente não sabiam que havia um tipo de truque para destrancar o Terceiro Portão. E isso explicaria por que ainda não tinham chegado ao ovo.



Voltei ao templo e coloquei a guitarra sobre o altar. Com isso, os enormes computadores a meu redor começaram a emitir uma cacofonia de som, como uma grande orquestra começando a tocar. O barulho aumentou a ponto de se tornar ensurdecedor antes de parar de repente. Então, surgiu um raio de luz no altar e a guitarra se transformou na Chave de Cristal.

Quando estendi o braço e peguei a chave, um acorde soou e minha pontuação no Placar aumentou 25 mil pontos. Somados aos 200 mil pontos que eu havia recebido ao passar pelo Segundo Portão, isso me rendia o total de 353 mil pontos; mil a mais que Sorrento. Eu estava de novo no primeiro lugar.

Mas sabia que não era hora de comemorar. Rapidamente verifiquei a Chave de Cristal, inclinando-a para analisar sua superfície brilhante e facetada. Não vi nenhuma palavra gravada ali, mas encontrei um pequeno monograma gravado no centro da base da chave, uma única letra caligráfica “A” que reconheci imediatamente.

Aquela mesma letra “A” aparecia no quadro de símbolos de caracteres na primeira folha de caracteres de Halliday do Dungeons & Dragons. Aquele mesmo monograma também aparecia nos roupões de seu famoso avatar no OASIS, Anorak. E eu sabia que aquela mesma letra emblemática adornava os portões de entrada do Castelo Anorak, a fortaleza de seu avatar.

Nos primeiros anos da Caça, os caça-ovos lotavam, como insetos famintos, qualquer local do OASIS que parecesse um local possível do esconderijo das três chaves, especialmente planetas que tivessem sido codificados por Halliday. O principal deles era o planeta Chthonia, uma recriação complexa do mundo fantástico que Halliday havia criado para a campanha de Dungeons & Dragons, desenvolvida por ele no ensino médio, e também o ambiente de muitos de seus primeiros videogames. Chthonia havia se tornado a Meca dos caça-ovos. Como todo mundo, eu me senti obrigado a fazer uma peregrinação por lá, para visitar o Castelo Anorak. Mas o castelo era impregnável, desde sempre. Nenhum avatar, além de Anorak, havia conseguido entrar.

Mas eu sabia que devia existir uma maneira de entrar no Castelo Anorak. Porque o Terceiro Portão estava escondido em algum lugar ali dentro.





Quando voltei para minha nave, parti e estabeleci uma rota para Chthonia no Setor Dez. E então comecei a analisar os boletins, com a intenção de conferir o frenesi da imprensa com meu retorno ao primeiro lugar. Mas minha pontuação não era a notícia principal. Não. A grande notícia daquela tarde era de que o local do esconderijo do Easter Egg de Halliday havia sido, finalmente, revelado ao mundo. O âncora dizia que o local ficava em algum ponto do planeta Chthonia, dentro do Castelo Anorak. Sabiam disso porque o exército todo dos Seis estava acampado ao redor do castelo.

Eles haviam chegado ali naquele dia, logo depois de eu ter passado pelo Segundo Portão.

Eu sabia que não podia ser coincidência. Meu progresso devia ter feito com que os Seis deixassem de esconder suas tentativas de atravessar o Terceiro Portão e informar sobre a localização ao público bloqueando-o antes que eu ou qualquer outra pessoa pudesse chegar a ele.

Quando cheguei a Chthonia alguns minutos depois, mantive a camuflagem e sobrevoei o castelo para analisar o local. A situação estava pior do que eu imaginava.

Os Seis tinham instalado um tipo de escudo mágico sobre o Castelo Anorak, um domo semitransparente que cobria completamente o castelo e a área ao redor dele. Acampados dentro da muralha do escudo, estava o exército completo dos Seis. Havia um monte de tropas, tanques, armas e veículos espalhados ao redor do castelo, por todos os lados.

Diversos clãs de caça-ovos já estavam no local e começaram a tentar derrubar o escudo lançando detonadores de alta potência nele. Cada detonação era seguida por um breve show de luzes atômicas, e então a explosão desaparecia sem causar nenhum prejuízo ao escudo.

Os ataques ao escudo prosseguiram nas horas seguintes, conforme as notícias se espalhavam e mais e mais caça-ovos chegavam a Chthonia. Os clãs utilizaram todos os tipos de armas sobre o escudo, mas nada o afetava. Nem detonadores, nem bolas de fogo, nem mísseis mágicos. Por fim, uma equipe de caça-ovos tentou cavar um túnel sob a parede do domo, e foi quando descobriram que o escudo era, na realidade, uma esfera completa ao redor do castelo, passando por cima e por baixo.

Mais tarde naquela noite, diversos magos caça-ovos de alto nível aplicaram uma série de feitiços de adivinhação e anunciaram nos fóruns que o escudo ao redor do castelo era gerado por um poderoso artefato chamado Orbe de Osvox, que só poderia ser operado por um mago no 99º nível. De acordo com a descrição de item do artefato, ele podia criar um escudo esférico ao redor de si mesmo, com uma circunferência de até meio quilômetro. O escudo era impenetrável e indestrutível e poderia arrasar qualquer coisa que encostasse nele. Também podia ser mantido por tempo indeterminado, desde que o mago operando o orbe permanecesse imóvel e mantivesse as duas mãos no artefato.

Nos dias seguintes, os caça-ovos tentaram tudo o que podiam para penetrar o escudo. Mágica. Tecnologia. Teletransporte. Feitiços contra feitiços. Outros artefatos. Nada funcionou. Não havia como entrar. Uma onda de desesperança rapidamente tomou toda a comunidade de caça-ovos. Caça-ovos solitários e os clãs estavam prontos para desistir. Os Seis tinham a Chave de Cristal e o acesso exclusivo ao Terceiro Portão. Todos concordaram que o fim estava próximo, que a Caça “estava prestes a acabar”.

Durante toda aquela agitação, consegui manter a cabeça fria. Havia a chance de os Seis não terem descoberto como abrir o Terceiro Portão. Sim, eles tinham muito tempo agora. Podiam ser lentos e metódicos. Mais cedo ou mais tarde, encontrariam a solução.

Mas eu me recusava a desistir. Até um avatar chegar ao Easter Egg de Halliday, tudo ainda era possível.

Assim como qualquer videogame clássico, a Caça simplesmente havia alcançado um nível novo e mais difícil. Um nível novo geralmente exigia uma estratégia totalmente nova.

Comecei a arquitetar um plano. Um plano corajoso e ousado que exigiria muita sorte. Coloquei esse plano em ação enviando um e-mail a Art3mis, Aech e Shoto. Na mensagem, expliquei exatamente onde encontrar o Segundo Portão e como obter a Chave de Cristal. Quando tive a certeza de que os três tinham recebido a mensagem, dei início à próxima fase do plano. Era a parte que me assustava, porque havia uma boa chance de eu acabar morto. Mas, naquele momento, eu já não me importava.

Eu chegaria ao Terceiro Portão ou morreria tentando.





QUANDO A SEGURANÇA DA IOI CORPORATE CHEGOU PARA ME PRENDER, EU ESTAVA no meio do filme *Viagem ao Mundo dos Sonhos* (1985, dirigido por Joe Dante), que conta a história de três crianças que constroem uma nave espacial no quintal e partem para ver os alienígenas. Com certeza um dos melhores filmes já feitos. Eu tinha o hábito de assisti-lo pelo menos uma vez por mês. Ele me mantinha focado.

Eu tinha uma miniatura da câmera de segurança externa do meu prédio no canto de meu display, então vi o carro do Transporte de Retirada de Contratados parar na frente, com as sirenes altas e as luzes piscando. Então, quatro seguranças de botas e capacetes saíram e correram para dentro do prédio, seguidos por um cara de terno. Continuei observando-os na câmera da recepção e vi quando mostraram seus distintivos, passaram pela guarita e entraram no elevador.

Naquele momento, eles estavam indo para meu andar.

– Max – sussurrei, percebendo o medo em minha voz. – Execute o macro de segurança número um: *Crom, forte em sua montanha*. – Aquele comando de voz instruiu meu computador a executar uma série longa de ações pré-programadas, on-line e no mundo real.

– Be-be-beleza, chefe! – Max respondeu com animação, e um milésimo de segundo depois as travas do sistema de segurança do meu apartamento foram fechadas. Minha WarDoor de placa de titânio reforçada desceu do teto, batendo e se fechando sobre a porta de segurança do apartamento.

Pela câmera de segurança no corredor, observei os quatro seguranças saírem do elevador e correrem até minha porta. Os dois caras da frente carregavam soldadores de plasma. Os outros dois, armas imobilizadoras de potência industrial VoltJolt. O cara de terno, que estava na retaguarda, levava uma prancheta digital.

Não me surpreendi ao ver aqueles homens. Sabia por que estavam ali. Foram até lá para abrir meu apartamento e me tirar dali, como um lixo eletrônico sendo arrastado para a lixeira.

Quando chegaram a minha porta, meu escâner os analisou e a identidade deles piscou em meu display, informando que os cinco eram oficiais de crédito da IOI com um pedido de prisão expedido a Bryce Lynch, o morador daquele apartamento. Assim, respeitando a lei municipal, estadual e federal, o sistema de segurança do meu apartamento imediatamente abriu as portas para dar acesso a eles. Mas a WarDoor que havia acabado de ser acionada os manteve do lado de fora.

Claro, os seguranças já contavam com a possibilidade de eu ter segurança própria, por isso eles tinham levado os soldadores de plasma.

O homem de terno passou diante dos seguranças e rapidamente apertou o botão do interfone. O nome dele e sua posição na empresa apareceram em meu display: *Michael Wilson, Funcionário # IOI-481231 da Divisão de Crédito e Cobrança*.

Wilson olhou para cima, para a lente da câmera do corredor e sorriu de modo simpático.

– Sr. Lynch – ele disse. – Meu nome é Michael Wilson e estou aqui representando a Divisão de Crédito e Cobrança da Innovative Online Industries. – Ele conferiu a prancheta. – Estou aqui porque o senhor não realizou os três últimos pagamentos da fatura de seu cartão Visa IOI, que teve um excesso de 20 mil dólares. Nossos registros também mostram que o senhor atualmente está desempregado e, assim, foi classificado como cliente sem renda. Por nossa lei federal atual, seus benefícios foram bloqueados. O senhor continuará assim até quitar sua dívida com nossa empresa, pagando juros, taxas de processo e mora, e quaisquer outras cobranças ou custos que surjam a partir de agora. – Wilson se virou para os guardas. – Estes senhores estão aqui para me ajudar a detê-lo e levá-lo a seu novo local de trabalho. Pedimos que o senhor abra a porta e permita nossa entrada. Por favor, saiba que podemos levar qualquer bem que encontrarmos dentro de seu apartamento. O valor de venda desses itens será, obviamente, deduzido de sua dívida.

Percebi que Wilson havia dito tudo aquilo sem parar para respirar, falando com o mesmo tom monótono de quem repete as mesmas frases o dia inteiro.

Depois de uma breve pausa, respondi pelo interfone. – Claro, rapazes. Esperem apenas um minuto para eu vestir a minha calça. E então, sairei.

Wilson franziu o cenho. – Sr. Lynch, se o senhor não permitir nosso acesso em dez segundos, temos permissão para entrar à força. O custo de qualquer prejuízo causado por nossa invasão, incluindo danos à propriedade, será incluído na sua dívida. Obrigado.

Wilson se afastou do interfone e assentiu para os outros. Um dos guardas imediatamente ligou o soldador, e, quando a ponta começou a ficar laranja, ele começou a cortar a porta de titânio da WarDoor. O outro soldador se afastou um pouco e começou a abrir um buraco na parede do apartamento. Aqueles caras tinham acesso à planta de segurança do prédio, por isso sabiam quais paredes de cada apartamento tinham aço e uma camada de concreto, que podiam cortar mais rapidamente que a

WarDoor de titânio.

É claro que eu havia tomado a precaução de reforçar as paredes, o chão e o teto do apartamento com uma jaula SageCage de liga de titânio, que eu havia montado peça por peça. Quando eles cortassem a parede, teriam de cortar a jaula também. Mas aquilo só me daria cinco ou seis minutos a mais, no máximo. Depois disso, eles entrariam.

Eu já sabia que os guardas tinham um apelido para aquele procedimento de ter de abrir uma casa reforçada para poder prender seu morador. Eles diziam *fazer uma cesárea*.

Engoli a seco duas das pílulas para ansiedade que eu havia comprado, preparando-me para aquele dia. Já havia tomado duas de manhã, mas elas não pareciam estar fazendo efeito.

Dentro do OASIS, fechei todas as janelas em meu display e coloquei o nível de segurança de minha conta no máximo. E então abri o Placar, apenas para conferir a pontuação mais uma vez e ter certeza de que nada havia mudado e que os Seis ainda não tinham vencido. As dez primeiras posições não se alteravam havia alguns dias.

PONTUAÇÃO:		
01. Art3mis	354.000	π π
02. Parzival	353.000	π π
03. IOI-655321	352.000	π π
04. Aech	352.000	π π
05. IOI-643187	349.000	π π
06. IOI-621671	348.000	π π
07. IOI-678324	347.000	π π
08. Shoto	347.000	π π
09. IOI-637330	346.000	π π
10. IOI-699423	346.000	π π

Art3mis, Aech e Shoto tinham passado pelo Segundo Portão e obtiveram a Chave de Cristal 48 horas depois de receberem minha mensagem. Art3mis estava de volta ao primeiro lugar depois de receber 25 mil pontos por obter a Chave de Cristal e ainda pontos extras por ser a primeira pessoa a encontrar a Chave de Jade e a segunda a encontrar a de Cobre.

Os três tentaram entrar em contato quando receberam a mensagem, mas eu não atendi os telefonemas, não respondi os e-mails nem aceitei as solicitações de bate-papo. Não havia por que dizer a eles o que eu pretendia fazer. Eles não poderiam fazer nada para me ajudar e provavelmente tentariam me fazer mudar de ideia.

Mas agora não tinha mais como voltar atrás.

Fechei o Placar e olhei bastante para a fortaleza, tentando imaginar se aquela seria a despedida. Então, respirei profundamente diversas vezes, como um mergulhador preparando-se para submergir, e toquei no ícone de logout em meu display. O OASIS desapareceu e meu avatar reapareceu dentro de meu escritório virtual, uma simulação *stand-alone* arquivada no disco rígido de meu console. Abri a janela do console e digitei as palavras de comando para ativar a sequência de autodestruição de meu computador: DEU MERDA.

Um medidor de progresso surgiu no display, mostrando que meu disco rígido estava sendo zerado e limpo.

– Adeus, Max – sussurrei.

– *Adios*, Wade. – Max disse alguns segundos antes de ser deletado.

Sentado em minha cadeira háptica, já conseguia sentir o calor que vinha do outro lado da sala. Quando tirei o visor, vi fumaça saindo dos buracos sendo abertos na porta e na parede. Comecei a tossir. O guarda que estava abrindo o buraco terminou de cortar a barreira. O círculo esfumaçante de metal caiu no chão fazendo um barulho alto e metálico que me fez saltar da cadeira.

Quando o soldador deu um passo para trás, outro segurança deu um passo para a frente e usou uma latinha para espirrar um tipo de espuma congelante ao redor do buraco, esfriando o metal de modo que eles não se queimassem ao entrar. O que eles estavam prestes a fazer.

– Tudo limpo! – um deles gritou do corredor. – Não há nenhuma arma à vista!

Um dos soldados passou pela abertura em primeiro lugar. De repente, estava bem em minha frente, com a arma apontada para meu rosto. – Não se mova! – ele gritou. – Ou vai se ferrar, entendeu?

Assenti mostrando que compreendia. E me ocorreu que aquele segurança era a primeira visita que eu recebia em meu apartamento durante todo o tempo que passei vivendo ali.

O segundo segurança a entrar não foi tão educado. Sem nada dizer, ele se aproximou e colocou uma mordança de bola em

minha boca. Aquele era o procedimento padrão para me impedir de ditar comandos ao computador. Eles não precisariam se preocupar. Assim que o primeiro homem entrou no apartamento, um dispositivo incendiário se detonou dentro de meu computador. Tudo já estava derretendo.

Quando o segurança terminou de prender a mordaca, ele me agarrou pelo exoesqueleto de meu macacão háptico, tirou-me de minha cadeira háptica como uma boneca de pano e me jogou no chão. O outro segurança apertou o botão que abre a WarDoor e os outros dois seguranças entraram correndo, seguidos por Wilson, o cara do terno.

Eu me encolhi no chão e fechei os olhos. Comecei a tremer involuntariamente. Tentei me preparar para o que sabia que estava prestes a acontecer em seguida.

Eles me levariam para fora.

– Sr. Lynch – Wilson disse, sorrindo. – Estou colocando o senhor sob custódia corporativa. – Ele se voltou para os seguranças e disse: – Peça à equipe de reparos que venha limpar este lugar. – Olhou ao redor e percebeu a fina fumaça que saía de meu computador. Olhou para mim e balançou a cabeça. – Isso foi tolice. Poderíamos ter vendido aquele computador para ajudar a diminuir a sua dívida.

Não consegui responder com a mordaca na boca, por isso só dei de ombros e mostrei o dedo do meio. Eles rasgaram meu macacão háptico e o deixaram ali para a equipe de reparos. Fiquei completamente nu. Eles me deram um macacão cinza descartável para vestir, com sapatos de plástico combinando. O macacão parecia uma lixa e eu comecei a me coçar assim que o vesti. Eles tinham me algemado, por isso não foi fácil me coçar.

Levaram-me para o corredor. As lâmpadas fluorescentes tiravam a cor de tudo e faziam com que a situação parecesse um filme antigo em preto e branco. Ao descermos no elevador para a recepção, cantarolei de acordo com a música ambiente o mais alto que consegui, para mostrar a eles que eu não estava com medo. Quando um dos seguranças apontou a arma imobilizadora para mim, parei.

Na recepção, colocaram um casaco de inverno com capuz em mim. Não queriam que eu pegasse uma pneumonia, agora que era propriedade da empresa. Um recurso humano. E então me levaram para fora, e a luz do sol bateu em meu rosto pela primeira vez em mais de seis meses.

Nevava, e tudo estava coberto com uma camada fina de gelo e neve derretida. Eu não sabia qual era a temperatura, mas não me lembrava de ter sentido tanto frio antes. O vento penetrou meus ossos.

Eles me levaram para o caminhão de transporte. Dois outros presos já estavam sentados no escuro, afivelados em cadeiras de plástico, usando visores. Pessoas que eles tinham prendido aquela manhã. Os seguranças eram como coletores de lixo, fazendo sua coleta diária.

O preso à minha direita era um cara alto e magro, provavelmente alguns anos mais velho que eu. Parecia ser desnutrido. O outro preso era um obeso mórbido, e eu não soube dizer se era homem ou mulher. Decidi que eu o consideraria um homem. Seu rosto estava escondido pelos cabelos loiros despenteados, e algo parecido com uma máscara de gás cobria o nariz e a boca. Um tubo preto grosso saía da máscara e descia para um bocal no chão. Só entendi o porquê daquilo quando ele se inclinou para a frente e vomitou dentro da máscara. Ouvi um som de vácuo ativado, sugando o vômito do preso pelo tubo até o chão. Tentei imaginar se eles guardavam aquilo em um tanque externo ou se o lançavam diretamente na rua. Provavelmente havia um tanque. A IOI talvez analisaria o vômito e incluiria os resultados em seu arquivo.

– Está enjoado? – um dos seguranças me perguntou ao retirar a mordaca. – Se estiver, eu coloco a máscara em você.

– Eu estou ótimo – respondi, sem convencer muito.

– Certo, mas se eu tiver de limpar seu vômito, você vai se arrepender.

Eles me enfiaram ali dentro e me prenderam na frente do cara magricela. Dois dos seguranças entraram conosco no fundo, colocando os soldadores de plasma dentro de um armário. Os outros dois bateram as portas de trás e entraram na cabine da frente.

Enquanto nos afastávamos de meu condomínio, virei a cabeça para olhar pela janela escurecida de trás, para o prédio onde eu havia vivido no último ano. Consegui ver minha janela no 42º andar, por ela ter sido coberta com o spray preto. A equipe de reparos provavelmente já estava lá em cima. Todos os meus equipamentos estavam sendo desmontados, relacionados, identificados, encaixotados e preparados para o leilão. Quando eles terminassem de esvaziar o apartamento, o pessoal da limpeza limparia e desinfetaria tudo. Uma equipe de manutenção cobriria a parede de fora e trocaria a porta. A IOI receberia a conta e o preço dos reparos seriam somados a minha dívida com a empresa.

No meio da tarde, o caça-ovo de sorte que fosse o próximo na lista de espera do apartamento receberia uma mensagem informando que uma unidade estava disponível e, até o fim da noite, um novo inquilino já teria se mudado. Até o sol se pôr, todos os vestígios do que eu havia vivido ali seriam totalmente apagados.

Quando o veículo partiu na High Street, ouvi os pneus passando por cima dos cristais de sal que cobriam o asfalto congelado. Um dos seguranças esticou o braço e colocou um visor em meu rosto. Eu me vi sentado na uma praia branca, vendo o sol se pôr enquanto ondas quebravam em minha frente. Aquela devia ser a simulação que eles usavam para manter

os presos calmos durante o trajeto até o centro da cidade.

Usando a mão algemada, levantei o visor para a testa. Os seguranças não se importaram ou não viram. Então, virei a cabeça de novo para olhar pela janela. Fazia tempo que eu não via o mundo real e queria ver o quanto ele havia mudado.

A NEGLIGÊNCIA CONTINUAVA REINANDO. AS RUAS, AS CONSTRUÇÕES, AS PESSOAS. Até mesmo a neve parecia suja. Ela caía em flocos cinza, como cinzas depois de uma erupção vulcânica.

O número de pessoas sem casa parecia ter aumentado drasticamente. Barracos e abrigos de papelão se enfileiravam pelas ruas; os parques públicos que vi pareciam ter se transformado em campos de refugiados. Conforme a van adentrava mais o centro, vi pessoas amontoadas em esquinas e em todos os pontos vagos, reunidas ao redor de barris em chamas e bombas de combustível. Outras aguardavam em fila nas estações de carregamento solar gratuitas, usando visores grandes e velhos e luvas hápticas. As mãos delas faziam gestos pequenos e fantasmagóricos enquanto interagiam com a realidade bem mais agradável do OASIS por meio dos pontos de acesso sem fio gratuitos da GSS.

Finalmente, chegamos à IOI Plaza, número 101, no coração do centro.

Olhei pela janela, apreensivo, porém calado, para ver a sede corporativa da Innovative Online Industries Inc.: dois arranha-céus com uma torre circular no meio, formando o logo da IOI. Os arranha-céus da IOI eram os prédios mais altos da cidade, as torres imponentes de aço e espelho unidas por dezenas de passarelas conectoras e bondes elevadores. O topo de cada torre desaparecia na camada de nuvem de vapor de sódio acima. As construções pareciam idênticas à sede no OASIS, no IOI-1, mas ali, no mundo real, elas pareciam muito maiores.

A van parou dentro de um estacionamento na base da torre circular e desceu por uma série de rampas de concreto, até chegarmos na área aberta que parecia um cais de carga. Uma placa acima de uma fileira de portas grandes indicava IOI CENTRO DE CUSTÓDIA DE FUNCIONÁRIOS. Os outros presos e eu fomos retirados da van, onde um esquadrão de guardas com armas imobilizadoras esperava para nos prender. Tiraram nossas algemas. Em seguida outro guarda começou a nos abordar com um escâner manual de retina. Prendi a respiração quando um deles levou o escâner a meus olhos. Um segundo depois, a unidade emitiu um bipe e ele leu a informação de seu display: “Lynch, Bryce. Vinte e dois anos. Cidadania completa. Sem antecedentes criminais. Contrato Padrão de Crédito”. Ele assentiu e tocou em diversos ícones de sua prancheta. Depois disso, fui levado para dentro de uma sala bem iluminada, repleta de centenas de outros presos. Todos eles passavam por um labirinto feito com cordas, como crianças grandes em um parque de diversão assustador. Parecia que o número de homens e mulheres era o mesmo, mas eu não tinha certeza, porque quase todo mundo tinha a mesma pele pálida e ausência completa de pelos no corpo, e todos usávamos os mesmos macacões cinza e sapatos de plástico. Parecíamos figurantes do filme *THX 1138*.

A fila passava por uma série de pontos de segurança. No primeiro deles, cada preso era totalmente escaneado com um Metadetector novo em folha para que fosse descartada a possibilidade de estar escondendo algum dispositivo eletrônico sobre o corpo ou dentro dele. Enquanto esperava minha vez, vi muitas pessoas serem tiradas da fila quando descobriam um minicomputador subcutâneo ou um telefone controlado por voz instalado como um dente falso. Elas eram encaminhadas para dentro de outra sala, para que os dispositivos fossem removidos. Um cara bem na minha frente na fila tinha um console miniatura Sinatro do OASIS, de última geração, escondido dentro de uma prótese de testículo. Esse tinha colhão.

Depois de passar por mais algumas revistas, fui levado para dentro de uma área de testes, uma sala gigante com centenas de cubículos à prova de som. Tive de me sentar em um deles e recebi um visor barato e até um par mais barato ainda de luvas hápticas. Ele não me dava acesso ao OASIS, mas ainda assim foi confortável usar o aparelho.

Depois disso, passei por uma bateria de exames de aptidão cada vez mais difíceis, que serviam para medir meu nível de conhecimento e minhas habilidades em todas as áreas que pudessem ser úteis para meu novo empregador. Aqueles testes eram, obviamente, cruzados com o falso histórico educacional e de trabalho que eu havia fornecido para minha falsa identidade como Bryce Lynch.

Fiz questão de acertar tudo em todos os testes a respeito de software, hardware e networking, mas fui mal, de propósito, nos testes para avaliar meu conhecimento a respeito de James Halliday e seu Easter Egg. Definitivamente não queria ser recrutado para trabalhar na Divisão de Oologia da IOI. Havia a chance de eu encontrar Sorrento lá dentro. Não achava que ele me reconheceria – nunca havíamos nos visto pessoalmente, e eu, naquele momento, já não lembrava em nada o garoto da foto antiga dos registros escolares –, mas não queria arriscar. Eu já estava arriscando meu destino mais que qualquer pessoa, em sua consciência, arriscaria.

Horas depois, quando finalmente terminei o último teste, fui logado em uma sala de bate-papo virtual para me reunir com uma orientadora. O nome dela era Nancy e, num tom hipnótico e baixo, ela me informou que, devido a minha ótima pontuação nos testes e meu ótimo registro como funcionário, eu havia sido “premiado” com a posição de Representante de Suporte Técnico II do OASIS. Eu receberia \$ 28.500 por ano, menos o custo de moradia, refeições, impostos, convênio médico,

dentário, oftalmológico e serviços de recreação, que seriam debitados automaticamente de meu pagamento. Minha renda restante (se sobrasse) seria aplicada a minha dívida com a empresa. Quando minha dívida fosse totalmente quitada, eu seria liberado do trabalho. Quando isso ocorresse, de acordo com meu desempenho no trabalho, seria possível que eu recebesse a oferta de trabalhar permanentemente com a IOI.

Claro que aquilo era uma piada. Os devedores nunca conseguiam quitar suas dívidas para serem liberados. Quando eles terminavam de bombardear você com deduções, impostos, moras e juros, você acabava devendo mais a eles a cada mês, e nunca menos. Quando alguém cometia o erro de dever para a IOI, provavelmente passaria a vida toda trabalhando para eles. Mas muitas pessoas não pareciam se importar com aquilo. Viam a situação como estabilidade financeira. Também significa que elas não morreriam de fome nem de frio nas ruas.

Meu “contrato de trabalho” apareceu em uma janela de meu display. Nele havia uma longa relação de alertas a respeito de meus direitos (ou falta deles) como funcionário com contrato de quitação de dívida. Nancy pediu que eu o lesse, assinasse e partisse para o processamento de contrato. Então, ela saiu da sala de bate-papo. Rolei para a parte de baixo do contrato sem me importar em ler. Tinha mais de 600 páginas. Assinei o nome Bryce Lynch e confirmei minha assinatura com um escaneamento da retina.

Apesar de eu estar usando um nome falso, pensei que talvez o contrato poderia ter validade jurídica. Eu não sabia, e não me importava muito. Eu tinha um plano e aquilo fazia parte dele.

Eles me levaram por outro corredor, para dentro da Área de Processamento de Contratos de Trabalho. Subi em uma esteira que me levou por uma longa série de estações. Primeiro, eles me tiraram o macacão e os sapatos e os incineraram. Depois, fizeram-me passar por um tipo de lava-rápido humano – uma série de máquinas que me ensaboaram, esfregaram, desinfetaram, enxaguaram e secaram. Depois, recebi um novo macacão e mais um par de chinelos de plástico.

Na outra estação, uma série de máquinas realizou um exame físico completo, incluindo uma bateria de exames de sangue. (Felizmente, o Ato de Privacidade Genética impedia a IOI de colher uma amostra do meu DNA.) Depois, recebi várias vacinas com uma série de revólveres de injeção automáticos que aplicaram a imunização nos dois ombros e nas duas partes das nádegas, ao mesmo tempo.

Seguindo adiante pela esteira, monitores de tela plana montados acima de mim mostravam o mesmo vídeo de treinamento de dez minutos sem parar, em um *loop* infinito. “Trabalho com Contrato para Pagamento de Dívidas: A Via Expressa para Sair da Dívida e Partir para o Sucesso!”. O elenco do comercial era formado por subcelebridades que faziam a propaganda da empresa e explicavam as minúcias da política da IOI. Depois de assistir àquilo cinco vezes, consegui memorizar todas as frases. Na décima vez, já estava dizendo as palavras com os atores.

“O que posso esperar quando completar meu processamento inicial e ser apresentado à minha posição permanente?”, perguntou Johnny, o principal personagem do vídeo.

*Você pode esperar passar o resto de sua vida como um escravo da empresa, Johnny*, pensei. Mas continuei assistindo quando, mais uma vez, o simpático representante de Recursos Humanos da IOI contava a Johnny a respeito da rotina de um funcionário.

Por fim, cheguei à última estação, onde uma máquina colocou em mim uma tornozeleira de segurança – uma tira de metal encapado que envolveu meu tornozelo, acima da articulação com o pé. De acordo com o vídeo de treinamento, aquele dispositivo monitorava minha localização e também permitia ou negava acesso a diferentes áreas do complexo da IOI. Se eu tentasse escapar, retirar a tornozeleira ou causar qualquer tipo de problema, o dispositivo poderia emitir um choque elétrico paralisante. Se preciso, também aplicaria um tranquilizante pesado diretamente na corrente sanguínea.

Quando a tornozeleira foi colocada, outra máquina inseriu um pequeno dispositivo eletrônico no lóbulo de minha orelha direita, furando-a em dois pontos. Fiz uma careta de dor e gritei um monte de palavrões. Sabia, por ter visto o vídeo do treinamento, que havia acabado de receber um DOC – que era uma abreviatura de “dispositivo de observação e comunicação”. Mas a maioria dos trabalhadores se referia a ele como “dispositivo de orelha”. Aquilo me lembrou das etiquetas que os ambientalistas costumavam colocar em animais em extinção, para acompanhar seus movimentos ao ar livre. O dispositivo de orelha continha um minúsculo comlink que permitia que o computador de Recursos Humanos da IOI fizesse anúncios e desse comandos diretamente em meu ouvido. Também tinha uma pequena câmera que permitia aos supervisores da IOI verem o que estava exatamente em minha frente. Havia câmeras de vigilância em todas as salas do complexo da IOI, mas, pelo visto, não eram o bastante. Eles também mantinham uma câmera na lateral da cabeça de todos os funcionários.

Alguns segundos depois de o dispositivo de orelha ser inserido e ativado, comecei a ouvir o tom único e calmo da estrutura do RH, que passava orientações e outras informações. A voz me deixava maluco a princípio, mas aos poucos eu me acostumei com ela. Não tinha escolha.

Ao sair da esteira, o computador do RH me orientou a seguir para uma lanchonete próxima que mais parecia uma cadeia de um filme antigo. Recebi uma bandeja verde-limão com alimentos. Um hambúrguer de soja sem gosto, uma colherada de purê de batata amassada e uma torta de alguma fruta irreconhecível de sobremesa. Devorei tudo em poucos minutos. O

computador do RH me cumprimentou por meu apetite saudável. E então me informou que eu tinha a permissão de ir ao banheiro por cinco minutos. Quando saí, fui direcionado para dentro de um elevador que não tinha botões nem indicador de andar. Quando as portas se abriram, vi as seguintes palavras escritas na parede: TRABALHADOR HAB – BLOCO 5 – REP. SUPORTE TÉCNICO.

Saí do elevador e atravessei o corredor acarpetado. Estava silencioso e escuro. A única iluminação vinha de uma pequena lâmpada de orientação no chão. Eu havia perdido a noção de tempo. Parecia que muitos dias já tinham passado desde que saí do apartamento. Estava morto, porém em pé.

– Seu primeiro turno de suporte técnico começa em sete horas – o computador do RH disse suavemente em meu ouvido. – Até lá, você pode dormir. Vire à esquerda no cruzamento a sua frente e procure seu quarto designado, a unidade de habitação de número 42G.

Continuei obedecendo. Achei que já estava ficando muito bom naquilo.

O Bloco Hab lembrava um mausoléu. Era uma rede de corredores, todos eles com fileiras de cápsulas para dormir com formato de caixões, fileiras e mais fileiras, que iam até o teto. Todas as colunas de unidades de habitação eram numeradas, e a porta de cada cápsula tinha uma letra, de A a J, com a unidade A embaixo.

Por fim, cheguei a minha unidade, perto do topo da coluna de número 42. Ao me aproximar dela, a portinhola se abriu com um zunido e uma leve luz azul piscou ali dentro. Desci pela estreita escada de acesso entre as fileiras adjacentes das cápsulas e pisei sobre a curta plataforma abaixo da porta para minha unidade. Quando entrei na cápsula, a plataforma se retraiu e a porta se fechou a meus pés.

O interior da unidade de habitação era um caixão de plástico branco, parecido com uma casca de ovo, com um metro de altura e dois metros de comprimento. O chão da cápsula era forrado por um colchão de espuma-gel e um travesseiro. Ambos recendiam a borracha queimada, por isso concluí que deviam ser novos.

Além da câmera presa na lateral da cabeça, havia uma câmera acima da porta da unidade de habitação. A empresa não se importava em escondê-la. Queriam que os trabalhadores soubessem que estavam sendo observados.

A única comodidade da unidade era o console de entretenimento: uma tela sensível ao toque grande e plana encaixada na parede. Um visor sem fio ficava em um suporte ao lado dela. Toquei a tela, ativando a unidade. Meu novo número de funcionário e meu cargo apareceram no alto do display:

Lynch, Bryce T. – REP. TÉC. OASIS II-IOI Funcionário #338645.

Um menu apareceu abaixo, relacionando a programação de entretenimento a qual eu tinha acesso. Só precisei de alguns segundos para analisar minhas limitadas opções. Só consegui enxergar um canal: IOI-N – a rede de notícias da empresa, 24 horas no ar. Ali, as notícias e as propagandas relacionadas à empresa eram transmitidas sem parar. Eu também tinha acesso a uma biblioteca de vídeos de treinamento e simulações, a maioria dos quais voltada para meu cargo como representante de suporte técnico do OASIS.

Quando tentei acessar uma das outras bibliotecas de entretenimento, a Vintage Movies, o sistema me informou que eu só teria acesso a uma seleção mais ampla de entretenimento quando recebesse uma avaliação com conceito “acima das expectativas” em três avaliações de funcionários consecutivas. E então o sistema me perguntou se eu queria mais informações a respeito do Programa de Recompensas de Entretenimento ao Funcionário com Contrato de Pagamento de Dívida. Não quis.

O único programa de televisão ao qual eu tinha acesso era um seriado de comédia produzido pela empresa chamado *Tommy Queue*. Na sinopse, descobri se tratar de “uma comédia a respeito das desventuras de Tommy, um representante técnico recém-contratado do OASIS que se esforçava para alcançar os objetivos de ter independência financeira e excelência no trabalho!”

Escolhi o primeiro episódio de *Tommy Queue*, e então peguei o visor e o coloquei. Como esperava, o programa era apenas um vídeo de treinamento com risos enlatados. Eu não tinha nenhum interesse nele. Só queria dormir. Mas eu sabia que estava sendo observado e que todos os meus movimentos estavam sendo analisados e registrados. Então fiquei acordado o máximo que consegui, ignorando um episódio de *Tommy Queue* atrás do outro.

Apesar de tentar, não consegui deixar de pensar em Art3mis. Independentemente do que eu vinha dizendo a mim mesmo, sabia muito bem que ela era a verdadeira razão pela qual eu havia me enfiado naquele plano maluco. Qual era meu problema? Havia uma boa chance de eu nunca conseguir escapar dali. Eu me senti enterrado sob uma avalanche de medo. Será que minhas obsessões, tanto pelo ovo quanto por Art3mis, finalmente tinham me enlouquecido completamente? Por que eu correria um risco tão grande de conquistar alguém que eu nem sequer conhecia pessoalmente? Alguém que parecia não ter nenhum interesse em voltar a falar comigo?

Onde ela estava naquele momento? Será que sentia minha falta?

Continuei a me torturar com aqueles pensamentos até, finalmente, adormecer.



O CENTRO DE SUPORTE TÉCNICO DA IOI OCUPAVA TRÊS ANDARES INTEIROS DA torre leste em forma de I da sede. Todos esses andares continham um labirinto de cubículos numerados. O meu ficava em um canto isolado, longe das janelas. Não havia nada dentro dele, apenas uma cadeira ajustável de escritório soldada ao chão. Muitos dos cubículos a meu redor estavam vazios, esperando a chegada de novos funcionários.

Eu não tinha permissão para colocar decorações no cubículo, porque ainda não havia recebido esse privilégio. Se conseguisse um número suficiente de “pontos de benefício” obtendo avaliações de alta produtividade e aprovação dos clientes, poderia “gastar” alguns deles para comprar o privilégio de decorar minha baia, talvez com um vaso de planta ou um pôster de um gatinho num varal, com uma mensagem inspiradora.

Quando cheguei ao cubículo, peguei o visor e as luvas, fornecidos pela empresa, da prateleira na parede lisa e os coloquei. Meu computador de trabalho era inserido na base circular da cadeira e ele se ativava automaticamente quando eu me sentava. Minha identidade de funcionário foi verificada e fui registrado automaticamente em minha conta de trabalho na intranet da IOI. Meu acesso ao OASIS não era livre. Eu só podia ler e-mails relacionados ao trabalho, analisar documentação de apoio e manuais de procedimentos e conferir as estatísticas do meu período de atendimento. E só. Todas as minhas ações na intranet eram monitoradas, controladas e registradas.

Entrei para o atendimento e comecei meu turno de 12 horas. Eu estava trabalhando ali havia apenas oito dias, mas pareciam anos.

O avatar do primeiro cliente apareceu em meu chat para assistência. O nome e os dados dele também apareceram, flutuando no ar acima dele. O nome dele era a coisa mais criativa: Pintao007.

Percebi que aquele seria mais um dia maravilhoso.

Pintao007 era um homem grande e careca com roupas de couro preta e muitas tatuagens de demônios nos braços e no rosto. Segurava uma espada quase duas vezes maior do que o corpo de seu avatar.

– Bom dia, sr. Pintao007 – eu disse. – Obrigado por entrar em contato com o suporte técnico. Sou o representante técnico número 338645. Como posso ajudá-lo? – O software de simpatia ao cliente filtrou minha voz, alterando o tom e a inflexão para que eu parecesse sempre alegre e animado.

– Hum, sei... – Pintao007 disse. – Acabei de comprar esta espada bacana, mas não consigo usar! Não consigo atacar nada com ela. Que merda está acontecendo com esta porcaria? Está quebrada?

– Senhor, o único problema é que o senhor é uma porra de um idiota – eu disse.

Ouvi um som de alerta familiar e uma mensagem piscou em meu display:

### VIOLAÇÃO DE SIMPATIA – PALAVRAS: PORRA, IDIOTA ÚLTIMA RESPOSTA SILENCIADA – VIOLAÇÃO REGISTRADA

O software de simpatia ao cliente havia detectado a natureza inadequada de minha resposta e a silenciou, então o cliente não ouviu o que disse. O software também registrou minha “violação de simpatia” e a encaminhou a Trevor, o supervisor da seção, para que ele pudesse falar comigo sobre aquilo durante minha próxima avaliação de desempenho, que ocorria duas vezes por semana.

– O senhor comprou essa espada em um leilão on-line?

– Sim – Pintao007 respondeu. – Paguei um puta preço alto por ela.

– Só um momento, senhor, enquanto analiso o item. – Eu já sabia qual era o problema, mas precisava ter certeza antes de dizer, ou poderia levar uma multa.

Toquei a espada com o dedo indicador, selecionando-a. Uma pequena janela se abriu e mostrou as propriedades do item. A resposta estava bem ali, na primeira linha. Aquela espada mágica só poderia ser usada por um avatar de décimo nível ou superior. O sr. Pintao007 era de sétimo nível. Rapidamente expliquei isso a ele.

– O quê?! Isso não é justo! O cara que me vendeu essa espada não me disse nada!

– Senhor, recomenda-se que o cliente sempre verifique se o item é indicado ao nível de seu avatar antes de comprá-lo.

– Inferno! – ele gritou. – Bem, e o que devo fazer com ela agora?

– Pode enfiá-la no rabo e fingir ser um espeto de churrasco.

### VIOLAÇÃO DE SIMPATIA – ÚLTIMA RESPOSTA SILENCIADA – VIOLAÇÃO REGISTRADA



Tentei de novo.

– O senhor pode guardar o item em seu inventário até seu avatar alcançar o décimo nível. Ou pode colocá-lo em leilão e reverter os lucros para a compra de uma arma similar. Uma que tenha um nível de poder condizente com o de seu avatar.

– Hã? – Pintao007 respondeu. – Como assim?

– Guarde-a ou venda-a.

– Ah.

– Posso ajudá-lo com mais alguma questão, senhor?

– Não, eu acho que não...

– Ótimo. Obrigado por entrar em contato com o suporte técnico. Tenha um dia maravilhoso.

Toquei o ícone de desligar no display e Pintao007 desapareceu. Tempo da ligação: 2:07. Quando o avatar do próximo cliente apareceu – uma alienígena de pele vermelha e seios fartos chamada Vartaxxx –, a nota de satisfação do cliente que Pintao007 havia acabado de me dar apareceu em meu display. Foi um 6, de um máximo de 10. O sistema, então, me fez o favor de lembrar que eu precisava de uma pontuação média acima de 8,5 para conseguir um aumento depois de minha próxima avaliação.

Trabalhar no suporte técnico ali não era nada parecido com trabalhar em casa. Eu não podia assistir a filmes, jogar ou ouvir música enquanto respondia as chamadas intermináveis. A única distração era olhar para o relógio. (Ou o contador de ações da IOI, que sempre ficava acima do display dos funcionários. Não podíamos nos livrar daquilo.)

Em cada turno, eu podia fazer três intervalos de cinco minutos para ir ao banheiro. O almoço durava 30 minutos. Eu costumava comer em meu cubículo, e não no refeitório, para não ter de ouvir os outros representantes reclamando das ligações ou gabando-se a respeito dos pontos de benefícios que haviam ganhado. Eu tinha começado a detestar os funcionários quase com a mesma intensidade com que detestava os clientes.

Cochilei cinco vezes durante meu turno. Toda vez, quando o sistema percebia que eu havia dormido, ele fazia soar um alarme em meus ouvidos, e eu despertava num pulo. E então registrava a infração em meu registro de informações do funcionário. Minha narcolepsia havia se tornado um problema tão constante durante minha primeira semana de trabalho que agora estavam me receitando dois comprimidos vermelhos, todos os dias, para me ajudar a ficar acordado. Mas só quando saía do trabalho.

Quando meu turno finalmente terminava, eu tirava o fone de ouvido e o visor e voltava para minha unidade de habitação o mais rápido possível. Era o único momento do dia em que eu corria para algum lugar. Quando chegava a meu caixão pequeno de plástico, entrava e caía no colchão, de barriga para baixo, na posição exata em relação à noite anterior. E na noite anterior à anterior. Ficava ali por alguns minutos, olhando para a hora em meu console de entretenimento, de canto de olho. Quando dava 19h07, eu saía dali e me sentava.

– Luzes! – eu dizia baixinho. Aquela tinha se tornado minha palavra favorita na última semana. Em minha mente, ela se tornou sinônimo de liberdade.

As luzes da minha unidade de habitação se apagaram, deixando o pequeno compartimento no escuro. Se alguém estivesse assistindo a um de meus vidfeeds de segurança ao vivo, veria um breve flash quando as câmeras entrassem em modo de visão noturna. Assim, eu teria ficado claramente visível nos monitores deles de novo. Mas graças a uma sabotagem que eu havia realizado no início da semana, as câmeras de segurança de minha unidade e meus equipamentos não estavam mais realizando as tarefas que deveriam realizar. Então, pela primeira vez naquele dia, eu não estava sendo observado.

Ou seja, era hora de botar pra quebrar.

Toquei na tela do console do centro de entretenimento. Ela se acendeu, apresentando as mesmas opções que eu tinha visto na noite anterior: alguns vídeos de treinamento e simulações, incluindo episódios de *Tommy Queue*.

Se alguém conferisse o histórico do meu centro de entretenimento, veria que eu assistia a *Tommy Queue* todas as noites até adormecer e que depois de assistir a todos os 16 episódios, voltava a assistir tudo de novo. Os registros também mostrariam que eu adormecia aproximadamente na mesma hora todas as noites (mas não exatamente no mesmo horário) e que eu dormia até a manhã seguinte, quando o alarme tocava.

É claro que eu não estava assistindo à comédia corporativa deles todas as noites. E também não estava dormindo. Na verdade, eu estava dormindo apenas duas horas por noite havia duas semanas, o que já estava pesando em mim.

Mas quando as luzes de minha unidade de habitação eram apagadas, eu me sentia cheio de energia e muito desperto. Minha exaustão parecia desaparecer quando eu começava a navegar pelos menus do centro de operação de cor, com os dedos da mão direita dançando sobre a tela sensível ao toque. Cerca de sete meses antes, eu havia conseguido uma série de senhas da intranet da IOI com L33t Hax0rz Warezhauz, o mesmo site de leilão de informações do mercado negro onde eu havia comprado a informação necessária para criar uma nova identidade. Fiquei de olho em todos os sites de dados do mercado negro, porque nunca se sabia o que podia estar à venda neles. Explorações a servidores OASIS. Ataques a caixas automáticos. Fitas de celebridades fazendo sexo. Havia de tudo. Eu andava espiando as relações dos produtos em leilão no

L33t Hax0rz Warezhaus quando um em especial me chamou a atenção: *Senhas de Acesso à Intranet da IOI, Portas de Entrada e Explorações de Sistemas*. O vendedor afirmava estar oferecendo informações privadas a respeito da arquitetura da intranet da IOI, juntamente com uma série de códigos de acesso administrativo e explorações de sistema que poderiam “dar ao usuário carta branca dentro da rede da empresa”.

Eu pensaria que os dados eram falsos se eles não tivessem sido oferecidos em um site tão respeitado. O vendedor anônimo dizia ser um ex-programador da IOI e um dos maiores arquitetos da intranet da empresa. Ele devia ser um vira-casaca – um programador que intencionalmente codificava as portas de entrada e as falhas de segurança em um sistema que criava, de modo que, posteriormente, pudesse vendê-las no mercado negro. Assim, ele recebia duas vezes pelo mesmo serviço e se livrava da culpa por trabalhar para uma empresa multinacional demoníaca como a IOI.

O problema óbvio, que o vendedor não fez questão de indicar na descrição do leilão, era que esses códigos eram inúteis se você já tivesse acesso à intranet da empresa. A intranet da IOI era uma rede *stand-alone* de alta segurança, sem conexões diretas ao OASIS. A única maneira de conseguir acesso à intranet da IOI seria tornando-se um de seus legítimos funcionários (muito difícil e demorado). Ou você podia entrar na empresa por meio do trabalho para a quitação de dívida.

Decidi dar um lance nos códigos de acesso da IOI mesmo assim, na esperança de que um dia eles me fossem úteis. Como não havia como verificar a autenticidade dos dados, os lances eram baixos, e eu arrematei o item por alguns milhares de créditos. Os códigos chegaram a minha caixa de mensagens alguns minutos depois do fim do leilão. Quando terminei de decodificar os dados, examinei todos eles com atenção. Tudo parecia legítimo, então guardei a informação para o futuro e a esqueci – até cerca de seis meses depois, quando vi o bloqueio dos Seis ao redor do Castelo Anorak. A primeira coisa em que pensei foi nos códigos de acesso da IOI. Então, meu cérebro começou a funcionar e meu plano ridículo começou a tomar forma.

Eu alteraria os registros financeiros de minha identidade falsa de Bryce Lynch e permitiria a mim mesmo ser devedor da IOI. Quando eu entrasse na empresa e derrubasse o *firewall*, usaria as senhas da intranet para hackear a base de dados particular dos Seis e descobriria uma maneira de derrubar o escudo que eles tinham erigido sobre o Castelo Anorak.

Não achava que alguém poderia prever isso, porque era totalmente maluco.



Só testei as senhas da IOI na segunda noite dentro da empresa. Estava ansioso, e com razão, porque se tivessem me vendido dados falsos e nenhuma das senhas funcionasse, eu teria me entregado à escravidão eterna.

Mantendo a câmera de meu dispositivo de orelha voltada para a frente, longe da tela, abri o menu de opções do console de entretenimento, que me permitia fazer ajustes ao áudio e ao vídeo: volume e centralização, brilho e matiz. Coloquei todas as opções no nível mais alto e toquei o botão “Aplicar” na parte inferior da tela três vezes. Coloquei o volume e o brilho no nível mais baixo e toquei “Aplicar” de novo. Uma pequena janela apareceu no centro da tela, solicitando um número de identificação e uma senha de acesso para a manutenção. Rapidamente inseri meu número de identificação e a longa senha alfanumérica que eu havia memorizado. Verifiquei as duas informações de soslaio, à procura de erros, e toquei no botão “OK”. O sistema ficou parado durante um bom tempo. Então, para meu alívio, a seguinte mensagem apareceu:

PAINEL DE CONTROLE DE MANUTENÇÃO – ACESSO PERMITIDO

Agora, eu tinha acesso a uma conta do serviço de manutenção que permitia que técnicos fizessem testes e retirassem vírus de diversos componentes da unidade de entretenimento. Estava logado como um técnico, mas meu acesso à intranet ainda era muito limitado. Mesmo assim, tinha tudo de que precisava. Usando um caminho deixado por um dos programadores, consegui criar uma conta de administração falsa. Quando ela foi estabelecida, tive acesso a praticamente tudo.

Meu primeiro pedido foi conseguir um pouco de privacidade. Rapidamente acessei diversos submenus até chegar ao painel de controle do Sistema de Monitoramento de Trabalho. Quando inseri meu número de funcionário, meu perfil apareceu no display, juntamente com uma foto que eles tinham tirado de mim durante o início do processo. O perfil relacionava minha dívida, minha grade de pagamento, tipo sanguíneo, avaliação atual de desempenho – todos os dados que a empresa tinha sobre mim. No topo direito de meu perfil, havia duas janelas de vidfeed, um da câmera do meu dispositivo de orelha e o outro relacionado à câmera em minha unidade de habitação. O vidfeed de meu dispositivo de orelha estava voltado para uma parte da parede. A janela da câmera da unidade

de habitação mostrava minha nuca, que eu havia posicionado de modo a bloquear a tela do centro de entretenimento.

Selecionei as duas câmeras de vidfeed e acessei suas opções de configuração. Usando um dos caminhos do “vira-casaca”, realizei uma mudança rápida que fazia com que as câmeras do dispositivo de orelha e da unidade de habitação mostrassem o vídeo arquivado de minha primeira noite confinado em vez de a imagem ao vivo. Agora, se alguém conferisse minha câmera, veria-me deitado, e não sentado a noite toda hackeando sem parar a intranet da empresa. Depois, programei as câmeras para mudarem para os vídeos pré-gravados sempre que eu apagasse as luzes da unidade de habitação. O salto de um milésimo de segundo na transmissão seria mascarado pela distorção momentânea do vídeo que ocorria quando as câmeras mudavam para o modo de visão noturna.

O tempo todo eu esperava ser descoberto e expulso do sistema, mas não foi o que ocorreu. Minhas senhas continuavam funcionando. Eu havia passado as últimas seis noites sitiando a intranet da IOI, cavando cada vez mais fundo na rede. Eu me sentia um condenado em uma prisão antiga de algum filme, voltando para minha cela todas as noites para cavar um túnel na parede com uma colher.

E então, na última noite, um pouco antes de eu me entregar à exaustão, finalmente consegui passar pelo labirinto de *firewalls* da intranet e acessar a base de dados principal da Divisão de Oologia. A fonte-mãe. A pilha de arquivos privados dos Seis. E, naquela noite, eu finalmente conseguiria explorar as informações.

Sabia que precisava conseguir levar alguns dos dados dos Seis quando escapasse, por isso, naquela semana, eu havia usado minha conta de administração da intranet para enviar um formulário de requisição de hardware falso. Enviei um flash drive de dez zettabytes para um funcionário que não existia (“Sam Lowery”) em um cubículo vazio a algumas fileiras do meu. Mantendo sempre a câmera do dispositivo de orelha virada para a outra direção, entrei no cubículo, peguei o pequeno drive, coloquei dentro do bolso e voltei para minha unidade de habitação. Naquela noite, quando apaguei as luzes e desabilitei as câmeras de segurança, destravei meu painel de acesso de manutenção da unidade de entretenimento e instalei o flash drive em um espaço de expansão usado para atualizações do firmware. Agora, eu podia fazer o download de dados da intranet diretamente para aquele drive.



Coloquei o visor e as luvas do centro de entretenimento e então me deitei no colchão. O visor me mostrou uma visão tridimensional da base de dados dos Seis, com dezenas de janelas de dados sobrepostas suspensas na minha frente. Usando minhas luvas, comecei a manipular aquelas janelas, navegando pela estrutura de arquivo da base de dados. A maior parte da base de dados parecia dedicada às informações a respeito de Halliday. A quantidade de informações que eles tinham sobre ele era assustadora. Deixava meu diário do Graal no chinelo. Eles tinham coisas que eu nunca tinha visto. Coisas que eu nem sabia que existiam. Os boletins escolares de Halliday, vídeos caseiros de sua infância, e-mails que ele havia escrito a fãs. Não tive tempo de ler tudo, mas copiei as partes mais interessantes para meu flash drive, para (se possível) estudar mais tarde.

Eu me concentrei em isolar os dados relacionados ao Castelo Anorak e nas forças que os Seis tinham posicionado ao redor e dentro dele. Copiei todas as informações sobre armas, veículos, naves e números de tropas. Também peguei todos os dados que consegui encontrar no Orbe de Osuvon, o artefato que eles estavam usando para colocar o escudo ao redor do castelo, incluindo exatamente onde o mantinham e o número de funcionário do mago Seis que estava no controle.

E então achei o pote de ouro – uma pasta com centenas de horas de gravações de conversas documentando a descoberta inicial do Terceiro Portão e as tentativas subsequentes de fazer com que ele abrisse. Como todo mundo já suspeitava, o Terceiro Portão ficava dentro do Castelo Anorak. Apenas os avatares que possuíam uma cópia da Chave de Cristal podiam atravessar o limiar da entrada do castelo. Fiquei decepcionado ao saber que Sorrento havia sido o primeiro avatar a pisar dentro do Castelo Anorak desde a morte de Halliday.

A entrada do castelo levava a uma sala enorme cujas paredes, chão e teto eram todos feitos de ouro. No lado norte da câmera, havia uma grande porta de cristal. Ela tinha uma pequena fechadura no centro.

Assim que eu a vi, sabia que estava olhando para o Terceiro Portão.

Passei rapidamente por diversos outros arquivos de registros recentes. Pelo que entendi, os Seis ainda não tinham descoberto como abrir o portão. Inserir a Chave de Cristal na fechadura simplesmente não tinha nenhum efeito. A equipe toda estava tentando descobrir o motivo havia muitos dias, mas sem nenhum progresso.

Enquanto os dados e os vídeos a respeito do Terceiro Portão estavam sendo copiados para meu flash drive, continuei a

procurar mais a fundo na base de dados dos Seis. Por fim, descobri uma área restrita chamada Câmara da Estrela. Era a única área da base de dados que eu não conseguia acessar. Então, usei minha identidade de administrador para criar uma nova “conta de teste”, e então dei àquela conta o acesso de usuário superior e totais privilégios de administração. Deu certo e recebi permissão para acessar. A informação dentro da área restrita era dividida em duas pastas: Status da Missão e Avaliação de Ameaças. Abri a pasta Avaliação de Ameaças primeiro, e quando vi o que havia ali dentro senti um frio na barriga. Havia cinco pastas de arquivo com os nomes Parzival, Art3mis, Aech, Shoto e Daito. A pasta de Daito tinha um grande X vermelho sobre ela.

Abri a pasta de Parzival primeiro. Um dossiê detalhado apareceu, contendo todas as informações que os Seis tinham reunido sobre mim nos últimos anos. Certidão de nascimento. Registros escolares. Na parte do fundo, havia um registro completo de minha reunião com Sorrento, terminando com a detonação da bomba no trailer de minha tia. Quando passei a me esconder, eles me perderam de vista. Havia coletado milhares de fotos e vídeos do meu avatar no último ano, e muitos dados a respeito de minha fortaleza em Falco, mas nada sabiam a respeito de minha localização no mundo real. Minha localização geográfica estava relacionada como “desconhecida”.

Fechei a janela, respirei profundamente e abri o arquivo a respeito de Art3mis.

No topo, havia uma foto de escola de uma menina com um sorriso claramente triste. Fiquei surpreso ao ver que ela era quase idêntica a seu avatar. Os mesmos cabelos pretos, os mesmos olhos castanhos, o mesmo rosto belo que eu conhecia tão bem – mas com uma pequena diferença. A maior parte do lado esquerdo de seu rosto era coberta com uma marca de nascença avermelhada. Mais tarde, fiquei sabendo que aquele tipo de marca de nascença costumava ser chamado de “mancha vinho do porto”. Na foto, ela deixava uma mecha de cabelo cobrir o olho esquerdo para tentar esconder a marca o máximo possível.

Art3mis me havia feito pensar que na realidade ela era horrorosa, mas agora eu sabia que aquilo estava longe de ser verdade. Para mim, a marca de nascença não diminuía em nada sua beleza. No mínimo, o rosto que eu vi na foto me pareceu ainda mais bonito do que o do avatar, porque eu sabia que aquele era de verdade.

Os dados abaixo da foto indicavam que o nome verdadeiro dela era Samantha Evelyn Cook, uma cidadã canadense de 20 anos, 1,71m, 76 quilos. No arquivo, também havia seu endereço – Greenleaf Lane, 2206, Vancouver, Colúmbia Britânica – e muitas outras informações, incluindo seu tipo sanguíneo e os registros escolares desde o jardim de infância.

Encontrei um link de um vídeo sem título na parte inferior do dossiê e, quando eu o selecionei, um vidfeed ao vivo de uma pequena casa apareceu no display. Alguns segundos depois, eu me dei conta de que estava olhando para a casa onde Art3mis vivia.

Ao analisar mais a fundo seu arquivo, descobri que ela estava sendo vigiada havia cinco meses. Também plantaram dispositivos em sua casa, porque encontrei centenas de horas de gravações de áudio feitas enquanto ela estava logada no OASIS. Eles tinham transcrições completas de todas as palavras audíveis que ela havia dito enquanto atravessava os dois primeiros portões.

Em seguida, abri o arquivo de Shoto. Eles sabiam o nome verdadeiro dele, Akihide Karatsu, e também tinham o endereço, um prédio em Osaka, Japão. Em seu arquivo também havia uma foto escolar, mostrando um menino magro e sério de cabeça raspada. Assim como Daito, ele não lembrava em nada o avatar que usava.

Eles tinham menos informações a respeito de Aech. Seu arquivo tinha poucos dados e nenhuma foto, apenas uma imagem de seu avatar. Seu nome verdadeiro estava indicado como “Henry Swanson”, mas aquele era um disfarce usado por Jack Burton em *Os Aventureiros do Bairro Proibido*, então eu sabia que devia ser falso. Seu endereço estava indicado como “móvel” e abaixo dele havia um link intitulado “Pontos de Acesso Recentes”. Era uma lista das localizações sem fio de onde Aech havia acessado sua conta no OASIS. Eram registros de diversos locais: Boston, Washington, D.C., Nova York, Filadélfia e, mais recentemente, Pittsburgh.

Comecei a entender como os Seis tinham conseguido localizar Art3mis e Shoto. A IOI possuía centenas de empresas regionais de telecomunicações, efetivamente tornando-a a maior provedora de serviços de Internet do mundo. Era muito difícil ficar on-line sem usar uma rede que eles possuíssem e controlassem. Pelo que parecia, a IOI vinha, ilegalmente, espionando a maioria do tráfego virtual do mundo inteiro na tentativa de localizar e identificar os caça-ovos que eles consideravam uma ameaça. Eles só não tinham conseguido me localizar porque eu, tomado pela paranoia, havia tido a precaução de alugar uma conexão direta de fibra óptica ao OASIS a partir de meu prédio.

Fechei o arquivo de Aech e então abri a pasta intitulada Daito, temendo o que poderia encontrar ali. Assim como os outros, eles tinham o nome verdadeiro dele, Toshiro Yoshiaki, e seu endereço. Duas matérias da imprensa a respeito de seu “suicídio” estavam relacionadas na parte inferior do dossiê, juntamente com um vídeo clipe sem título do dia em que ele morreu. Cliquei nele. Era uma gravação com câmera de vídeo manual mostrando três homens grandes, usando máscaras pretas de esqui (um deles estava com a câmera), esperando silenciosamente no corredor. Aparentemente, eles receberam uma ordem pelo ponto que tinham no ouvido e então usaram um cartão-chave para abrir a porta de um apartamento pequeno

de um só cômodo. O apartamento de Daito. Assisti horrorizado quando eles entraram, tiraram Daito de sua cadeira háptica e o jogaram da varanda.

Os desgraçados chegaram a filmar sua queda. Provavelmente a mando de Sorrento.

Senti náusea. Quando finalmente passou, copiei o conteúdo dos cinco dossiês para o meu flash drive e então abri a pasta Status da Missão. Aparentemente, ali havia um arquivo dos relatórios de status da Divisão de Oologia para o chefe dos Seis. Os relatórios eram organizados por data, com o mais recente na frente. Quando eu o abri, vi que era um memorando de Nolan Sorrento enviado para o Quadro de Executivos da IOI. Nele, Sorrento propunha enviar agentes para sequestrar Art3mis e Shoto de suas casas e forçá-los a ajudar a IOI a abrir o Terceiro Portão. Quando os Seis obtivessem o ovo e vencessem o concurso, Art3mis e Shoto seriam “descartados”.

Fiquei sentado ali, surpreso e calado. E então li o memorando de novo, sentindo uma mistura de ódio e pânico.

De acordo com o horário registrado, Sorrento havia enviado o memorando logo depois das 8 horas, menos de cinco horas antes. Então, seus superiores provavelmente não o tinham visto ainda. Quando o vissem, desejariam marcar uma reunião para discutir o plano de ação de Sorrento. Então, eles provavelmente só mandariam os agentes para pegarem Art3mis e Shoto no dia seguinte.

Eu ainda tinha tempo para alertá-los. Mas, para fazer isso, teria de alterar drasticamente meu plano de fuga.

Antes de minha prisão, eu havia programado uma transferência grande de crédito para minha conta da IOI para quitar minha dívida toda, forçando a IOI a me liberar. Mas a transferência só ocorreria cinco dias mais tarde. Até lá, os Seis provavelmente já estariam com Art3mis e Shoto em alguma sala sem janelas, em algum lugar.

Eu não podia passar o resto da semana explorando a base de dados dos Seis conforme o planejado. Tinha de reunir o máximo possível de dados e escapar o quanto antes.

Determinei que seria até o amanhecer.

TRABALHEI SEM PARAR NAS QUATRO HORAS SEGUINTE. A MAIOR PARTE DESSE tempo foi gasta copiando o máximo de informações possível da base de dados dos Seis para meu flash drive roubado. Quando essa tarefa foi concluída, submeti um Pedido de Fornecimento Executivo Oologista. Tratava-se de um formulário on-line que os executivos dos Seis usavam para solicitar armas ou equipamentos dentro do OASIS. Selecionei um item muito específico e então agendei sua entrega para o meio-dia, dois dias depois.

Quando finalmente terminei, já eram 6h30 da manhã. O próximo turno de suporte técnico começaria em 90 minutos, e meus vizinhos de unidade de habitação começariam logo a acordar. Eu não tinha mais tempo.

Abri meu perfil de trabalho, acessei meu saldo e eliminei o saldo devedor – um dinheiro que eu nunca tinha pegado emprestado, para começo de conversa. Depois, selecionei as opções do submenu do Sistema de Comunicações e Observação de Trabalhador em Dívida, que controlava tanto meu dispositivo de orelha quanto a tornoeleira de segurança. Por fim, fiz algo que estava doido para fazer há uma semana: desabilitei os mecanismos de trava dos dois dispositivos.

Senti uma dor aguda quando os grampos do dispositivo de orelha se abriram e foram retirados da cartilagem da orelha esquerda. O dispositivo bateu no ombro e caiu em meu colo. Naquele mesmo instante, o fecho da tornoeleira abriu e caiu, revelando uma área de pele irritada.

Agora, eu já não tinha mais como voltar atrás. Os técnicos de segurança da IOI não eram os únicos a ter acesso ao vidfeed de meu dispositivo de orelha. A Agência de Proteção ao Trabalhador em Dívida também o utilizava para monitorar e registrar minhas atividades diárias, para garantir que meus direitos de ser humano fossem respeitados. Agora que eu havia retirado meu dispositivo, não haveria mais nenhum registro digital do que acontecesse comigo a partir daquele momento. Se a segurança da IOI me pegasse antes de eu sair do prédio, levando um flash drive roubado com dados altamente incriminadores da empresa, eu estaria morto. Os Seis poderiam me torturar e matar, sem que ninguém soubesse.

Realizei algumas tarefas finais relacionadas a meu plano de fuga e então saí da intranet da IOI pela última vez. Tirei meu visor e as luvas e abri o painel de acesso à manutenção ao lado do console do centro de entretenimento. Havia um pequeno espaço vazio abaixo do módulo de entretenimento, entre a parede pré-fabricada de minha unidade de habitação e a adjacente a ela. Removi o pacote fino e cuidadosamente dobrado que havia escondido ali. Era um uniforme de técnico de manutenção da IOI, selado a vácuo, com um boné e um crachá. (Assim como no caso do flash drive, eu havia obtido esses itens enviando um pedido na intranet, e eles foram entregues em um cubículo vazio em meu andar.) Tirei meu macacão de trabalhador e o usei para limpar o sangue da orelha e do pescoço. Depois, removi dois *band-aids* que estavam debaixo de meu colchão e os apliquei sobre os furos no lóbulo da orelha. Quando já estava vestido como técnico de manutenção, cuidadosamente retirei o flash drive da entrada e o coloquei dentro do bolso. Depois, peguei o dispositivo de orelha e disse:

– Preciso usar o banheiro.

A porta da unidade de habitação se abriu. O corredor estava escuro e deserto. Coloquei o dispositivo de orelha e o macacão de trabalhador sob o colchão e a tornoeleira no bolso de meu novo uniforme. Depois, procurando respirar, saí e descí a escada.

Passei por alguns outros trabalhadores no caminho para os elevadores, mas, como sempre, nenhum deles olhou para mim. Foi um alívio, porque eu temia que alguém me reconhecesse e percebesse que eu não deveria estar usando um uniforme de técnico de manutenção. Quando parei diante da porta do elevador expresso, preni a respiração quando o sistema escaneou meu crachá de manutenção. Depois do que pareceu uma eternidade, as portas se abriram.

– Bom dia, sr. Tuttle – o elevador disse quando entrei. – Para qual andar, por favor?

– Térreo – eu disse com a voz rouca, e o elevador começou a descer.

“Harry Tuttle” era o nome impresso em meu crachá de técnico de manutenção. Eu havia dado ao sr. Tuttle, um funcionário fictício, acesso total ao prédio, e então re programei minha tornoeleira de modo que ela fosse codificada com a identificação de Tuttle, fazendo com que ela funcionasse como uma das tornoeleiras de segurança que os técnicos de manutenção usavam. Quando as portas e os elevadores me escanearam para ter certeza de que eu tinha acesso livre, a tornoeleira do meu bolso indicou que sim, claro, em vez de fazer o que deveria fazer, que seria descarregar alguns milhares de volts e me incapacitar até os seguranças chegarem.

Desci no elevador em silêncio, tentando não olhar para a câmera montada acima das portas. E então percebi que a filmagem que estava sendo feita de mim seria analisada detalhadamente quando tudo aquilo terminasse. O próprio Sorrento a assistiria, assim como seus superiores. Então, olhei diretamente na lente da câmera, sorri e cocei o nariz com o dedo do meio.

O elevador chegou ao térreo e as portas se abriram. Eu meio que esperava ser recebido por um exército de guardas a minha espera do lado de fora, com as armas apontadas para minha cabeça. Mas havia apenas um grupo de baba-ovos de média administração da IOI esperando para entrar no elevador. Olhei para eles sem nenhuma expressão por um segundo e saí. Foi como atravessar a fronteira para outro país.

Uma multidão constante de funcionários de escritório movidos à cafeína passou pela recepção, entrando e saindo dos elevadores e das portas. Eram funcionários comuns, não trabalhadores com dívida. Tinham permissão de voltar para casa no fim do expediente. Podiam até *pedir demissão* se quisessem. Tentei imaginar se eles se incomodavam por saber que ali havia milhares de escravos que viviam e dormiam naquele mesmo prédio, a alguns andares de distância deles.

Vi dois guardas parados perto da mesa da recepção e me afastei bastante deles, passando no meio das pessoas, cruzando um *lobby* enorme até a fileira comprida de portas de vidro automáticas que levavam para fora, para a liberdade. Eu me controlei para não correr ao passar pelos funcionários que chegavam. *Sou só um cara da manutenção, galera, indo para casa depois de uma noite longa de consertos. Só isso. Definitivamente não sou um trabalhador com dívida escapando com ousadia e dez zettabytes de dados roubados da empresa no bolso. De jeito nenhum.*

Com meio caminho andado até a saída, percebi um som esquisito e olhei para meus pés. Eu ainda estava usando meus chinelos descartáveis de plástico. Cada pisada fazia um barulho alto no chão de mármore encerado, destacando-se entre os sapatos dos outros, que emitiam sons discretos. Cada passo parecia um grito de *Olha só o cara de chinelos de plástico!*

Mas continuei andando. Estava quase na porta quando alguém me tocou no ombro. Paralisei.

– Senhor? – ouvi uma voz feminina.

Quase saí correndo porta afora, mas algo no tom daquela mulher me impediu. Eu me virei e vi o rosto preocupado de uma mulher alta de quarenta e poucos anos. Vestindo um terninho azul-marinho. Carregando uma maleta.

– Senhor, sua orelha está sangrando. – Ela apontou para minha orelha, fazendo uma careta. – Muito.

Levei a mão à orelha e a toquei, e minha mão ficou vermelha. Em algum momento, os *band-aids* que coloquei tinham caído.

Fiquei parado por um momento, sem saber o que fazer. Queria dar uma explicação a ela, mas não consegui pensar em nada. Então, simplesmente assenti, disse “Obrigado” e me virei e, com a maior calma do mundo, saí.

O vento congelante da manhã estava tão forte que quase me derrubou. Quando retomei o equilíbrio, desci os degraus, parando brevemente para jogar minha tornozleira dentro de um cesto de lixo. Ouvi, com satisfação, quando ela bateu no fundo.

Quando cheguei à rua, segui na direção norte, caminhando o mais rápido possível. De certa forma, eu estava chamando a atenção por ser a única pessoa que não vestia um casaco. Rapidamente deixei de sentir meus pés, porque eu também não estava usando meias.

Meu corpo todo estava tremendo quando finalmente cheguei ao Mailbox, uma unidade de aluguel de caixa postal localizada a quatro quarteirões da IOI Plaza, um local mais abrigado e quente. Uma semana antes de minha prisão, eu havia alugado uma caixa postal ali, on-line, e comprado uma estação portátil OASIS top de linha para ser entregue lá. O Mailbox era totalmente automatizado, sem funcionários com os quais interagir, e quando entrei também não havia nenhum cliente. Localizei a caixa, digitei o código de acesso e retirei dali minha estação OASIS. Eu me sentei no chão e abri o pacote ali mesmo. Esfreguei as mãos congeladas até voltar a sentir os dedos e então coloquei as luvas e o visor e usei a estação para acessar o OASIS. A Gregarious Simulation Systems ficava a um quilômetro e meio dali, então pude usar um de seus pontos de acesso complementares sem fio, e não uma das redes da cidade de propriedade da IOI.

Meu coração estava acelerado enquanto eu fazia o login. Estava off-line havia oito dias inteiros – um recorde para mim. Quando meu avatar se materializou lentamente no deque de observação de minha fortaleza, olhei para meu corpo virtual, admirando-o como se fosse uma de minhas roupas favoritas que eu não vestia havia algum tempo. Uma janela imediatamente apareceu no display, com a informação de que eu havia recebido diversas mensagens de Aech e Shoto. E, para a minha surpresa, havia até mesmo uma mensagem de Art3mis. Os três queriam saber onde eu estava e o que diabos havia acontecido comigo.

Respondi para Art3mis primeiro. Disse a ela que os Seis sabiam quem ela era e onde vivia e que a estavam vigiando constantemente. Também avisei a respeito dos planos de sequestro que tinham. Peguei uma cópia do dossiê dela de meu flash drive e a anexei como prova. Então, sugeri educadamente que ela saísse imediatamente de casa e desaparecesse de vista.

*Não pare para fazer as malas. Não se despeça de ninguém. Saia agora mesmo e vá para algum lugar seguro. Cuidado para não ser seguida. Depois, encontre uma conexão de Internet segura e que não seja controlada pela IOI e volte a ficar on-line. Vou encontrá-la no Porão de Aech assim que puder. Não se preocupe – também tenho algumas boas notícias.*

Ao final da mensagem, incluí um PS: *Em minha opinião, você é ainda mais bonita na vida real.*

Enviei e-mails parecidos a Shoto e a Aech, juntamente com cópias de seus dossiês dos Seis. Então, abri a base de dados do Registro de Cidadãos dos Estados Unidos e tentei fazer o login. Para meu alívio, as senhas que eu havia comprado ainda



funcionavam e consegui acessar o perfil falso do cidadão Bryce Lynch que eu havia criado. Agora, ele tinha uma foto de identificação tirada durante meu processo de trabalho por dívida, e as palavras PROCURADO e FUGITIVO estavam sobre meu rosto. A IOI já havia declarado Lynch como fugitivo.

Não demorei muito para apagar completamente minha identidade de Bryce Lynch e copiar minhas impressões digitais e padrões de retina para meu perfil de cidadão original. Quando saí da base de dados alguns minutos depois, Bryce Lynch não mais existia. Voltei a ser Wade Watts.



Peguei um autotáxi na frente do Mailbox, tomando o cuidado de escolher um que fosse operado por uma empresa de táxis da região, e não um SupraCab, de uma subsidiária da IOI.

Quando entrei, prendi a respiração ao pressionar meu polegar contra o escâner de identificação. O display piscou uma luz verde. O sistema me reconhecia como Wade Watts, não como o fugitivo Bryce Lynch.

– Bom dia, sr. Watts – o autotáxi disse. – Para onde vai?

Dei ao táxi o endereço de uma loja de roupas na High Street, perto do *campus* da OSU. Era um local chamado P4mos, especializado em “roupas casuais high-tech”. Corri para dentro e comprei uma calça jeans e um suéter. Os dois itens eram “roupas dicotomia”, ou seja, eram para ser usados no OASIS. Não tinham peças hápticas, mas a calça e a camisa podiam ser ligadas a minha estação portátil de imersão para informar o que eu fazia com o meu torso, braços e pernas, facilitando o controle de meu avatar mais que apenas com a interface das luvas. Também comprei alguns pares de meia e roupas de baixo, uma jaqueta de couro sintético, um par de botas e uma touca de lã preta para cobrir a careca.

Saí da loja alguns minutos depois vestindo minhas novas roupas. Quando o vento frio me envolveu de novo, levantei o zíper da jaqueta e vesti a touca de lã. Bem melhor. Joguei o macacão de técnico de manutenção e os calçados de plástico em uma lata de lixo e comecei a subir a High Street, observando as entradas das lojas. Mantive a cabeça baixa para evitar fazer contato visual com a multidão de universitários carrancudos que passavam por mim.

Alguns quarteirões depois, entrei em uma filial da Vend-All. Ali dentro, havia fileiras de máquinas que vendiam de tudo. Uma delas, chamada MÁQUINA DE DEFESA, oferecia equipamento de autodefesa: armadura leve, repelentes químicos e uma grande variedade de armas. Toquei a tela na frente da máquina e analisei o catálogo. Depois de pensar um pouco, comprei um colete à prova de balas e uma pistola Glock 47C, com três pentes de munição. Também comprei uma latinha de gás lacrimogênio e paguei tudo pressionando a palma no escâner de mão. Minha identidade foi confirmada e meus antecedentes criminais, conferidos.

NOME: WADE WATTS  
PUNIÇÕES: NENHUMA  
CRÉDITO: EXCELENTE  
RESTRIÇÕES DE COMPRA: NENHUMA  
TRANSAÇÃO APROVADA!  
OBRIGADO PELA COMPRA!

Ouvi um som metálico forte quando minha compra escorregou para a bandeja de aço perto de meus joelhos. Coloquei a lata de gás lacrimogênio dentro do bolso e o colete à prova de balas por baixo da camiseta nova. Depois, tirei a Glock de sua embalagem de plástico transparente. Aquela era a primeira vez que eu segurava uma arma de verdade. Mesmo assim, a sensação foi familiar, porque já tinha atirado com diversas armas de fogo virtuais no OASIS. Pressionei um pequeno botão no cano e a arma emitiu um som. Segurei a pistola com firmeza por alguns segundos, primeiro na mão direita, depois na esquerda. A arma emitiu um segundo som, mostrando que havia terminado de escanear minhas impressões digitais. Agora, eu era a única pessoa que podia atirar com ela. A arma tinha um *timer* integrado que a impediria de ser acionada por doze horas (um período de “esfriamento”), mas eu já me sentia melhor tendo-a em meu poder.

Caminhei até uma loja OASIS localizada a poucos quarteirões dali, uma franquia *outlet* chamada Plug. A placa meio apagada, que mostrava um cabo de fibra óptica antropomórfico sorrindo, prometia *Acesso relâmpago ao OASIS! Aluguel barato de equipamentos! Estações de imersão privadas! Aberto 24-7-365!* Eu já tinha visto muitas propagandas da Plug online. Ela era conhecida pelos preços altos e pelo hardware desatualizado, mas suas conexões eram rápidas, confiáveis e sem atraso. Para mim, a maior vantagem é que era uma das poucas redes de acesso ao OASIS que não pertenciam à IOI ou a uma

de suas subsidiárias.

O detector de movimento emitiu um bipe quando passei pela porta da frente. Havia uma pequena área de espera a minha direita, vazia naquele momento. O carpete era manchado e puído, e o local todo recendia a desinfetante de uso industrial. Um atendente de olhar vago olhou para mim atrás de uma barreira de vidro transparente à prova de balas. Ele tinha vinte e poucos anos, ostentava um moicano e dezenas de piercings faciais. Usava um visor bifocal, que dava a ele uma visão semitransparente do OASIS e também permitia que ele visse o ambiente real que o cercava. Quando ele falou, percebi que seus dentes tinham sido gastos para ficarem pontiagudos.

– Bem-vindo à Plug – ele disse, desanimado. – Temos muitas estações livres, por isso não há espera. As informações sobre preços de pacotes estão disponibilizadas ali. – Ele apontou para o display sobre o gabinete que estava bem a minha frente; depois desviou o olhar ao voltar a atenção para o mundo dentro de seu visor.

Analisei minhas opções. Havia uma dúzia de estações de imersão disponíveis, de qualidade e preço variáveis. Econômico, Padrão, Deluxe. Recebi informações detalhadas sobre cada uma. Era possível alugar por minuto ou pagar por hora. Um visor e um par de luvas hápticas estavam incluídos no preço do aluguel, mas um macacão háptico custava mais. O contrato de aluguel continha frases de letra miúda a respeito dos custos extras que poderiam ser cobrados em caso de dano ao equipamento, e muitas frases com conteúdo jurídico explicando que a Plug não se responsabilizaria por *nada* que você fizesse, em nenhuma circunstância, principalmente se fosse algo ilegal.

– Gostaria de alugar uma das estações Deluxe por 12 horas – eu disse.

O atendente levantou o visor. – Você precisa pagar adiantado, entende?

Assenti. – Também quero uma conexão potente. Preciso fazer o upload de uma grande quantidade de dados em minha conta.

– Fazer upload é mais caro. Qual é a quantidade de dados?

– Dez zettabytes.

– Caramba – ele sussurrou. – Do que vai fazer upload? Da Biblioteca Nacional?

Ignorei a pergunta. – Também quero o pacote Mondo Upgrade – eu disse.

– Claro – o atendente respondeu. – O total é de 11 mil pauladas. Apenas encoste o polegar no local indicado e faremos o resto.

Ele se mostrou bem surpreso quando a transação foi aceita. Então, deu de ombros e me entregou um cartão-chave, um visor e algumas luvas.

– Estação catorze. Última porta à direita. O banheiro fica no final do corredor. Se fizer sujeira na baia, não devolveremos o depósito. Vômito, urina, sêmen, essas coisas. E eu sou o cara que tem que limpar, então me faça o favor de se conter, beleza?

– Pode deixar.

– Divirta-se.

– Obrigado.

A estação catorze era uma sala à prova de som de seis metros quadrados com uma estação háptica de modelo antigo no centro. Tranquei a porta e entrei na estação. O vinil da cadeira háptica estava gasto e rachado. Inseri o drive de dados em uma abertura na parte da frente do console do OASIS e sorri quando ele se encaixou.

– Max? – disse assim que fiz o login. Isso inicializou uma cópia de Max que eu havia mantido dentro de minha conta do OASIS.

O rosto sorridente de Max apareceu em todos os monitores do centro de comando.

– E-e-ei, *compadre* – ele gaguejou. – Co-co-como vai?

– As coisas estão melhorando, parceiro. Agora, prepare-se. Temos muito o que fazer.

Abri meu gerente de conta do OASIS e iniciei o upload de meu flash drive. Eu pagava à GSS um valor mensal por arquivo ilimitado de dados em minha conta, e estava prestes a testar seus limites. Mesmo usando a conexão de fibra óptica de alta definição, o tempo total estimado de upload para dez zettabytes de dados era de mais de três horas. Reorganizei a sequência de upload de modo que os arquivos que eu precisava acessar logo fossem transferidos primeiro. Assim que os dados foram gravados em minha conta do OASIS, imediatamente tive acesso a eles e também poderia transferi-los a outros usuários instantaneamente.

Primeiro, mandei um e-mail a todos os boletins principais de notícias com uma explicação detalhada sobre como a IOI havia tentado me matar, como havia matado Daito e como planejava sequestrar Art3mis e Shoto. Anexei um dos vídeos que havia retirado da base de dados dos Seis à mensagem – a gravação feita com a câmera da execução de Daito. Também anexei uma cópia do memorando que Sorrento havia enviado ao quadro da IOI, sugerindo que eles sequestrassem Art3mis e Shoto.

Por fim, incluí uma cópia de minha reunião com Sorrento, mas apaguei a parte em que ele dizia meu nome verdadeiro e

borrei a imagem da minha foto de escola. Eu ainda não estava pronto para revelar minha identidade verdadeira ao mundo. Planejava liberar o vídeo sem edição posteriormente, quando o resto de meu plano fosse concluído. Quando isso acontecesse, esconder meu rosto já não importaria.

Passei cerca de 15 minutos escrevendo um último e-mail que enderecei a todos os usuários do OASIS. Quando fiquei satisfeito com as palavras escolhidas, eu o salvei em minha pasta de Rascunhos. Então, entrei no Porão de Aech.

Quando meu avatar apareceu dentro da sala de bate-papo, vi que Aech, Art3mis e Shoto já estavam ali a minha espera.

– Z! – AECH EXCLAMOU QUANDO MEU AVATAR APARECEU. – E AÍ, CARA? POR onde andou? Estou tentando falar com você há mais de uma semana!

– Eu também – Shoto disse. – Onde você estava? E como conseguiu os arquivos da base de dados dos Seis?

– É uma história bem longa – eu disse. – Vamos começar do começo. – Olhei para Shoto e para Art3mis. – Vocês dois saíram de casa?

Os dois assentiram.

– E vocês estão logados de um lugar seguro?

– Sim – Shoto respondeu. – Estou em um café de mangá agora.

– Estou no aeroporto de Vancouver – Art3mis disse. Era a primeira vez que eu ouvia a voz dela em meses. – Estou logada de uma estação higienizada do OASIS agora. Saí de casa com nada além das roupas do corpo, por isso espero que as informações que você enviou a nós a respeito dos Seis sejam legítimas.

– Elas são. Pode acreditar – respondi.

– Como você pode ter certeza disso? – Shoto quis saber.

– Porque hackeei a Base de Dados dos Seis e coletei tudo pessoalmente.

Os três olharam para mim em silêncio. Aech ergueu uma sobrancelha.

– E exatamente como você conseguiu isso, Z?

– Adotei uma identidade falsa e entrei na empresa como um trabalhador com dívida. Foi como consegui me infiltrar na sede da IOI. Passei os últimos dias lá dentro. Acabei de fugir.

– Caramba! – Shoto exclamou. – Está falando sério?

Confirmei.

– Cara, você tem colhão de adamantium – ele disse. – Tem meu respeito.

– Obrigado. Acho.

– Digamos que você não esteja enganando a gente – Art3mis disse. – Como um trabalhador comum consegue acesso aos arquivos do dossiê secreto dos Seis e aos memorandos da empresa?

Eu me virei para ela. – Os trabalhadores têm acesso limitado à intranet da empresa por meio de um sistema de entretenimento de unidade de habitação, atrás do firewall da IOI. A partir dali, consegui usar uma série de portas de entrada e falhas no sistema deixados pelos programadores para adentrar a rede e invadir a base de dados privados dos Seis.

Shoto olhou para mim maravilhado. – Você fez isso? Sozinho?

– Correto, senhor.

– Foi um milagre eles não terem descoberto e matado você. Por que correria um risco tão idiota desses?

– Por que você acha? Para tentar encontrar uma maneira de passar pelo escudo deles e entrar no Terceiro Portão. – Dei de ombros. – Foi o único plano que consegui arquitetar em pouco tempo.

– Z – Aech disse, sorrindo –, você é um maluco filho da mãe. – Ele se aproximou e ergueu a mão para me cumprimentar. – Mas é por isso que eu amo você, cara!

Art3mis fez uma cara feia para mim. – E claro, quando você descobriu que eles tinham arquivos secretos sobre nós, não conseguiu resistir ao desejo de abri-los, não é?

– Eu tinha que abri-los! – eu disse. – Para descobrir o quanto eles sabiam a respeito de nós! Você teria feito a mesma coisa.

Ela ergueu o dedo em minha direção. – Não, eu não. Respeito a privacidade dos outros!

– Art3mis, relaxa! – Aech interveio. – Ele provavelmente salvou sua vida, sabia?

Aparentemente, ela pensou melhor.

– Tudo bem – ela disse. – Esquece isso. – Mas eu sabia que ela ainda estava contrariada. Eu não sabia o que dizer, por isso continuei explicando. – Vou mandar a cada um de vocês uma cópia de todos os dados dos Seis que eu consegui. Dez zettabytes de informações. Vocês devem ter acesso a tudo. – Esperei até que todos terminassem de conferir suas mensagens. – Não dá pra acreditar no tamanho da base de dados que eles têm sobre Halliday. A vida toda dele está ali. Eles reuniram entrevistas com todas as pessoas que Halliday conheceu. Demoraria meses para alguém ler tudo aquilo. – Esperei alguns minutos, observando os olhos deles atentos aos dados.

– Caramba! – Shoto disse. – Isso é incrível. – Ele olhou para mim. – Como você conseguiu fugir da IOI com tudo isso?

– Com muita esperteza.

– Aech tem razão – Art3mis disse, balançando a cabeça. – Você é um doido de pedra. – Ela hesitou por um momento e então disse: – Obrigada pelo aviso, Z. Fico lhe devendo uma.

Abri a boca para dizer “de nada”, mas não saiu nada.

– É, eu também – Shoto disse. – Obrigado.

– Tudo bem, pessoal – consegui dizer.

– Bom, e aí? Agora, pode dar a notícia ruim. Os Seis estão perto de passar pelo Terceiro Portão?

– Escuta só – respondi sorrindo. – *Eles ainda nem sabem como fazer para abrir o portão.*

Art3mis e Shoto olharam para mim sem conseguir acreditar. Aech abriu um sorriso e então começou a balançar a cabeça e erguer os braços, como se estivesse dançando.

– *Yes! Yes!* – cantarolou.

– Está brincando, né? – Shoto perguntou.

Neguei com um movimento de cabeça.

– *Não* está brincando? – Art3mis perguntou. – E como isso seria possível? Sorrento está com a Chave de Cristal e sabe onde fica o portão. Ele só precisa abrir e entrar, certo?

– Isso aconteceu nos dois primeiros portões – respondi. – Mas o Terceiro Portão é diferente. – Abri uma grande janela de vidfeed no ar a meu lado. – Vejam isso. É do arquivo de vídeos dos Seis. É uma gravação da primeira tentativa que eles fizeram para abrir o portão.

Toquei o “Play”. O vídeo começou com uma imagem do avatar de Sorrento em pé do lado de fora dos portões do Castelo Anorak. A entrada do castelo, que havia sido impenetrável por tantos anos, abriu-se com a aproximação de Sorrento, como as portas automáticas de um supermercado. – A entrada do castelo se abre para um avatar que tiver uma cópia da Chave de Cristal – expliquei. – Se o avatar não tiver uma cópia, não pode atravessar a entrada do castelo, mesmo se as portas já tiverem sido abertas.

Assistimos ao vídeo e vimos o avatar de Sorrento passar pela entrada e adentrar um vestíbulo grande e com detalhes dourados mais adiante. O avatar de Sorrento atravessou o piso polido e se aproximou de uma grande porta de cristal na parede à frente. Havia uma fechadura bem no meio da porta e logo acima dela três palavras estavam gravadas na superfície brilhante e facetada da porta: CHARITY. HOPE. FAITH.

Sorrento deu um passo à frente, com a Chave de Cristal na mão. Enfiou a chave na fechadura e virou. Nada aconteceu.

Sorrento olhou para as três palavras do portão. “Charity, hope, faith”, ele disse, lendo-as em voz alta. Mais uma vez, nada aconteceu.

Ele tirou a chave, disse as três palavras de novo e voltou a inserir e virar a chave. Nada ainda.

Observei Aech, Art3mis e Shoto enquanto eles assistiam ao vídeo. A ansiedade e curiosidade já haviam se transformado em concentração, enquanto tentavam solucionar o enigma diante deles. Pausei o vídeo.

– Sempre que Sorrento está logado, uma equipe de consultores e pesquisadores observa todos os seus movimentos – eu disse. – Dá para ouvir a voz deles em alguns vídeos, dando sugestões e conselhos pelo comlink. Até agora, eles não têm ajudado muito. Vejam só.

No vídeo, Sorrento tentava abrir o portão de novo. Fez tudo exatamente como antes, mas, dessa vez, ao inserir a Chave de Cristal, ele a girou no sentido anti-horário, e não no sentido horário.

– Eles tentam todas as coisas mais idiotas que vocês podem imaginar – eu disse. – Sorrento recitou as palavras do portão em latim. Na língua dos elfos. E em klingon. E então recitou o versículo de Coríntios I, 13:13, um trecho da Bíblia que contém as palavras “caridade, esperança e fé”. Parece que “caridade, esperança e fé” também são os nomes de três santos católicos mártires. Os Seis têm tentado, nos últimos dias, descobrir um sentido para isso.

– Idiotas – Aech disse. – Halliday era ateu.

– Eles estão ficando desesperados – eu disse. – Sorrento tentou de tudo, só falta ajoelhar, dançar e enfiar o dedinho na fechadura.

– Isso deve ser a próxima coisa da lista – Shoto disse sorrindo.

– *Charity, hope, faith* – Art3mis disse as palavras lentamente. Ela se virou para mim. – Onde eu já ouvi isso?

– Pois é – Aech disse. – Também *já ouvi isso*.

– Também demorei um tempo para descobrir – eu disse.

Eles olharam para mim com ansiedade.

– Diga as palavras ao contrário – sugeri. – Melhor ainda, cante-as na ordem contrária.

Art3mis semicerrou os olhos. – *Faith, hope, charity* – ela disse. E repetiu algumas vezes, reconhecendo-as. E então cantou: – *Faith and hope and charity...*

Aech disse a frase seguinte: – *The heart and the brain and the body...*

– *Give you three... as a magic number!* – Shoto finalizou triunfantemente.

– *Schoolhouse Rock!* – os três gritaram em uníssono.

– Viram? – eu disse. – Sabia que vocês iam sacar. Vocês são espertos pra caramba.

– “Three Is a Magic Number”,<sup>8</sup> música e letra de Bob Dorrough – Art3mis disse, como se estivesse tirando as informações de uma enciclopédia de sua mente. – Foi escrita em 1973.

Sorri para ela. – Tenho uma teoria. Acho que essa pode ser a maneira que Halliday encontrou de nos dizer quantas chaves são necessárias para abrir o Terceiro Portão.

Art3mis sorriu e então cantou:

– *It takes three.*

– *No more, no less* – Shoto continuou.

– *You don’t have to guess* – Aech contribuiu.

– *Three... is the magic number* – finalizei. Peguei minha cópia da Chave de Cristal e a ergui. Os outros fizeram a mesma coisa. – Temos quatro cópias da chave. Se pelo menos três de nós chegarmos ao portão, podemos abrir a passagem.

– E depois? – Aech perguntou. – Entramos pelo portão no mesmo momento?

– Mas e se apenas um de nós conseguir entrar quando o portão se abrir? – Art3mis perguntou.

– Duvido que Halliday tenha feito algo assim – eu disse.

– Como saber o que aquele maluco estava pensando? – Art3mis perguntou. – Ele brincou conosco o tempo todo, e agora está fazendo de novo. Afinal, para que exigiria três cópias da Chave de Cristal para abrir o último portão?

– Talvez porque quisesse nos forçar a trabalhar juntos – sugeri.

– Ou ele só queria que o concurso tivesse um baita final dramático – Aech opinou. – Pensem bem. Se três avatares conseguirem entrar pelo Terceiro Portão no mesmo momento, então a coisa toda se torna uma corrida para ver quem passa pelo portão e chega ao ovo primeiro.

– Halliday era um sádico maluco – Art3mis murmurou.

– Isso – Aech disse. – Você tem razão.

– Vejam desta forma: se Halliday não tivesse estabelecido que o Terceiro Portão precisaria de três cópias da Chave de Cristal para ser aberto... Os Seis já teriam encontrado o ovo – Shoto disse.

– Mas os Seis têm dezenas de avatares com as cópias da Chave de Cristal – Aech disse. – Eles poderiam abrir o portão agora mesmo, se fossem inteligentes o suficiente para desvendar o segredo.

– Dilettantes – Art3mis disse. – É culpa deles não saber a letra de cor do *Schoolhouse Rock!* Como aqueles tolos conseguiram chegar aonde chegaram?

– Trapaceando – eu disse. – Você não se lembra?

– Ah, sim. Eu sempre me esqueço. – Ela sorriu para mim, e senti meus joelhos tremerem.

– O fato de os Seis não terem aberto o portão ainda não quer dizer que eles não vão descobrir – Shoto disse.

– Shoto tem razão – concordei. – Mais cedo ou mais tarde eles farão a conexão com o *Schoolhouse Rock!* Então não podemos perder mais tempo.

– Bem, o que estamos esperando? – Shoto perguntou com animação. – Sabemos onde o portão está e o que fazer para que ele seja aberto! Então, vamos lá! E que o melhor caça-ovo vença!

– Você está se esquecendo de uma coisa, Shoto-san – Aech disse. – Parzival ainda não nos disse como vamos passar pelo escudo, pelo exército dos Seis e entrar no castelo. – Ele se virou para mim. – Você *tem* um plano para isso, não tem, Z?

– Claro que sim – eu disse. – Eu estava me preparando para falar sobre isso. – Fiz um gesto com a mão direita e um holograma tridimensional do Castelo Anorak apareceu, flutuando no ar diante de mim. A esfera azul transparente gerada pelo Orbe de Osvovox apareceu ao redor do castelo, cercando-o por cima e por baixo. Apontei para ela. – Esse escudo vai cair sozinho, ao meio-dia de segunda-feira, daqui a cerca de 36 horas. E então vamos passar pela entrada da frente do castelo.

– O escudo vai cair? Sozinho? – Art3mis repetiu. – Os clãs têm utilizado detonadores naquela esfera há duas semanas e não conseguiram nem fazer arranhões. Como você vai fazer para que ela “caia sozinha”?

– Já cuidei disso – eu disse. – Vocês terão de confiar em mim.

– Eu confio em você, Z – Aech disse. – Mas ainda que o escudo caia, para chegarmos ao castelo teremos de passar pelo maior exército dos Seis no OASIS. – Ele apontou para o holograma, que mostrava as posições das tropas dos Seis ao redor do castelo, dentro da esfera. – E os idiotas? E os tanques deles? E as naves?

– Obviamente, vamos precisar de um pouco de ajuda – eu disse.

– Muita ajuda – Art3mis enfatizou.

– E quem vamos convencer a nos ajudar a guerrear contra todos os Seis? – Aech perguntou.

– Todos – eu disse. – Todos os caça-ovos que existem. – Abri mais uma janela, mostrando o breve e-mail que eu havia escrito antes de entrar no Porão. – Vou mandar a mensagem hoje à noite a todos os usuários do OASIS.

Amigos caça-ovos,

Hoje é um dia sombrio. Depois de anos de decepção, exploração e ludíbrio, os Seis finalmente conseguiram trapacear e chegar à entrada do Terceiro Portão.

Como vocês sabem, a IOI sitiou o Castelo Anorak em uma tentativa de impedir que alguém chegue ao ovo. Também descobrimos que eles utilizaram métodos ilegais para descobrir a identidade de caça-ovos que eles consideram uma ameaça, com a intenção de sequestrá-los e assassiná-los.

Se os caça-ovos do mundo todo não unirem forças para deter os Seis, eles chegarão ao ovo e vencerão o concurso. E, assim, o OASIS será dominado pelos imperialistas da IOI.

O momento é agora. Nosso ataque ao exército dos Seis começará amanhã ao meio-dia, OST.

Juntem-se a nós!

Atenciosamente,

Aech, Art3mis, Parzival e Shoto.

– Ludíbrio? – Art3mis disse depois de terminar de ler. – Você estava usando o dicionário quando escreveu essa mensagem?

– Eu estava tentando deixar o texto bem chamativo, sabe? Oficial – eu disse.

– Eu gostei, Z – Aech disse. – Ele é bem incitante.

– Obrigado, Aech.

– Então é isso? Esse é seu plano? – Art3mis perguntou. – Mandar um spam ao OASIS todo, pedindo ajuda?

– Mais ou menos, esse é o plano.

– E você acha mesmo que todo mundo vai aparecer e nos ajudar a combater os Seis? – ela perguntou. – Assim, desse jeito?

– Sim – eu disse. – Acho sim.

Aech assentiu. – Ele está certo. Ninguém quer que os Seis vençam o concurso. E eles sem dúvida não querem que a IOI assuma o controle do OASIS. As pessoas vão ficar doidas para ajudar a derrubar os Seis. E qual caça-ovo vai perder a chance de lutar em uma batalha tão enorme, histórica?

– Mas os clãs não pensarão que estamos tentando manipulá-los? – Shoto perguntou. – Para que possamos chegar ao portão sozinhos?

– É claro – eu disse. – Mas a maioria deles já desistiu. Todo mundo sabe que o fim da Caça está próximo. Você não acha que a maioria das pessoas preferiria que um de nós vencesse o concurso, em vez de Sorrento e os Seis?

Art3mis pensou por um momento. – Você tem razão. Esse e-mail pode funcionar.

– Z – Aech disse, dando um tapinha nas minhas costas. – Você é um gênio da pesada! Quando a mensagem for enviada, a imprensa vai ficar doida! A notícia vai se espalhar bem rápido. Amanhã a essa hora, todos os avatares no OASIS estarão a caminho de Chthonia.

– Vamos torcer para que isso aconteça – eu disse.

– Ah, eles vão aparecer, com certeza – Art3mis disse. – Mas quantos deles lutarão quando virem o número de Seis? A maioria deles provavelmente vai ficar sentada e comendo pipoca, vendo a gente apanhar.

– Com certeza essa é uma possibilidade – eu disse. – Mas os clãs nos ajudarão. Eles não têm o que perder. E não precisamos derrotar o exército todo dos Seis. Só precisamos abrir caminho entre eles, entrar no castelo e chegar ao portão.

– *Três* de nós precisam chegar ao portão – Aech disse. – Se apenas um ou dois entrarem, estamos fritos.

– Isso – eu disse. – Teremos de fazer de tudo para não sermos mortos.

Art3mis e Aech riram com nervosismo. Shoto apenas balançou a cabeça.

– Mesmo se conseguirmos chegar ao portão, vamos ter de abri-lo – ele disse. – Talvez seja mais difícil passar por ele do que foi passar pelos dois primeiros.

– Vamos nos preocupar com o portão depois – eu disse. – Quando chegarmos nele.

– Beleza – Shoto disse. – Vamos enfrentar.

– Concordo – Aech disse.

– Então vocês dois vão mesmo fazer isso? – Art3mis perguntou.

– Tem uma ideia melhor, amiga? – Aech perguntou.

Ela deu de ombros. – Não. Nenhuma.

– Certo – Aech disse. – Está tudo acertado.

Fechei o e-mail. – Mandarei a cada um de vocês uma cópia dessa mensagem. Comecem a enviá-la hoje à noite para todas as pessoas de suas listas de contato. Publique-a em seus blogues. Divulgue-a em seus canais. Temos 36 horas para espalhar



essa notícia. Deve ser tempo suficiente para todo mundo se preparar e levar os avatares para Chthonia.

– Assim que os Seis souberem disso, começarão a se preparar para um ataque – Art3mis disse. – Vão jogar com tudo o que têm.

– Eles podem só achar graça – expliquei. – Eles acham que o escudo é impenetrável.

– E *é* – Art3mis disse. – Por isso espero que você tenha certeza de que pode derrubar.

– Não se preocupe.

– Por que eu me preocuparia? – Art3mis respondeu. – Você deve ter se esquecido, mas não tenho casa e estou tentando salvar minha vida agora. Estou logada em um terminal público em um aeroporto, pagando pelo minuto de acesso. Não posso travar uma guerra daqui, muito menos tentar entrar pelo Terceiro Portão. E não tenho para onde ir.

Shoto assentiu. – Também acho que não posso ficar aqui onde estou. Estou em uma estação alugada em um cibercafé, em Osaka. Não tenho muita privacidade. E não acho que é seguro eu ficar aqui se os agentes dos Seis estiverem procurando por mim.

Art3mis olhou para mim. – Alguma sugestão?

– Detesto dizer isso a vocês, mas não tenho casa e estou logado de um terminal público também – eu disse. – Estou me escondendo dos Seis há mais de um ano, vocês se lembram?

– Tenho um trailer – Aech disse. – Vocês podem ficar comigo. Mas não acho que vou conseguir chegar a Columbus, a Vancouver e ao Japão nas próximas 36 horas.

– Acho que posso ajudar vocês – uma voz grave disse.

Todos demos um salto, nos viramos e encontramos o avatar de um homem alto e de cabelos grisalhos bem atrás de nós. Era o Grande e Poderoso Og. O avatar de Ogden Morrow. E ele não se materializou lentamente, como um avatar geralmente fazia ao entrar em uma sala de bate-papo. Simplesmente surgiu, como se estivesse ali o tempo todo e só naquele momento tivesse decidido se mostrar.

– Vocês já foram a Oregon? – ele perguntou. – Nessa época do ano, o lugar fica lindo.

<sup>8</sup>. “Three Is a Magic Number”: música de abertura do seriado norte-americano *Schoolhouse Rock*, da emissora ABC. Seu primeiro período de exibição foi de 1973 a 1985. A canção, como diz o título, “Três é um Número Mágico”, faz referência ao numeral 3. (N. da T.)

FICAMOS OLHANDO PARA OGDEN MORROW EMBASBACADOS.

– Como o senhor entrou aqui? – Aech perguntou por fim, quando conseguiu se recuperar do susto. – Esta sala de bate-papo é particular.

– Sim, eu sei – Morrow disse, um tanto constrangido. – Receio dizer que tenho espionado vocês já há algum tempo. E espero que aceitem as minhas sinceras desculpas pela invasão de privacidade. Fiz isso com a melhor das intenções. Eu juro.

– Com todo o respeito, senhor – Art3mis disse. – Não respondeu a nossa pergunta. Como o senhor teve acesso a esta sala de bate-papo sem convite? E ainda mais sem sabermos que o senhor estava aqui?

– Perdoem-me – ele disse. – Compreendo a apreensão de vocês. Mas não precisam se preocupar. Meu avatar tem poderes únicos, incluindo a habilidade de entrar em salas de bate-papo sem ser convidado. – Enquanto falava, Morrow caminhou até uma das estantes de Aech e começou a mexer nos suplementos de jogos de RPG. – Antes do lançamento original do OASIS, quando Jim e eu criamos nossos avatares, demos a nós mesmos acesso irrestrito à simulação toda. Além de imortais e invencíveis, nossos avatares podem ir a qualquer lugar e fazer qualquer coisa. Agora que Anorak se foi, meu avatar é o único a ter esses poderes. Ele se virou e olhou para nós quatro. – Ninguém mais tem a habilidade de ouvir a conversa de vocês. Muito menos os Seis. Os protocolos de proteção das salas de bate-papo do OASIS são sólidos como pedra, eu garanto. – Ele riu levemente. – Mesmo com minha presença aqui.

– Ele derrubou aquela pilha de gibis! – eu disse a Aech. – Depois de nossa primeira reunião aqui, você se lembra? Eu disse que não tinha sido uma falha do software.

Og assentiu, erguendo os ombros, admitindo sua culpa. – Era eu, sim. Sou meio atrapalhado de vez em quando.

Fez-se outro silêncio, durante o qual finalmente juntei coragem para falar com Morrow.

– Sr. Morrow... – comecei.

– Por favor – Morrow disse, levantando a mão. – Pode me chamar de Og.

– Está bem – respondi, rindo de nervoso. Mesmo naquelas circunstâncias, eu estava totalmente atônito. Não conseguia acreditar que estava diante *do* Ogden Morrow. – *Og*, pode nos dizer *por que* tem ouvido nossas conversas?

– Porque quero ajudar vocês. E pelo que ouvi há um minuto, parece que vocês precisam de toda a ajuda que conseguirem. – Nós nos entreolhamos com nervosismo, e Og deve ter percebido nossa desconfiança. – Por favor, não me levem a mal – ele continuou. – Não darei dicas nem informações para ajudá-los a chegar ao ovo. Isso acabaria com toda a diversão, não é? – Ele caminhou para perto de nós de novo e ficou mais sério. – Um pouco antes de Jim morrer, prometi a ele que, em sua ausência, eu faria tudo o que pudesse para proteger o espírito e a integridade do concurso dele. Por isso estou aqui.

– Mas, sr. Og – eu disse. – Em sua autobiografia, o senhor escreveu que você e James Halliday ficaram sem conversar por dez anos.

Morrow olhou para mim, sorrindo. – Ah, garoto, você não pode acreditar em tudo o que lê. – Ele riu. – Na verdade, foi isso mesmo. Passei dez anos sem falar com ele, mas conversamos algumas semanas antes de sua morte. – Ele parou, como se tentasse se lembrar. – Na época, eu nem sabia que ele estava doente. Ele simplesmente me ligou do nada e nos encontramos em uma sala de bate-papo particular, parecida com esta. E então ele me contou sobre a doença, sobre o concurso e sobre o que havia planejado. Estava preocupado com a possibilidade de ainda haver bugs nos portões. Ou que complicações pudessem surgir depois de sua morte e impedir que as coisas acontecessem conforme ele pretendia.

– Como os Seis, por exemplo? – Shoto perguntou.

– Exatamente. Como os Seis. Assim, Jim me pediu para monitorar o concurso e intervir se fosse preciso. – Ele coçou a barba. – Para ser sincero, eu não queria ficar com essa responsabilidade. Mas era o último desejo do meu melhor amigo, por isso concordei. E nos últimos seis anos tenho observado de longe. E apesar de os Seis terem feito de tudo para derrotá-los, vocês conseguiram perseverar. Mas agora, tomando conhecimento da situação atual, acho que chegou a hora de eu tomar uma atitude para manter a integridade do jogo de Jim.

Art3mis, Shoto, Aech e eu trocamos olhares surpresos, como se quiséssemos confirmar uns com os outros que aquilo estava acontecendo de fato.

– Quero oferecer a vocês abrigo em minha casa aqui em Oregon – Og disse. – Daqui, vocês poderão colocar o plano em ação e completar a busca em segurança, sem ter de se preocupar com a aproximação dos agentes dos Seis. Posso oferecer uma estação de imersão top de linha a cada um de vocês, uma conexão de fibra óptica ao OASIS e tudo o mais de que precisarem.

Fizemos silêncio mais uma vez.

– Obrigado, senhor! – eu disse por fim, controlando-me para não cair de joelhos aos pés dele, para fazer uma reverência.

– É o mínimo que posso fazer.

– É uma oferta incrivelmente gentil, sr. Morrow – Shoto disse. – Mas eu moro no Japão.

– Eu sei, Shoto – Og disse. – Já acionei um jatinho particular para buscar você. Está esperando no aeroporto de Osaka. Se você me passar sua localização atual, mandarei uma limusine para buscá-lo e levá-lo ao aeroporto.

Shoto ficou boquiaberto por uns instantes e então fez uma reverência. – *Arigato*, Morrow-san.

– Não por isso, garoto. – Ele se virou para Art3mis. – Minha jovem, eu sei que você está no aeroporto de Vancouver. Também já providenciei seu transporte. Um motorista está esperando por você na área das esteiras de bagagens, segurando uma placa com o nome “Benatar”. Ele vai levá-la ao avião que mandei.

Por um segundo, pensei que Art3mis também faria reverências. Mas ela correu e abraçou Og.

– Obrigada, Og – ela disse. – Obrigada, obrigada, obrigada!

– De nada, querida – ele disse ao rir sem jeito. Quando ela se afastou dele, ele se virou para Aech e para mim. – Aech, você tem um trailer e está nas redondezas de Pittsburgh? – Aech assentiu. – Se não se importar em dirigir até Columbus para buscar seu amigo Parzival, reservarei um avião para pegar vocês dois no aeroporto de Columbus. Isso se vocês não se importarem em dividir a carona.

– Não, seria perfeito – Aech disse, olhando para mim de canto de olho. – Obrigado, Og.

– Sim, obrigado – repeti. – O senhor está salvando nossas vidas.

– Espero que sim. – Ele sorriu e então se dirigiu a todos nós. – Boa viagem para vocês. Até mais. – E então desapareceu, com a mesma rapidez com que havia aparecido.

– Olha, isso não é legal? – eu disse, virando-me para Aech. – Art3mis e Shoto vão de limusine e eu tenho de ir de trailer para o aeroporto com você, seu feioso. Numa lata velha!

– Não é uma lata velha – Aech disse, olhando rapidamente para Art3mis. – Nós quatro, finalmente, vamos nos conhecer pessoalmente.

– Será uma honra – Shoto disse. – Estou ansioso por esse momento.

– É – Art3mis disse, olhando para mim. – Mal posso esperar.



Quando Shoto e Art3mis saíram, dei a Aech o endereço de onde estava.

– É uma franquia da Plug. Ligue para mim quando chegar e eu encontro você na frente.

– Combinado – ele disse. – Olha, acho que devo avisar: não sou nada parecido com o meu avatar.

– E daí? Quem se parece com o próprio avatar? Não sou tão alto assim. Nem musculoso. E meu nariz é um pouco maior...

– Só estou avisando. O encontro comigo pode ser... meio chocante para você.

– Está bem. Então por que não me diz como é agora mesmo?

– Já estou a caminho – ele disse, ignorando minha pergunta. Encontro você daqui a algumas horas, tudo bem?

– Sim. Dirija com cuidado, cara.

Apesar do que havia dito a Aech, saber que eu estava prestes a vê-lo cara a cara depois de todos aqueles anos me deixou muito nervoso. Mas não se comparava ao nervosismo que eu já estava sentindo por dentro por saber que veria Art3mis quando chegássemos a Oregon. Fiquei tentando imaginar o momento e senti uma mistura de ansiedade e terror completo. Como ela seria pessoalmente? Será que a foto de seu arquivo era falsa? Será que eu ainda tinha chance com ela?

Num esforço hercúleo, consegui me esquecer dela obrigando-me a ficar concentrado na batalha que se aproximava.

Assim que saí do Porão de Aech, enviei minha mensagem de “Reunião para o Combate” como um anúncio mundial a todos os usuários do OASIS. Sabendo que a maioria dos e-mails não passaria pelos filtros antispam, também decidi postá-la em todos os fóruns de caça-ovos. E então fiz um breve vídeo do meu avatar lendo a mensagem e o deixei em *loop* contínuo em meu canal.

A notícia se espalhou rapidamente. Dentro de uma hora, nosso plano de atacar o Castelo Anorak era a manchete em todos os boletins de notícias, acompanhada por notícias como CAÇA-OVOS DECLARAM GUERRA AOS SEIS, CAÇA-OVO DOS CINCO DO TOPO ACUSA A IOI DE SEQUESTRO E ASSASSINATO e SERÁ QUE A BUSCA PELO OVO TERMINARÁ?

Alguns dos boletins de notícia já estavam transmitindo o clipe do assassinato de Daito que eu havia mandado a eles, juntamente com o texto do memorando de Sorrento, citando uma fonte anônima para os dois. Até aquela hora, a IOI havia se recusado a comentar a respeito. Naquele momento, Sorrento já devia estar sabendo que eu havia obtido acesso às bases de

dados privados dos Seis. Queria ver a cara dele quando soubesse como eu havia feito aquilo – quando soubesse que eu havia passado uma semana inteira poucos andares abaixo de seu escritório.

Passei as horas seguintes produzindo o look do meu avatar e me preparando psicologicamente para o que estava para acontecer. Quando já não conseguia manter os olhos abertos, decidi tirar um cochilo enquanto esperava por Aech. Desabilitei a opção de acesso automático a minha conta e me afundei na cadeira háptica, com minha nova jaqueta servindo como cobertor, segurando a pistola que eu havia comprado naquele mesmo dia.



Acordei assustado algum tempo depois, com o toque de Aech. Ele estava telefonando para avisar que havia chegado. Saí da estação, peguei minhas coisas e devolvi os equipamentos alugados no balcão da recepção. Quando saí na rua, vi que já tinha escurecido. O vento gelado na pele mais parecia um banho de água fria.

O trailer pequeno de Aech estava a poucos metros, estacionado perto da guia. Era um SunRider cor de café com leite, com cerca de seis metros de comprimento, e no mínimo duas décadas de existência. Uma camada de células solares cobria o teto do carro e uma grande quantidade de ferrugem, a maior parte de sua carroceria. Os vidros eram escurecidos, por isso eu não conseguia ver por dentro.

Suspirei profundamente e atravessei a calçada coberta de neve derretida, com uma sensação de medo e ansiedade. Quando me aproximei do veículo, uma porta perto do centro do lado direito se abriu e uma escadinha se estendeu até a calçada. Entrei e a porta se fechou. Eu estava na pequena cozinha do trailer. Estava quase toda escura, apenas com as luzes de orientação acesas no chão acarpetado. À minha esquerda, vi uma pequena área onde ficava o quarto, nos fundos, acima do compartimento de bateria do trailer. Eu me virei e caminhei lentamente pela cozinha escura e então afastei a cortina de contas que cobria o acesso para a cabine.

Uma garota negra de estrutura pesada estava ao volante do trailer, segurando-o com força e olhando para a frente. Ela tinha aproximadamente minha idade, cabelos curtos e encarapinhados e a pele cor de chocolate, que brilhava com as luzes do painel. Vestia uma camiseta antiga de um show do Rush, do disco *2112*, e os números ficavam esticados por causa de seu corpo avantajado. Também vestia uma calça jeans preta desbotada e coturnos. Parecia estar tremendo, apesar de a temperatura estar agradável dentro da cabine.

Fiquei parado ali por um momento, olhando para ela em silêncio, esperando que notasse minha presença. Por fim, ela se virou e sorriu, e eu reconheci aquele sorriso no mesmo instante; o sorriso aberto que eu vira milhares de vezes antes no rosto do avatar de Aech durante as inúmeras noites que passamos juntos no OASIS, contando piadas e assistindo a filmes ruins. E o sorriso não era a única coisa que me pareceu familiar. Também reconheci os olhos e os contornos do rosto. Não tive nenhuma dúvida: a jovem sentada na minha frente era meu melhor amigo Aech.

A emoção tomou conta de mim. O choque deu espaço a uma sensação de traição. Como ele-*ela* podia ter me enganado todos aqueles anos? Senti meu rosto corar de vergonha ao me lembrar de todas as intimidades adolescentes que havia contado a Aech. Uma pessoa em quem eu confiava totalmente. Alguém que acreditava conhecer.

Eu não disse nada e ela olhou para as botas e assim ficou. Eu me sentei no banco do passageiro, ainda olhando para ela, ainda sem saber o que dizer. Ela olhava para mim furtivamente e desviava o olhar com nervosismo. Continuava tremendo.

A raiva e a sensação de traição logo desapareceram.

Não me controlei. Comecei a rir. Sem maldade alguma, e acho que ela percebeu, porque relaxou levemente os ombros e suspirou aliviada. E então começou a rir também. Ria e chorava ao mesmo tempo, acredito eu.

– Oi, Aech – eu disse, quando paramos um pouco de rir. – E aí?  
– Beleza, Z – ela disse. – Só na calmaria. – A voz também era familiar. Não tão grave quanto on-line. Durante todos aqueles anos, ela havia utilizado um software para disfarçar a voz.

– Bem – eu disse. – Olha só, aqui estamos nós.  
– É – Aech respondeu. – Aqui estamos.

Um silêncio desconfortável tomou conta do ambiente. Hesitei por um momento, sem saber o que fazer. Então, engoli meu retraimento, atravessei o pequeno espaço que nos separava e a abracei.

– Muito bom ver você, velha amiga – eu disse. – Obrigado por ter vindo me buscar.  
Ela retribuiu o abraço.  
– Muito bom ver você também – ela disse. Percebi que era sincero.

Eu a soltei e dei um passo para trás.

– Caramba, Aech – eu disse sorrindo. – Sabia que você estava escondendo algo, mas nunca imaginei...

– O quê? – ela perguntou com certa reserva. – O que nunca imaginou?

– Que o famoso Aech, conhecido caça-ovo e o combatente mais temido do OASIS todo, na realidade, era uma...

– Uma preta gorda?

– Eu ia dizer “uma jovem negra”.

Ela ficou séria. – Eu tinha um motivo para não dizer, sabia?

– E tenho certeza de que deve ser um bom motivo – eu disse. – Mas não importa.

– Não?

– É claro que não. Você é minha melhor amiga, Aech. Minha *única* amiga, pra ser honesto.

– Bem, ainda assim quero explicar.

– Ok. Mas pode esperar até entrarmos no avião? – perguntei. – Temos um longo caminho pela frente. E vou me sentir bem mais seguro quando deixarmos esta cidade para trás.

– Estamos indo, cara – ela disse, engatando a primeira marcha do trailer.



Aech seguiu as orientações de Og para chegar a um hangar particular perto do aeroporto de Columbus, onde um pequeno jato de luxo estava a nossa espera. Og havia tomado a providência necessária para que o trailer de Aech ficasse estacionado em um hangar próximo, mas aquela tinha sido sua casa por muitos anos, e percebi que ela estava um pouco nervosa por deixar o carro.

Olhamos para o jato boquiabertos quando nos aproximamos. Eu já tinha visto aviões no céu antes, claro, mas nunca tão de perto. Viajar de jatinho particular era algo que apenas as pessoas ricas podiam fazer. O fato de Og fretar três jatinhos particulares diferentes para nos buscar sem esforço algum era prova de como ele era podre de rico.

O jatinho era totalmente automatizado, por isso não havia tripulação. Estávamos sozinhos. A voz calma do autopiloto nos recebeu a bordo e depois pediu que prendêssemos o cinto e nos preparássemos para a decolagem. Em poucos minutos, estávamos voando.

Era a primeira vez que nós dois voávamos e passamos a primeira hora do voo olhando pelas janelas, encantados com a vista enquanto seguíamos pela atmosfera a 10 mil pés de altura, a caminho de Oregon. Finalmente, quando já estávamos mais acostumados, percebi que Aech estava pronta para falar.

– Certo, Aech – eu disse. – Conte-me sua história.

Ela abriu o sorriso e respirou profundamente. – Tudo começou com uma ideia de minha mãe – ela disse. E então contou um resumo de sua vida. Seu nome verdadeiro era Helen Harris e era apenas alguns meses mais velha que eu. Cresceu em Atlanta, criada pela mãe solteira. Seu pai havia morrido no Afeganistão quando ela ainda era bebê. Sua mãe, Marie, trabalhava em casa, para um centro de processamento de dados on-line. Na opinião de Marie, o OASIS era a melhor coisa que já tinha acontecido às mulheres e às pessoas negras. Desde o começo, Marie havia usado um avatar de homem branco para realizar todos os seus negócios on-line, por causa da diferença que fazia no modo com que era tratada e das oportunidades que recebia.

Quando Aech se registrou no OASIS, seguiu o conselho da mãe e criou um avatar de homem branco. Sua mãe sempre a chamou de “H”, desde a infância, por isso ela decidiu usá-lo como o nome de sua personalidade on-line. Alguns anos depois, quando começou a frequentar a escola on-line, a mãe mentiu a respeito da raça e do sexo da filha na ficha de inscrição. Aech teve de enviar uma foto para seu perfil escolar, então ela enviou uma imagem fotorrealista do seu avatar masculino, que havia criado de acordo com seus traços.

Aech me disse que não via nem conversava com a mãe desde que saiu de casa, no dia de seu aniversário de 18 anos. Foi quando ela finalmente revelou sobre sua sexualidade. A princípio, a mãe se recusou a aceitar sua homossexualidade. Mas então Aech contou que estava namorando uma garota que havia conhecido pela Internet mais de um ano antes.

Enquanto Aech me explicava tudo aquilo, percebi que ela analisava minha reação. Não fiquei muito surpreso, na verdade. Nos últimos anos, Aech e eu tínhamos falado sobre mulheres em diversas ocasiões. Fiquei até aliviado por saber que nesse aspecto Aech não havia me enganado.

– Como sua mãe reagiu ao descobrir que você tinha uma namorada? – perguntei.

– Bem, minha mãe já tinha seus preconceitos bem enraizados. – Aech disse. – Ela me expulsou de casa e disse que nunca mais queria me ver. Fiquei sem casa por um tempo. Vivi em diversos abrigos. Mas acabei juntando um dinheiro por competir nas ligas de jogos do OASIS e consegui comprar meu trailer, e desde então é onde eu moro. Geralmente, só paro de me locomover quando preciso recarregar as baterias.

Enquanto conversávamos para nos conhecermos melhor, percebi que *já éramos* como pessoas que se relacionam há alguns anos. Nós nos conhecíamos há muito tempo, com bastante intimidade. Pensávamos da mesma maneira. Eu a compreendia, confiava nela e a amava como uma amiga querida. Nada daquilo havia mudado nem poderia mudar por algo tão pequeno como sexo, cor da pele ou orientação sexual.

O restante do voo passou num piscar de olhos. Aech e eu logo retomamos nosso ritmo normal e logo era como se estivéssemos dentro do Porão de novo, falando besteira enquanto jogávamos Quake ou Joust. Qualquer receio que eu sentisse a respeito da solidez de nossa amizade no mundo real já havia desaparecido quando o jatinho aterrissou na pista particular de Og, em Oregon.

Vôamos para oeste, atravessando o país, apenas algumas horas antes do amanhecer, por isso ainda estava escuro quando aterrissamos. Aech e eu ficamos surpresos ao descer do avião, olhando atônitos para a cena a nosso redor. Mesmo com a luz fraca da lua, a visão era de tirar o fôlego. A silhueta escura e imponente das Montanhas Wallowa nos cercava de todos os lados. Fileiras de luzes azuis de orientação se estendiam pelo chão atrás de nós, delineando a pista de aterrissagem de Og. Logo à frente, uma escada íngreme de pedras na borda da pista nos levou a uma mansão enorme e iluminada construída num platô perto da base da cadeia montanhosa. Diversas quedas d’água eram vistas a distância, escorrendo dos picos ao longe.

– Parece Rivendell – Aech disse, tirando as palavras de minha boca.

Concordei. – É igualzinho a Rivendell, da trilogia *O Senhor dos Anéis* – eu disse, ainda olhando para a paisagem, encantado. – A esposa de Og era uma grande fã de Tolkien, você não se lembra? Ele construiu este lugar para ela.

Ouvimos um zunido elétrico atrás de nós quando a escada do jatinho se retraiu e a porta se fechou. Os motores ligaram de novo e o avião fez a volta, preparando-se para decolar de novo. Ficamos em pé observando enquanto ele voltava para o céu claro e estrelado. Então, nós voltamos e começamos a subir a escada que levava à casa. Quando chegamos ao topo, Ogden Morrow estava ali a nossa espera.

– Bem-vindos, meus amigos! – Og disse, estendendo os braços para nos receber. Estava usando um roupão de banho xadrez e pantufas de coelho. – Bem-vindos a minha casa!

– Obrigada, senhor – Aech disse. – Obrigada por nos convidar.

– Ah, você deve ser Aech – ele respondeu, apertando a mão dela. Se estava surpreso com a aparência dela, soube disfarçar. – Reconheci sua voz. – Ele piscou para ela e lhe deu um abraço. E então se virou e me abraçou também. – E você deve ser o Wade, ou melhor, o Parzival! Bem-vindos! Bem-vindos! É realmente um prazer conhecer vocês.

– O prazer é nosso – eu disse. – Seremos sempre gratos pela ajuda.

– Vocês já me agradeceram o bastante, então podem parar! – Ele se virou e nos guiou por um enorme gramado, em direção a sua enorme casa. – É muito bom poder receber visitas. Infelizmente, estou sozinho desde que Kira faleceu. – Ele ficou em silêncio por um momento; e então riu. – Quase sozinho, porque tenho a companhia dos cozinheiros, das empregadas e dos jardineiros, claro. Mas todos eles vivem aqui também, então não podem ser considerados visitantes.

Nem Aech nem eu sabíamos o que responder, por isso ficamos apenas sorrindo e concordando. Por fim, tomei coragem e perguntei:

– Os outros já chegaram? Shoto e Art3mis?

Alguma coisa na maneira com que eu disse “Art3mis” fez Morrow rir, uma risada alta e comprida. Depois de alguns segundos, notei que Aech ria de mim também.

– O que foi? – perguntei. – Qual é a graça?

– Sim – Og disse, sorrindo. – Art3mis foi a primeira a chegar, várias horas atrás, e o avião de Shoto aterrissou cerca de meia hora antes de vocês.

– Vamos conhecê-los agora? – perguntei, escondendo muito mal minha ansiedade.

Og balançou a cabeça. – Art3mis achou que conhecer vocês dois agora seria uma distração desnecessária. Quis esperar a realização do “grande acontecimento”, e Shoto concordou. – Ele me observou por um momento. – Provavelmente é o melhor a se fazer, sabe? Vocês têm um longo dia pela frente.

Concordei, sentindo uma mistura esquisita de alívio e decepção.

– Onde eles estão agora? – Aech perguntou.

Og ergueu o punho de modo triunfante.

– Já estão logados, preparando-se para o ataque aos Seis! – A voz dele ecoou pelo chão e pelas muralhas de pedra de sua mansão. – Sigam-me! A hora se aproxima!

O entusiasmo de Ogden me despertou para a realidade de novo e eu senti um frio na barriga. Seguimos nosso benfeitor



pelo quintal iluminado pela lua. Quando nos aproximamos da casa principal, passamos por um jardim cercado por portões e repleto de flores. O jardim ficava em um local estranho e só percebi qual era seu propósito quando vi um túmulo no centro. Entendi que aquele devia ser o túmulo de Kira Morrow. Mas mesmo com a luz forte da lua, ainda estava escuro demais para eu conseguir ler a inscrição na lápide.

Og nos conduziu pela entrada suntuosa da mansão. As luzes estavam apagadas do lado de dentro, mas em vez de acendê-las Morrow pegou uma tocha grande da parede e a utilizou para iluminar o caminho. A grandiosidade do lugar me deixou surpreso. Havia enormes tapetes e uma vasta coleção de peças de arte fantástica nas paredes, além de gárgulas e armaduras nos corredores.

Enquanto acompanhávamos Og, criei coragem para falar com ele.

– Olha, sei que provavelmente agora não é a hora mais adequada. Mas sou um grande fã de seu trabalho. Cresci jogando os jogos educacionais da Halcydonia Interactive. Com eles, aprendi a ler, escrever, fazer contas, resolver problemas... – Comecei a falar sem parar, comentando sobre meus títulos favoritos e dizendo coisas de geek a Og, no melhor estilo constrangedor.

Aech deve ter achado que eu estava puxando o saco, porque deu risadinhas de meu monólogo ininterrupto, mas Og levou numa boa.

– Que bom saber disso – ele disse, aparentando real satisfação. – Minha esposa e eu sentíamos muito orgulho dos jogos. Fico feliz por você ter boas lembranças deles.

Demos a volta na construção, e Aech e eu ficamos paralisados na entrada de uma sala enorme cheia de fileiras e mais fileiras de videogames antigos. Sabíamos que devia ser a coleção clássica de videogames de James Halliday – a coleção que ele havia deixado a Morrow em seu testamento. Og olhou ao redor e nos viu parados na porta; então foi nos buscar.

– Prometo mostrar tudo a vocês mais tarde, quando a ansiedade tiver passado – Og disse, com a respiração um tanto ofegante. Estava caminhando depressa para um homem de sua idade e tamanho. Ele desceu conosco por uma escada de pedra em espiral até um elevador que nos levou diversos andares abaixo, para o porão de Og. A decoração ali era muito mais moderna. Seguimos Og por um labirinto de corredores acarpetados até chegarmos a uma fileira de sete portas circulares, todas numeradas.

– E aqui estamos! – Morrow disse, gesticulando com a tocha. – Estas são minhas estações de imersão OASIS. São estações Habshaw top de linha. OIR9400.

– Está brincando? 9400? – Aech assobiou baixinho. – Animal!

– Onde estão os outros? – perguntei, olhando ao redor com nervosismo.

– Art3mis e Shoto já estão nas estações dois e três – ele disse. – A um é minha. Vocês podem escolher entre as outras.

Olhei para as portas, tentando imaginar em qual Art3mis estava.

Og apontou para o fim do corredor.

– Vocês encontrarão macacões hápticos de todos os tamanhos nas salas de roupas. Agora, vocês podem se trocar e se conectar!

Ele sorriu quando Aech e eu saímos das salas de roupas, alguns minutos depois, usando macacões e luvas hápticos novinhos.

– Excelente! – ele exclamou. – Agora, escolham uma estação e façam o login. A hora está passando!

Aech se virou para mim. Percebi que ela queria dizer algo, mas não encontrou palavras. Depois de alguns segundos, estendeu a mão com a luva. Eu a apertei.

– Boa sorte, Aech – eu disse.

– Boa sorte, Z – ela respondeu. E então se virou para Og e disse: – Obrigada de novo, Og. – Antes de ele responder, ela ficou na ponta dos pés para lhe dar um beijo no rosto. E então entrou na estação quatro, que se fechou com um zunido.

Og sorriu e olhou para mim. – O mundo todo está torcendo por vocês quatro. Procurem não decepcionar.

– Faremos nosso melhor.

– Eu sei que farão. – Ele estendeu a mão e eu a segurei.

Dei um passo em direção à estação de imersão e voltei. – Og, posso fazer uma única pergunta?

Ele ergueu a sobrancelha. – Se vai me perguntar o que há dentro do Terceiro Portão, não faço ideia. E mesmo se soubesse, não diria a você. Já devia saber disso...

Balancei a cabeça. – Não, não é isso. Queria perguntar o que fez com que a amizade entre você e Halliday terminasse. Em toda a pesquisa que tenho feito, nunca consegui descobrir. O que houve?

Morrow me observou por um momento. Já haviam feito essa mesma pergunta em muitas entrevistas, e ele sempre a havia ignorado. Não sei por que ele decidiu me contar. Talvez estivesse esperando todos aqueles anos para contar a alguém.

– Foi por causa de Kira, minha esposa. – Ele fez uma pausa, pigarreou e continuou. – Assim como eu, ele foi apaixonado por ela desde o tempo do colégio. É claro que ele nunca teve coragem de se declarar, por isso ela nunca soube dos



sentimentos dele. Nem eu. Ele só me contou sobre isso quando eu o vi pela última vez, um pouco antes de sua morte. Mesmo depois de tanto tempo, era difícil para ele conversar comigo. Jim nunca levou muito jeito com as pessoas nem com a expressão de suas emoções.

Assenti com a cabeça e esperei que ele continuasse.

– Mesmo depois que Kira e eu ficamos noivos, acredito que Jim ainda cultivou o desejo de roubá-la de mim. Mas quando nos casamos, ele abandonou a ideia. Ele me disse que parou de conversar comigo por causa do enorme ciúme que sentia. Kira foi a única mulher que ele amou. – A voz de Morrow ficou embargada. – Compreendo por que Jim se sentiu dessa forma. Kira era muito especial. Era impossível não se apaixonar por ela. – Ele sorriu para mim. – Você sabe como é conhecer alguém assim, não sabe?

– Eu sei – respondi. E então, quando percebi que ele não tinha mais nada a dizer sobre o assunto, eu disse: – Obrigado, sr. Morrow. Obrigado por me contar tudo isso.

– De nada. – E então ele caminhou para sua estação de imersão, e a porta se abriu. Ali dentro, percebi que a estação havia sido modificada e incluía diversos componentes esquisitos, incluindo um console modificado do OASIS, para parecer um Commodore 64 antigo. Ele olhou para mim. – Boa sorte, Parzival. Você vai precisar.

– O que o senhor vai fazer durante a luta? – perguntei.

– Assistir, claro! – ele respondeu. – Esta vai ser a maior batalha da história do videogame. – Ele sorriu para mim mais uma vez e entrou, deixando-me sozinho no corredor pouco iluminado.

Passei alguns minutos pensando em tudo o que Morrow havia dito. Então, caminhei para a estação de imersão e entrei.

Era uma pequena sala esférica. Uma cadeira háptica brilhante ficava suspensa em um braço hidráulico preso ao teto. Não havia esteira onidirecional, porque a sala em si cumpria essa função. Logado, era possível caminhar ou correr em qualquer direção e a esfera giraria a seu redor e abaixo, impedindo-o de tocar na parede. Era como estar dentro de uma bola gigante para *hamsters*.

Eu me sentei na cadeira e senti quando ela se ajustou para se encaixar de acordo com os contornos do corpo. Um braço robótico se estendeu da cadeira e colocou um visor Oculance novo em folha em meu rosto. Ele também se ajustou para servir perfeitamente. O visor escaneou minhas retinas e o sistema solicitou que eu dissesse minha nova frase de acesso.

– Rena Flotilla Setec Astronomia.

Respirei fundo quando o sistema me conectou.

EU ESTAVA PRONTO PARA ARREBENTAR.

Meu avatar estava todo preparado, armado até os dentes. Coloquei o máximo de itens mágicos e armamentos que consegui enfiar em meu inventário.

Tudo estava certo. O plano, em ação. Hora de partir.

Entrei no hangar de minha fortaleza e apertei um botão na parede para abrir as portas de lançamento. Elas se separaram, revelando aos poucos um túnel de lançamento que levava à superfície de Falco. Caminhei até o fim da pista, passando pelo meu X-ing e pelo Vonnegut. Não pegaria nenhum dos dois. Eram duas naves excepcionais, com armas e defesas formidáveis, mas não me ofereceriam a proteção de que precisaria na batalha que em breve ocorreria em Chthonia. Felizmente, eu agora tinha um novo modo de transporte.

Retirei o robô Leopardon de 12 polegadas de meu inventário e o coloquei na pista, com cuidado. Um pouco antes de eu ser preso pela IOI, dediquei algum tempo para analisar o robô de brinquedo e notar seus poderes. Como eu havia suspeitado, o robô era, na verdade, um item mágico poderoso. Eu não tinha demorado muito para descobrir a palavra de comando exigida para que ele fosse ativado. Assim como na série original, *Supaidaman*, de Toei, era possível ativar o robô simplesmente gritando o nome dele. Fiz isso naquele momento, tomando o cuidado de me afastar uma boa distância antes de gritar: – Leopardon!

Ouvi um barulho estridente que parecia metal sendo raspado. Um segundo depois, o robô havia alcançado uma altura de quase cem metros. A parte de cima da cabeça dele passou pelas portas de lançamento no alto do hangar.

Olhei para o robô enorme, admirando os detalhes aos quais Halliday havia atentado ao fazer a codificação. Todas as características do robô japonês original tinham sido recriadas, incluindo a gigante espada brilhante e o escudo com desenho de teia de aranha. Havia uma pequena porta de acesso no enorme pé esquerdo do robô, que se abriu quando me aproximei, e ali dentro havia um elevador pequeno. Ele me levou por dentro da perna e pelo torso da máquina, até a cabine localizada dentro do peito reforçado. Quando me sentei na cadeira do piloto, vi um bracelete de controle prateado em uma caixa transparente na parede. Eu o peguei e coloquei no pulso do meu avatar. O bracelete permitiria que eu usasse comandos de voz para controlar o robô enquanto estivesse fora dele.

Havia diversas fileiras de botões no console à minha frente, todos com palavras em japonês. Pressionei um deles e os motores foram acionados. Então, acionei o *manche* e os dois motores-foguete, um de cada lado dos pés do robô, foram acionados, lançando-o para cima, para fora da fortaleza, no céu cheio de estrelas de Falco.

Percebi que Halliday havia colocado um antigo tocador de fitas de oito faixas no painel de controle da cabine. Havia também uma pilha de fitas acima de meu ombro direito. Peguei uma delas e inseri no tocador. “Dirty Deeds Done Dirt Cheap”, do AC/DC, começou a tocar pelos alto-falantes internos e externos do robô, tão alto que meu assento vibrava.

Assim que o robô se afastou do hangar, gritei “Mudar para Marvelor!”, no bracelete de controle (aparentemente, os comandos de voz só funcionavam quando o controlador gritava). As pernas, os braços e a cabeça do robô se dobraram para dentro, assumindo novas posições, transformando o robo em uma nave estelar conhecida como Marvelor. Quando a transformação se deu completamente, deixei a órbita de Falco e segui num trajeto ao portão estelar mais próximo.

Ao sair do portão estelar no Setor Dez, a tela do meu radar se iluminou como uma árvore de Natal. Milhares de veículos espaciais de todos os tipos e modelos estavam cortando a escuridão cheia de estrelas a meu redor, desde naves de apenas um assento a monstros do tamanho da Lua. Nunca tinha visto tantas naves reunidas. Pelo portão estelar, elas passavam aos montes, e outras ainda chegavam ao local vindas de todas as direções no céu. Todas as naves foram se aproximando, formando uma caravana comprida e assustadora seguindo para Chthonia, um pequeno orbe marrom-azulado flutuando a distância. Era como se todas as pessoas do OASIS estivessem indo para o Castelo Anorak. Senti, de repente, uma onda de animação, apesar de saber que o alerta de Art3mis podia ser verdade, que a maioria dos avatares deveria estar ali apenas para ver o espetáculo, sem a intenção de arriscar a vida na luta contra os Seis.

*Art3mis*. Depois de todo aquele tempo, ela estava dentro de uma sala a apenas alguns metros de mim. Íamos nos conhecer pessoalmente assim que a luta terminasse. Eu devia estar morrendo de medo, mas, na verdade, só senti uma calma muito grande tomando conta de mim: independentemente do que acontecesse em Chthonia, todos os meus riscos já tinham valido a pena.

Vóltei o Marvelor para sua forma de robô e então me uni à tropa de espaçonaves. Minha nave se destacava entre as outras, por ser a única em forma de robô gigante. Um amontoado de naves menores logo se uniu a meu redor, pilotadas por avatares curiosos se aproximando para ver o Leopardon de perto. Tive de colocar meu comlink no mudo porque muitas pessoas tentavam falar comigo, perguntando quem diabos eu era e onde havia conseguido um transporte tão radical.

Conforme o planeta Chthonia ficava maior na janela da minha cabine, a quantidade de naves ao redor parecia aumentar exponencialmente. Quando finalmente adentrei a atmosfera do planeta e comecei a descer para a superfície, foi como voar no meio de uma colmeia de abelhas de metal. Na área ao redor do Castelo Anorak, mal consegui acreditar no que via. Uma massa concentrada e pulsante de naves e avatares cobria o solo e sobrevoava o local. Parecia um festival Woodstock de outro mundo. Avatares lado a lado em todas as direções. Outros milhares voavam por cima e ao redor, mantendo o fluxo constante de naves. E no meio de toda aquela loucura, estava o Castelo Anorak. A cada minuto alguma nave de algum avatar desavisado batia no escudo e virava pó, como uma mosca sendo eletrocutada.

Ao me aproximar, vi uma clareira no chão, exatamente na frente da entrada do castelo, logo depois do escudo. Três gigantes estavam lado a lado no centro daquele espaço. A multidão ao redor deles continuava se remexendo, mas era contida pelo empurra-empurra de avatares que tentavam manter uma distância respeitosa de Aech, Art3mis e Shoto, cada um deles dentro do próprio robô brilhante e gigante.

Aquela era minha primeira oportunidade de ver quais robôs Aech, Art3mis e Shoto tinham escolhido depois de passarem pelo Segundo Portão, e precisei de um tempo para ver o robô fêmea gigante que Art3mis pilotava. Era preto e cromado, com uma cabeça em forma de bumerangue e placas simétricas no peito, que faziam com que ele parecesse uma versão feminina de Tranzor Z, um personagem da série de anime *Mazinger Z*, conhecida como Minerva X.

Aech havia escolhido um RX-78 Gundam mech da série de anime *Mobile Suit Gundam*, uma das favoritas dele. (Apesar de eu saber que Aech era, na verdade, uma moça, o avatar dela continuava como homem e por isso decidi me referir a ele como a alguém do sexo masculino.)

Shoto estava bem mais alto que os dois, escondido dentro da cabine do Raideen, o enorme robô vermelho e azul da série de anime de meados dos anos 1970, *Brave Raideen*. O robô levava um arco dourado em uma mão e um escudo dourado de espinhos na outra.

Mudei a direção de modo que o Leopardon ficasse ereto, desliguei os motores e desci o que faltava até a superfície. Meu robô caiu apoiado em um dos joelhos, e o impacto chacoalhou o solo. Quando me endireitei, as pessoas que observavam começaram a entoar o nome do meu avatar.

– Par-zi-val! Par-zi-val!

Os gritos diminuíram e eu me virei para meus companheiros.

– Bela entrada, seu exibido – Art3mis disse, usando nosso canal de comlink privado. – Chegou tarde de propósito?

– Não foi culpa minha, eu juro – eu disse, tentando melhorar a situação. – Havia uma fila enorme no portão estelar.

Aech mexeu a enorme cabeça. – Todos os terminais de transporte do mundo estão cuspidos avatares desde ontem à noite – ele disse, apontando para a cena a nosso redor com a mão enorme do Gundam. – Uma loucura. Nunca vi tantas naves e avatares em um só lugar.

– Nós também não – Art3mis disse. – Fico surpresa ao ver que os servidores da GSS conseguem dar conta de tantos acessos, de tanta atividade em um setor. E não parece estar enfrentando problemas.

Olhei por bastante tempo para a multidão de avatares a nosso redor e depois para o castelo. Havia milhares de avatares e naves voando ao redor do escudo, com alguns tiros, raios laser, mísseis e outros projéteis aparecendo de vez em quando, e nenhum deles danificava a superfície. Dentro da esfera, milhares de avatares de Seis, fortemente armados, estavam em silêncio, rodeando o castelo em toda a sua extensão. Entre eles, havia fileiras de tanques pesados e naves. Em qualquer outro ambiente, o exército dos Seis causaria boa impressão. Talvez até parecesse incontrolável. Mas diante da multidão sem fim que os cercava naquele momento, eles pareciam poucos, sem possibilidade de vencer.

– Pois é, Parzival – Shoto disse, virando a enorme cabeça do robô em minha direção. – É hora do espetáculo, meu velho. Se a esfera não cair como você disse que vai, a situação vai ser bem embaraçosa.

– Deus vai derrubar esse escudo – Aech disse. – Precisamos dar mais tempo para Ele!

Eu ri e levei a mão direita do meu robô ao pulso esquerdo, indicando a hora. – Faltam seis minutos para o meio-dia.

O fim de minha frase foi marcado por mais uma manifestação da multidão. Bem em nossa frente, dentro da esfera, as enormes portas da frente do Castelo Anorak se abriram e um único avatar dos Seis estava ali dentro.

Sorrento.

Sorrindo com as vaias e os gritos recebidos, Sorrento acenou para as tropas dos Seis paradas diante do castelo e elas se espalharam imediatamente, abrindo um grande espaço. Sorrento entrou, posicionando-se diretamente do outro lado de onde estávamos, a alguns metros de distância, do lado oposto ao do escudo. Outros dez avatares dos Seis apareceram de dentro do castelo e se posicionaram atrás de Sorrento, uns bem afastados dos outros.

– Não estou gostando nada disso – Art3mis disse em seu microfone.

– Pois é – Aech concordou. – Nem eu.

Sorrento analisou a situação e sorriu para nós. Quando começou a falar, deu para perceber que sua voz estava sendo amplificada por alto-falantes potentes montados nas naves e nos tanques dos Seis, de modo que ele pudesse ser ouvido por

todos. E como havia câmeras e repórteres de todas as grandes emissoras de notícias ali, eu sabia que as palavras dele estavam sendo transmitidas ao mundo todo.

– Bem-vindos ao Castelo Anorak – Sorrento disse. – Estávamos esperando por vocês. – Ele ergueu o braço, apontando para a feroz multidão que o cercava. – Quero dizer que estamos um pouco surpresos com a vinda de tanta gente aqui hoje. Todos já devem ter percebido que nada será capaz de passar por nosso escudo.

Suas palavras foram recebidas com muita revolta, gritos ensurdecedores, ameaças, insultos e palavrões. Esperei um momento e levantei as duas mãos do meu robô, pedindo silêncio. Quando o barulho diminuiu, acessei o canal público, que tinha o mesmo efeito de um sistema de alto-falantes gigante. Abaixei o volume do meu fone de ouvido para evitar o retorno e então disse: – Você está enganado, Sorrento. Vamos entrar. Ao meio-dia. Todos nós.

Gritos de incentivo foram dados pelos caça-ovos presentes. Sorrento não quis esperar que o barulho diminuísse. – Vocês podem tentar – ele disse, ainda sorrindo. E então pegou um item de seu inventário e o colocou diante dele, no chão. Dei um zoom para ver mais de perto e senti os músculos de minha mandíbula se contraírem. Era um robô de brinquedo. Um dinossauro de dois pedais com pele de armadura e dois grandes canhões montados sobre seus ombros. Eu o reconheci imediatamente, dos filmes japoneses de monstros da virada do século.

Era o Mechagodzilla.  
– *Kiryu!* – Sorrento gritou, a voz ainda amplificada. Ao ouvir aquele comando, seu pequeno robô instantaneamente cresceu muito até ficar quase do tamanho do Castelo Anorak, duas vezes maior que os robôs “gigantes” que Aech, Shoto, Art3mis e eu pilotávamos. A cabeça mecânica do lagarto quase tocou o alto do escudo esférico.

Um silêncio de medo tomou conta da multidão, seguido por comentários assustados dos milhares de caça-ovos presentes. Todos eles reconheceram aquele enorme robô de metal. E todos sabiam que ele era praticamente indestrutível.

Sorrento entrou no robô por meio de uma porta de acesso em um de seus calcanhares enormes. Alguns segundos depois, os olhos da fera começaram a brilhar, amarelos. E então ele jogou a cabeça para trás, abriu a boca e emitiu um rugido metálico e agudo.

Com isso, os dez avatares de Seis que estavam atrás de Sorrento pegaram seus robôs de brinquedo e os ativaram também. Cinco deles tinham enormes leões robóticos que podiam formar Voltron. Os outros cinco tinham robôs gigantes de *Robotech* e *Neon Genesis Evangelion*.

– Ai, caramba – ouvi Art3mis e Aech dizerem em uníssono.  
– Venham! – Sorrento gritou de modo desafiador. O chamado dele ecoou ao redor.  
Muitos dos caça-ovos da frente deram um passo para trás involuntário. Alguns outros se viraram e saíram correndo. Mas Aech, Shoto, Art3mis e eu continuamos ali.  
Conferi o horário em meu display. Faltava menos de um minuto agora. Apertei um botão no painel de controle do Leopardon e meu robô gigante pegou a espada brilhante.



Não testemunhei as coisas pessoalmente, mas posso afirmar com certeza o que aconteceu em seguida:  
Os Seis haviam erigido um bunker enorme atrás do Castelo Anorak, cheio de armas e equipamentos de guerra que haviam sido levados por eles antes de ativarem o escudo. Havia também uma grande fileira de 30 Supply Droids, que tinham sido instalados na parede esquerda do bunker. Graças à falta de imaginação por parte do designer dos Supply Droids, todos eles se pareciam com o robô Johnny Five do filme de 1986, *Curto Circuito – O Incrível Robô*. Os Seis usavam aqueles robôs principalmente como empregados, para buscar equipamentos e munição para as tropas do lado de fora.  
Faltando exatamente um minuto para o meio-dia, um dos Supply Droids, de designação SD-03, ligou-se e se desencaixou de sua plataforma de carregamento. Então, rolou para a frente em suas esteiras de tanque, cruzando o chão do bunker até a jaula do outro lado. As sentinelas robóticas estavam na entrada do arsenal. O SD-03 transmitiu os pedidos de equipamentos a eles – um pedido que eu mesmo havia feito na intranet dos Seis dois dias antes. As sentinelas verificaram o pedido e deram um passo para o lado, permitindo que o SD-03 entrasse na jaula. Ele continuou além das prateleiras, onde havia muitos armamentos: espadas mágicas, escudos, armaduras poderosas, rifles de plasma, armas de guerra e diversos outros itens. Por fim, o robô parou. A prateleira diante dele tinha cinco dispositivos com formato de octaedro, cada um deles na forma de uma bola de futebol. Eles tinham um pequeno painel de controle em um de seus oito lados, juntamente com um número de série. SD-03 encontrou o número de série que combinava com o do formulário de pedido. E então, seguindo instruções que eu

havia programado, o robzinho usou o dedo indicador parecido com uma garra para registrar uma série de comandos no painel de controle do dispositivo. Quando terminou, uma luz pequena acima do teclado passou de verde para vermelha. E então o SD-03 pegou o octaedro. Ao sair da sala do arsenal, uma bomba antimatéria induzida por fricção foi retirada do inventário computadorizado dos Seis.

O SD-03, então, saiu do bunker e começou a subir uma série de rampas e escapas que os Seis tinham construído nas paredes externas do castelo para oferecer acesso aos níveis mais altos. Pelo caminho, o robô passou por diversos pontos de segurança. Em cada ponto, os robôs sentinelas escaneavam a permissão e descobriam que o robô tinha permissão para ir aonde bem entendesse. Quando o SD-03 chegou ao mais alto nível do Castelo Anorak, rolou para fora de uma plataforma de observação localizada ali.

Naquele momento, o SD-03 deve ter atraído alguns olhares curiosos do esquadrão de elite de avatares dos Seis que guardavam a plataforma. Não tenho como saber. Mas mesmo se os guardas, de alguma forma, conseguissem antever o que estava prestes a acontecer e abrissem fogo contra o robzinho, seria tarde demais para que ele fosse detido.

O SD-03 continuou indo diretamente para o centro do forro, onde um mago de alto nível dos Seis estava sentado, segurando o Orbe de Osvovox – o artefato que gerava o escudo esférico ao redor do castelo.

E então, executando a última instrução que eu havia programado nele dois dias antes, o SD-03 ergueu a bomba de indução por fricção antimatéria acima de sua cabeça e a detonou.

A explosão transformou o robô em pó, assim como também todos os avatares da plataforma, incluindo o mago dos Seis que guardava o Orbe de Osvovox. Quando ele morreu, o artefato se desativou e caiu na plataforma, que já estava vazia.

UM FLASH BRILHANTE DE LUZ ACOMPANHOU A DETONAÇÃO, CEGANDO-ME momentaneamente. Quando passou, meus olhos voltaram a se concentrar no castelo. O escudo havia caído. Nada mais separava o poderoso exército dos Seis dos caça-ovos.

Durante cerca de cinco segundos, nada aconteceu. O tempo parecia ter parado e tudo ficou em silêncio. E então o inferno se fez.

Sentado sozinho na cabine do meu robô, comemorei em silêncio. Meu plano havia funcionado, por mais incrível que parecesse. Mas eu não tinha tempo para comemorar, porque naquele minuto estava no meio da maior batalha da história do OASIS.

Não sei o que pensei que aconteceria em seguida. Talvez eu tivesse esperado que um terço dos caça-ovos presentes se unisse a nós no ataque aos Seis. Mas em poucos segundos ficou claro que todos eles queriam entrar na briga. Um grito de guerra bem alto surgiu do mar de avatares a nosso redor e eles todos partiram para a frente, atacando o exército dos Seis em todas as direções. A falta de hesitação deles me surpreendeu, porque ficou óbvio que muitos deles partiam para a morte certa.

Observei surpreso quando as duas forças se chocaram a meu redor, no chão e no ar. Foi uma cena caótica e de tirar o fôlego ver como tantos avatares estavam caindo aos pés do meu robô. Mas Sorrento não esperou até que todos saíssem da frente. Ele atingiu dezenas de avatares (incluindo alguns de suas próprias tropas) com o pé enorme do robô quando se dirigiu a nós, e cada passo seu criava uma pequena cratera na superfície rochosa.

– Ah, não! – Ouvi Shoto dizer quando seu robô assumiu uma posição de defesa. – Lá vem ele.

Os robôs dos Seis já estavam levando muitos tiros de todas as direções. Sorrento estava sendo atingido mais que qualquer um, porque seu robô era o maior alvo no campo de batalha, e os caça-ovos que viam uma oportunidade não se privavam de atacá-lo. A grande barragem de projéteis, bolas de fogo, mísseis mágicos e raios laser rapidamente destruiu ou incapacitou os robôs dos Seis (que não conseguiram formar o Voltron). Mas o robo de Sorrento conseguiu manter-se inteiro. Todos os projéteis que o atingiam pareciam ricochetear sem nenhum risco a seu corpo protegido. Dezenas de naves voavam ao redor dele, lançando foguetes, mas seus ataques tinham pouco efeito.

– Aqui vai! – Aech gritou em seu comlink. – Aqui vai com toda a força! – E dizendo isso, ele lançou todo o seu poder de fogo em Sorrento. No mesmo momento, Shoto começou a lançar as flechas de Raideen, enquanto o robô de Art3mis lançava um tipo de raio de energia vermelha que parecia se originar dos seios gigantes de metal de Minerva X.

Sem querer ficar de fora, acionei a arma do Leopardon, o Arco, um bumerangue dourado que era lançado de sua testa.

Todos os nossos ataques foram colisões diretas, mas a arma de Art3mis foi a única que causou danos a Sorrento. Ela tirou um pedaço da omoplata direita do robô e destruiu o canhão posicionado ali. Mas Sorrento não foi detido. Conforme ele se aproximava de nós, os olhos do Mechagodzilla começaram a brilhar na cor azul-clara. Ele abriu a boca e um raio azul saiu dela. O raio atingiu o solo bem a nossa frente e abriu um buraco na terra enquanto ele prosseguia, destruindo todos os avatares e naves de seu caminho. Nós quatro conseguimos sair de perto lançando nossos robôs para cima, e eu quase fui atingido. A arma de raio se desligou um segundo depois, mas Sorrento continuou avançando. Percebi que os olhos do robô não estavam mais azuis. Aparentemente, sua arma tinha de ser recarregada.

– Acho que chegamos ao chefão – Aech disse brincando em seu comlink.

Nós quatro estávamos espalhados, sobrevoando Sorrento, tornando-nos alvos móveis.

– Que droga, pessoal – eu disse. – Acho que não conseguiremos destruir essa coisa.

– Que observação inteligente, Z – Art3mis disse. – Tem alguma ideia brilhante?

Pensei por um segundo. – E se eu o distrair enquanto vocês três dão a volta e partem para a entrada do castelo?

– Boa ideia – Shoto respondeu. Mas em vez de seguir para o castelo, ele voou diretamente na direção de Sorrento, diminuindo a distância entre eles.

– Podem ir! – ele gritou em seu comlink. – Esse cretino é só meu!

Aech passou pelo lado direito de Sorrento, Art3mis pelo esquerdo e eu por cima dele. Abaixo de mim, vi Shoto enfrentar Sorrento, e foi assustador ver a diferença de tamanho entre eles.

O robô de Shoto mais parecia um bonequinho de brinquedo perto do dragão de metal de Sorrento. Mesmo assim, Shoto conseguiu cortar seus propulsores e caiu no chão na frente de Mechagodzilla.

– Corram – ouvi Aech gritar. – A entrada do castelo está escancarada!

De minha posição acima, vi que as forças dos Seis que cercavam o castelo já estavam sendo derrotadas pelos avatares

inimigos. As linhas de frente dos Seis estavam desfeitas, e centenas de caça-ovos passavam por eles, correndo para a entrada do castelo, onde descobriam que não podiam passar pelo limiar por não possuírem uma cópia da Chave de Cristal.

Aech se virou em minha frente. Ainda a 100 metros do chão, ele se ejetou da cabine do Gundam e saltou, sussurrando a palavra de comando do seu robô no mesmo instante. Quando o robô encolheu e retornou ao tamanho original, ele o pegou no ar e o colocou em seu inventário. Voando com a ajuda de algum tipo de magia, o avatar de Aech sobrevoou os caça-ovos reunidos na entrada do castelo e desapareceu pelas portas duplas. Um segundo depois, Art3mis realizou uma manobra parecida, guardando seu robô enquanto voava e entrando no castelo logo atrás de Aech.

Fiz o Leopardon mergulhar no ar e me preparei para seguir os amigos.

– Shoto – gritei em meu *comlink*. – Vamos entrar agora! Venha!

– Pode ir – Shoto gritou. – Vou logo atrás. – Mas algo em seu tom de voz me perturbou e eu me virei no ar. Shoto estava acima de Sorrento, voando perto do flanco direito dele. Sorrento lentamente virou o robô e começou a caminhar na direção do castelo. Percebi que o ponto fraco de seu robô era a falta de velocidade. O movimento lento e os ataques do Mechagodzilla compensavam sua aparente invulnerabilidade.

– Shoto! – gritei. – Está esperando o quê? Vamos!

– Continue sem mim – Shoto disse. – Estou devendo um troco pra esse filho da mãe.

Não consegui responder, porque Shoto partiu para cima de Sorrento, empunhando duas espadas gigantes, uma em cada mão. As lâminas perfuraram o lado direito de Sorrento, criando uma chuva de faíscas e, para minha surpresa, elas causaram um certo prejuízo. Quando a fumaça diminuiu, vi que o braço direito do Mechagodzilla estava solto. Estava quase todo decepado na altura do cotovelo.

– Parece que agora você vai ter que usar apenas a mão esquerda, Sorrento! – Shoto gritou triunfantemente. Então, lançou as bombas de Raideen e seguiu em minha direção, para o castelo. Mas Sorrento já havia virado a cabeça do seu robô e olhava para Shoto com os dois olhos azuis brilhantes.

– Shoto!, cuidado! – gritei! – Mas minha voz foi abafada pelo som de raios saindo da boca do dragão, que acertaram o robô de Shoto bem nas costas. O robô explodiu em uma bola laranja de fogo.

Ouvi um ruído alto de estática no canal do *comlink*. Chamei o nome de Shoto de novo, mas ele não respondeu. E então uma mensagem piscou em meu display, informando que o nome de Shoto havia desaparecido do Placar.

Ele estava morto.

Aquele fato me deixou sem reação por um momento, o que não foi bom, já que a arma de raios de Sorrento continuava em funcionamento, movendo-se numa trajetória de arco, atravessando o chão, em diagonal pela muralha do castelo, em minha direção. Finalmente reagi – tarde demais – e Sorrento acertou meu robô na parte inferior do torso, um milésimo de segundo antes de o raio ser interrompido.

Olhei para baixo e vi que a parte inferior do meu robô havia acabado de ser explodida. Todos os indicadores de alertas de minha cabine começaram a piscar quando meu robô desabou do céu em duas metades em chamas.

Consegui pensar a ponto de acionar o ejetor que ficava acima do meu assento. A cabine soltou-se e eu me livre do robô pela metade um pouco antes de ele se chocar contra os degraus do castelo, matando dezenas de avatares posicionados ali.

Acionei minhas botas a jato antes de chegar ao solo e rapidamente ajustei as opções de controle de minha estação de imersão, porque estava controlando meu avatar dentro de um robô gigante. Consegui pousar em pé na frente do castelo, longe da fuselagem em chamas do Leopardon. Um segundo depois de minha aterrissagem, uma sombra passou por cima de mim, e eu me virei e vi o robô de Sorrento no céu. Ele ergueu o enorme pé esquerdo, preparando-se para me esmagar.

Dei três passos correndo e saltei, acionando minhas botas enquanto me levantava. O acionador me tirou dali quando o pé enorme com garras do Mechagodzilla desceu, formando uma cratera no ponto onde eu estava um segundo antes. A fera de metal emitiu um rugido ensurdecedor, seguido por uma risada ressoante. A risada de Sorrento.

Interrompi os propulsores e fiz meu avatar se encolher, como uma bola. Pousei no chão rolando, avançando, e então consegui ficar em pé. Semicerrei os olhos para olhar para a cabeça do lagarto de metal. Os olhos dele não estavam brilhando, de novo. Eu podia acionar as botas a jato de novo e entrar no castelo antes de Sorrento conseguir me atacar de novo. Ele não conseguiria me seguir ali dentro – não se continuasse dentro do robô gigante.

Ouvi Art3mis e Aech gritando para mim em meu *comlink*. Eles já estavam do lado de dentro, de frente para o portão, esperando por mim. Só precisaria entrar no castelo voando e me unir a eles. Nós três poderíamos abrir e entrar pelo portão antes de Sorrento nos alcançar. Eu tinha certeza disso.

Mas não me mexi. Apenas peguei a Cápsula Beta e segurei o pequeno cilindro de metal na palma da mão do meu avatar. Sorrento havia tentado me matar. E, fazendo isso, matou minha tia e muitos de meus vizinhos, incluindo a doce sra. Gilmore, que nunca tinha feito mal a ninguém. Também havia matado Daito, e, apesar de eu nunca tê-lo conhecido pessoalmente, ele era um amigo.

E agora Sorrento havia matado o avatar de Shoto, tirando dele a chance de passar pelo Terceiro Portão. Sorrento não



merecia o poder nem a posição que tinha. Concluí, naquele momento, que ele merecia ser humilhado e derrotado publicamente. Merecia que alguém acabasse com ele diante dos olhos do mundo todo.

Segurei a Cápsula Beta acima da cabeça e pressionei o botão de ativação.

Surgiu um raio de luz ofuscante, e o céu ficou vermelho quando meu avatar mudou de forma, crescendo e se transformando em um alienígena humanoide de pele vermelha e prateada com olhos ovalados brilhantes e uma cabeça esquisita e estreita, irradiando uma luz do centro do peito. Durante os três minutos seguintes, fui o Ultraman.

O Mechagodzilla parou de gritar e de se agitar. Estava olhando para o chão, onde meu avatar estava um segundo antes. Sua cabeça pendeu para o lado lentamente, observando o tamanho do novo oponente, até nossos olhos brilhantes se encontrarem. Eu agora estava frente a frente com o robô de Sorrento, quase do mesmo tamanho que ele.

O robô de Sorrento deu alguns passos incertos para trás. Seus olhos começaram a brilhar de novo.

Eu me abaixei lentamente e fiquei em posição de ataque, e percebi que um timer apareceu no canto de meu display, numa contagem regressiva de três minutos.

2:59. 2:58. 2:57.

Embaixo do timer havia um menu relacionando os diversos ataques de energia do Ultraman, em japonês. Rapidamente selecionei o raio espectro e estiquei os braços, um na horizontal e o outro na vertical, formando uma cruz. Um raio de energia branca saiu dos meus braços, acertando o Mechagodzilla no peito e derrubando-o para trás. Sem equilíbrio, Sorrento perdeu o controle e tropeçou nos próprios pés. O robô caiu no chão, deitado de lado.

Os milhares de avatares que assistiam começaram a comemorar a nosso redor.

Eu me lancei no ar e voei meio quilômetro direto para a frente. Então, desci de novo, mirando os calcanhares diretamente na espinha curvada do Mechagodzilla. Quando meus pés bateram nele, ouvi algo dentro da besta de metal ser atingido por meu peso. Ele começou a soltar uma fumaça pela boca, e o brilho azul de seus olhos rapidamente se desfez. Dei um salto para trás e caí atrás do robô, agachado. O único braço dele que ainda funcionava estava se remexendo sem parar, assim como a cauda e as pernas. Sorrento parecia estar se esforçando para controlar o robô e colocá-lo de pé de novo.

Selecionei a opção YATSUAKI KOHRIN de meu menu de armas: a *Lâmina*. Uma serra brilhante e circular de energia azul elétrica apareceu em minha mão direita, girando sem parar. Eu a lancei na direção de Sorrento, soltando-a com um movimento do pulso, como um Frisbee. Ela rodou no ar e acertou o Mechagodzilla na barriga. A lâmina de energia cortou a pele de metal dele como se fosse tofu, dividindo o robô em duas partes. Um pouco antes de a máquina toda explodir, a cabeça se soltou do pescoço. Sorrento havia se ejetado. Mas como o robô estava deitado, a cabeça saiu em uma trajetória paralela ao chão. Sorrento logo se ajustou, e os foguetes que saíam da cabeça começaram a voar para cima. Antes que eles se afastassem, cruzei os braços de novo e lancei mais um raio, acertando a cabeça como se fosse uma pomba. Ela se desintegrou em uma enorme explosão.

A multidão ficou em polvorosa.

Chequei o Placar e confirmei que o número de funcionário de Sorrento havia desaparecido. Seu avatar estava morto. Mas não fiquei muito feliz, pois já o imaginava chutando um de seus subordinados de sua cadeira háptica para poder assumir o controle de um novo avatar.

O timer do meu display mostrava que eu só tinha 15 segundos quando desativei a Cápsula Beta. No mesmo instante, meu avatar voltou ao tamanho normal e minha aparência também. Quando me virei, acionei minhas botas a jato e voei para dentro do castelo.

Quando cheguei ao lado oposto de uma enorme sala, encontrei Aech e Art3mis em pé diante da porta de cristal esperando por mim e os corpos ensanguentados e esfumaçantes de uma dúzia de avatares de Seis recentemente assassinados espalhados no chão de pedra ao redor deles, desaparecendo aos poucos. Aparentemente, uma batalha ocorrera ali, que eu perdi.

– Isso não é justo – eu disse, desativando minhas botas a jato e aterrissando no chão ao lado de Aech. – Vocês deveriam ter deixado pelo menos um para mim.

Art3mis não respondeu. Apenas mostrou o dedo do meio.

– Parabéns por derrotar Sorrento – Aech disse. – Foi um tombo épico, com certeza. Mas você continua sendo um idiota completo, sabia?

Dei de ombros. – Pois é, eu sei.

– Você é um imbecil egoísta – Art3mis gritou. – E se você tivesse morrido também?

– Mas não morri, certo? – perguntei, aproximando-me dela para analisar a porta de cristal. – Então acalme-se e vamos abrir esta coisa.

Examinei a fechadura no centro da porta e então vi as palavras impressas logo acima dela, na superfície facetada da porta. *Charity. Hope. Faith.*

Peguei minha cópia da Chave de Cristal e a ergui. Aech e Art3mis fizeram a mesma coisa com suas chaves também.

Nada aconteceu.

Nós nos entreolhamos preocupados. E então tive uma ideia e pigarreei. – *Three is a magic number* – eu disse, recitando a primeira frase da música de abertura de *Schoolhouse Rock!* Assim que disse as palavras, a porta de cristal começou a brilhar, e as duas outras fechaduras apareceram, uma de cada lado da primeira.

– Deu certo! – Aech sussurrou. – Caramba, não consigo acreditar. Estamos aqui mesmo. Diante do Terceiro Portão.

Art3mis assentiu. – Finalmente.

Inseri minha chave no buraco da fechadura do centro. Aech inseriu a dele na fechadura da esquerda e Art3mis, na da direita.

– Em sentido horário? – Art3mis perguntou. – Vamos contar até três?

Aech e eu concordamos. Art3mis contou até três e viramos nossas chaves juntos. Vimos um brilho breve de luz azul, durante o qual todas as nossas chaves e a porta de cristal desapareceram. E então o Terceiro Portão se abriu diante de nós, com uma passagem de cristal levando para um redemoinho de estrelas.

– Uau! – ouvi Art3mis sussurrar atrás de mim. – Aqui vamos nós.

Quando demos um passo à frente, preparando-nos para entrar no portão, ouvi uma explosão muito alta. Parecia que o universo todo estava se desfazendo.

E então nós morremos.

QUANDO SEU AVATAR MORRE, SUA TELA NÃO FICA PRETA INSTANTANEAMENTE . Mas o ponto de vista muda automaticamente e você ganha uma perspectiva como se estivesse vendo outra pessoa, uma breve experiência fora do corpo para testemunhar o fim do seu avatar.

Um milésimo de segundo depois de ouvimos uma explosão retumbante, minha perspectiva mudou e eu me vi olhando para nossos três avatares, em pé ali, congelados diante do portão aberto. E então uma luz branca incinerante tomou conta do mundo, acompanhada por uma muralha de som extremamente alto. Era como eu sempre pensei que seria morrer frito em uma explosão nuclear.

Por um momento, vi os esqueletos de nossos avatares suspensos dentro dos contornos transparentes de nossos corpos imóveis. E então o contador do meu avatar caiu para zero.

A onda de explosão ocorreu um segundo depois, desintegrando tudo pelo caminho: nossos avatares, o chão, as muralhas, o castelo em si e os milhares de avatares reunidos ao redor dele. Tudo se transformou em poeira fina e atomizada que ficou suspensa no ar por um segundo antes de lentamente cair em terra.

A superfície toda do planeta tinha sido destruída. A área ao redor do Castelo Anorak, que estava repleta de avatares, em um segundo foi destruída e agora não passava de um lugar ermo e destruído. Tudo e todos tinham sido destruídos. Apenas o Terceiro Portão continuava ali, uma passagem de cristal flutuando no ar acima de uma cratera, onde o castelo existia um momento antes.

Meu choque inicial rapidamente se transformou em medo quando percebi o que havia acontecido.

Os Seis tinham detonado o Cataclista.

Era a única explicação. Apenas aquele artefato incrivelmente poderoso poderia ter feito aquilo. Ele havia destruído todos os avatares do setor e também destruído o Castelo Anorak, uma fortaleza que, até então, havia se mostrado indestrutível.

Olhei para o portão aberto, flutuando no ar, e esperei pelo inevitável, pela mensagem final que apareceria no centro do meu display com as palavras que eu sabia que todos os avatares no setor deviam estar vendo naquele momento: GAME OVER.

Mas quando as palavras finalmente apareceram, a mensagem era totalmente diferente: PARABÉNS! VOCÊ TEM MAIS UMA VIDA!

E então, enquanto eu observava surpreso, meu avatar reapareceu, voltando à vida exatamente no mesmo local onde havia morrido poucos segundos antes.

Eu estava diante do portão aberto de novo. Mas o portão agora flutuava no ar, suspenso muitos metros acima da superfície do planeta, acima da cratera que havia sido criada pela destruição do castelo. Quando meu avatar acabou de se materializar, olhei para baixo e percebi que o chão sobre o qual eu estava antes havia mudado. Assim como minhas botas a jato e tudo o que eu levava comigo.

Tive a sensação de pairar no ar por um momento, como o Coiote dos desenhos do Papa-Légua. E então caí. Desesperadamente procurei me agarrar ao portão aberto diante de mim, mas ele estava longe.

Bati com força no chão e perdi um terço dos meus pontos com o impacto. Então, lentamente fiquei em pé e olhei ao redor. Eu estava em pé dentro de um espaço em forma de cratera, em cujo andar mais inferior a fundação do Castelo Anorak havia existido. Estava totalmente vazio e ermo. Não havia nenhum vestígio do castelo destruído, nenhum escombros dos milhares de naves e aviões que haviam tomado o céu alguns momentos antes. Na verdade, nenhum sinal da grande batalha que havia acabado de ocorrer ali. O Cataclista havia transformado tudo em pó.

Olhei para baixo e vi que meu avatar agora vestia uma camiseta preta e calça jeans azul, a roupa comum que todo avatar recém-criado vestia. Então, abri meu inventário e meus pontos. Meu avatar continuava com o mesmo nível e a mesma pontuação de antes, mas meu inventário estava quase vazio. Encontrei apenas um item: a moeda de 25 cents que havia ganhado depois de jogar o jogo perfeito de Pac-Man em Archaide. Depois que coloquei a moeda em meu inventário, não consegui mais retirá-la dali, por isso ainda não a havia utilizado em feitiços de adivinhação ou de identificação. Eu não havia conseguido determinar o propósito ou os poderes reais da moeda. Durante os tumultuados acontecimentos dos últimos meses, eu até me esqueci dela.

Mas agora sabia para que aquela moeda servia: era um artefato de uso único que dava a meu avatar uma vida extra. Até aquele momento, eu não sabia que algo assim era possível. Na história do OASIS, não havia registros de um avatar que obteve uma vida extra.

Peguei a moeda do inventário e tentei, mais uma vez, removê-la. Dessa vez, consegui tirá-la e a segurei na palma da mão do meu avatar. Agora que o único poder do artefato havia sido utilizado, ela não mais possuía propriedades mágicas. Era apenas uma moeda de 25 cents.

Olhei diretamente para o portão de cristal que flutuava a 20 metros acima de mim. Ele continuava ali, escancarado. Mas eu não fazia ideia de como passaria por ele. Eu não tinha botas a jato, nem nave nem itens mágicos ou feitiços memorizados, nada que me permitisse voar ou levitar. E não havia nenhuma escada por perto.

Ali estava eu, pertinho do Terceiro Portão, mas incapaz de chegar a ele.

– Ei, Z? – alguém disse. – Está me ouvindo?

Era Aech, mas a voz dela não estava alterada para parecer a voz de um homem. Eu a ouvi perfeitamente, como se ela estivesse conversando comigo pelo comlink. Mas aquilo não fazia sentido, porque meu avatar *não tinha mais* um comlink. E o avatar de Aech estava morto.

– Onde você está? – perguntei.

– Eu morri, como todas as outras pessoas – Aech respondeu. – Todos, menos você.

– Então, como posso te ouvir?

– Og nos ligou a seu áudio e vídeo – ela disse. – Para que a gente possa ver o que você vê e ouça o que você ouve.

– Ah! – respondi.

– Está tudo bem com você, Parzival? – ouvi Og perguntar. – Se não estiver, é só dizer.

Pensei naquilo por um momento. – Não, está tudo bem comigo – eu disse. – Shoto e Art3mis também estão ouvindo?

– Sim – Shoto disse. – Estou aqui.

– É, estamos aqui, está tudo bem – Art3mis disse e eu percebi a raiva contida em sua voz. – E *estamos* mortinhos da silva. Eu só queria saber por que você também não está morto, Parzival.

– É, Z – Aech disse. – Estamos um pouco curiosos a respeito disso. O que aconteceu?

Peguei a moeda e a segurei diante dos olhos. – Recebi esta moeda em Archaide há alguns meses, por ter jogado um jogo perfeito de Pac-Man. Era um artefato, mas eu não conhecia seu poder. Mas agora ela me deu mais uma vida.

Eles ficaram em silêncio por um instante e Aech começou a rir.

– Seu sortudo de uma figa! – ela disse. – Os boletins de notícias estão dizendo que todos os avatares do setor foram mortos. Mais da metade da população do OASIS.

– Usaram o Cataclista? – perguntei.

– Só pode ter sido – Art3mis disse. – Os Seis devem tê-lo comprado quando foi leiloado há alguns anos. E o guardaram todo esse tempo, esperando pelo momento perfeito de detonar.

– Mas eles acabaram de matar todas as tropas deles também – Shoto disse. – Por que fariam isso?

– Acho que a maioria deles já estava morta – Art3mis disse.

– Os Seis não tiveram escolha – eu disse. – Era a única maneira de nos deter. Já havíamos aberto o Terceiro Portão e estávamos prestes a entrar quando detonaram aquela coisa... – Parei, lembrando de uma coisa. – Como eles souberam que nós havíamos aberto o portão? A menos que...

– Eles estejam nos observando – Aech disse. – Os Seis provavelmente tinham câmeras de segurança escondidas no portão.

– Então eles nos viram abrir o portão – Art3mis disse. – O que quer dizer que agora sabem como abri-lo também.

– E daí? – Shoto perguntou. – O avatar do Sorrento morreu. Assim como os de todos os outros Seis.

– Errado – Art3mis disse. – Vejam o Placar. Ainda há 20 avatares dos Seis relacionados lá, abaixo de Parzival. E a pontuação deles indica que todos eles têm uma cópia da Chave de Cristal.

– Merda! – Aech e Shoto disseram em uníssono.

– Os Seis sabiam que talvez precisassem detonar o Cataclista – eu disse. – Por isso eles devem ter tomado o cuidado de tirar alguns de seus avatares do Setor Dez. Provavelmente estavam esperando em uma nave do outro lado da fronteira do setor, onde estariam em segurança.

– Você está certo – Aech disse. – O que quer dizer que há mais 20 dos Seis indo até você agora, Z. Então, você precisa se mexer e entrar pelo portão. Essa será, provavelmente, sua única chance de passar por ele. – Ouvi quando ela suspirou, derrotada. – Acabou para a gente. Então estamos todos torcendo por você agora, amigo. Boa sorte.

– Obrigado, Aech.

– *Gokouun o inorimasu* – Shoto disse. – Dê seu melhor.

– Pode deixar – respondi. E esperei que Art3mis também me desejasse sorte.

– Boa sorte, Parzival – ela disse após uma longa pausa. – Aech tem razão. Você nunca vai ter outra oportunidade dessas. E nenhum outro caça-ovo. – Ouvi a voz dela embargada. Respirou fundo e disse: – Não estrague tudo.

– Não vou fazer isso – respondi. – Sem pressão, certo?

Olhei para o portão aberto, suspenso no ar acima de mim, tão fora de alcance. Então, desviei o olhar e comecei a analisar a área desesperadamente, tentando entender como eu chegaria até lá. Algo me chamou a atenção: alguns píxeis piscantes a distância, perto do outro lado da cratera. Corri em direção a eles.

– Olha, não quero atrapalhar nem nada – Aech disse –, mas aonde você está indo?

– Todos os itens do meu avatar foram destruídos pelo Cataclista – eu disse. – Então agora não tenho como voar até lá em cima e alcançar o portão.

– Você só pode estar brincando! – Aech suspirou. – Cara, a coisa está se complicando cada vez mais!

Quando me aproximei do objeto a distância, ficou mais claro.

Era a Cápsula Beta, flutuando a alguns centímetros do solo, girando em sentido horário. O Cataclista havia destruído tudo no setor que podia ser destruído, mas os artefatos eram indestrutíveis. Assim como o portão.

– É a Cápsula Beta! – Shoto gritou. – Ela deve ter ido parar aí com a força da explosão. Você pode usá-la para se tornar o Ultraman e voar por cima do portão!

Assenti, ergui a cápsula acima da cabeça e apertei o botão na lateral para ativá-la. Mas nada aconteceu.

– Droga! – eu disse, percebendo o que estava acontecendo. – Não funciona. Ela só pode ser usada uma vez por dia. – Guardei a Cápsula Beta e comecei a olhar o chão a meu redor. – Deve haver outros artefatos espalhados por aqui – eu disse. Comecei a correr pelo perímetro da base do castelo, ainda analisando o chão. – Algum de vocês estava carregando artefatos? Um que me daria a habilidade de voar? Ou de levitar? Ou de me teletransportar?

– Não – Shoto respondeu. – Eu não tinha nenhum artefato.

– Minha Espada de Ba’Heer era um artefato – Aech disse. – Mas não vai ajudar você a chegar ao portão.

– Mas meu Chucks, sim – Art3mis disse.

– Seu “Chucks”? – perguntei.

– Meus tênis. Meus Black Chuck Taylor All Stars. Eles dão velocidade e capacidade de voar a quem os usa.

– Ótimo! Perfeito! – eu disse. – Agora, preciso encontrá-los. – Continuei a correr, analisando o chão. Encontrei a espada de Aech um minuto depois e a coloquei em meu inventário, mas precisei de mais cinco minutos para encontrar os tênis mágicos de Art3mis, mais à frente na cratera. Eu os calcei e eles se ajustaram bem aos pés do meu avatar. – Vou devolver seus tênis depois, Arty – eu disse, enquanto terminava de amarrar.

– Ainda bem – ela disse. – São os meus favoritos.

Dei três passos correndo, saltei e me vi voando. Subi e girei, virando de frente para o portão, lançando-me diretamente a ele. Mas, no último minuto, tombei para a direita e me curvei para trás. Parei diante do portão aberto. A porta de cristal estava logo à frente, a apenas poucos metros. Ela me fez lembrar da porta flutuante que aparecia na abertura do programa *Twilight Zone*.

– O que você está esperando? – Aech gritou. – Os Seis podem aparecer a qualquer momento!

– Eu sei – eu disse. – Mas há algo que preciso dizer a todos vocês antes de entrar.

– E o que é? – Art3mis perguntou. – Fale logo. O tempo está passando, bobão!

– Está bem! – eu disse. – Só queria dizer que sei como vocês três devem estar se sentindo agora. Não é justa a maneira como as coisas aconteceram. Deveríamos entrar juntos pelo portão. Então, antes de eu entrar, quero que saibam de uma coisa. Se eu chegar ao ovo, vou dividir o prêmio em dinheiro igualmente entre nós quatro.

Silêncio total.

– Oi? – eu disse depois de alguns segundos. – Vocês me ouviram?

– Você é maluco? – Aech perguntou. – Por que faria isso, Z?

– Porque é a coisa mais honrada a se fazer – eu disse. – Porque eu nunca teria chegado até aqui sozinho. Porque nós quatro merecemos ver o que há dentro do portão e descobrir como o jogo termina. E porque eu preciso da ajuda de vocês.

– Pode repetir essa última parte, por favor? – Art3mis perguntou.

– Preciso da ajuda de vocês – eu disse. – Vocês têm razão. É a minha única chance de passar pelo Terceiro Portão. Não teremos outras chances, ninguém terá. Os Seis logo estarão aqui e entrarão pelo portão assim que chegarem. Então, preciso passar antes deles, na primeira tentativa. Terei mais chance de conseguir se vocês estiverem me ajudando. Então... o que me dizem?

– Pode contar comigo – Aech disse. – Eu já estava pensando em ajudar você mesmo.

– Eu também estou dentro – Shoto disse. – Não tenho nada a perder.

– Deixe-me entender – Art3mis disse. – Nós ajudamos você a passar pelo portão e, em troca, concorda em dividir o prêmio conosco?

– Errado – eu disse. – Se eu vencer, vou dividir o dinheiro do prêmio com vocês de qualquer jeito. Então, me ajudar ou não depende da boa vontade de vocês.

– Acho que não temos tempo de firmar esse acordo por escrito – Art3mis disse.

Pensei por um momento e então acessei o controle do meu canal POV. Dei início a uma transmissão ao vivo, para que todos que estivessem assistindo a meu canal (meu contador indicava que havia, naquele momento, mais de 200 milhões de observadores) pudessem ouvir o que eu estava prestes a dizer.

– Olá! – eu disse. – Aqui é Wade Watts, também conhecido como Parzival. Quero que o mundo todo saiba que se e quando

eu encontrar o Easter Egg, prometo dividir os ganhos igualmente com Art3mis, Aech e Shoto. Eu prometo. Palavra de caçador. Estou jurando. Essas coisas. Se eu estiver mentindo, para sempre serei um idiota que não cumpre o que diz.

Quando terminei a transmissão, ouvi Art3mis perguntando:

– Cara, você é doido? Eu estava brincando!

– Ah, claro que eu sabia.

Estalei os dedos e me lancei portão adentro. Meu avatar desapareceu no redemoinho de estrelas.

EU ME VI EM PÉ EM UM ESPAÇO VASTO, ESCURO E VAZIO. NÃO CONSEGUIA VER AS paredes nem o teto, mas parecia haver um chão, porque eu estava em pé em cima de alguma coisa. Esperei por alguns segundos, sem saber o que fazer.

E então uma voz eletrônica ressoante ecoou pelo vácuo. Parecia estar sendo gerada por um sintetizador antigo, como aqueles usados nos jogos Q\*Bert e Gorf.

– *Alcance a pontuação máxima ou será destruído!* – a voz avisou.

Um feixe de luz apareceu, brilhando de algum lugar no alto. Ali, em minha frente, na base de um pilar alto de luz, estava um fliperama antigo, operado por moeda. Reconheci seu gabinete angular imediatamente. Tempest. Atari. 1980.

Fechei os olhos e abaixei a cabeça.

– *Droga.* Não domino esse jogo, galera.

– Ah, pare com isso – Art3mis disse. – Você *devia ter* adivinhado que o Tempest apareceria no Terceiro Portão. Coisa óbvia!

– É mesmo? – perguntei. – Por quê?

– Por causa da frase na última página do *Almanaque*. “É preciso deixar um pouco mais difícil essa conquista, para que a vitória fácil demais não desmereça o preço.”

– Eu *conheço* a frase – eu disse, irritado. – É de Shakespeare. Mas pensei que tivesse sido apenas a forma que Halliday encontrou de dizer que deixaria a Caça complicada.

– E foi – Art3mis disse. – Mas também foi uma dica. Essa frase foi tirada da última peça de Shakespeare, *A Tempestade*.

– Droga! – eu disse. – Como posso ter deixado passar uma coisa dessas?

– Eu também nunca fiz essa ligação – Aech confessou. – Bravo, Art3mis.

– O jogo Tempest também aparece brevemente no videoclipe da banda Rush, da música “Subdivisions” – ela disse. – Uma das favoritas de Halliday. Difícil não saber.

– Uau! – Shoto disse. – Ela é boa.

– Certo! – exclamei. – Eu devia ter me ligado. Não precisar esfregar a verdade na minha cara!

– Pelo visto você não tem muita prática nesse jogo, certo, Z? – Aech perguntou.

– Eu já joguei um pouco, há muito tempo. Mas não o suficiente. Vejam a pontuação alta. – Apontei para o monitor. – A pontuação máxima era de 728.329. As iniciais ao lado dela são JDH: James Donovan Halliday. E, como eu temia, o contador de créditos na parte inferior da tela tinha um número um na frente dele.

– Credo – Aech disse. – Apenas um crédito. Igual ao Black Tiger.

Eu me lembrei da moeda, agora inútil, em meu inventário e a peguei. Mas quando a coloquei dentro do vão para moedas, ela caiu diretamente na caixa de devolução. Estiquei o braço para removê-la e vi um adesivo no mecanismo da moeda:

INSIRA APENAS FICHAS.

– Minha ideia dançou – eu disse. – E não estou vendo máquina de fichas por aqui.

– Parece que você vai fazer só um jogo – Aech disse. – Tudo ou nada.

– Pessoal, faz anos que não jogo Tempest. Estou ferrado. Nunca vou conseguir uma pontuação maior que a de Halliday na primeira tentativa.

– Não precisa fazer isso – Art3mis disse. – Veja o ano do copyright.

Olhei para a parte de baixo da tela: @MCMLXXX ATARI.

– Mil novecentos e oitenta? – Aech perguntou. – O que tem a ver?

– Também não entendi – eu disse.

– Quer dizer que é a primeira versão do Tempest – Art3mis disse. – A versão comercializada com uma falha no código do jogo. Quando o Tempest chegou aos fliperamas, as crianças descobriram que se morressem com determinada pontuação, a máquina daria um monte de créditos gratuitos.

– Ah! – eu disse, um pouco envergonhado. – Não sabia disso.

– Você saberia se tivesse pesquisado o jogo tanto quanto eu – Art3mis disse.

– Caramba, menina! – Aech disse. – Você sabe de muita coisa.

– Obrigada – ela disse. – É bom ser uma geek compulsiva-obsessiva. Sem vida. – Todos riram daquilo, menos eu. Estava nervoso demais.

– Certo, Arty – eu disse. – O que preciso fazer para chegar aos jogos?

– Estou procurando em meu diário de busca – ela disse. Ouvi folhas de papel sendo viradas. Era como se ela estivesse



procurando nas páginas de um livro de verdade.

– Você tem uma cópia em papel do seu diário? – perguntei.

– Sempre mantive diários em papel, em cadernos universitários – ela disse. – Ainda bem, já que minha conta do OASIS e acabou de ser apagada. – Mais barulho de páginas. – Aqui está! Primeiro, você precisa obter mais de 180 mil pontos. Quando fizer isso, precisa terminar o jogo com uma pontuação na qual os dois últimos dígitos sejam 0, 6, 11 e 12. Se fizer isso, vai conseguir 40 créditos.

– Tem certeza absoluta?

– Certeza absoluta.

– Certo – eu disse. – Aqui vai.

Comecei a fazer meu ritual pré-jogo. Eu me alonguei, estalei os dedos, girei a cabeça para os lados.

– Cara, *pode se apressar com isso?* – Aech perguntou. Esse suspense está me matando aqui!

– Calado! – Shoto disse. – Dá um tempo pro cara respirar, pode ser?

Todos ficaram em silêncio enquanto eu terminava de me preparar.

– Vamos ver qual é – eu disse, e então apertei o botão que piscava, o de Jogador 1.

O Tempest usava gráficos vetoriais antigos, por isso as imagens do jogo eram criadas com linhas brilhantes de néon em uma tela preta. Você recebe uma vista de cima para baixo de um túnel tridimensional e usa um monômetro giratório para controlar um “atirador” que passa ao redor da borda do túnel. O objetivo do jogo é atirar nos inimigos que sobem o túnel em sua direção enquanto atira e evita outros obstáculos. Ao passar de um nível para outro, o túnel começa a assumir, aos poucos, formas geométricas mais complexas, e o número de inimigos e obstáculos que sobem em sua direção aumenta drasticamente.

Halliday havia colocado a máquina do Tempest na opção “Torneio”, de modo que eu não pudesse começar o jogo em um nível acima do nono. Demorei cerca de 15 minutos para elevar minha pontuação a mais de 180 mil, e perdi duas vidas nesse meio-tempo. Eu estava mais enferrujado que pensei. Quando minha pontuação chegou a 189.412, intencionalmente encostei em um espinho, usando a minha última vida. O jogo solicitou as minhas iniciais e eu, com nervosismo, as digitei: W-O-W.

Quando terminei, o contador de créditos pulou do zero para o quarenta.

Ouvi meus amigos gritando animados e quase tive um ataque cardíaco.

– Art3mis, você é um gênio – eu disse quando o barulho diminuiu.

– Eu sei.

Toquei o botão de Jogador 1 de novo e comecei um segundo jogo, concentrando-me agora em ultrapassar a pontuação de Halliday. Ainda estava me sentindo ansioso, mas bem menos. Se não conseguisse a pontuação dessa vez, teria 39 outras chances.

Durante um intervalo entre as ondas, Art3mis disse:

– Quer dizer que suas iniciais são W-O-W? O que é o O?

– Obtuso – eu disse.

Ela riu. – Pare de brincar.

– Owen.

– Owen – ela repetiu. – Wade Owen Watts. Bacana. – E então ela ficou em silêncio de novo quando a onda seguinte começou. Terminei meu segundo jogo alguns minutos depois, com uma pontuação de 219.584. Não foi horrível, mas longe do meu objetivo.

– Nada mal – Aech disse.

– É, mas também não foi muito bom – Shoto observou. Parece ter se lembrado de que eu podia ouvi-lo. – Quer dizer... bem melhor, Parzival. Você está indo muito bem.

– Obrigado pelo voto de confiança, Shoto.

– Ei, olha só – Art3mis disse, lendo seu diário. – “O criador do Tempest, Dave Theurer, teve a ideia do jogo de um pesadelo com monstros que saíam de um buraco do chão e o perseguiram.” – Ela riu com seu jeito ritmado, a risada que eu não ouvia havia um bom tempo. – Não é legal, Z? – ela perguntou.

– Bem legal – respondi. De certa forma, ouvir a voz dela me acalmava. Acho que ela percebeu e por isso continuava conversando comigo. Eu me sentia reenergizado.

Toquei o botão de Jogador 1 de novo e comecei meu terceiro jogo.

Todos eles me observavam jogar totalmente em silêncio. Quase uma hora depois, perdi meu último homem. Minha pontuação final era de 437.977.

Assim que o jogo terminou, ouvi a voz de Aech:

– Más notícias, amigo – ela disse.

– O que houve?

– Estávamos certos. Quando o Cataclista explodiu, os Seis tinham um grupo de avatares de reserva esperando fora do setor. Logo depois da detonação, eles entraram novamente no setor e seguiram diretamente para Chthonia. Eles... – Ela parou de falar.

– Eles *o quê*?

– Eles acabaram de entrar pelo portão, cerca de cinco minutos atrás – Art3mis disse. – O portão se fechou depois que você entrou, mas quando os Seis chegaram, usaram três das chaves que tinham para reabri-lo.

– Está me dizendo que os Seis já estão dentro do portão? Agora?

– Dezoito deles – Aech disse. – Quando eles passaram pelo portão, cada um entrou em uma simulação *stand-alone*. Cópias diferentes do portão. Os 18 estão jogando Tesmpest agora, assim como você. Tentando ultrapassar a pontuação de Halliday. E todos eles usaram a falha do jogo para conseguir 40 pontos. A maioria deles não está indo muito bem, mas um tem muita habilidade. Acreditamos que é Sorrento por trás do avatar. Ele acabou de começar o segundo jogo...

– Espere aí! – eu a interrompi. – Como você sabe de tudo isso?

– Porque podemos vê-los – Shoto disse. – Todo mundo logado no OASIS agora pode vê-los. Eles também conseguem ver você.

– *De que diabos estão falando?*

– Quando alguém entra pelo Terceiro Portão, um vidfeed ao vivo do avatar aparece no topo do Placar – Art3mis disse. – Parece que Halliday queria que o último portal fosse visto pelo mundo todo.

– Esperem um pouco – eu disse. – Vocês estão me dizendo que o mundo inteiro está me assistindo há uma hora?

– Isso mesmo – Art3mis disse. – E estão vendo você aí conversando com a gente agora. Então, cuidado com o que vai dizer.

– *Por que vocês não me contaram?* – gritei.

– Não queríamos que você ficasse nervoso – Aech disse. – Também não queríamos que você se distraísse.

– Que legal! Ótimo! Valeu! – Eu estava gritando meio histericamente.

– Acalme-se, Parzival – Art3mis disse. – Concentre-se no jogo de novo. É uma corrida agora. Há 18 avatares atrás de você. Então, precisa conseguir a pontuação do próximo jogo. Entendeu?

– Sim – eu disse, respirando profundamente. – Entendi. – Respirei fundo mais uma vez e apertei o botão de Jogador 1 de novo.

Como sempre, a competição fez com que eu desse meu melhor. Dessa vez, consegui me controlar e entrar na zona. Fui bem, subi um nível, desviei dos espinhos. Minhas mãos começaram a cuidar dos controles sem que eu tivesse de pensar. Esqueci o que estava em jogo e também os milhões de pessoas que estavam me observando. Eu me concentrei no jogo.

Estava jogando havia mais de uma hora e tinha acabado de passar o nível 81 quando ouvi mais gritos de comemoração.

– Você conseguiu, cara! – ouvi Shoto gritar.

Olhei para o topo da tela. Minha pontuação era de 802.488.

Continuei jogando, instintivamente querendo obter a mais alta pontuação possível. Mas então ouvi Art3mis pigarrear alto e percebi que não havia necessidade de seguir em frente. Na verdade, eu estava desperdiçando segundos preciosos, perdendo a vantagem que eu ainda tinha em relação aos Seis. Rapidamente usei minhas duas vidas extras e as palavras GAME OVER piscaram na tela. Registrei minhas iniciais de novo e elas apareceram no topo da lista, abaixo da pontuação máxima de Halliday. E então o monitor ficou preto e uma mensagem apareceu no meio da tela:

Muito bem, Parzival!  
Prepare-se para o estágio 2!

E então o gabinete do jogo desapareceu e meu avatar desapareceu com ele.



Eu me vi galopando por um monte coberto por névoa. Pensei que estivesse andando a cavalo, porque estava subindo e descendo, e ouvi o som de cascos. Logo a minha frente, um castelo familiar apareceu entre a névoa.

Mas quando olhei para o corpo do meu avatar, vi que não estava em cima de um cavalo. Estava caminhando no chão. Meu avatar agora usava uma armadura com correntes, e meus braços estavam esticados na frente do corpo, como se eu estivesse

segurando rédeas. Mas não estava segurando nada. Minhas mãos estavam totalmente vazias.

Parei de me mover para a frente e o som de cascos também parou, mas apenas segundos depois eu me virei e vi de onde vinha o som. Não era de um cavalo. Era um homem batendo duas metades de coco. E então percebi onde estava. Dentro da primeira cena de *Monty Python: em Busca do Cálice Sagrado*. Outro filme favorito de Halliday e talvez o melhor filme geek de todos os tempos.

Parecia ser outro Flicksync, como a simulação de *Jogos de Guerra* dentro do Primeiro Portão.

Eu era o rei Arthur, percebi. Usava a mesma fantasia que Graham Chapman havia usado no filme. E o homem com o coco era meu fiel escudeiro, Patsy, interpretado por Terry Gilliam.

Patsy fez uma reverência e se retraiu um pouco quando eu me virei para ele, mas não disse nada.

– É o *Santo Graal* de Python! – ouvi Shoto sussurrar animado.

– Jura? – eu disse, esquecendo por um minuto que estava sendo observado. – Eu sei disso, Shoto.

Um aviso piscou em meu display: DIÁLOGO INCORRETO. Uma pontuação de -100 pontos apareceu no canto do meu display.

– Que bonito, bobão – ouvi Art3mis dizer.

– Avise se precisar de ajuda, Z – Aech disse. – Mexa os braços ou algo assim, e diremos a frase seguinte.

Concordei e fiz sinal de positivo. Mas achei que não precisaria de ajuda. Nos últimos seis anos, eu já havia assistido *Em Busca do Cálice Sagrado* exatamente 157 vezes. Sabia todas as frases de cor.

Olhei para o castelo acima de mim, já sabendo o que me aguardava ali. Comecei a “galopar” de novo, segurando as rédeas invisíveis enquanto fingia seguir adiante. Mais uma vez, Patsy começou a bater as metades do coco, galopando atrás de mim. Quando chegamos à entrada do castelo, puxei as “rédeas” e fiz meu “corcel” parar.

– ÔÔôô! – gritei.

Minha pontuação aumentou 100 pontos, indo novamente a zero.

Nesse momento, dois soldados apareceram acima, inclinados na muralha do castelo.

– Quem está aí? – um deles gritou para nós.

– Sou eu, Arthur, filho de Uther Pendragon, do castelo de Camelot – eu disse. – Rei dos Bretões. Que derrotou os Saxões! Soberano de toda a Inglaterra!

Minha pontuação aumentou mais 500 pontos e uma mensagem me informou que eu havia recebido um bônus por meu sotaque e minha inflexão. Relaxei e percebi que já estava me divertindo.

– Puxe o outro! – o soldado respondeu.

– Fiz isso – continuei. – E este é meu leal escudeiro Patsy. Atravessamos grandes distâncias à procura de cavaleiros que se unam a mim em minha corte em Camelot. Devo falar com seu senhor e mestre!

Mais 500 pontos. Consegui ouvir meus amigos rindo e aplaudindo.

– O quê? – o outro soldado respondeu. – A cavalo?

– Sim! – respondi. Mais 100 pontos.

– Você está usando coco!

– O quê? – perguntei. Mais 100 pontos.

– Você tem duas metades de coco e as está batendo!

– E daí? Temos andado a cavalo desde que as neves do inverno cobriram esta terra, pelo reino de Mercia, todo... – Mais 500 pontos.

– Onde conseguiram os cocos?

E assim continuou. O personagem que eu estava interpretando mudava de uma cena a outra, mudando para quem tinha a fala mais comprida. Por mais incrível que pareça, eu me enrosquei em apenas seis ou sete frases. Sempre que me esquecia, só precisava dar de ombros e erguer as mãos – o sinal de que eu precisava de ajuda – e Aech, Art3mis e Shoto me passavam a frase certa, com animação. No restante do tempo, eles ficavam em silêncio, apenas rindo de vez em quando. A parte realmente mais difícil foi não rir de mim mesmo, principalmente quando Art3mis começou a recitar perfeitamente as falas de Carol Cleveland na cena do Castelo Anthrax. Ri algumas vezes e recebi a punição com pontos por isso. Tirando esse detalhe, tudo foi muito simples.

Reencenar o filme não foi apenas fácil... Foi muito divertido.

Na metade do filme, logo depois de minha conversa com os Cavaleiros de Ni, abri uma janela de texto em meu display e digitei: COMO ESTÃO OS SEIS?

– Quinze deles continuam jogando o Tempest – ouvi Aech responder. – Mas três deles ultrapassaram o placar de Halliday e agora estão dentro da simulação do *Graal*.

Uma breve pausa.

– E o líder, que acreditamos se tratar de Sorrento, está apenas nove minutos atrás de você.

– E até agora, ele não errou nem uma frase do diálogo – Shoto disse.

– Exatamente – Art3mis disse.

Respirei profundamente e voltei minha atenção para a cena seguinte (“A Lenda de Sir Lancelot”). Aech continuou a me passar atualizações a respeito dos Seis sempre que eu pedia.

Quando cheguei à cena final do filme (o ataque ao castelo francês), fiquei ansioso de novo, tentando adivinhar o que aconteceria depois. No Primeiro Portão, tive de reencenar um filme (*Jogos de Guerra*) e no Segundo Portão tinha um desafio de videogame (Black Tiger). Até aquele momento, o Terceiro Portão tinha os dois. Eu sabia que devia haver um terceiro estágio, mas não tinha ideia de como seria.

Consegui a resposta alguns minutos depois. Assim que completei a cena final do *Santo Graal*, meu display ficou escuro, enquanto a música tola de órgão que encerra o filme tocou por alguns minutos. Quando ela parou, as seguintes palavras apareceram na tela:

Parabéns!  
Você chegou ao fim!  
JOGADOR NÚMERO 1

E então, quando o texto desapareceu, eu me vi dentro de uma enorme sala com revestimento de carvalho, parecida com um barracão, com um teto alto e abobadado e chão de madeira polida. A sala não tinha janelas, mas apenas duas portas grandes em uma das quatro paredes vazias. Uma estação de imersão mais velha do OASIS ficava bem no centro da sala. Mais de cem mesas de vidro cercavam a estação, em formato ovalado. Em cima de cada mesa havia um PC ou videogame clássico diferente, acompanhados por estantes que pareciam manter uma coleção completa de seus periféricos, controladores, softwares e jogos. Tudo estava perfeitamente organizado, como uma exibição de museu. Olhando ao redor do círculo, de um sistema a outro, vi que os computadores pareciam estar organizados por ano de fabricação. Um PDP-1. Um Altair 8800. Um IMSAI 8080. Um Apple I, ao lado de um Apple II. Um Atari 2600. Um Commodore PET. Um Intellivision. Diversos modelos diferentes de TRS-80. Um Atari 400 e um 800. Um ColecoVision. Um TI-99/4. Um Sinclair ZX80. Um Commodore 64. Diversos jogos de Nintendo e Sega. A linha toda de Macs e PCs, PlayStations e Xboxes. Por fim, completando o círculo, um console de OASIS ligado à estação de imersão no centro da sala.

Percebi que estava dentro de uma recriação do escritório de James Halliday, a sala em sua mansão onde ele havia passado a maior parte dos últimos 15 anos de sua vida. O local onde ele havia codificado seu último e maior jogo. Aquele que eu estava jogando nesse momento.

Eu nunca tinha visto fotos da sala dele, mas seu layout e conteúdo tinham sido descritos em detalhes pelas pessoas contratadas para esvaziar o local depois de sua morte.

Olhei para meu avatar e vi que não estava mais parecido com um dos cavaleiros do Monty Python. Havia voltado a ser Parzival.

A princípio, fiz o óbvio e tentei sair. As portas não se abriram. Eu me virei e olhei de novo pela sala, analisando a grande fileira de monumentos a respeito da história da computação e dos videogames.

Foi quando percebi que o centro com formato oval no qual eles tinham se organizado formava o contorno de um ovo.

Na minha mente, recitei as palavras do primeiro enigma de Halliday, aquele do *Convite de Anorak*:

*Três chaves escondidas abrem três portões guardados*

*E três boas qualidades deverão ser inerentes ao errante avaliado*

*Quem demonstrar ter os exigidos predcados*

*Chegará ao fim, onde o prêmio será alcançado*

Eu havia chegado ao fim. Pronto. O Easter Egg de Halliday devia estar escondido em algum lugar daquela sala.

– VOCÊS ESTÃO VENDENDO ISSO? – SUSSURREI.

Ninguém respondeu.

– Oi? Aech? Art3mis? Shoto? Vocês ainda estão aí?

Nenhuma resposta de novo. Ou Og havia cortado os links de voz ou Halliday havia codificado aquele estágio final do portão de modo que não houvesse comunicação de fora. Eu tinha certeza de que era a segunda hipótese.

Fiquei ali, em silêncio, por um minuto, sem saber o que fazer. Então, segui meu primeiro impulso e me aproximei do Atari 2600. Estava ligado a uma TV em cores Zenith 1977. Liguei a televisão, mas nada aconteceu. Então, liguei o Atari. Ainda nada. Não havia energia, apesar de a televisão e o Atari estarem plugados em tomadas no chão.

Tentei mexer no Apple II sobre a mesa ao lado dele. Também não ligou.

Depois de alguns minutos tentando, descobri que o único computador que ligou foi o mais velho, o IMSAI 8080, o mesmo modelo do computador que Matthew Broderick possuía em *Jogos de Guerra*.

Quando liguei, a tela estava quase vazia, exceto por uma única palavra:

LOGIN:

Digitei ANORAK e cliquei em “Enter”.

IDENTIFICAÇÃO NÃO RECONHECIDA – CONEXÃO DESFEITA.

Então, o computador se desligou e precisei ligá-lo de novo para tentar o login outra vez.

Tentei HALLIDAY. Nada.

Em *Jogos de Guerra*, a senha da porta de acesso ao supercomputador WOPR era “Joshua”. O professor Falken, o criador do WOPR, havia usado o nome de seu filho na senha. A pessoa a quem mais amava no mundo.

Digitei OG. Não deu. OGDEN também não.

Digitei KIRA e cliquei em “Enter”.

IDENTIFICAÇÃO NÃO RECONHECIDA – CONEXÃO DESFEITA.

Tentei os primeiros nomes dos pais dele. Tentei ZAPHOD, o nome de seu peixe de estimação. E então TIBERIUS, o nome de um furão que ele teve.

Nada funcionou.

Conferi a hora. Eu estava naquela sala havia mais de dez minutos. Ou seja, Sorrento já devia ter me alcançado. Ele devia estar dentro de sua cópia naquela sala, provavelmente com uma equipe de pesquisadores de Halliday dando dicas, graças a sua estação de imersão hackeada. Eles provavelmente estavam trabalhando com uma lista de possibilidades, informando-as mais rapidamente do que Sorrento conseguia digitar. Eu estava sem tempo.

Cerrei as mandíbulas, frustrado. Não fazia ideia do que tentar.

E então me lembrei de uma frase da biografia de Ogden Morrow: *o sexo oposto deixava Jim extremamente nervoso, e Kira foi a única garota com quem eu o vi conversar de modo relaxado. Mas, mesmo assim, apenas com seu personagem, Anorak, durante nossas sessões de jogos. E ele só se referia a ela como Leucosia, o nome do personagem dela no D&D.*

Reinicie o computador. Quando a tela de solicitação de login apareceu, digitei LEUCOSIA. E então cliquei em “Enter”.

Todos os sistemas da sala foram acionados. Os barulhos de drives de discos, bipes de teste e outros sons de inicialização ecoaram no teto abobadado.

Corri de volta ao Atari 2600 e procurei na enorme pilha de cartuchos de jogos organizados em ordem alfabética até conseguir encontrar o que eu procurava: Adventure. Eu o inseri no Atari, liguei o sistema e apertei o botão “Iniciar” para começar o jogo.

Só precisei de alguns minutos para chegar à Sala Secreta.

Peguei a espada e a usei para matar todos os três dragões. Então, encontrei a chave preta, abri portões do Castelo Negro e entrei pelo labirinto. O ponto cinza estava escondido bem onde deveria estar. Eu o peguei e levei pelo reino pequeno de oito bits, e o utilizei para passar pela barreira mágica e entrar na Sala Secreta. Mas diferentemente do jogo original do Atari, aquela Sala Secreta não tinha o nome de Warren Robinett, o programador original do Atari. Em vez disso, no centro da tela, havia um ovo branco grande com as bordas pixeladas. Um ovo.

O ovo.

Olhei para a tela da televisão, surpreso por um momento. Então, peguei o joystick do Atari e o empurrei para a direita, movendo meu pequeno avatar quadrado pela tela. A caixa de som da televisão emitiu um breve bipe eletrônico quando soltei o ponto cinza e peguei o ovo. Ao fazer isso, vi um brilho forte de luz, e então meu avatar não estava mais segurando um joystick. Eu estava, naquele momento, segurando um grande ovo prateado. Vi o reflexo do meu avatar na superfície curva.

Quando finalmente consegui parar de olhar para ele, ergui a cabeça e vi que as portas duplas do outro lado da sala tinham sido substituídas pela saída do portão – um portal com beiradas de cristal que levava para dentro do vestíbulo do Castelo Anorak.

O castelo parecia ter sido totalmente restaurado, ainda que o servidor do OASIS só se reiniciaria horas depois.

Olhei mais uma vez para o escritório de Halliday e então, ainda segurando o ovo, atravessei a sala e passei pela saída.

Assim que passei, eu me virei a tempo de ver o Portão de Cristal se transformar em uma grande porta de madeira na muralha do castelo.

Abri a porta de madeira. Atrás dela, havia uma escala espiralada que levava ao topo da torre mais alta do Castelo Anorak. Ali, encontrei o escritório de Anorak. Havia estantes altas nas paredes da sala, repletas de pergaminhos e livros de feitiço antigos.

Caminhei até a janela e observei a vista maravilhosa da paisagem que cercava o local. Não era mais um deserto. Os efeitos do Cataclista já tinham se desfeito, e Chthonia parecia ter sido restaurada com o castelo.

Olhei ao redor. Logo abaixo da pintura familiar do dragão negro havia um pedestal decorado de cristal sobre o qual ficava um cálice dourado incrustado de pequenas joias. Seu diâmetro era do mesmo tamanho do ovo dourado que eu estava segurando.

Coloquei o ovo dentro do cálice, que se encaixou perfeitamente.

A distância, ouvi um monte de trompetes, e o ovo começou a brilhar.

– Você venceu – ouvi uma voz dizer. Eu me virei e vi que Anorak estava em pé logo atrás de mim. Seu manto preto obsidiana parecia puxar a maior parte da luz do sol da sala. – Parabéns – ele disse, estendendo a mão de dedos compridos.

Hesitei, pensando se aquele não podia ser outro truque. Ou, talvez, um teste final...

– O jogo acabou – Anorak disse, como se lesse minha mente. – Está na hora de você receber seu prêmio.

Olhei para a mão dele. E hesitei antes de apertá-la.

Raios azuis em cascata surgiram no espaço entre nós, e as faíscas finas nos envolveram, como se uma forte corrente de energia estivesse passando do avatar dele para o meu. Quando os raios desapareceram, vi que Anorak não estava mais usando o manto preto de mago. Na verdade, não mais se parecia com Anorak. Estava mais baixo, mais magro e menos bonito. Parecia James Halliday. Pálido. De meia-idade. Usava calça jeans puída e uma camiseta desbotada dos Space Invaders.

Olhei para meu avatar e descobri que, naquele momento, estava usando os roupões de Anorak. Então, percebi que os ícones ao redor de meu display também tinham mudado. Minha pontuação estava totalmente no máximo e eu agora tinha uma relação de feitiços, poderes e itens mágicos que pareciam não terminar mais.

O nível do meu avatar e os contadores tinham uma infinidade de símbolos diante deles.

E eu tinha um saldo de crédito de 12 dígitos. Havia me tornado um bilionário.

– Estou passando os cuidados do OASIS a você agora, Parzival – Halliday disse. – Seu avatar é imortal e todo-poderoso. O que quiser, só precisa pedir. Legal, não é? – Ele se inclinou e falou mais baixo. – Faça-me um favor. Tente usar seus poderes apenas para o bem, ok?

– Ok! – eu disse, num sussurro.

Halliday sorriu e fez um gesto a nosso redor. – Este é seu castelo agora. Codifiquei esta sala de modo que apenas seu avatar possa entrar. Fiz isso para que só você tenha acesso a tudo isto. – Ele caminhou até uma estante encostada na parede e puxou um dos volumes ali guardado. Ouvi um clique: então, a estante escorregou para o lado, revelando uma placa quadrada de metal na parede. No centro da placa, havia um botão vermelho grande com uma única palavra: DESLIGAR.

– Eu chamo isto de Grande Botão Vermelho – Halliday disse. – Se você pressioná-lo, ele vai desligar o OASIS todo e lançará um vírus que deletará tudo que está armazenado nos servidores da GSS, incluindo os códigos-fonte do OASIS. Desligará o OASIS para sempre. – Ele sorriu. – Então, não o pressione a menos que tenha certeza de que é o que pretende fazer, certo? – Ele sorriu para mim de modo esquisito. – Confio em seu bom-senso.

Halliday devolveu a estante ao lugar, escondendo o botão de novo. Então, ele me surpreendeu, me abraçando.

– Ouça – ele disse, adotando um tom confiante. – Preciso dizer mais uma coisa a você antes de partir. Algo que aprendi tarde demais. – Ele me levou até a janela e apontou para a paisagem que se estendia lá. – Criei o OASIS porque nunca me senti à vontade no mundo real. Eu não sabia como me relacionar com as pessoas. Senti medo durante toda a minha vida. Até eu saber que estava terminando. Foi quando eu percebi que, por mais assustadora e dolorosa que a realidade possa ser, é também o único lugar onde se pode encontrar felicidade de verdade. Porque a realidade é *real*. Entendeu?

– Sim – respondi. – Acho que sim.  
– Ótimo – ele disse, piscando para mim. – Não cometa o mesmo erro que cometi. Não se esconda aqui dentro para sempre.  
– Ele sorriu e caminhou para longe de mim. – Certo. Acho que já disse tudo. Está na hora de ir.  
Então, Halliday começou a desaparecer. Ele sorriu e acenou quando seu avatar lentamente desapareceu.  
– Boa sorte, Parzival – ele disse. – E obrigado. Obrigado por jogar meu jogo.  
E então desapareceu por completo.



– Vocês estão aí? – perguntei alguns minutos depois.  
– Sim! – Aech disse com animação. – Consegue nos ouvir?  
– Sim, agora consigo. O que aconteceu?  
– O sistema cortou nossa comunicação assim que você adentrou o escritório de Halliday, por isso não conseguimos mais nos falar.  
– Por sorte, você não precisou de nossa ajuda. Bom trabalho, cara – Shoto disse.  
– Parabéns, Wade – Art3mis disse.  
Senti que ela estava sendo sincera. – Obrigado – eu disse. – Mas não teria conseguido sem vocês.  
– Você tem razão – Art3mis disse. – Não se esqueça de dizer isso quando conversar com a imprensa. Og disse que há centenas de repórteres vindo para cá neste momento.  
Olhei para a estante que escondia o Grande Botão Vermelho.  
– Vocês viram tudo o que Halliday disse para mim antes de desaparecer?  
– Não – Art3mis respondeu. – Vimos tudo até ele dizer para você “tentar usar seus poderes apenas para o bem”. E então seu vidfeed foi interrompido. O que aconteceu depois disso?  
– Nada demais. Eu conto depois.  
– Cara – Aech disse –, você precisa ver o Placar.  
Abri uma janela e olhei para o Placar. A lista de pontuação havia desaparecido. Agora, a única coisa que aparecia no site de Halliday era uma imagem do meu avatar, usando o manto de Anorak, segurando o ovo de prata, juntamente com as palavras PARZIVAL VENCE!

– O que aconteceu com os Seis? – perguntei. – Com aqueles que ainda estavam dentro do portão?  
– Não sabemos ao certo – Aech disse. – O vidfeed deles desapareceu quando o Placar mudou.  
– Talvez os avatares deles tenham sido mortos – Shoto disse. – Ou talvez...  
– Talvez eles tenham sido ejetados do portão – eu disse.  
Abri meu mapa de Chthonia e vi que agora conseguia me teletransportar para qualquer local do OASIS simplesmente selecionando meu destino no atlas. Dei um zoom no Castelo Anorak e selecionei um local perto da entrada da frente e, num piscar de olhos, meu avatar foi para lá.

Eu tinha razão. Quando passei pelo Terceiro Portão, os 18 avatares dos Seis que ainda estavam dentro foram ejetados do portão e deixados na frente do castelo. Estavam todos ali e pareciam confusos quando apareci diante deles, resplandecente com meus trajes novos.

Todos eles olharam para mim em silêncio por alguns segundos, pegaram as armas e espadas, preparando-se para me atacar. Eram idênticos, por isso eu não tive como saber qual estava sendo controlado por Sorrento. Mas, naquele momento, eu não queria mais saber.

Usando a interface de superusuário do meu avatar, fiz um gesto abrangente com a mão, escolhendo todos os avatares dos Seis em meu display. Os contornos deles começaram a brilhar num tom vermelho. Então, encostei no ícone de caveira que aparecia na barra de ferramentas do meu avatar. Os 18 avatares dos Seis caíram mortos no mesmo instante. Seus corpos desapareceram aos poucos, e cada um deles deixou uma pequena pilha de armas e dinheiro.

– Caramba! – ouvi Shoto dizer pelo comlink. – Como você fez isso?  
– Você ouvi Halliday – Aech disse. – O avatar dele é imortal e todo-poderoso.  
– É – completei. – E ele não estava brincando.  
– Halliday também disse que você pode pedir o que quiser – Aech disse. – O que vai pedir primeiro?  
Pensei naquilo por um momento e então toquei o novo ícone de ordem que agora ficava na extremidade do meu display e



disse: – Quero que Aech, Art3mis e Shoto ressuscitem.

Uma janela de diálogo apareceu, pedindo que eu confirmasse a grafia de cada um dos nomes dos avatares e se eu queria restaurar todos os itens perdidos deles também. Toquei no ícone SIM. Então, uma mensagem apareceu no centro do display: RESSURREIÇÃO COMPLETA. AVATARES RESTAURADOS.

– Pessoal? – eu disse. – Acho que vocês podem acessar suas contas agora.

– Já vamos fazer isso! – Aech gritou.

Alguns segundos depois, Shoto acessou sua conta e seu avatar se materializou diante de mim, no mesmo ponto onde tinha sido morto algumas horas antes. Ele se aproximou de mim, sorrindo de orelha a orelha.

– *Arigato*, Parzival-san – ele disse, fazendo uma reverência.

Retribuí a reverência e então o abracei.

– Bem-vindo de volta – eu disse. Um instante depois, Aech surgiu na entrada do castelo e correu para se aproximar de nós.

– Novinho em folha – ele disse, sorrindo ao olhar para seu avatar restaurado. – Obrigado, Z.

– De nada. – Olhei para a entrada do castelo. – Onde está Art3mis? Ela deveria ter reaparecido a seu lado...

– Ela não se registrou ainda – Aech disse. – Disse que queria ir lá fora tomar um pouco de ar fresco.

– Você a viu? Como...? – Procurei pelas palavras certas. – Como ela é?

Os dois sorriram para mim, e então Aech colocou a mão em meu ombro.

– Ela disse que esperaria por você lá fora. Quando você estiver pronto para vê-la.

Assenti. Estava prestes a sair do sistema quando Aech levantou a mão.

– Calma! Antes de sair, você precisa ver uma coisa – ele disse, abrindo uma janela na minha frente. – Isso está sendo transmitido em todos os boletins agora. A polícia federal levou Sorrento para ser interrogado. Eles invadiram a sede da IOI e o arrancaram de sua cadeira háptica!

Um vídeo começou a rolar. Uma gravação feita com uma câmera comum mostrava uma equipe de agentes federais atravessando a recepção da sede da IOI. Ele ainda usava o macacão háptico e estava sendo acompanhado por um homem de cabelos grisalhos, de terno, que eu acreditava ser seu advogado. Sorrento parecia irritado, como se aquilo fosse apenas uma pequena inconveniência.

Na legenda na parte inferior da janela estava escrito: SORRENTO, PRINCIPAL EXECUTIVO DA IOI, ACUSADO DE ASSASSINATO.

– Os boletins têm mostrado o vídeo de sua conversa com Sorrento o dia todo – Aech disse, pausando o vídeo. – Principalmente a parte na qual ele ameaça matar você e explode o trailer de sua tia.

Aech tocou em “Play” e o vídeo continuou. Os agentes federais continuaram a levar Sorrento pelo *lobby*, que estava repleto de repórteres, todos empurrando uns aos outros e gritando perguntas. O repórter que estava gravando o vídeo que assistíamos se lançou para a frente e colocou a câmera na frente do rosto de Sorrento.

– O senhor deu a ordem para matar Wade Watts pessoalmente? – o repórter gritou. – Como se sente ao saber que acabou de perder o concurso?

Sorrento sorriu, mas não respondeu. Então, seus advogados entraram na frente da câmera e se voltaram para os jornalistas.

– As acusações feitas contra meu cliente são absurdas – um deles disse. – O vídeo que está sendo veiculado é, claramente, falso. Não temos outros comentários a fazer no momento.

Sorrento assentiu. Ele continuou a sorrir quando os policiais federais o levaram do prédio.

– O idiota provavelmente não vai ser punido – eu disse. – A IOI pode contratar os melhores advogados do mundo.

– Sim, podem – Aech disse. E sorriu seu sorriso característico. – Mas agora nós também podemos.

QUANDO SAÍ DA ESTAÇÃO DE IMERSÃO, OG ESTAVA EM PÉ, ESPERANDO POR MIM.

– Muito bem, Wade! – ele disse, me abraçando. – Muito bem!

– Obrigado, Og – eu ainda estava surpreso e tonto.

– Diversos executivos da GSS chegaram enquanto você estava logado – Og disse. – Juntamente com todos os advogados de Jim. Estão todos esperando no andar de cima. Como você pode imaginar, estão bastante ansiosos para falar com você.

– Tenho que falar com eles agora?

– Não, claro que não! – ele riu. – Eles trabalham para você agora, está lembrado? Faça os idiotas esperarem o quanto quiser! – Ele se inclinou para a frente. – Meu advogado também está aqui. Ele é um cara bacana. Uma fera. Vai cuidar para que ninguém se aproveite de sua situação, tudo bem?

– Obrigado, Og – eu disse. – Devo muito a você.

– Que bobagem! – ele disse. – Eu deveria estar agradecendo. Não me divirto tanto assim há décadas. Você foi muito bem, garoto.

Olhei ao redor com incerteza. Aech e Shoto ainda estavam dentro de suas estações de imersão, participando de uma coletiva de imprensa on-line. Mas a estação de Art3mis estava vazia. Eu me virei para Og.

– O senhor sabe para que lado Art3mis foi?

Og sorriu para mim e então apontou. – Ela subiu a escada e passou pela primeira porta – ele disse. – Disse que esperaria por você no centro do meu labirinto de cercas-vivas. – Ele sorriu. – É um labirinto simples. Você não terá muita dificuldade em encontrar Art3mis.

Saí e semicerrei os olhos para que se acostumassem à luz. O ar estava quente e o sol já estava a pino. Não se via uma única nuvem no céu.

Lindo dia.

O labirinto de cercas-vivas cobria uma área extensa de terra atrás da mansão. A entrada era feita para parecer a fachada de um castelo, no qual se entrava pelos portões abertos. As paredes grossas da cerca-viva tinham três metros de altura, tornando impossível espiar por cima delas, mesmo que você ficasse em pé em cima de um dos bancos espalhados pelo labirinto.

Entrei no labirinto e andei em círculos por alguns minutos, confuso. Por fim, percebi que o layout do labirinto era idêntico ao labirinto no Adventure.

Depois disso, só precisei de alguns minutos para encontrar o caminho para a grande área aberta no centro do labirinto. Havia uma grande fonte ali, com uma escultura cheia de detalhes dos três dragões em forma de pato do Adventure. Os dragões espirravam água em vez de cuspirem fogo.

E então eu a vi.

Ela estava sentada em um banco de pedra, olhando para a fonte, de costas para mim, com a cabeça inclinada. Os cabelos compridos e pretos espalhados sobre o ombro direito. Consegui ver que ela mantinha as mãos encolhidas no colo.

Fiquei com receio de me aproximar mais. Por fim, tive coragem de dizer: – Olá.

Ela levantou a cabeça ao ouvir minha voz, mas não se virou. – Olá – foi a resposta. E era a voz dela. A voz de Art3mis. A voz que eu havia passado tantas horas ouvindo. E isso me deu coragem para dar um passo à frente.

Dei a volta na fonte e parei quando estava bem de frente para ela. Ao ouvir minha aproximação, olhou para o outro lado, desviando o olhar e mantendo-me fora de seu campo de visão.

Mas eu consegui vê-la.

Era exatamente como eu a havia visto na foto. Tinha o mesmo corpo rubenescos. A mesma pele pálida e coberta por algumas sardas. Os mesmos olhos castanhos e cabelos pretos. O mesmo belo rosto redondo, com a mesma marca de nascença avermelhada. Mas, diferentemente da foto, não estava tentando esconder a marca com uma mecha. Os cabelos estavam penteados para trás, de modo que pude ver.

Esperei em silêncio. Mas ela não olhou para mim.

– Você é igualzinha ao que sempre imaginei que fosse – eu disse. – Linda.

– É mesmo? – ela disse com delicadeza. Devagar, ela se virou para mim, analisando minha aparência pouco a pouco, começando pelos pés e subindo gradualmente até o meu rosto. Quando nossos olhos se encontraram, ela sorriu para mim com nervosismo. – Puxa, olha só. Você também é igualzinho ao que sempre imaginei que fosse: feio de doer.

Nós dois rimos e a maior parte da tensão se desfez. Olhamos nos olhos um do outro por muito tempo. Percebi que também era a primeira vez.

– Não nos apresentamos oficialmente – ela disse. – Sou Samantha.

– Oi, Samantha. Eu sou o Wade.

– Muito bom conhecê-lo pessoalmente, Wade. – Ela deu um tapinha no banco a seu lado e eu me sentei. Depois de um longo silêncio, ela disse: – E agora, o que acontece?

Sorri. – Vamos usar toda a grana que acabamos de ganhar para alimentar todo mundo do planeta. Tornaremos o mundo um lugar melhor, certo?

Ela riu. – Você não quer construir uma enorme nave interestelar e encher de videogames, comida engordativa e sofás confortáveis e sumir daqui?

– Estou a fim disso também – respondi. – Se puder passar o resto de minha vida com você.

Ela sorriu com timidez. – Teremos de analisar isso. Acabamos de nos conhecer, você sabe.

– E estou apaixonado por você.

Seu lábio inferior começou a tremer.

– Tem certeza?

– Sim, tenho. Porque é verdade.

Ela sorriu para mim, mas também vi que ela estava chorando. – Sinto muito por ter terminado nosso relacionamento. Por ter desaparecido de sua vida. É que...

– Tudo bem. Compreendo por que você fez aquilo – eu disse.

Ela se mostrou aliviada. – Compreende?

Assenti. – Você fez o mais certo.

– Você acha?

– Vencemos, não vencemos?

Ela sorriu para mim e eu retribuí.

– Olha – eu disse –, podemos fazer as coisas da maneira mais lenta, como você quiser. Eu sou um cara bacana. Você vai ver. Eu juro.

Ela riu e secou as lágrimas, mas não disse nada.

– Já falei que sou extremamente rico? – eu disse. – Bom, você também é, então acho que isso não serve como propaganda.

– Você não precisa de propaganda nenhuma comigo, Wade – ela disse. – Você é meu melhor amigo. A pessoa de que mais gosto. – Fazendo certo esforço, ela olhou nos meus olhos. – Senti muito sua falta, sabia?

Meu coração parecia estar em chamas. Precisei de um tempo para criar coragem, mas consegui segurar a mão dela. Ficamos sentados ali por um tempo, de mãos dadas, aproveitando a estranha sensação de tocarmos um ao outro.

Depois de um tempo, ela se inclinou e me beijou. Foi como as canções e os poemas de amor diziam que seria. Foi maravilhoso. Como ser atingido por um raio.

Pensei que, pela primeira vez em muito tempo, eu não sentia a menor vontade de acessar o OASIS de novo.

# AGRADECIMENTOS

MUITAS DAS PESSOAS DE QUEM MAIS GOSTO CONHECERAM OS PRIMEIROS TEXTOS deste livro, e cada uma delas me deu incentivos valiosos. Agradeço sinceramente a Eric Cline, Susan Somers-Willett, Chris Beaver, Harry Knowles, Amber Bird, Ingrid Richter, Sara Sutterfield Winn, Jeff Knight, Hilary Thomas, Anne Miano, Tonie Knight, Nichole Cook, Cristin O’Keefe Aptowicz, Jay Smith, Andy Howell e Chris Fry.

Também devo muito a Yfat Reiss Gendell, a agente mais bacana do universo, que conseguiu fazer muitos de meus sonhos de toda a vida se tornarem realidade apenas alguns meses depois de me conhecer. Agradeço também a Stéphanie Abou, Hannah Brown Gordon, Cecilia Campbell-Westlind e a todas as pessoas maravilhosas da Foundry Literary and Media.

Meus agradecimentos também vão para Dan Farah, meu parceiro em Hollywood, e para Donald De Line, Andrew Haas e Jesse Ehrman, da Warner Bros., por acreditarem que este livro será um ótimo filme.

Muito obrigado à equipe incrivelmente talentosa e incentivadora da Crown, incluindo Patty Berg, Sarah Breivogel, Jacob Bronstein, David Drake, Jill Flaxman, Wade Lucas, Jacqui Lebow, Rachelle Mandik, Maya Mavjee, Seth Morris, Michael Palgon, Tina Pohlman, Annsley Rosner e Molly Stern. E à minha revisora fantástica, Deanna Hoak, que encontrou a Sala Secreta no Adventure no passado.

Devo muito a Julian Pavia, meu editor brilhante, que acreditou em minha capacidade como escritor muito antes de eu terminar este livro. A inteligência, o conhecimento e a atenção incansáveis de Julian aos detalhes me ajudaram a moldar o *Jogador Número 1* para que ficasse como eu sempre quis e me tornaram um escritor melhor nesse processo.

Finalmente, quero agradecer a todos os escritores, roteiristas, atores, artistas, músicos, programadores, criadores de jogos e geeks cujo trabalho homenageei nesta história. Eles me divertem e me ensinam, e espero que – assim como a caça de Halliday – este livro inspire outras pessoas a realizarem suas criações.