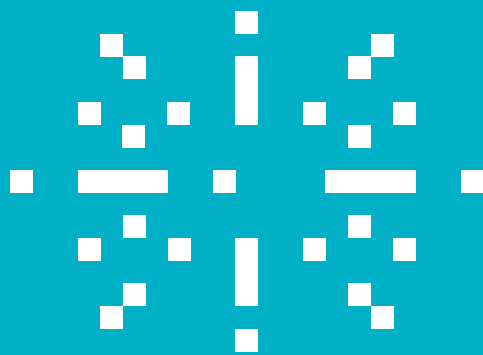


READY PLAYER TWO

ERNEST CLINE



ERNEST CLINE
READY PLAYER
TWO

Traducció de Núria Parés Sellarès

COL·LECCIÓ CLÀSSICA
TÍTOL ORIGINAL: *READY PLAYER TWO*
PRIMERA EDICIÓ: GENER DEL 2022
© DARK ALL DAY, INC., 2020
TOTS ELS DRETS RESERVATS
© DE LA TRADUCCIÓ: NÚRIA PARÉS SELLARÈS, 2022
© COLUMNA EDICIONS, LLIBRES I COMUNICACIÓ, S.A.U.
AV. DIAGONAL, 662-664 - 08034 BARCELONA
ISBN: 978-84-664-2861-3
DIPÒSIT LEGAL: B. 18.615-2021
FOTOCOMPOSICIÓ: GRUP62
IMPRÈS A CATALUNYA - PRINTED IN CATALONIA

www.columnaedicions.cat

Ready Player Two és una obra de ficció. Els noms, personatges, llocs i fets que s'hi narren són producte de la imaginació de l'autor o s'han utilitzat en un àmbit de ficció. Qualsevol semblança amb fets, llocs o persones reals, vives o mortes, és pura coincidència.

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.

El paper utilitzat per imprimir aquest llibre està qualificat com a ecològic i procedeix de boscos gestionats de manera sostenible.

SEQÜÈNCIA CINEMÀTICA

Després de guanyar el concurs d'en Halliday, vaig estar desconnectat durant nou dies seguits, un nou rècord personal.

Quan finalment vaig tornar a iniciar la sessió al meu compte de l'OASIS, estava assegut a la meva nova oficina de la planta de dalt de tot del gratacel de GSS al centre de Columbus, Ohio, preparat per posar-me a treballar com un dels nous propietaris de l'empresa. Els altres tres encara estaven escampats pel planeta: en Shoto havia volat de nou cap al Japó per fer-se càrrec de les operacions de la filial de GSS a Hokkaido. L'Aech gaudia d'unes llargues vacances al Senegal, un país que tota la vida havia volgut visitar, perquè els seus avantpassats eren d'allà. I la Samantha havia tornat a Vancouver per recollir les seves coses i acomiadar-se de la seva àvia, l'Evelyn. Estava previst que arribaria a Columbus al cap de quatre dies, cosa que per a mi era com una eternitat. Necessitava distreure'm fins que tornéssim a veure'ns, de manera que vaig decidir entrar a l'OASIS per posar a prova algunes de les habilitats de superusuari que ara posseïa el meu avatar.

Em vaig enfilar al meu nou i modern dispositiu d'immersió a l'OASIS, un Habashaw OIR-9400, em vaig posar el

visor i els guants hàptics i vaig iniciar la seqüència de connexió. El meu avatar va reaparèixer al mateix lloc on era l'última vegada que havia tancat la sessió, al planeta Chthonia, palplantat davant les portes del Castell Anorak. Tal com m'esperava, hi havia milers d'altres avatars congregats, esperant pacientment la meva aparició. Segons els titulars de la premsa, alguns hi havien acampat tota la setmana, d'ençà que els vaig ressuscitar després de la nostra èpica batalla contra els sixers.

En el meu primer acte oficial com un dels nous propietaris de GSS, al cap de poques hores d'haver-se acabat l'escaramussa, vaig autoritzar els nostres administradors perquè restaressin tots els articles de l'inventari, els crèdits i els nivells de poder que tots aquells heroics usuaris havien perdut, juntament amb els seus avatars. Vaig pensar que era el mínim que podíem fer per compensar-los per la seva ajuda, i la Samantha, l'Aech i en Shoto hi van estar d'acord. Va ser la primera decisió que vam prendre per votació com a nous copropietaris de l'empresa.

Tan bon punt els avatars d'allà al voltant em van veure, se'm van acostar corrents des de totes direccions. Per evitar que se'm llancessin a sobre, em vaig teleportar a l'interior del castell, a l'estudi de l'Anorak, una sala situada a la torre més alta on només jo podia entrar, gràcies a la Túnica de l'Anorak que ara duia posada. Aquella vestimenta de color negre obsidiana conferia al meu avatar els poders divins que abans havia posseït l'avatar d'en Halliday.

Vaig fer una ullada arreu de l'estudi, que estava molt desordenat. En aquella estança, tot just feia una setmana, l'Anorak m'havia declarat guanyador del concurs d'en Halliday i va canviar la meua vida per sempre.

Els ulls se'm van aturar en el quadre d'un drac negre que hi havia penjat a la paret. A sota hi havia un pedestal de cristall ornamentat amb un calze ple de pedres precioses encastades. I a dins del calze, fent-li de niu, hi havia l'objecte que havia

estat buscant durant tants anys: l'Ou de Pasqua platejat d'en Halliday.

M'hi vaig acostar per admirar-lo, i llavors em vaig adonar d'una cosa estranya: una inscripció a la superfície immaculada de l'ou. Una frase gravada que sens dubte no hi era l'última vegada que havia vist aquell objecte, nou dies enrere.

En aquell estudi no podia entrar-hi cap altre avatar. Era impossible que ningú hagués pogut manipular l'ou. Per tant, aquella inscripció només podia haver sorgit d'una manera: el mateix Halliday devia haver-ho programat tot perquè aparegués en aquella superfície llisa. Potser hi va aparèixer després que l'Anorak em donés la seva túnica, però jo estava massa distret per adonar-me'n.

Em vaig inclinar endavant per llegir les paraules gravades: *GSS-planta 13-cambra #42-8675309*.

De cop i volta, vaig notar que el pols em batejava amb força a les orelles, vaig desconnectar-me immediatament de l'OASIS i vaig baixar del dispositiu. Tot seguit, vaig sortir precipitadament de la meua nova oficina, vaig córrer passadís avall i em vaig ficar en el primer ascensor que va arribar. La mitja dotzena de treballadors de GSS que hi havia a dins van evitar mirar-me als ulls. Vaig suposar que tots pensaven, «mira el nou director, tan raret com l'anterior».

Els vaig fer un educat assentiment de cap i vaig prémer el botó número 13. Segons el directori interactiu de l'edifici que tenia al meu telèfon, la tretzena planta era on hi havia ubicats els arxius de GSS. Per descomptat, això era obra d'en Halliday. En un dels seus programes preferits de televisió, *Max Headroom*, el laboratori secret de recerca i desenvolupament estava situat a la tretzena planta. I *Nivell 13* també era el títol d'una antiga pel·lícula de ciència-ficció sobre realitat virtual, estrenada l'any 1999, just després de *Matrix* i *eXistenZ*.

Quan vaig sortir de l'ascensor, els guardes armats de la garita de seguretat es van posar fermes. Per complir les forma-

litats, un d'ells em va escanejar les retines per verificar la meua identitat, i tot seguit em va acompanyar, més enllà de la garita de seguretat, cap a unes portes blindades que conduïen a un laberint de passadissos molt il·luminats. Finalment vam arribar a una gran sala, amb les parets plenes de dotzenes de portes numerades, com una mena de caixes fortes extragrans, cadascuna amb un número pintat al davant.

Vaig donar les gràcies al guarda i li vaig dir que ja se'n podia anar mentre jo observava les portes. Allà la tenia, la número 42. Una altra de les bromes d'en Halliday: segons una de les seves novel·les preferides, *Guia galàctica per a autoestopistes*, el número 42 era la «resposta definitiva a la vida, a l'univers, i a tot».

Em vaig quedar allà palplantat uns instants, mirant de recordar que havia de respirar. Després vaig marcar la combinació de set dígitos de la inscripció de l'ou a la pantalla numèrica de la porta de la caixa forta: 8-6-7-5-3-0-9, una combinació que cap bon gunter tindria problemes per recordar. *Jenny, I've got your number. I need to make you mine...*

El pany es va desbloquejar amb un espetec sord i la porta es va obrir de cop, revelant l'interior de la caixa en forma de cub, i un gran ou platejat al mig. Semblava idèntic a l'ou real que hi havia exposat a l'estudi de l'Anorak, excepte que no tenia cap inscripció a la superfície.

Em vaig eixugar les mans suades a les cuixes —no volia pas que em caigués a terra—, vaig treure l'ou i el vaig col·locar a la taula d'acer que hi havia al mig de la sala. La part inferior estava llastada, de manera que es va balancejar lleument abans de quedar perfectament recte. Quan m'hi vaig acostar més per examinar-lo bé, vaig veure que tenia un petit escàner ovalat a prop de la part superior, arran de la superfície corba. Quan vaig posar-hi el dit polze a sobre, l'ou es va partir per la meitat i es va obrir mitjançant unes frontisses.

A dins, sobre un tros de roba de vellut blau, hi havia una mena de casc.

El vaig agafar i el vaig mirar per totes bandes. El dispositiu tenia una columna central segmentada que aparentment s'estenia des del front fins al clatell de l'usuari, amb una filera de deu franges metàl·liques en forma de C acoblades. Cada franja estava formada per segments articulats i retràctils, i cada segment tenia una filera de coixinets sensors circulars a la part inferior. Això feia que el conjunt de sensors fos ajustable, perquè pogués encaixar en caps de totes mides i formes. De la base del casc en sortia un llarg cable de fibra òptica amb un endoll de consola OASIS estàndard a l'extrem.

Ja feia estona que el cor em batejava desbocat, però en aquell moment estava a punt d'aturar-se'm. Allò havia de ser una mena de perifèric de l'OASIS, diferent de tots els que havia vist fins llavors i anys llum més avançat.

L'ou va emetre un breu xiulet electrònic i el vaig tornar a mirar. Un flaix vermell em va enlluernar quan un minúscul escàner retinal va verificar la meva identitat per segona vegada. Tot seguit, un petit monitor de vídeo encastat a la tapa oberta de l'ou es va engegar sol i hi va aparèixer el logo de GSS durant uns quants segons, abans de ser substituït per la cara arrugada d'en James Donovan Halliday. Si s'havia de jutjar per l'edat i per les faccions marcides, havia fet aquesta gravació de vídeo poc abans de morir-se. Però malgrat la malaltia, no havia utilitzat el seu avatar de l'OASIS per gravar aquest missatge, tal com havia fet amb la Invitació de l'Anorak. Per algun motiu, aquesta vegada havia decidit aparèixer en persona, sota la llum brutal i implacable de la realitat.

«L'aparell que tens a les mans és una Interfície Neural de l'OASIS, o ONI, per les sigles en anglès». Ho va pronunciar com una paraula, no com un acrònim. «És la primera interfície cervell-ordinador no invasiva completament funcional del món. Permet a l'usuari de l'OASIS veure, escoltar, oler, degustar i sentir l'entorn virtual del seu avatar, mitjançant uns senyals que es transmeten directament a la seva escorça cere-

bral. El conjunt de sensors del casc també comprova i interpreta l'activitat cerebral de l'usuari, cosa que li permet controlar el seu avatar de l'OASIS de la mateixa manera que ho fa amb el seu cos físic: simplement pensant-ho».

—Hòstia, no pot ser —vaig mussitar molt baixet.

«Això és tot just el principi», va continuar en Halliday. «Un casc ONI també es pot utilitzar per enregistrar les experiències de l'usuari en el món real. Tota la informació sensorial rebuda pel seu cervell es digitalitza i s'emmagatzema com un arxiu .oni (punt o-ena-i) en una unitat de dades externa connectada al casc. Quan aquest arxiu es carrega a l'OASIS, la persona que l'ha gravat pot reproduir i reviure tota l'experiència completa, o també pot fer-ho un altre usuari ONI amb qui es decideixi compartir l'arxiu».

En Halliday va esbossar un lleu somriure.

«És a dir, l'ONI et permet reviure moments de la vida d'altres persones, veure el món a través dels seus ulls, escoltar a través de les seves orelles, olorar amb el seu nas, degustar amb la seva llengua i sentir mitjançant la seva pell». En Halliday va fer un assentiment a la càmera. «L'ONI és l'eina de comunicació més poderosa que els humans han inventat mai. I crec que probablement també és l'última que ens caldrà inventar». Es va donar un copet de dit al front. «Ara ja ens podem connectar directament aquí dins».

Vaig sentir les paraules, però no les podia processar. Ho deia de debò allò en Halliday? O delirava quan havia fet aquesta gravació, perdent el control de la realitat quan entrava a les fases finals de la malaltia? La tecnologia que acabava de descriure era material de ciència-ficció. D'acord, milions de persones amb discapacitats físiques feien servir interfícies cervell-ordinador cada dia, per veure, sentir o per moure membres paralitzats. Però aquests miracles de la ciència només es podien aconseguir fent un orifici al crani del pacient per col·locar-li implants i elèctrodes directament al cervell.

El concepte d'un casc amb interfície cervell-ordinador que et permetia gravar, reproduir, i/o simular tota l'experiència sensorial d'un ésser humà apareixia en moltes de les novel·les, sèries i pel·lícules de ciència-ficció preferides d'en Halliday. Hi havia la SimStim, la tecnologia fictícia d'estimulació simulada que havia ideat William Gibson a la novel·la *Neuromàntic*. I a les pel·lícules *Projecte Brainstorm* i *Dies estranys*, s'hi presentava una forma similar de tecnologia de gravació d'experiències.

Si l'ONI podia fer tot el que afirmava en Halliday, hauria aconseguit l'impossible una vegada més. Amb molta força de voluntat i capacitat intel·lectual, hauria convertit de nou la ciència-ficció en fets científics, però sense tenir gaire en compte les conseqüències d'això a llarg termini.

També tenia curiositat per saber el nom que en Halliday devia haver escollit per al seu invent. Havia vist prou *anime* per saber que *oni* era la paraula japonesa que designava un dimoni gegant i banyut de les profunditats de l'infern.

«El software i la documentació de l'ONI ja s'han enviat per email al teu compte privat de l'OASIS», va continuar en Halliday. «A més d'uns esquemes complets del casc i els arxius d'impressora 3D necessaris per poder-ne fabricar més».

En Halliday va fer una pausa i es va quedar mirant fixament la càmera abans de continuar.

«Quan hagis provat l'ONI tu mateix, crec que t'adonaràs —tal com em va passar a mi— que aquest invent té la capacitat d'alterar dràsticament la naturalesa de l'existència humana. Estic convençut que podria ajudar la humanitat. Però també podria empitjorar les coses. Crec que tot depèn del moment escollit, suposo. És per això que et confio a tu, el meu hereu, el seu destí. Tu ets qui ha de decidir quan —o si— el món està preparat per a aquesta tecnologia».

El seu cos fràgil es va estremir amb un atac de tos. Després va respirar fondo i va parlar per última vegada.

«Pren-te tot el temps que calgui per decidir-te», va dir. «I no permetis que ningú et doni pressa. Un cop la caixa de Pandora s'hagi obert, ja no es podrà tornar a tancar. Per tant... pren una decisió sàvia».

Va fer un lleu gest a la càmera per acomiadar-se. Tot seguit, la gravació es va acabar i va aparèixer un missatge que deia ARXIU DE VÍDEO ELIMINAT a la pantalla just abans que s'apagués tota sola.

Em vaig quedar allà assegut molta estona. Era possible que tot plegat fos alguna mena de broma pòstuma? Perquè l'alternativa no tenia ni cap ni peus. A veure, si l'ONI realment podia fer tot el que ell havia explicat, *seria* l'eina de comunicació més poderosa que s'hagués inventat mai. Per què l'havia mantingut en secret? Per què no l'havia patentat i l'havia ofert al món?

Vaig tornar a mirar el casc que tenia a les mans. Havia estat tancat en aquella caixa forta durant els últims vuit anys, esperant pacientment que jo el trobés. I ara que l'havia trobat, la veritat és que només em quedava una cosa per fer.

Vaig tornar a guardar el casc a dins de l'ou, el vaig agafar i me'l vaig endur de la sala dels arxius, decidit a dirigir-me a l'ascensor amb absoluta calma i dignitat. Però aquell autocontrol se'm va esfumar en qüestió de segons, i em vaig posar a córrer tan ràpid com les cames m'ho permetien.

Els treballadors que em vaig trobar mentre pujava esperitat escales amunt, van quedar sorpresos de veure el seu director amb els ulls desorbitats corrent pels sagrats passadissos de Gregarious Simulation Systems amb un ou gegant de plata sota el braç.

Quan vaig arribar al despatx, vaig tancar la porta amb clau, vaig abaixar les persianes i vaig seure davant de l'ordinador per llegir la documentació sobre l'ONI que en Halliday m'havia enviat.

Vaig estar content que no hi hagués la Samantha. No volia donar-li l'oportunitat de dissuadir-me de provar l'ONI. Tenia por que volgués intentar-ho, perquè estic convençut

que se n'hauria sortit. (Últimament havia descobert que quan estàs bojament enamorat d'una persona, et pot convèncer de gairebé qualsevol cosa.)

Era impossible que pogués deixar passar aquella oportunitat històrica. Hauria sigut com deixar passar l'oportunitat de ser la primera persona de posar els peus a la Lluna. A més, no em preocupava que l'ONI fos perillós. Si el casc ONI era potencialment perjudicial, en Halliday m'ho hauria advertit. Al capdavant, acabava de guanyar el concurs per convertir-me en el seu únic hereu. Per tant, no m'hauria pas desitjat cap mal.

Això és el que no parava de repetir-me mentre connectava el casc ONI a la consola de l'OASIS i me'l posava cautelosament al cap. Les franges telescòpiques es van retractar automàticament, pressionant el conjunt de coixinets sensors i transmissors amb fermesa contra el perfil del meu crani. Tot seguit, les juntes metàl·liques es van tensar i tot el dispositiu en forma d'aranya es va acoblar al meu crani perquè els coixinets no es moguessin de lloc mentre l'estri interactuava amb el meu cervell. Segons la documentació de l'ONI, el fet de treure's el casc per la força mentre estava en funcionament podia causar danys greus al cervell de l'usuari i/o deixar-lo en coma permanent. Per això, les franges reforçades amb titani s'asseguraven que això no passés. Vaig trobar que aquest petit detall era reconfortant, més que inquietant. Al capdavant, viatjar en automòbil també era un risc, si no duies el cinturó de seguretat...

La documentació de l'ONI destacava que una baixada de potència sobtada al casc també podia causar danys potencials al cervell de l'usuari, motiu pel qual tenia una bateria interna de reforç que podia subministrar energia al dispositiu durant el temps suficient per completar una seqüència de tancament de sessió d'emergència i per despertar de manera segura l'usuari de l'estat de son artificialment induït en el qual se sumia mentre utilitzava el casc.

Per tant, no m'havia d'amoïnar per res. Res en absolut.

Només es tractava d'una aranya metàl·lica gegant acoblada al meu crani, a punt per interactuar amb el cervell.

Em vaig estirar al sofà de vellut blau que hi havia en un racó del despatx i em vaig assegurar que tenia el cos en una posició prou còmoda per dormir, tal com deia a les instruccions. Vaig respirar fondo i vaig engegar el dispositiu.

Vaig notar una lleu sensació de formigueig al crani. Pel que havia llegit a la documentació de l'ONI, sabia que el casc m'estava escanejant el cervell per fer un mapa de la seva geografia única. Aquest escaneig es guardaria al meu compte per poder-lo fer servir per verificar la meua identitat en el futur, en comptes de l'escàner retinal. Una veu femenina de sintetitzador em va demanar que pronunciés la meua contrasenya. La vaig dir a poc a poc, mirant de pronunciar molt bé: *tothom vol governar el món*.

Un cop verificada, una petita pantalla de realitat augmentada es va desplegar de la part frontal del casc i es va situar davant de l'ull esquerre, com un monocle. Hi van aparèixer unes quantes ratlles de text, que suraven en l'aire superposades al centre del meu camp de visió:

Atenció! Per motius de seguretat, el casc d'Interfície Neural de l'ODASIS només es pot utilitzar durant un màxim de dotze hores consecutives. Un cop arribi a aquest límit, es tancarà automàticament la seva sessió, i no podrà tornar a fer servir el casc ONI fins que hagin transcorregut dotze hores d'inactivitat. Durant aquest lapse obligatori, és lliure d'accedir a l'ODASIS amb el hardware d'immersió convencional. Alterar o deshabilitar les proteccions de seguretat integrades al casc ONI per tal d'excedir el límit d'ús diari, pot causar síndrome de sobrecàrrega sinàptica i danys permanents en el teixit neural. Gregarious Simulation Systems no es fa responsable de cap dany causat per l'ús inadequat de la Interfície Neural de l'ODASIS.

Ja havia vist aquesta advertència de seguretat a la documentació del casc, però em va sorprendre que en Halliday l'hagués inclòs a l'inici de la sessió. Semblava que hagués fet

tots els preparatius necessaris per llançar l'ONI al públic feia més de vuit anys. Tanmateix, no ho havia fet. En comptes d'això, s'havia endut el secret de l'existència de l'ONI a la tomba. I ara jo havia heretat aquell secret.

Vaig llegir l'advertència unes quantes vegades mentre em revestia de valor. La part del dany cerebral permanent era inquietant, però no em sentia pas com si em fessin servir de conillet d'Índies. Segons la documentació de l'ONI, GSS ja havia dut a terme deu anys enrere una sèrie de proves de seguretat amb humans amb el casc ONI, i totes havien demostrat que el casc era completament segur, sempre que l'usuari complís el límit d'ús de dotze hores diàries. I les funcions de seguretat integrades al firmware del casc garantien que això es complia. Per tant, em vaig recordar a mi mateix una vegada més, no m'havia d'amoïnar per res...

Vaig allargar la mà i vaig prémer el botó d'acceptar que hi havia sota l'advertència. El sistema va acabar d'iniciar la sessió i va aparèixer un altre text al centre del meu camp de visió:

Verificació d'identitat completada.

Benvingut a l'ORASIS, Parzival!

Inici de sessió: 11:07:08 DST - 25.01.2046

Quan la data i l'hora van desaparèixer, va sortir un breu missatge, just de tres paraules, l'última cosa que veuria abans d'abandonar el món real per endinsar-me en el virtual.

Però no eren unes paraules que estigués acostumat a veure. Tal com li passaria a qualsevol altre usuari futur de l'ONI, em vaig trobar amb un nou missatge que en Halliday havia creat per donar la benvinguda als visitants que adoptessin la seva nova tecnologia: