

READY PLAYER ONE

ARA,
UNA GRAN
PEL·LÍCULA
DIRIGIDA PER
STEVEN
SPIELBERG

ERNEST CLINE

labutxaca

Ernest Cline

Ready Player One

Traducció de Lluís Delgado i Rosa Borràs

Columna
Barcelona

Títol original: *Ready Player One*

© Dark all Day, Inc., 2011

La primera edició en català d'aquesta obra es va publicar
a Columna l'any 2016

Primera edició en aquest segell: març del 2018

© de la traducció: Lluís Delgado i Rosa Borràs, 2016

© d'aquesta edició: Edicions 62, s.a.,
labutxaca

Fotocomposició: Moelmo, s.c.p.

Impressió: Liberdúplex

DIPÒSIT LEGAL: B. 1.288-2018

ISBN: 978-84-17031-80-0

Queda rigorosament prohibida sense autorització escrita de
l'editor qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació
pública o transformació d'aquesta obra, que serà sotmesa
a les sancions establertes per la llei.

Podeu adreçar-vos a Cedro (Centro Español de Derechos
Reprográficos, www.cedro.org) si necessiteu fotocopiar o escanejar
algun fragment d'aquesta obra

(www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Tots els drets reservats.

Tothom de la meua edat recorda on era i què feia el primer cop que va sentir parlar del concurs. Quan el butlletí informatiu va irrompre al meu canal de vídeo anunciant que en James Halliday havia mort durant la nit, jo era al meu amagatall mirant dibuixos animats.

Per descomptat que ja n'havia sentit parlar, d'en Halliday. Tothom el coneixia. Era el dissenyador de videojocs que havia creat l'OASIS, un joc massiu en xarxa que, gradualment, havia anat evolucionant fins a convertir-se en la realitat virtual global que ara gairebé tothom feia servir cada dia. L'èxit sense precedents de l'OASIS havia fet d'en Halliday una de les persones més riques del món.

Al principi, no entenia per què els mitjans de comunicació donaven tanta importància a la mort del multimilionari. Al capdavall, la gent del planeta Terra tenia altres preocupacions. La crisi energètica permanent. El catastròfic canvi climàtic. Les pandèmies, la fam i la pobresa. Mitja dotzena de guerres. Ja se sap, «gats i gossos barrejats, histèria col·lectiva!». Normalment, els informatius no interrompien les comèdies interactives i les telesèries de la gent si no havia passat alguna cosa molt greu, com un brot d'algun nou virus assassí o la

desaparició d'una altra gran ciutat sota un núvol atòmic. Coses grosses d'aquesta mena. Malgrat la seva fama, la mort d'en Halliday hauria d'haver quedat en una breu menció a l'informatiu del vespre perquè el populatxo pogués moure el cap, mort d'enveja, quan els presentadors anunciessin l'obscena quantitat de diners que es repartirien els hereus del multimilionari.

Però vet aquí el problema: en James Halliday no tenia hereus.

Havia mort solter a l'edat de seixanta-set anys, sense parents vius i, segons deien, ni un sol amic. Havia passat els darrers quinze anys de la seva vida en un aïllament autoimposat, durant el qual (segons els rumors) s'havia tornat completament boig.

Així doncs, la veritable notícia bomba d'aquell matí de gener, la que va fer que, de Toronto a Tòquio, tothom es cagués en l'ou, es referia al contingut del testament d'en Halliday i el destí de la seva immensa fortuna.

En Halliday havia enregistrat un missatge curt en vídeo, juntament amb unes instruccions que es farien públiques a través dels mitjans en el moment de la seva mort. També havia disposat que, aquell mateix matí, arribés una còpia del vídeo per correu electrònic a tots i cadascun dels usuaris de l'OASIS. Encara recordo aquella campaneta electrònica tan familiar que n'indicava l'arribada a la bústia d'entrada, tan sols uns segons després d'haver vist el primer avançament informatiu.

El seu missatge de vídeo era, en realitat, un curt meticulosament elaborat titulat *La invitació de l'Anorak*. Com a famós excèntric que era, en Halliday va estar tota la vida obsessionat amb els anys vuitanta del segle xx, la dècada de la seva adolescència, i *La invitació de l'Anorak* estava plena de referències velades a la cultura pop dels vuitanta, que em van passar gairebé del tot desapercebudes la primera vegada que el vaig mirar.

El vídeo durava poc més de cinc minuts i, durant els dies i les setmanes posteriors, es va convertir en una de les gravacions més examinades de la història, fins i tot al davant de la de Zapruder, jutjant pel nombre de vegades que es va analitzar fotograma a fotograma. Tota la meua generació es va acabar aprenent cada segon del missatge de memòria.

La invitació de l'Anorak comença amb un toc de trompetes, l'obertura d'una vella cançó titulada «Dead Man's Party».

La cançó sona uns quants segons sobre una pantalla negra, fins que una guitarra s'uneix a les trompetes i apareix en Halliday. Però no com un home de seixanta-set anys maltractat pel temps i la malaltia. Té l'aspecte que tenia a la portada de la revista *Time* del 2014: un home alt, prim i saludable, de quaranta-pocs, amb els cabells despentinats i les seves ulleres característiques de pasta. També porta la mateixa roba que duia a la foto de la portada de la revista: texans descolorits i una samarreta *vintage* de *Space Invaders*.

En Halliday és en un ball d'institut que se celebra en un gran gimnàs. Està envoltat d'adolescents i la roba, els pentinats i els passos de ball dels presents indiquen que es tracta de finals de la dècada de 1980.* En Halliday també balla, cosa que mai ningú no li havia vist fer a la vida real. Fa piruetes molt ràpides amb un somriure histèric i agita els braços i el cap al ritme de la música, alternant diversos passos de ball típics dels vuitanta a la perfecció. Però no té parella de ball. Està, com se sol dir, «ballant sol».

Apareixen fugaçment unes línies de text a la cantonada inferior esquerra de la pantalla amb el nom de la banda, el

* Una anàlisi més detallada de l'escena revela que tots els adolescents que hi ha al darrere d'en Halliday són extres de diverses pel·lícules juvenils d'en John Hughes retallats i enganxats digitalment al vídeo.

títol de la cançó, el segell i l'any de publicació, como si es tractés d'un antic videoclip de l'MTV: Oingo Boingo, «Dead Man's Party», MCA Records, 1985.

Quan comença la lletra, en Halliday comença a moure els llavis, sense parar de donar voltes: «*All dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me...*».

Tot d'una, para de ballar i fa el gest de «tallar» amb la mà dreta per silenciar la música. En el mateix instant, s'esvaeixen els ballarins i el gimnàs de fons, i l'escena canvia de cop.

Ara, en Halliday està dret amb una funerària de fons i un taüt obert al costat.* Un altre Halliday molt més vell jeu dins el taüt amb el cos demacrat i devastat pel càncer. Li tapen els ulls dues monedes brillants.**

El Halliday més jove mira el cos del seu jo més vell amb una tristor fingida i, aleshores, es tomba per dirigir-se als presents a la vetlla.*** En Halliday fa petar els dits i li apareix un pergamí a la mà dreta. El desenrotlla amb una floritura fins que toca a terra i s'estén al seu davant, desplegant-se sobre el passadís. Trenca la quarta paret i, tot adreçant-se a l'espectador, comença a llegir.

«Jo, James Donovan Halliday, en ple ús de les meves facultats, anuncio i dispo per la present que aquest instrument és el meu testament i última voluntat, i revoca, per tant, qualsevol testament i annex redactat per mi amb anterioritat...». Continua llegint, cada cop més de pressa, obrint-se pas per una colla

* De fet, l'entorn és d'una escena de la pel·lícula *Escuela de jóvenes asesinos* del 1989. En Halliday sembla haver recreat digitalment la funerària i haver-s'hi inserit després.

** Una anàlisi a alta resolució de les monedes revela que es van encunyar el 1984.

*** Els presents a la vetlla són realment actors i extres de la mateixa escena de la pel·lícula *Escuela de jóvenes asesinos*. Entre els assistents, es distingeixen perfectament la Winona Ryder i en Christian Slater asseguts al fons.

de paràgrafs legals més, fins que el seu discurs és tan atropellat que les paraules resulten inintel·ligibles. S'atura de cop. «Oblideu-ho», diu. «Fins i tot a aquesta velocitat trigaria un mes a llegir-ho tot i, tristament, no dispojo pas d'aquest temps». Deixa caure el pergami, que s'esvaeix en una pluja de pols d'or. «Permeteu-me que us en destaquï el més important».

La funerària desapareix i torna a canviar l'escena. En Halliday apareix ara dret davant la porta d'una immensa cambra cuirassada d'un banc. «Tot el meu patrimoni, inclosa la meua participació majoritària d'accions de la meua empresa, Gregarious Simulation Systems, quedarà en fideïcomís fins que es compleixi la condició única que he establert al meu testament. El primer que compleixi aquesta condició heretarà tota la meua fortuna, actualment valorada en més de dos-cents quaranta mil milions de dòlars».

La porta de la cambra s'obre de cop i en Halliday hi entra. L'interior de la cambra és enorme i conté una pila immensa de lingots d'or de la mida aproximada d'una casa ben gran. «Aquí teniu la pasta que deixo perquè hi foteu mà», diu en Halliday, amb un ampli somriure. «Què dimonis! Tampoc no us la podeu endur posada, oi?».

En Halliday es recolza contra la pila de lingots d'or i la càmera li enfoca la cara en primer pla. «Bé, estic segur que us esteu preguntant què heu de fer per engrapar aquesta morterada. Doncs, tranquils, nens, que ara us ho dic...». Fa una pausa dramàtica i fa cara de criatura que està a punt de desvelar un gran secret.

Torna a fer petar els dits i la cambra cuirassada desapareix. Al mateix temps, en Halliday s'encongeix i es transforma en un nen petit vestit amb pantalons de pana marrons i una samarreta descolorida dels Muppets de *Barri Sèsam*.^{*} El jove

* Ara en Halliday té exactament el mateix aspecte que en una foto escolar del 1980, quan tenia vuit anys.

Halliday és en una sala d'estar atapeïda de coses, amb moqueta de color teula, parets folrades de fusta i una decoració cursi de finals de la dècada de 1970. A prop, hi ha un televisor Zenit de vint-i-una polzades amb una consola Atari 2600 connectada.

«Aquesta va ser la primera consola de videojocs que vaig tenir», diu en Halliday, ara amb veu de nen. «Una Atari 2600. Me la van regalar el Nadal del 1979». Es posa davant l'Atari, agafa la palanca de control i comença a jugar. «Aquest era el meu joc preferit», diu, assentint en direcció a la pantalla del televisor, on un quadradet viatja entre una sèrie de laberints senzills. «Es deia *Adventure*. Com molts dels primers videojocs, l'*Adventure* el va dissenyar i el va programar una sola persona, tot i que, aleshores, Atari es negava a reconèixer la feina dels seus programadors i, per tant, el nom del creador del joc no apareixia enlloc». A la pantalla, es veu com en Halliday utilitza una espasa per matar un drac vermell, tot i que la baixíssima resolució dels gràfics del joc fa que sembli un quadrat clavant una fletxa a un ànec deformat.

«Per això, el paio que va crear l'*Adventure*, que es deia Warren Robinett, va decidir amagar el seu nom dins el mateix joc. Va amagar una clau en un dels laberints del joc. Si trobaves la clau, un puntet gris pixelat, podies fer-la servir per entrar en una cambra secreta on en Robinett havia amagat el seu nom». Al televisor, en Halliday guia el seu protagonista quadrat fins a la cambra secreta del joc i, al bell mig de la pantalla, hi apareixen les paraules CREAT PER WARREN ROBINETT.

«Aquest», diu en Halliday, apuntant a la pantalla amb sincera reverència, «va ser el primer Ou de Pasqua. En Robinett el va amagar dins el codi del joc sense dir-ho a ningú i Atari va fabricar i distribuir l'*Adventure* per tot el món, sense conèixer l'existència de la cambra secreta. No van saber que existia l'Ou de Pasqua fins uns quants mesos després, quan els nens

de tot el món van començar a descobrir-lo. Jo en vaig ser un, i descobrir l'Ou de Pasqua d'en Robinett va ser una de les experiències amb videojocs més guais de la meua vida».

El jove Halliday deixa caure la palanca de control i s'aixeca. Quan ho fa, la sala d'estar s'esvaeix i torna a canviar l'escena. Ara es veu en Halliday dret en una caverna en penombra, on la llum d'unes torxes que no es veuen il·lumina amb intermitència les parets humides. En el mateix instant, l'aspecte d'en Halliday torna a canviar i es converteix en el seu famós avatar de l'OASIS, l'Anorak, un bruixot alt amb túnica amb una versió lleugerament millorada del rostre del Halliday adult (sense ulleres). L'Anorak porta la seva túnica negra característica amb l'emblema de l'avatar (una enorme lletra «A» escrita a mà) brodat a cada màniga.

«Abans de morir», diu l'Anorak, amb una veu molt més profunda, «he creat el meu propi Ou de Pasqua, i l'he amagat en alguna banda del meu videojoc més popular: l'OASIS. La primera persona que trobi l'Ou de Pasqua heretarà tota la meua fortuna».

Una altra pausa dramàtica.

«L'Ou està ben amagat. No m'he limitat a deixar-lo simplement sota una pedra en algun lloc. Suposo que es podria dir que està tancat amb pany i clau dins una caixa de seguretat enterrada en una cambra secreta amagada enmig d'un laberint ubicat en alguna banda», alça la mà per tocar-se la temple, «d'aquí dalt».

«Però no us amoïneu. He deixat algunes pistes repartides perquè pugueu començar. I aquí va la primera». L'Anorak fa un gest exagerat amb la mà dreta i apareixen tres claus que volten suspeses en l'aire al seu davant. Semblen fetes de coure, jade i cristall transparent. Mentre les claus continuen voltant, l'Anorak recita uns versos i, mentre parla, van apareixent unes línies en forma de subtítols a la part baixa de la pantalla:

*Tres claus ocultes obriran tres portes secretes,
on els errants faran valdre habilitats contretes
i els supervivents a aquestes dures tretes
al Final veuran les riqueses atretes.*

Quan acaba, les claus de jade i de cristall s'esvaeixen i només queda la de coure, que ara penja d'una cadena al voltant del coll de l'Anorak.

La càmera segueix l'Anorak, que s'ha tombat i s'endinsa cada cop més en la caverna. Uns segons després, arriba a un parell de gegantines portes de fusta en una de les parets rocoses de la caverna. Les portes estan reforçades amb acer i tenen gravats escuts i dracs a la superfície. «No he pogut posar a prova aquest joc en concret i em preocupa que pugui haver amagat l'Ou de Pasqua massa bé. Que l'hagi fet massa difícil de trobar. No n'estic segur. Si és el cas, ja és massa tard per canviar res. De manera que suposo que ja ens ho trobarem».

L'Anorak obre les dues portes de bat a bat i deixa a la vista una sala del tresor immensa plena de piles de monedes d'or ben brillants i calzes amb pedres precioses encastades.* Llavors travessa el llindar, es tomba de cara a l'espectador i estira els braços per mantenir obertes les portes gegants.**

«I sense afegir res més», anuncia l'Anorak, «que comenci la cacera a la recerca de l'Ou de Pasqua d'en Halliday!». I amb

* L'anàlisi revela desenes d'objectes curiosos amagats entre les muntanyes de tresors. Entre els més notables: diversos ordinadors domèstics de les primeres generacions (un Apple IIe, un Commodore 64, un Atari 800XL i un TRS-80 Color Computer 2), desenes de controladors de videojocs per a diverses màquines de videojocs i centenars de daus polièdrics com els que s'utilitzen en els jocs de rol de taula.

** Si es congela la imatge en aquesta escena, el fotograma és gairebé idèntic a un dibuix d'en Jeff Easley que apareixia a la coberta del *Dungeon Master's Guide*, un llibre de regles de *Dracs i masmorres* publicat el 1983.

això, desapareix amb una llambregada de llum i deixa l'espectador observant les piles de tresors a través del llindar de la porta.

En acabat, la pantalla s'enfosqueix.

Al final del vídeo, en Halliday hi va incloure un enllaç a la seva pàgina personal, que havia canviat dràsticament el matí després de la seva mort. Durant més d'una dècada, l'única cosa que hi havia hagut era una animació cíclica que mostrava el seu avatar, l'Anorak, assegut en una biblioteca medieval, encorbat sobre una taula de treball marcada, barrejant pocions i consultant llibres polsosos d'encanteris, amb un quadre enorme d'un drac negre que dominava la paret del seu darrere.

Però ara l'animació havia desaparegut i, al seu lloc, hi havia una taula de puntuacions màximes com la que solien tenir les màquines de videojocs que anaven amb monedes. La llista constava de deu espais numerats i en tots ells s'hi llegien les inicials JDH, James Donovan Halliday, seguides d'una puntuació de sis zeros. Aquesta taula de puntuacions no va trigar a ser coneguda com «el Marcador».

Just a sota del Marcador, hi havia una icona que semblava una mena de llibret de pell amb un enllaç a una còpia de descàrrega gratuïta de l'*Almanac de l'Anorak*, un recull de centenars d'entrades sense data del diari d'en Halliday. L'*Almanac* tenia més de mil pàgines, però contenia ben pocs detalls sobre la vida personal d'en Halliday o les seves activitats diàries. La major part d'entrades eren observacions tal com raja relacionades amb diversitat de videojocs clàssics, novel·les fantàstiques i de ciència-ficció, pel·lícules, còmics i altres elements de la cultura pop dels vuitanta, barrejats amb diatribes humorístiques contra tot, des de la religió organitzada fins als refrescos *light*.

La Cacera, tal com es va acabar coneixent el concurs, aviat es va filtrar a la cultura global. De la mateixa manera que gua-

nyar la loteria, trobar l'Ou de Pasqua d'en Halliday es va convertir en una fantasia popular compartida per petits i grans. Era un joc al qual tothom podia jugar i, d'entrada, no semblava que hi hagués una manera bona o dolenta de jugar-hi. L'única cosa que semblava indicar l'*Almanac de l'Anorak* era que, per poder trobar l'Ou, resultaria essencial estar familiaritzat amb les diverses obsessions d'en Halliday. Això va portar a una fascinació global per la cultura pop dels vuitanta. Cinquanta anys després, les pel·lis, la música, els jocs i les modes de la dècada de 1980 tornaven a estar a l'ordre del dia. El 2041, tornaven a estar de moda els cabells de punta i els texans descolorits, i a les llistes de temes més escoltats, dominaven els grups contemporanis que feien versions dels grans èxits del pop dels vuitanta. Els adolescents d'aquella època, que ja tenien un peu a la tercera edat, vivien l'estranya experiència de veure com els seus néts estudiaven i adoptaven les modes i tendències de la seva joventut.

Havia nascut una subcultura de milions de persones que dedicaven fins a l'últim segon que els quedava lliure a buscar l'Ou d'en Halliday. Al principi, a aquests individus se'ls coneixia internacionalment com a *egg hunters*, «caçadors de l'Ou», però el terme es va escurçar ràpidament i va donar lloc al sobrenom de *gunters*.

Durant el primer any de la Cacera, ser gunter estava molt de moda i gairebé tots els usuaris de l'OASIS se'n consideraven.

En complir-se el primer aniversari de la mort d'en Halliday, el fervor va començar a amainar. Havia passat tot un any i ningú no havia trobat res. Ni tan sols alguna clau o alguna porta. Part del problema era la magnitud de l'OASIS. Contenia milers de mons simulats on podien estar amagades les claus i un gunter es podia estar anys per escorcollar-ne qualsevol.

Tot i l'existència de gunters «professionals» que presumien als seus blogs que cada dia s'acostaven més a l'èxit, la veritat es va anar fent evident: ningú no sabia exactament què buscava ni per on havia de començar a buscar.

Va transcórrer un altre any.

I un altre.

I encara res.

El gran públic va perdre l'interès en el concurs. La gent va començar a assumir que havia estat una innocentada extravagant d'un ric guillat. D'altres creien que encara que existís l'Ou, ningú no l'arribaria a trobar mai. Mentrestant, l'OASIS va continuar evolucionant i guanyant popularitat, protegit d'intents d'apropiació i reptes legals pels termes blindats del testament d'en Halliday i l'exèrcit d'advocats implacables a qui havia encarregat l'administració del seu patrimoni.

L'Ou de Pasqua d'en Halliday va anar entrant progressivament al territori de la llegenda urbana, mentre la cada cop més minsa tribu de gunters s'anava convertint en el blanc de més i més burles. Cada any, per l'aniversari de la mort d'en Halliday, els presentadors de les notícies bromejaven amb la persistent manca de progressos del col·lectiu. I cada any abandonaven més gunters, convençuts que, realment, en Halliday l'havia fet impossible de trobar.

I va passar un any més.

I un altre.

I, aleshores, el vespre de l'11 de febrer del 2045, el món sencer va veure aparèixer el nom d'un avatar al capdamunt del Marcador. Després de cinc llargs anys, un nano de divuit anys que vivia en un parc de caravanes als afores d'Oklahoma City havia acabat trobant la Clau de Coure.

I el nano era jo.

Una pila de llibres, dibuixos animats, pellis i minisèries han provat d'explicar la història del que va passar després, però cap no ho ha fet bé. O sigui que ara ho vull aclarir d'una vegada per totes.