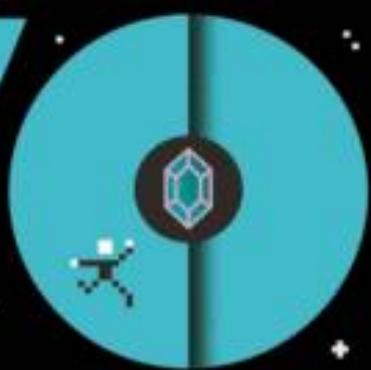


READY  
PLAYER  
TWO  
ERNEST  
CLINE



Días después de ganar la competición de James Halliday, el fundador de OASIS, Wade Watts hace un descubrimiento que lo cambia todo.

Oculto en las cajas fuertes de Halliday y a la espera de que lo encuentre su heredero, se halla un avance tecnológico que volverá a cambiar el mundo y hará que OASIS se convierta en un lugar mil veces más asombroso (y adictivo) de lo que Wade jamás habría creído posible.

Dicho avance da pie a un nuevo acertijo y a una nueva misión, un último Huevo de Pascua de Halliday que da a entender que existe un misterioso premio.

Wade también se encontrará con un nuevo rival muy peligroso, increíblemente poderoso y capaz de matar a millones de personas para conseguir lo que quiere.

La vida de Wade y el futuro de OASIS vuelven a estar en juego, pero en esta ocasión también pende de un hilo el destino de la humanidad.

Con una nostalgia y una originalidad que solo podrían salir de la mente de Ernest Cline, *Ready Player Two* nos embarca en otra aventura imaginativa, divertida y llena de acción por su querido universo virtual y vuelve a impresionarnos con su apasionante representación del futuro.

*Para Maureen O'Keefe Cline  
y su tocaya  
Maureen O'Keefe Aptowicz*

# Cinemática

Después de ganar la competición de Halliday, estuve desconectado nueve días seguidos, un nuevo récord personal.

Cuando al fin volví a conectarme a mi cuenta de OASIS, me encontraba en el nuevo despacho, que hacía esquina en el piso superior del rascacielos de Gregarious Simulation Systems en el centro de Columbus (Ohio), y me preparaba para empezar el curro como uno de los nuevos propietarios de la empresa. Los otros tres aún seguían repartidos por todo el globo: Shoto había vuelto en avión a Japón para dirigir la filial de GSS en Hokkaido. Hache disfrutaba de unas largas vacaciones en Senegal, un país que ella había soñado visitar durante toda su vida porque sus ancestros eran de allí. Y Samantha había volado de vuelta a Vancouver para hacer las maletas y despedirse de su abuela, Evelyn. Tardaría unos cuatro días más en llegar a Columbus, lo que a mí me parecía una eternidad. Necesitaba distraerme hasta su regreso, por lo que decidí volver a conectarme a OASIS y probar más de esas habilidades de superusuario que tenía ahora mi avatar.

Subí a mi nuevo equipo de inmersión de última generación, un Habashaw OIR-9400, me puse el visor y los guantes hápticos y arranqué la secuencia de inicio de sesión. Mi avatar reapareció en el último lugar en el que me había desconectado, el planeta Chthonia, de pie por fuera de las puertas del Castillo de Anorak. Tal y como había previsto, había miles de avatares reunidos en el lugar, esperando pacientemente a que yo apareciese. Según los titulares de los

canales de noticias, algunos llevaban acampados por allí toda la semana, desde el momento en el que los había resucitado después de la batalla épica contra los sixers.

Mi primera acción oficial como uno de los nuevos propietarios de GSS, unas pocas horas después de que terminase el enfrentamiento, fue autorizar a nuestros administradores para que restaurasen todo los objetos, créditos y niveles que esos heroicos usuarios habían perdido, así como sus avatares. En mi opinión, era lo mínimo que podíamos hacer para devolverles el favor por su ayuda. Y Samantha, Hache y Shoto habían estado de acuerdo. Era la primera decisión que habíamos tomado como nuevos copropietarios de la empresa.

Los avatares que había repartidos por el lugar empezaron a correr hacia mí tan pronto como me vieron, cerrándome el paso en todas direcciones a la vez. Para evitar que me aplastasen, me teletransporté dentro del castillo, en el estudio de Anorak, una estancia ubicada en la torre más alta y a la que solo yo podía acceder, gracias a la túnica de Anorak que ahora llevaba puesta. El atuendo negro obsidiana dotaba a mi avatar de poderes similares a los de un dios, los mismos que poseía el avatar de Halliday en el pasado.

Eché un vistazo por el estudio desordenado. Era el mismo lugar en el que, hacía más de una semana, Anorak me había declarado ganador de la competición de Halliday y cambiado mi vida para siempre.

Posé la mirada en el cuadro de un dragón negro que había colgado de la pared. Debajo de él había un pedestal de vidrio ornamentado, y encima de este un cáliz con joyas incrustadas. Dentro del cáliz, se encontraba el objeto que había pasado buscando tantos años: el Huevo de Pascua de Halliday.

Me acerqué para admirarlo, y justo en ese momento me di cuenta de algo extraño: una inscripción en la superficie

prístina del huevo, una que sin duda no había estado allí la última vez que lo había visto, nueve días antes.

Yo era el único avatar que podía entrar en esa estancia, por lo que era imposible que nadie le hubiese hecho nada al huevo. Solo existía una manera de que esa inscripción hubiese llegado ahí: el propio Halliday debía haberla programado para aparecer en la superficie. Podría haber aparecido justo después de que Anorak me diese su túnica. Quizá yo estaba demasiado distraído como para haberme dado cuenta.

Me incliné para leer la inscripción:

«GSS – Decimotercer piso – Caja fuerte N.º 42–8675309».

Noté en los oídos cómo empezaba a acelerárseme el pulso, me desconecté de inmediato de OASIS y me bajé a duras penas del equipo de inmersión. Después salí a toda prisa de mi nuevo despacho, corrí por el pasillo y entré en el primer ascensor en abrirse. La media docena de empleados de GSS que había en el interior evitaron el contacto visual directo conmigo. Me imaginé qué era lo que pensaban:

«Este es el nuevo jefe. Igual de raro que el anterior».

Los saludé con un educado gesto de cabeza y pulsé el botón «13». Según el mapa interactivo del edificio que tenía en el teléfono, el decimotercer piso era el lugar en el que se encontraban los archivos de GSS. Halliday los había almacenado en ese piso, cómo no. En uno de sus programas de televisión favoritos, *Max Headroom*, el laboratorio del departamento de investigación y desarrollo de Network 23 se encontraba en el decimotercer piso. Y *Nivel 13* también era el título de una antigua película de ciencia ficción que se lanzó en 1999, a rebufo de *Matrix* y *eXistenZ*.

Cuando salí del ascensor, los guardias armados de la oficina de seguridad me indicaron que me acercase. Uno de ellos me escaneó las retinas para verificar mi identidad, una mera formalidad, y luego me guio pasada la oficina a

través de una serie de puertas blindadas hasta un laberinto de pasillos iluminados. Terminamos por llegar a una estancia enorme cuyas paredes estaban alineadas con una gran cantidad de puertas numeradas que parecían dar a unas grandes cajas fuertes, cada una de ellas con un número grabado por fuera.

Le di las gracias al guardia y le comenté que podía marcharse mientras yo le echaba un ojo a las puertas. Allí estaba, la número cuarenta y dos. Otro de los chistes de Halliday, sin duda. Según una de sus novelas favoritas, *Guía del autoestopista galáctico*, el número cuarenta y dos era la «respuesta definitiva a la vida, el universo y todo lo demás».

Me quedé allí quieto durante unos pocos segundos en los que tuve que acordarme de respirar. Después tecleé la combinación de siete dígitos de la inscripción del huevo en el panel que había junto a la puerta de la caja fuerte: 8-6-7-5-3-0-9, una combinación que ningún gunter que se preciasse hubiese olvidado jamás. *Jenny, I've got your number. I need to make you mine...*<sup>[1]</sup>

La cerradura se abrió con un ruido sordo y la puerta empezó a moverse para dejar a la vista el interior cúbico de la caja fuerte, donde se encontraba un huevo plateado enorme. Tenía un aspecto idéntico al huevo virtual del estudio de Anorak, a diferencia de que este no tenía inscripción alguna en la superficie.

Me sequé las sudorosas palmas de las manos en los muslos (no quería que se me cayese al suelo), cogí el huevo y lo dejé en una mesa de acero que había en el centro de la estancia. La parte inferior del huevo estaba equilibrada, por lo que solo se tambaleó un poco antes de quedarse inerte en vertical, como uno de esos tentetiesos llamados Weeble. («Los Weeble se bambolean, pero nunca se caen»). Cuando me incliné para observar el huevo con más detenimiento, vi un pequeño y ovalado escáner de huella dactilar cerca de la parte superior de la superficie curvada. Apreté

el pulgar contra él y el huevo se partió por la mitad y se abrió.

En el interior y sobre un terciopelo azul adaptado a su forma, había una especie de auriculares.

Los levanté y los giré en mis manos. El dispositivo tenía una espina central segmentada que parecía extenderse desde la frente del portador y recorrer la cabeza por detrás hasta la nuca, con una hilera de diez bandas de metal con forma de C unidas a él.

Todas esas bandas estaban compuestas por segmentos retráctiles y articulados, y cada uno de esos segmentos tenía una fila de sensores circulares por la cara interior. Dichos elementos lo convertían en una batería de sensores del todo ajustable que podían adecuarse a una cabeza de cualquier forma y tamaño. Un alargado cable de fibra óptica se extendía desde la base de los auriculares hasta terminar en un enchufe estándar de consola OASIS en el extremo.

El corazón no había dejado de latirme desbocado, pero en ese momento sentí como si se detuviese. Tenía que ser alguna especie de periférico de OASIS, uno que no había visto antes y que parecía estar a años luz en cuanto a tecnología.

El huevo emitió un breve pitido electrónico y volví a mirarlo. Me cegó una luz roja cuando un pequeño escáner de retina verificó mi identidad por segunda vez. En ese momento, se abrió la cubierta de un pequeño monitor de vídeo integrado en el huevo, se encendió y apareció el logo de GSS durante unos segundos, antes de ser reemplazado por el rostro macilento de James Donovan Halliday. A juzgar por su edad y por sus rasgos demacrados, parecía haberlo grabado poco antes de su muerte. Pero a pesar de su condición, no había usado su avatar de OASIS para hacerlo, como sí había sido el caso de la *Invitación de Anorak*. Por

alguna razón, había decidido grabar su aspecto real, vapuleado por la brutal e implacable realidad.

—El dispositivo que sostienes entre manos es una Interfaz Neuronal de OASIS, u ONI, de OASIS Neural Interface. —Lo pronunció «o, ene, i»—. Es el primer ordenador de interfaz cerebral del todo funcional y no invasivo. Permite a los usuarios de OASIS ver, oír, oler, saborear y sentir el entorno virtual en el que se encuentra su avatar gracias a unas señales transmitidas de forma directa a su corteza cerebral. La batería de sensores de los auriculares también monitorea e interpreta la actividad cerebral del portador, lo que permite que este controle su avatar de OASIS como si fuese su cuerpo físico, con el pensamiento.

—No puede ser —me oí susurrar.

—Eso es solo el principio —dijo Halliday como si me hubiese oído—. Los auriculares ONI también pueden usarse para grabar las experiencias del portador en el mundo real. Todos los datos sensoriales recibidos por el cerebro se digitalizan y almacenan en un archivo .oni («punto o, ene, i») en cualquier dispositivo de datos externo conectado a los auriculares. Cuando ese archivo se sube a OASIS, la experiencia al completo puede reproducirse y volver a ser experimentada por la persona que lo grabó o por cualquier otro usuario del ONI con el que haya decidido compartir el archivo.

Halliday le dedicó una ligera sonrisa.

—En otras palabras, el ONI te permite revivir situaciones de las vidas de otras personas, ver el mundo a través de sus ojos, oírlo a través de sus oídos, olerlo a través de su nariz, saborearlo a través de su lengua y sentirlo a través de su piel. —Halliday asintió a la cámara con gesto prosaico—. El ONI es la herramienta de comunicación más potente que los humanos hayan inventado jamás. También creo que probablemente sea la última que necesitemos inventar. —Se tocó el centro de la frente—. Ahora podemos conectarnos directamente al coco de los demás.

Oí las palabras, pero fui incapaz de procesarlas. ¿Halliday hablaba en serio? Quizá ya estaba delirando cuando grabó el vídeo, tal vez había ido perdiendo el contacto con la realidad a medida que la enfermedad entraba en la última etapa. La tecnología que acababa de describir seguía siendo pasto de la ciencia ficción. Sí, era cierto que millones de personas con discapacidad física usaban interfaces neuronales todos los días para ver, oír o mover extremidades paralizadas. Pero esos milagros médicos solo podían conseguirse abriendo un agujero en el cráneo del paciente y metiéndole implantes y electrodos en el cerebro.

La idea de unos auriculares con interfaz neuronal que te permitiesen grabar, reproducir o simular la experiencia sensorial completa de un ser humano había aparecido en varias de las novelas, series de televisión y películas favoritas de Halliday. Por ejemplo, los simestim, la tecnología de estimulación simulada que William Gibson había imaginado en *Neuromante*. Y también había una tecnología de grabación de experiencias similar en *Proyecto Brainstorm* y *Días extraños*, dos de las películas favoritas de Halliday...

Si el ONI era capaz de hacer todo lo que afirmaba Halliday, eso significaba que había vuelto a conseguir lo imposible. Había vuelto a convertir la ciencia ficción en ciencia real solo con su fuerza de voluntad y su inteligencia, y sin tener mucho en cuenta las consecuencias que algo así podía llegar a tener a largo plazo.

También me cuestioné el nombre que Halliday le había puesto al invento. Había visto anime suficiente como para saber que *oni* también era la palabra japonesa para designar a un demonio gigante y cornudo de las profundidades del infierno.

—El programa del ONI y la documentación ya se te han enviado por correo electrónico a tu cuenta privada de OASIS—continuó Halliday—. Además de unos planos completos de los auriculares y los archivos de impresión 3D necesarios para reproducirlos.

Halliday hizo una pausa y se quedó mirando a la cámara un momento antes de continuar.

—Cuando hayas probado el ONI, creo que te darás cuenta, al igual que me pasó a mí, de que es un invento que tiene la capacidad de alterar de forma drástica la naturaleza de la existencia humana. Creo que podría llegar a ayudar a la humanidad, pero también empeorar mucho las cosas. Todo dependerá del momento, supongo. Es por eso por lo que dejo su destino en tus manos, heredero. Serás tú quien decida cuándo entregárselo al mundo o si la humanidad está lista en algún momento para una tecnología así.

El cuerpo frágil de Halliday tuvo un acceso de tos. Después respiró a duras penas y habló por última vez:

—Tómame todo el tiempo que necesites para decidirlo —dijo—. Y no dejes que nadie te meta prisa. Una vez se haya abierto la caja de Pandora, no habrá forma de volver a cerrarla. Pero... elige sabiamente.

Se despidió de la cámara con un breve gesto de la mano. La grabación terminó y aparecieron en el monitor las palabras MENSAJE DE VÍDEO BORRADO antes de que se apagase solo.

Me quedé allí inerte durante un buen rato. ¿Podría ser alguna especie de inocentada póstuma? Porque la alternativa no parecía tener sentido alguno. Si era cierto que el ONI podía hacer todo lo que acababa de decir Halliday, entonces sería de verdad la herramienta de comunicación más potente jamás inventada. ¿Por qué mantenerla en secreto? ¿Por qué no patentarla y liberarla en todo el mundo?

Bajé la vista hacia los auriculares que tenía entre las manos. Llevaban guardados en esa caja fuerte desde hacía ocho años, esperando pacientemente a que yo los encontrase. Y ahora que lo había hecho, solo podía hacer una cosa.

Volví a meterlos en el huevo, me di la vuelta y lo saqué de la estancia. Mi idea era volver al ascensor con paso tranquilo y circunspecto. Pero mi autocontrol se evaporó en se-

gundos y empecé a correr tan rápido como me permitían las piernas.

Los empleados que me encontré por el camino mientras subía a toda prisa por las escaleras se enfrentaron a la inolvidable imagen de su jefe corriendo por los pasillos sagrados de Gregarious Simulation Systems con los ojos inyectados en sangre y agarrando un huevo gigante y plateado entre los brazos.

Cuando llegué a mi despacho, cerré la puerta, bajé las persianas y me senté en mi ordenador de sobremesa listo para leer la documentación del ONI que Halliday me había enviado por correo electrónico.

Me alegré de que Samantha no estuviese allí conmigo. No quería que me convenciese de no probar el ONI. Me temía que era lo que habría hecho y, de hacerlo, sabía que iba a conseguir disuadirme. (Había descubierto hacía poco tiempo que, cuando estás coladito por alguien, esa persona puede llegar a convencerte de casi cualquier cosa).

Tenía que aprovechar aquella oportunidad histórica. No hacerlo hubiese sido igual que perder la oportunidad de ser la primera persona que había caminado sobre la Luna. Además, sabía que el simple hecho de usar el ONI no era algo peligroso de por sí. De haberlo sido, Halliday me lo hubiese advertido. Al fin y al cabo, acababa de ganar la competición para convertirme en su único heredero, y estaba seguro de que no quería que sufriese ningún daño.

Eso era lo que no dejaba de repetirme mientras enchufaba los auriculares ONI en mi consola OASIS y me los colocaba con mucho cuidado en la cabeza. Las bandas telescópicas se retrajeron automáticamente para apretar con firmeza la batería de sensores y transmisores contra el contorno singular de mi cráneo. Después, las juntas de metal se apretaron, y el dispositivo con forma de araña se cerró por completo alrededor de mi cabeza para que las almohadillas no se moviesen ni se separasen mientras el aparato

estaba conectado a mi cerebro. Según la documentación del ONI, quitar el aparato a la fuerza mientras estaba en funcionamiento podía provocar graves secuelas en el cerebro del portador o dejarlo en un coma permanente. Las bandas reforzadas con titanio servían para asegurarse de que no iba a ocurrir algo así. Ese pequeño detalle me resultó tranquilizador en lugar de inquietante. Conducir un coche también era arriesgado si no llevabas puesto el cinturón de seguridad...

La documentación del ONI también dejaba claro que un apagón repentino podía llegar a causar daños en el cerebro del portador, razón por la que tenía una batería de emergencia integrada que alimentaba el dispositivo el tiempo necesario para completar una desconexión y despertar al usuario del estado de sueño inducido en el que se quedaba cuando usaba los auriculares.

Es por eso por lo que no tenía nada de lo que preocuparme. Nada de nada. Solo tenía aferrada a la cabeza una araña de metal que estaba a punto de conectarse a mi cerebro.

Me tumbé en el sillón de terciopelo azul que había en un rincón de mi despacho y me aseguré de que mi cuerpo se encontraba en una posición cómoda, como si fuese a dormir, tal y como decía en las instrucciones. Luego respiré hondo y lo encendí todo.

Sentí un ligero cosquilleo en el cuero cabelludo. Gracias a que había leído la documentación del ONI, sabía que los auriculares llevaban a cabo un escaneo de mi cerebro para mapear su geografía única. El resultado quedaría grabado en mi cuenta para verificar mi identidad en el futuro, en lugar del escáner de retina. Una voz femenina sintetizada me indicó que dijese mi frase contraseña. La recité despacio y articulé las palabras con *cuidado*:

—*Everybody wants to rule the world.*<sup>[2]</sup>

Después de verificarla, surgió de los auriculares una pequeña pantalla de realidad aumentada que se colocó frente

a mí hasta quedar fijada en la visión de mi ojo izquierdo, como si fuese un monóculo. Aparecieron varios párrafos de texto que flotaron delante de mi cara, superpuestos en el centro de mi visión.

¡Atención! Por razones de seguridad, los auriculares de la Interfaz Neural de OASIS solo se pueden usar durante un máximo de doce horas consecutivas. Cuando se haya alcanzado el límite, se te desconectará de la cuenta de manera automática y no podrás usar el ONI hasta que transcurran doce horas de inactividad. Durante ese tiempo de descanso obligatorio, podrás seguir conectándote a OASIS usando el *hardware* de inmersión convencional. Manipular o desactivar la seguridad integrada del ONI para exceder el límite diario de uso puede llegar a provocar el Síndrome de Sobrecarga Sináptica y daños permanente en el tejido neuronal. Gregarious Simulation Systems no se hará responsable de los daños que pueda producir el uso inapropiado de la Interfaz Neural de OASIS.

Había visto el aviso en la documentación de los auriculares, pero me sorprendió que Halliday también lo insertase en la secuencia de inicio. Parecía como si ya hubiese hecho todos los preparativos necesarios para lanzar el ONI al mercado hacía ocho años. Pero nunca había llegado a hacerlo. En lugar de eso, se había llevado el secreto de la existencia del ONI con él a la tumba. Y ahora yo lo había heredado.

Releí la advertencia varias veces para templar mis nervios.

La parte que hablaba de daños cerebrales permanentes era inquietante, pero sabía que se me estaba usando como co-

nejillo de Indias. Según la documentación, GSS llevó a cabo una serie de pruebas de seguridad de los auriculares ONI con humanos hacía una década, y todas demostraron que usarlos era del todo seguro si el usuario se ceñía al límite diario de uso de doce horas. Y las medidas de seguridad integradas en el *firmware* del aparato se aseguraban de que así era. Me recordé de nuevo a mí mismo que no tenía nada por lo que preocuparme...

Extendí la mano y toqué el botón de «Estoy de acuerdo» que había debajo del aviso de seguridad. El sistema terminó la conexión y un texto relució en el centro de mi visión.

Identidad confirmada.

¡Bienvenido a OASIS, Parzival!

Conexión completada: 11:07:18 FHO-25/1/2046

La fecha quedó reemplazada por otro mensaje corto al desaparecer, solo tres palabras, lo último que vería antes de abandonar el mundo real y entrar en el virtual.

Pero no eran las mismas tres palabras que estaba acostumbrado a ver. Tanto yo como el resto de los usuarios del ONI que se conectaran en un futuro verían el nuevo mensaje creado por Halliday para dar la bienvenida a los visitantes que usaran su nueva tecnología.

READY PLAYER TWO