

READY PLAYER ONE

ERNEST CLINE

Ediția a II-a

Traducere din limba engleză
MIHAI-DAN PAVELESCU

ERNEST CLINE s-a născut în Ohio pe 29 martie 1972. Romancier, scenarist și performer, s-a dedicat artei încă din copilărie, a participat la numeroase concursuri și la multe proiecte. Scenariile sale au dus la apariția unor producții. *Ready Player One*, romanul său de debut, a apărut în anul 2010 în America, iar Warner Bros a achiziționat drepturile de adaptare pentru marele ecran, Ernest Cline urmând să scrie scenariul. *Armada*, continuarea primei sale cărți, a apărut în anul 2015 la aceeași editură americană, drepturile de ecranizare fiind cumpărate de Universal Pictures.

NEMIRA



Toți cei de vîrstă mea își reamintesc unde erau și ce făceau când au auzit de competiție. Eu stăteam în bârlogul meu și mă uitam la desene animate, când videofeedul mi-a fost întrerupt de buletinul de știri, care a anunțat că James Halliday murise în timpul nopții.

Auzisem, bineînțeles, de Halliday. Toți auziseră. El era designerul de jocuri video responsabil pentru crearea lui SISO, un joc multiplayer on-line, care crescuse treptat și devenise rețeaua globală de realitate virtuală pe care majoritatea oamenirii o folosea acum zilnic. Succesul fără precedent al lui SISO făcuse din Halliday unul dintre oamenii cei mai bogăți din lume.

La început n-am putut înțelege motivul pentru care mass-media acordau atâtă importanță decesului miliardarului. La urma urmelor, locuitorii Pământului aveau alte griji. Criza energetică actuală. Modificarea catastrofală a climei. Răspândirea foamei, săraciei și bolilor. Numeroase războaie. Știți replica aia: „câini și pisici care conviețuiesc... isterie în masă!“ În mod normal, newsf- edurile nu-ți îintrerup sitcomurile și telenovelele interactive decât dacă s-a întâmplat ceva realmente major. Cum ar fi pandemia unui nou virus ucigaș sau alt oraș important care a dispărut într-un nor de forma unei ciuperci. Chestii tari, ca astea. Oricât de faimos ar fi fost Halliday, moartea lui ar fi trebuit să ocupe doar un segment mic din stîrile serii, astfel încât masele nespălate să

poată cătina invidios din capete, când crainicii anunțau suma indecent de mare ce va fi împărtită între moștenitorii bogătașului.

Dar asta era chiar şmecheria: James Halliday nu avea moștenitor.

Murise burlac la șaizeci și șapte de ani, fără rude în viață și, potrivit majorității relatărilor, fără măcar un singur prieten. Petrecuse ultimii cincisprezece ani în izolare autoimpusă, timp în care – dacă se putea da crezare zvonurilor – înnebunise complet.

Așa încât știrea realmente incredibilă din dimineața aceea de ianuarie, știrea care-i făcuse pe toți din Toronto până în Tokio să se începe cu cerealele de la micul dejun, se referise la conținutul testamentului lui Halliday și la soarta uriașei lui averi.

Halliday pregătise un mesaj video scurt, alături de instrucțiuni care să fie difuzate de mass-media mondiale după moartea sa. În același timp aranjase ca o copie a clipului să fie expediată prin e-mail tuturor utilizatorilor de SISAO în aceeași dimineață. Îmi amintesc și acum piuitul electronic familiar care-i anunțase sosirea în Inboxul meu, la numai câteva secunde după ce văzusem acel prim buletin de știri.

Mesajul video era de fapt un film scurt, realizat cu multă grijă și intitulat *Invitația lui Anorak*. Un excentric faimos, Halliday nutrise toată viața o obsesie față de anii 1980, deceniul în care fusese el însuși adolescent, iar *Invitația lui Anorak* era ticsit cu referiri obscure la cultura pop a perioadei respective, aproape toate de neînteleas pentru mine la prima vizionare.

Materialul depășea cu puțin durata de cinci minute și în zilele și săptămânilor următoare avea să devină filmul cel mai studiat din istorie, depășindu-l până și pe al lui Zapruder ca volum de analiză minuțioasă, cadru cu cadru. Întreaga mea generație avea să știe pe din afară fiecare secundă a mesajului lui Halliday.

Invitația lui Anorak începe cu sunet de trompete, deschiderea unui cântec vechi intitulat „Dead Man's Party“.

Cântecul se audă în primele secunde ale unui ecran complet negru, după care trompetelor li se alătură o chitară și atunci apare Halliday. Nu este însă un bătrân de șaizeci și șapte de ani, afectat de

vârstă și boli, ci arată la fel ca pe coperta revistei *Time* în 2014: un bărbat înalt, zvelt și sănătos, abia trecut de patruzeci de ani, cu păr vâlvoi și ochelarii cu ramă de bagă, care aveau să-i devină trăsătura distinctivă. Poartă de asemenea aceleași haine ca în fotografia de pe coperta *Time*: blugi decolorați și un tricou vintage Space Invaders.

Halliday se află la o seară de dans dintr-un liceu, într-o sală mare de sport. Este înconjurat de adolescenți ale căror haine, pieptănături și mișcări de dans arată că este sfârșitul anilor 1980.¹ Halliday dansează și el – ceva ce nimeni nu l-a văzut făcând în viață reală. Rânjind nebunește, se rotește în cercuri rapide, legă-nându-și brațele și capul în ritmul muzicii, și execută impecabil mișcările de dans specifice anilor 1980. Nu are însă o parteneră, ci dansează cu umbra sa, aşa cum se spune.

În colțul din stânga jos al ecranului apar pentru scurt timp câteva rânduri de text, care anunță numele formației, titlul cântecului, casa de discuri și anul lansării, ca și cum ar fi un vechi videoclip difuzat de MTV: Oingo Boingo, „Dead Man's Party“, MCA Records, 1985.

Când încep versurile, Halliday simulează cântatul, continuând să se rotească: „Înțolit la patru ace,/ dar fără casă, drace!/ Pe umăr c-un leș greu./ Nu fugi, sunt eu...“

Se oprește brusc din dans și schițează din mâna dreaptă un gest de retezare, oprind muzica. Dansatorii și sala de sport dinapoia lui dispar, iar scena din jur se schimbă instantaneu.

Halliday stă într-un salon de pompe funebre, lângă un sicriu deschis.² În sicriu zace un al doilea Halliday, mult mai bătrân, cu

¹ Analiza atentă a scenei relevă că toți adolescenții dinapoia lui Halliday sunt de fapt figuranți din diverse filme cu adolescenți regizate de John Hughes, care au fost decupate și lipite digital în video (n. a.).

² Decorul provine de fapt dintr-o scenă din filmul *Scoala tinerilor asasini* din 1989. Halliday pare să fi recreat digital decorul respectiv, după care s-a introdus în el (n. a.).

corp atrofiat și devastat de cancer. Monede strălucitoare de un sfert de dolar îi acoperă pleoapele.¹

Tânărul Halliday coboară ochii spre cadavrul său mai bătrân, simulând tristețea, după care se întoarce pentru a se adresa participanților la funeralii.² Pocnește din degete și în mâna dreaptă îi apare un pergament. Îl deschide cu o mișcare bruscă, iar sulul se derulează până la podea, întinzându-se apoi mai departe pe culoarul din față. El rupe al patrulea perete și începe să citească, adresându-se spectatorilor:

– Eu, James Donovan Halliday, fiind în deplinătatea facultăților mintale, am întocmit, fac public și declar că acesta este ultimul meu testament, care revocă orice alte testamente și codicile pe care le-am întocmit vreodată...

Continuă să citească, tot mai repede, parcurgând alte paragrafe de jargon legal, până ce vorbește atât de rapid, încât cuvintele sunt neinteligibile. Apoi se oprește brusc.

– S-o lăsăm baltă, spune el. Chiar și cu viteza asta, aș avea nevoie de o lună să citesc totul. Îmi pare rău s-o spun, dar nu dispun de timpul respectiv. Lasă pergamentul să-i cadă din mâna și sulul pierde într-o jerbă de praf auriu. O să vă zic doar punctele principale.

Salonul de pompe funebre dispare și scena se schimbă iarăși. Halliday stă acum în fața ușii imense a sălii de tezaur dintr-o bancă.

– Întreaga mea avere, inclusând un pachet majoritar de acțiuni în compania mea Gregarious Simulation Systems, va fi plasată într-un cont temporar *escrow* până la satisfacerea unei singure clauze pe care am stipulat-o în testament. Prima persoană care va satisface clauza respectivă va moșteni întreaga mea avere, evaluată actualmente la peste două sute patruzeci de miliarde de dolari.

¹ Examinarea la înaltă rezoluție arată că ambele monede au fost emise în 1984 (n. a.).

² Toți participanții sunt de fapt actori și figuranți din aceeași scenă din *Școala tinerilor asasini*. În ultimele rânduri sunt clar vizibili Winona Ryder și Christian Slater (n. a.).

READY PLAYER ONE

Ușa se deschide și Halliday intră în sala de tezaur. Interiorul acesteia este enorm și conține o stivă de lingouri din aur de mărimea unei case.

– Ăsta-i cașcavalul pe care-l scot la bătaie, rânește el larg. Ce dracu', nu-l poți duce cu tine-n mormânt, nu?

Se reazemă de lingouri și obiectivul videocamerei se apropie mult de chipul lui.

– Sunt convins că vă-ntrebați ce trebuie să faceți ca să puneti mâinile pe tot mălaful ăsta? Țineți-vă bine, puștilor! Acuși o s-ajungem la asta...

Face o pauză dramatică și fața lui capătă expresia unui copil gata să dezvăluie un secret foarte mare.

Halliday pocnește din nou din degete și sala tezaurului dispare. În aceeași clipă el se metamorfozează într-un băiețel cu pantaloni de velur maro și tricou decolorat, imprimat cu *Păpușile Muppets*¹. Se află într-un living ticsit, cu mochetă portocaliu-închis, pereti lambrisati și decor kitsch de la sfârșitul anilor 1970. Un televizor Zenith cu diagonala de 53 de centimetri se găsește în apropiere; este conectat la o consolă de jocuri Atari 2600.

– Ăsta a fost primul meu sistem de jocuri video, spune Halliday cu glăscior de copil. Un Atari 2600. L-am căpătat de Crăciun în 1979.

Se aşază în fața consolei, ia un joystick și începe să se joace.

– Ăsta era jocul meu favorit, arată el din bărbie spre ecranul televizorului, unde un pătrătel trece printr-o succesiune de labirinturi simple. Se numea *Adventure* și, ca multe dintre primele jocuri video, era conceput și programat de o singură persoană. Însă pe atunci Atari refuza să recunoască public contribuția programatorilor săi, așa că numele creatorului jocului nu apare de fapt nicăieri.

Pe ecranul televizorului, vedem cum Halliday folosește o sabie pentru a ucide un dragon roșu, deși, din cauza graficii primitive

¹ Halliday arată acum exact ca într-o fotografie de școală făcută în 1980, la vîrstă de opt ani (n. a.).

de rezoluție redusă a jocului, pare mai degrabă că un pătrat folosește o săgeată ca să înjunghie o rată diformă.

– De aceea tipul care a creat Adventure, un bărbat pe nume Warren Robinett, a decis să-și ascundă numele chiar în interiorul jocului. El a ascuns o cheie în unul dintre labirinturi. Dacă găseai cheia – care era un punct cenușiu și mic cât un pixel –, o puteai folosi ca să intri într-o cameră secretă unde Robinett își ascunsese numele.

Pe televizor, Halliday își conduce eroul pătrățel în camera secretă a jocului și în centrul ecranului apar cuvintele **CREAT DE WARREN ROBINETT**.

– Acesta, spune el indicându-l cu respect autentic, a fost primul „ou de Paște“ dintr-un joc video. Robinett l-a ascuns în codul jocului său fără să spună nimănui, iar Atari a produs și a livrat *Adventure* în toată lumea, fără să știe de camera secretă. Compania a aflat de existența oului de Paște abia după câteva luni, când puști de peste tot au început să-l descopere. Eu am fost unul dintre puștii aceia, iar găsirea oului de Paște al lui Robinett a însemnat una dintre cele mai cool experiențe de jocuri video din viața mea.

Băiețelul Halliday lasă joystickul și se ridică. În același timp, livingul pălește și decorul se schimbă iarăși. Halliday stă acum într-o peșteră semiîntunecată, pe ai cărei pereți umezi pâlpâie lumină provenită de la torțe nevăzute. Aspectul i s-a modificat de asemenea, întrucât s-a metamorfozat în faimosul lui avatar din SISAO, Anorak – un vrăjitor înalt, în mantie, cu o versiune ceva mai arătoasă a chipului adulțului Halliday (minus ochelarii). Anorak poartă celebra lui mantie neagră, cu emblema avatarului (majuscula „A“ scrisă de mâna) brodată pe ambele mânci.

– Înainte de a muri, spune Anorak cu glas mult mai gros, am creat propriul meu ou de Paște și l-am ascuns în interiorul celui mai popular joc video al meu: SISAO. Primul care-l va găsi va moșteni întreaga mea avere.

Altă pauză dramatică.

– Oul este bine ascuns. Nu l-am lăsat pur și simplu sub o piatră, pe undeva. Ați putea spune că-i încuiat într-un seif, care-i îngropat într-o cameră secretă, care-i ascunsă în centrul unui

labirint aflat undeva – ridică un deget și-și atinge tâmpla dreaptă – aici. Dar nu vă speriați. Am plasat unele indicii ici-colo, pentru ca toți să poată porni cu şanse egale. Iar acesta este primul.

Anorak face un gest mareț din mâna dreaptă și în fața lui apar, rotindu-se lent, trei chei. Par să fie făcute din bronz, jad și cristal transparent. În timp ce cheile se rotesc, Anorak recită o strofă, iar versurile apar cu litere de foc pe rând, pentru scurt timp, în partea de jos a ecranului:

*Trei chei ascunse deschid trei porți tăinuite
Unde veți fi testați pentru talente explicite
Și supraviețuitorii acestor strâmtori deosebite
Vor ajunge la Sfârșitul cu răsplăti fericite.*

Când termină, cheile de jad și cristal dispar, lăsând-o doar pe cea de bronz, care atârnă acum pe un lanț la gâtul lui Anorak.

Obiectivul videocamerei îl urmează pe vrăjitor, care se întoarce și continuă prin peștera întunecată. După câteva secunde, ajunge la două uși masive din lemn încastrate în peretele din piatră al peșterii. Ușile sunt întărite cu oțel, iar în suprafetele lor sunt sculptați dragoni și scuturi.

– N-am putut testa jocul acesta, aşa că mă-ntreb dacă nu cumva am ascuns nișel prea bine oul meu de Paște. Poate că va fi prea dificil de găsit. Nu știu sigur... Dacă aşa stau lucrurile, acum este prea târziu să mai schimb ceva. Aşa că... vom vedea.

Anorak deschide ușile duble și dezvăluie o vistierie imensă, plină cu mormane de monede din aur scliptor și pocale incrustate cu pietre prețioase.¹ După aceea trece pragul, se întoarce cu fața la spectator și depărtează brațele pentru a ține deschise ușile uriașe².

¹ Halliday arată acum exact ca într-o fotografie de școală făcută în 1980, la vârstă de opt ani (n. a.).

² Analiza dezvăluie zeci de obiecte ciudate ascunse în maldărele de comori, cele mai notabile fiind câteva home computere vechi (un Apple IIe, un Commodore 64, un Atari 800XL și un TRS-80 Color Computer 2), zeci de controlere

Respectătorul său Așa că fără alte flecăreli, anunță el, sănceapă vânătoarea pentru oul de Paște al lui Halliday!

Dispare apoi într-o explozie de lumină, lăsându-i pe spectatori să privească prin ușile deschise spre mormanele de comori sclipitoare din apoaia lor.

După care ecranul se întunecă.

La sfârșitul clipului video, Halliday a inclus un link spre site-ul lui personal, care s-a schimbat complet în dimineața morții sale. Mai bine de un deceniu acolo nu existase decât o scurtă animație în buclă, care-i arăta avatarul Anorak, gârbovit deasupra unei mese de lucru zgâriate dintr-o bibliotecă medievală, amestecând poțiuni și examinând tomuri prăfuite, cu vrăji; pe peretele din spatele lui se întrezărea pictura mare a unui dragon negru.

Însă acum animația aceea dispăruse și în locul ei apăruse o listă de punctaje, precum cele de pe vechile aparate de jocuri video operate cu monede. Lista avea zece poziții numerotate și în dreptul fiecărei se aflau inițiialele JDH – James Donovan Halliday – urmate de șase zerouri. Lista aceea de punctaje a devenit rapid cunoscută drept „Clasamentul“.

Imediat sub Clasament se afla o pictogramă reprezentând o cărțulie legată în piele, care era un link pentru descărcarea gratuită a unui exemplar din *Almanahul lui Anorak*, o culegere de sute de intrări de jurnal nedată ale lui Halliday. *Almanahul* avea peste o mie de pagini, însă conținea puține detalii despre viața personală a lui Halliday sau despre activitățile sale zilnice. Majoritatea intrărilor erau comentariile lui despre diverse jocuri video clasice, romane science-fiction și fantasy, filme, albume BD și cultură pop a anilor 1980, amestecate cu diatribe ironice, care înfierau de toate, de la religia organizată la sucuri fără zahăr.

„Vânătoarea“, aşa cum a ajuns să fie cunoscută competiția, s-a infiltrat repede în cultura globală. Aidoma câștigării loteriei,

pentru jocuri video și o mulțime de sisteme de jocuri, și sute de zaruri poliedrice de felul celor utilizate în vechile jocuri boardgame role-playing (n. a).

■ READY PLAYER ONE

găsirea oului de Paște al lui Halliday a devenit un vis popular printre adulți și copii deopotrivă. Era un joc pe care-l putea juca oricine și, la început, s-a părut că nu exista un mod corect sau incorrect de a-l juca. *Almanahul lui Anorak* părea să indice doar că pentru găsirea oului ar fi fost esențială familiaritatea cu diversele obsesii ale lui Halliday, ceea ce a dus la un interes mondial față de cultura pop a anilor 1980. La cincizeci de ani după terminarea deceniului, filmele, muzica, jocurile și modelele anilor 1980 au revenit în actualitate. Până în 2041 se purta din nou tunsoarea cu țepi și blugii prespălați, iar reinterpretările hiturilor din anii 1980 de către formații contemporane dominau topurile muzicale. Oameni care fusese adolescenți în perioada aceea și care se apropiau acum de bătrânețe trăiau senzația stranie de a vedea modelele și curentele tinereții lor îmbrățișate și studiate de nepoți.

S-a născut o nouă subcultură, compusă din milioane de indivizi care își dedicau acum toate momentele libere ale vieții căutării oului lui Halliday. La început ei au fost cunoscuți simplu ca „egg hunters“/ „vânătorii oului“, dar denumirea s-a transformat iute în porecla „gunteri“.

În primul an al Vânătorii, era la modă să fii gunter și aproape toți utilizatorii de SISAO pretindea calitatea respectivă.

La prima comemorare a decesului lui Halliday, agitația din jurul competiției începuse să se destrame. Trecuse un an și nimici nu găsise nimic. Nici măcar o singură cheie sau poartă. O parte a problemei o reprezenta dimensiunea în sine a lui SISAO. Aceasta conținea mii de lumi simulate în care puteau fi ascunse cheile, iar un gunter putea avea nevoie de ani întregi pentru examinarea amănunțită a uneia singure.

În ciuda gunterilor „profesioniști“, care se lăudau zilnic pe bloguri că se apropiau de o descoperire importantă, adevărul a devenit treptat clar: Nimeni nu știa de fapt cu exactitate ce anume căuta sau de unde să înceapă căutarea.

A mai trecut un an.

Și încă unul.

Tot nimic.

Resped Publicul obișnuit și-a pierdut interesul față de competiție.

Oamenii au început să presupună că totul nu era decât o farsă bizară regizată de un bogățăș nebun. Alții credeau că, și dacă oul ar fi existat într-adevăr, nimeni n-avea să-l găsească vreodată. Între timp SISAO a continuat să evolueze și să crească în popularitate, protejată împotriva tentativelor de preluare și a contestărilor legale de către termenii blindați ai testamentului lui Halliday și de armata de avocați în grija căreia lăsase administrarea averii sale.

Oul de Paște al lui Halliday a intrat treptat în domeniul legendelor urbane și gunterii tot mai puțini au devenit încetul cu încetul obiectul ridiculizațiilor. În fiecare an, la aniversarea decesului lui Halliday, crainicii de știri anunțau ironic totala lipsă a oricărui progres. Si în fiecare an, tot mai mulți gunteri abandonau, concluzionând că Halliday făcuse într-adevăr imposibil de găsit oul.

Și a mai trecut un an.

Și încă unul.

Apoi, în seara de 11 februarie 2045, numele unui avatar a apărut pe prima poziție a Clasamentului, unde a putut fi văzut de toată lumea. După cinci ani, Cheia de Bronz fusese găsită de un puști de opt-sprezece ani, care locuia într-un camping de rulote de la periferia lui Oklahoma City.

Puștiul acela am fost eu.

Zeci de cărți, desene animate, filme și seriale TV au încercat să relateze povestea celor ce s-au întâmplat în continuare, dar absolut toate au conținut erori. De aceea vreau să pun lucrurile la punct, o dată și pentru totdeauna.

NIVELUL UNU

„Viața este în majoritatea timpului un rahat.

Doar jocurile video o fac suportabilă.“

Almanahul lui Anorak,

capitolul 91, versetele 1–2



Am fost trezit de sunete de arme de foc într-o stivă vecină. Împuşcăturile au fost urmate de câteva minute de strigăte și zbere re înăbușite, apoi tacere.

Împușcăturile nu erau neobișnuite în locurile astea, totuși m-au zguduit. Știam că probabil nu voi reuși să mai adorm, aşa că am decis să-mi petrec orele rămase până în zori împrospătându-mi memoria cu câteva jocuri clasice operate cu monede. *Galaga*, *Defender*, *Asteroids*. Jocurile acestea erau dinozauri digitali care deveniseră obiecte de muzeu cu mult înaintea nașterii mele. Eram însă un gunter, aşa că nu le consideram antichități bizare cu rezoluție mică. Pentru mine erau artefacte sacre. Piloni ai pantheonului. Când jucam clasicele, o făceam cu o reverență hotărâtă.

Eram ghemuit într-un sac de dormit vechi în colțul spălătoriei minuscule a rulotei, în spațiul dintre perete și uscător. Nu eram primit cu brațele deschise în camera mătușii mele, aflată de cealaltă parte a holului, ceea ce era perfect pentru mine. Preferam oricum să mă retrag în spălătorie. Era cald, îmi îngăduia o intimitate limitată, iar receptia wireless nu era foarte proastă. Și, ca o bonificăție, încăperea mirosea a detergent lichid și a balsam de rufe. Restul rulotei duhnea a urină de pisici și sărăcie lucie.

În majoritatea timpului dormeam în bârlogul meu, dar în ultimele nopti temperatura coborâse sub zero grade și, oricât de

mult aş fi detestat să stau la mătuşă-mea, tot era mai bine decât să mor de frig.

În rulota mătuşii trăiau cincisprezece persoane. Ea ocupa cel mai mic dintre cele trei dormitoare. Familia Deppert locuia în dormitorul adjacente, iar familia Miller stătea în dormitorul mare din capătul holului. Erau şase şi plăteau cota principală din chirie. Rulota noastră nu era la fel de aglomerată precum celealte din stive. Avea lătîme dublă. Loc destul pentru toţi.

Mi-am scos laptopul şi l-am activat. Era o fierătanie masivă şi grea, veche de aproape zece ani. Îl găsimem într-o pubelă dinapoia mallului în aer liber care fusese abandonat de cealaltă parte a autostrăzii. Izbuitsem să-l readuc la viaţă, înlocuindu-i memoria sistemului şi reîncarcând sistemul de operare din epoca de piatră. Potrivit standardelor actuale, procesorul era mai lent ca un melc, însă perfect pentru nevoile mele. Laptopul îmi slujea ca bibliotecă portabilă pentru documentare, sală de jocuri video şi sistem home cinema. Hard diskul îi era plin cu cărți vechi, filme, episoade din seriale TV, fișiere muzicale şi aproape toate jocurile video produse în secolul al XX-lea.

Am inițializat emulatorul şi am selectat Robotron: 2084, unul dintre jocurile mele favorite din toate timpurile. Întotdeauna îmi plăcuse ritmul lui frenetic şi simplitatea brutală. Robotron însenava exclusiv instințe şi reflexe. Jocurile video vechi îmi lipzeau întotdeauna mintea şi mă relaxau. Dacă mă simteam deprimat sau frustrat de soarta mea, era suficient să apăs butonul Player One şi grijile îmi dispăreau instantaneu, când mintea mi se focusa asupra neîncetatului măcel pixelat de pe ecranul din faţă. Acolo, în interiorul universului bidimensional al jocului, viaţa era simplă: *Tu împotriva mașinii. Te deplasezi cu mâna stângă, tragi cu mâna dreaptă și încerci să rămâi cât mai mult timp în viaţă.*

Am petrecut câteva ore, mitraliind val după val de Brains, Speroids, Quarks şi Hulks în nesfărşita mea bătălie de Salvarea ultimei familii de oameni! Până la urmă însă am început să am crampe la degete şi să-mi pierd ritmul. Când se întâmpla aşa la nivelul asta, situaţia se deteriora rapid. În câteva minute mi-am

■ READY PLAYER ONE

terminat toate vietile suplimentare şi pe ecran au apărut cuvintele cele mai detestate de mine: GAME OVER.

Am închis emulatorul şi am început să răsfoiesc fişierele video. În ultimii cinci ani descărcasem toate filmele, serialele TV şi desenele animate menţionate în *Almanahul lui Anorak*. Bineînţeles, încă nu le vizionasem pe toate. Aşa ceva ar fi durat probabil decenii.

Am selectat un episod din *Legături de familie*, un sitcom din anii 1980 despre o familie din clasa mijlocie care trăia în mijlocul statului Ohio. Îl descărcasem pentru că serialul se numărase printre favoritele lui Halliday şi mă gândisem că putea exista o sansă ca vreun indiciu asociat Vâňătorii să poată fi ascuns într-un episod. Serialul mă fascinase imediat şi de acum urmărisem de mai multe ori toate cele 180 de episoade. Părea că nu mă pot plăcisi niciodată de ele.

Stănd singur în întuneric şi privind serialul pe laptop, mă pomeneam mereu imaginându-mi că eu însuşi trăiam în locuinţa aceea caldă şi luminoasă şi că oamenii aceiai întelegerători şi zâmbitorii erau familia mea. Că în lume nu exista nimic atât de rău încât să nu poată fi rezolvat până la sfârşitul unui singur episod de o jumătate de oră (sau poate unul alcătuit din două părţi, dacă era ceva realmente serios).

Viaţa mea de familie nu semănase nici măcar pe departe cu cea descrisă în *Legături de familie* şi probabil că de aceea iubeam aşa mult serialul. Fusesem singurul copil a doi adolescenţi, ambii refugiaţi, care se întâlniseră în stivele unde crescusem eu. Nu mi-amintesc pe tata. Pe când aveam doar câteva luni, fusese împuşcat şi ucis în vreme ce jefuia o băcănie în timpul unei pene de curent. Tot ce ştiam realmente despre el era că-i plăcuseră BD-urile. Într-o cutie cu obiecte de-ale lui găsimem câteva stickuri vechi de memorie, care conţineau colecţiile complete ale revistelor *The Amazing Spider-Man*, *The X-Men* şi *Green Lantern*. Mama îmi spusese odată că tata îmi dăduse un nume aliterativ, Wade Watts, deoarece credea că sună ca identitatea secretă a unui supererou. Ca Peter Parker sau Clark Kent. Când am aflat asta, m-am gândit că fusese un tip cool, indiferent de felul cum murise.