



世界科幻大师丛书
主编：姚海军

Ready Player One 玩家1号

【美】恩斯特·克莱恩 著
刘宇韬 译



四川科学技术出版社

玩家1号

【美】恩斯特·克莱恩 著
刘宇韬 译

Ready Player One by Ernest Cline
Copyright: © 1992 BY Ernest Cline
This edition arranged with Foundry Literary + Media
through Andrew Nurnberg Associates International Limited
Simplified Chinese edition copyright:
2014 SCIENCE FICTION WORLD
All rights reserved.

图书在版编目(CIP)数据

玩家1号 / [美] 克莱恩 著; 刘宇韬 译.
— 成都: 四川科学技术出版社, 2014. 8
(世界科幻大师丛书)
ISBN 978-7-5364-7933-3
I. 玩… II. ①克… ②刘… III. ①科学幻想小说—美国—现代
IV. ①I712.45
中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第149963号
图进字: 21-2012-164

世界科幻大师丛书

玩家1号

出品人	钱丹凝
丛书主编	姚海军
著者	[美] 恩斯特·克莱恩
译者	刘宇韬
责任编辑	宋 齐
特约编辑	虞北冥
封面绘画	鲨鱼丹
封面设计	刘锦枫
版面设计	刘锦枫
责任出版	欧晓春
出版发行	四川科学技术出版社
	成都市三洞桥路12号 邮政编码: 610031
成品尺寸	140mm×203mm
印 张	11.625
字 数	230千
插 页	2
印 刷	四川五洲彩印有限责任公司
版 次	2014年8月成都第一版
印 次	2014年8月成都第一次印刷
定 价	29.00元

ISBN 978-7-5364-7933-3

■ 版权所有·翻印必究 ■

■ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

0000

每个我这种年纪的人都记得，第一次听到有关这场比赛的消息时，他们正坐在哪里，在干什么。我当时正宅在秘密小屋里看动画片，突然，那则新闻公告从视频窗口里弹出，是詹姆斯·哈利迪当晚去世的讣告。

我知道哈利迪是谁，毫无疑问。每个人都知道。他是《绿洲》的游戏设计师。《绿洲》是款庞大的多人在线角色扮演游戏。这个全球性的网络虚拟世界，已逐渐成为大多数人日常生活中必不可少的部分。《绿洲》史无前例的成功，让哈利迪成了世上最有钱的人。

刚开始我不明白，媒体为什么要把这个亿万富翁的死炒得热火朝天，毕竟地球上还有很多其他事情值得关注：从未消停过的能源危机，气候灾变，全球性的饥荒、贫困、传染病，无尽的战争。简而言之，人类永无宁日。通常，新闻视频不会打断肥皂剧，除非真有大事发生。比如某些新的致命病毒爆发，或者另一座大城市消失在了蘑菇云之中，诸如此类。而哈利迪这样的名人，他们的死讯应该在晚间新闻里通过简讯播报才对，这样贫民窟里的人们就可以带着嫉妒的表情，一边摇着头，一边听新闻主持人宣布这个富翁的每个子嗣将继承多少遗产。

但问题就在这儿，詹姆斯·哈利迪没有子女。

直到去世,他已经做了六十七年的单身汉。他也没有任何亲戚。按照市井传言,他甚至没有一个朋友。在生命的最后十五年,他一直自愿处在与世隔绝的状态中。这段时间里——如果传言没错的话——他已经完全疯了。

我还记得那则新闻是在一月的某个早晨发布的,那时,从多伦多到东京,每一个人都惊掉了下巴。那个在所有人面前跳出的新闻弹窗,包含了哈利迪最后的愿望,还有他巨大家产的去向。

没错,和哈利迪去世的消息一同在全世界各大媒体上发布的,还有他生前准备的一个短视频。他还把视频的备份通过电子邮箱发送给了每一个《绿洲》用户。我清楚地记得那天早晨,那个视频紧随新闻公告传到我邮箱时发出的电子提示音。

这个视频实际上是一部精心制作的电影,名字叫《安诺拉的邀请》。哈利迪是出了名的怪人,他一生都痴迷于二十世纪八十年代——那也是他的青年时代。自然而然,《安诺拉的邀请》里满是八十年代的流行文化符号,这些内容到我们这一辈早已被遗忘殆尽,我第一眼看到它们的时候,觉得如同在读天书。

整部影片不过五分多钟,然而在接下来的几周里,它却成了有史以来人们观看得最为仔细片子,甚至连被逐帧分析了无数遍的泽普鲁德录像^①也无法与之比肩。我们整整一代人都能将哈利迪的视频镜头完整地复述出来。

《安诺拉的邀请》以喇叭的鸣奏开头,是老歌《死者派对》的前奏。

起初的几秒,画面一片漆黑,直到吉他声响起时,哈利迪才出现在了屏幕正中。屏幕中不是那个饱受时间和疾病摧残、行将就

^①亚伯拉罕·泽普鲁德用家庭摄像机无意间抓拍到了肯尼迪遇刺的镜头,该段影片后来被反复分析。

木的六十七岁老人，而是他2014年登上时代杂志封面时的形象。这个中年人高瘦而健康，头发蓬乱，带着几乎成了他符号的牛角框眼镜，衣服也是时代杂志封面照片上的那套：洗旧的牛仔褲、印着小蜜蜂^①图样的T恤。

背景是体育馆内的高中生舞会，他周围年轻人的衣着、发型、舞蹈动作都表明了这是八十年代。（详细分析指出，哈利迪身边的所有年轻人都是从约翰·休斯^②的各种青年电影里剪辑出来的群众演员。）哈利迪也在跳舞——现实生活中没人见他跳过。他咧嘴狂笑，飞快地转着圈，双手和脑袋也跟着节奏舞动，完美地重复着几个八十年代的经典舞姿。

几行简略的文字出现在屏幕左下角。那是乐队和歌名，还有唱片公司及发行年份，就像是MTV上播放的老歌一样：Oingo Boingo^③，死者派对，MCA唱片，1985。

前奏结束后，哈利迪依旧打着旋，开始照着歌词唱歌：“我盛装打扮却无处可去，只能肩扛死者向前走。别跑，别跑，是我……”

他突然停了下来，右手比划出一个“停”的手势。音乐骤停。就在这一刻，他身旁的舞者和体育馆都消失了，场景转到了殡仪馆前。

年轻的哈利迪现在靠在一口打开的棺材上。（其实这是1989年电影《希德姐妹帮》^④的一幕。哈利迪重构了殡仪馆的画面，然后将自己也插了进去。）年迈的哈利迪正躺在棺材中，他因癌症而消瘦不堪。两枚硬币覆在他的眼脸上。（高清镜头显示，那两枚硬币的铸造年份都是1984年。）

年轻的哈利迪低头注视着年迈的自己的尸体，装出一副嘲弄

①西角友宏于1978年开发的经典电子游戏《太空入侵者》，流入中国后讹传为《小蜜蜂》，多见于红白机。

②美国著名导演，代表作《小鬼当家》。

③美国新浪潮摇滚乐队，1995年解散。

④原名Heathers，由薇诺娜·瑞德和克里斯蒂安·斯莱特主演。

的样子,却有说不出的悲戚感。然后他转过头,面向周围聚集的哀悼者。(这些哀悼者也取材于《希德姐妹帮》。观众能清楚地看见薇诺娜·瑞德和克里斯蒂安·斯莱特在靠后的地方坐着。)他掌心相对,一幅卷轴浮现其中。随着右手一拂,卷轴展开,盒套落到他面前的走廊上。接着,他开始对观众朗读其中的内容:

“我,詹姆斯·多诺万·哈利迪,精神和记忆正常,能够对自己的行为负责。作为我的遗愿与遗嘱,我在此公布这个视频。为此,我宣布,自己之前的其他任何遗嘱及其相关细节均作废……”

他继续往下读着,不断提高语速,直到快得让人无法理解——那是大段大段的法律术语。而后他突然停了下来。“都是废话。”他说,“即使是这样的速度,读完整篇东西也得花我不少时间,但不幸的是,时间是我缺乏的东西。”哈利迪扔下卷轴,它消失在一片金色的尘云中,“直截了当点吧。”

殡仪馆消失了,场景再度变换。现在他站在银行地下仓库的门口,“我所有的财产,包括公司里的股份,社交模拟系统,都将交由第三方保管,直到有人达成我遗嘱里的要求。那个人将会继承我的全部财产,价值共计两千四百亿美元。”

门缓缓打开,哈利迪走了进去。地下室大得惊人,里面满是成堆的金条,它们填满了整个房间。“这就是赢家能获得的东西,”哈利迪咧嘴大笑,“他妈的,你梦都没梦到过,是吗?”

哈利迪靠在一堆金条上,镜头对准他的脸。“我知道你们都在算计,要怎么做才能拿到这些宝贝。好吧,先别冲动,孩子们,我马上告诉你们……”他故作神秘地停了下来,像个准备透露什么大秘密的孩子。

哈利迪再次合上双手,地下室随即消失,就在这个瞬间,哈利迪缩成了一个穿着灯芯绒裤子和褪色芝麻街^①T恤的小男孩。(这是

①美国1976~1981年间的布偶电视节目。

哈利迪 1980 年的模样,那时他只有八岁。)小哈利迪站在一间杂乱无章的客厅里,脚下的橙色地毯上还有烟头烧烫的痕迹,墙壁是木质的,厨房的装修也是七十年代末的味道。客厅的二十一寸真力时^①电视上,搁着一台雅达利 2600 游戏机。

“这是我的第一台游戏机,”哈利迪用童音说,“雅达利 2600,我在 1979 年圣诞节得到的礼物。”他坐到游戏机跟前,拿起手柄,“而我最喜欢的游戏,”他朝着电视点点头,屏幕中一个小小的方格正在简单的迷宫里穿行,“它叫《冒险》,和很多古老的电子游戏一样,设计编程都由单人完成。但那时候雅达利不愿让设计者在自己的作品上留下名字,所以你是没法在游戏包装和封面上找到那些信息的。”电视屏幕上,哈利迪正在用剑砍着红龙,但因为像素低的缘故,画面看起来更像是一个方块在用箭戳着什么畸形的鸭子。

“所以,设计冒险的那个人,名叫沃伦·罗宾奈特的家伙,决定将他的名字藏在代码里面。在游戏的某个迷宫中有把钥匙,看起来只是个小小的黑格点,不过你可以用它进入密室,他的名字就在那里。”哈利迪操控着自己的方块进入密室,“沃伦·罗宾奈特制作”一行字显现在屏幕中央。

“这,”哈利迪指着屏幕,语带虔诚,“就是最早的游戏彩蛋。罗宾奈特把它藏在了代码里,没向外界透露一点风声。雅达利生产并向全世界销售《冒险》,却不知道这个密室的存在。直到几个月后,才有人发现了这个秘密。那时候,全世界的孩子都对此津津乐道,我也是其中一员。找到罗宾奈特的彩蛋,是我这辈子最酷的游戏经历。”

小哈利迪扔下手柄站了起来。就在这时,客厅渐渐消失,场景再度变换。哈利迪现在处在一个黑暗的房间中,昏暗的光线在潮湿的墙上摇曳。他的容貌也幻化成了在《绿洲》里的著名角色模

①美国电视品牌。

样,安诺拉——一个穿长袍的高个巫师,他有着比真实的哈利迪更耐看的脸(大概是因为摘掉了眼镜),穿着高级黑色长袍,徽章(大写的花体字母A)绣在两边的袖子上。

“在死之前,”安诺拉用更为深沉的声音说,“我创造了自己的彩蛋,它被隐藏在我最火的游戏——《绿洲》里面。第一个找到它的人将会得到我的所有财产。”

为了加重神秘感,他又顿了一下。

“它藏得很好。我不会只是把它埋在某块石头下面。我猜,你们会觉得它被锁在了什么安全的地方,比方某个地下城的中央,”他伸手敲了敲自己的右太阳穴,“也没那么简单。但不要担心,我会留下能让每个人都开始搜索的线索。第一条是——”安诺拉画出符咒,凭空出现了三把钥匙,它们缓缓在空中打着旋儿,看起来分别是由黄铜、翡翠和水晶制成。就在钥匙继续旋转的时候,安诺拉开始吟诵一段诗,他每说一句,相应的字幕就在屏幕下方滚动:

三把密钥对应三扇密门
美德在此将会经受考验
唯有乘风破浪,克服重重困难者
方为到达彼岸,获得累累财富人

他结束吟诵,翡翠和水晶钥匙都消失了,只留下黄铜的那把还挂在安诺拉的脖子上。

法师转过身,走进黑暗的洞穴。几秒钟后,他来到一道钢铁镶边、雕着龙和盾牌的厚重双开木门前,“因为这道谜题没让别人经手测试,所以我不知道它是否会过于困难。我甚至怀疑这彩蛋永远也不会有人发现。不过就算这样,我也没机会再修改代码了。反正这事儿,走着瞧就行了。”

安诺拉推开那道门，门内的宝库里除了满满当当的闪亮金币和珠宝镶边的酒杯外，（分析指出宝藏之中藏着许多古怪的东西，其中最显眼的是几台早期家用计算机，包括苹果二代E型，科莫多64型，雅达利800XL，TRS-80彩色电脑二代），还有各种主机的手柄以及几百只早期桌面角色扮演游戏中才会用到的骰子。

他迈步走进门内，然后转身对着镜头，伸出双臂撑着巨大的木门。（这一幕的构图与1983年出版的杰夫·伊斯利绘制的《龙与地下城》^①规则书封面极其相似。）

“废话到此为止，”安诺拉宣布，“哈利迪彩蛋搜索比赛现在开始！”说完这句，他就消失在了一片光芒之中，只留下敞开的大门和门后无尽的宝藏。

画面渐隐。

在视频的最后，哈利迪给出了他个人网站的链接，网站在他去世的那个早上突然发生了变化。此前的十多年间，那个网站上唯一可见的东西就是段简短的循环动画：在一间中世纪的图书馆里，哈利迪的角色安诺拉，正弯腰驼背坐在一张陈旧破损的工作台前。他在照着布满灰尘的咒语书调试药剂，而他身后的墙上，巨大的黑龙图案清晰可见。

但如今那个动画已经没了，取而代之的是一张常常出现在老式街机上的高分榜。高分榜上有十个位置，每个上面都写着J.D.H，即詹姆斯·多诺万·哈利迪，后面则是由六个零组成的数字串。很多时候，这种榜单又叫作“积分板”。

积分板下面的图标类似书籍的皮革封面。它是《安诺拉年鉴》这本书的下载链接，该书收录了哈利迪的几百篇日志——它们都

^①知名的桌面角色扮演游戏，后来的《博德之门》《无冬之夜》《冰风谷》等诸多电脑游戏都应用了《龙与地下城》的规则。

没有标注日期。年鉴有上千页,但里面与他日常生活有关的内容寥寥无几。大部分日志都是他对各种经典游戏、科幻小说和电影、漫画以及八十年代流行文化的评论,此外还夹杂着他对各种东西的冷嘲热讽,对象从宗教组织到无糖汽水,无所不包。

这场比赛,从它被世人知晓的那一刻起,就马上成了全球性的活动。不分男女,无论老幼,无数人都和彩民似的,幻想着能找到哈利迪的彩蛋。《安诺拉年鉴》似乎只指明了一件事:熟悉哈利迪的各种嗜好对找到那颗彩蛋而言至关重要。但在这个人人都能玩、自由度极高的沙盘游戏《绿洲》中,彩蛋究竟何在?

上世纪八十年代流行文化的狂潮再度席卷全球。半个世纪后,那些电影、游戏和时尚又一次风靡世界。是的,2041年,莫西干头和酸洗牛仔裤再次挤满大街,统治乐坛的也是彼时的流行音乐。对于那些真正在八十年代度过了自己的青春、现在都已老去的人来说,看着曾经的时尚被孙子辈学习和推崇,是一种非常奇怪的感觉。

一种新的亚文化在寻找哈利迪彩蛋的人中诞生了。数以千百万计的人一有时间就会研究和寻找那颗彩蛋。一开始,这些人被称为“猎蛋者”,但很快,“猎手”的昵称就将其取而代之。

头一年,几乎所有《绿洲》用户都宣称自己是猎手中的一员。

但等到哈利迪去世的周年纪念日到来时,这场比赛的热度开始下降。一年过去了,还是没有人找到任何有用的东西。连一扇门或一把钥匙都没有。这和《绿洲》的过度庞大不无关系。毕竟它包含着上千个虚拟世界,彻底搜查其中任何一个都需要花上好几年。

无论那些“专业的”猎手怎么吹嘘他们的进展,有件事逐渐明晰起来:没人确切知道自己到底在找什么,或是该从哪里开始寻找。

一年过去了。

又一年过去了。

事情依旧毫无起色。

大众对这场比赛失去了所有的耐心。有人开始猜测,这不过是一个阔佬死前最后的玩笑罢了。其他一些人则相信:即使彩蛋真的存在,也没人能够找到它。而在这段时间里,“绿洲”还在不断升级和开发新的资料片,其他厂商的收购企图和无穷无尽的官司都未能影响到它。

哈利迪的彩蛋逐渐被人视为都市传说,而数量日益下滑的猎手也成了人们嗤之以鼻的对象。每逢哈利迪的祭日,媒体必定会对猎手们的进展大加嘲讽。与此同时,每一年都有更多的猎手宣布放弃,他们断定哈利迪把彩蛋深埋在了无人能及的地方。

一年过去了。

又一年过去了。

终于,在2045年2月11日晚上,一个玩家角色的名字出现在积分板的最顶端,全世界都为之瞩目。在五年漫长的等待后,那把黄铜钥匙终于被一个住在俄城郊外活动板房里的十八岁男孩找到了。

那个男孩就是我。

很多书籍、动漫、电影和剧集都试图讲述接下来的故事,但无一例外它们的内容都是臆想多过真实。所以我想直接把这故事写下来,让它永世流传。

等级 1

生命如此苦恼，
唯有游戏，
才让人有活下去的勇气。

——《安诺拉年鉴》第91章，第1段

0001

隔壁楼里传来一阵枪声,接着是模糊的哭喊和尖叫,然后一切重归寂静。

枪战在这里并不少见,但我还是被惊醒了。因为知道自己大概难以再度入眠,所以我决定玩会儿经典的街机游戏来打发日出前的这几个时辰。《小蜜蜂》《防卫者》《小行星》,这些游戏早在我出生前就已是博物馆里的古董了。不过在我们这种猎手眼里,它们不是什么低分辨率的老掉牙玩意儿,而是圣物、神殿的基柱,我敬畏它们,发自真心。

我蜷缩在活动板房小杂物间角落的一个睡袋中,挤在墙和烘干机之间的缝隙里。姨妈不欢迎我跑到对面的大厅里去,因为那是属于她的。其实我也更愿意待在杂物间里,这儿很暖和,多少算是属于个人的空间,而且信号也不算太差。还有,这房间里有洗衣液和柔顺剂的香味,而在活动房的其他地方都散发着猫尿和垃圾的臭味。

大部分时间我都蹲在自己窝里,不过这几晚温度降到了冰点以下,所以,尽管我很讨厌姨妈,但过来住怎么着也好过被活活冻死。

住在这活动板房里的一共有十五人,姨妈自己睡三间卧室中

最小的那一间。戴普家住她旁边的次卧，米勒家则占据了大厅尽头的主卧，他们有六个人，是缴纳租金的大户。我们的屋子并不像这楼里的其他屋子那么拥挤。它比那些屋子大一倍，每个人都有足够的空间。

我拿出自己的笔记本。它又大又重，差不多有十年历史。在公路旁的废弃商店后面的垃圾桶里找到它后，我还原并重装了它那几乎是来自石器时代的操作系统，换言之，它被我救活了。以现在的眼光来看，这台老爷机慢得连蜗牛都不如，不过对我来说却也还凑合。这台笔记本成了我的随身图书馆、游戏机、家庭影院，它里面塞满了老书、电影、剧集、歌曲和几乎所有的二十世纪电子游戏。

我打开模拟器，然后选择了《2084》，它是我最喜欢的游戏之一，简单而疯狂。整个游戏系统考验的就是本能和反应。是啊，玩老游戏总能让我清醒头脑，放松自己。每次在生活中碰到那些麻烦又难缠的事，我就会在键盘上敲下“玩家1号”的选项，然后把那些恼人的事抛到脑后，全身心投入到屏幕上的战斗中。在这些像素低下的二维世界里，生活很简单：世间仅剩一人一机，用左手操控方向，用右手瞄准射击，只要尽力求生就行。

在一波波的冲杀之中，几个小时悄然流逝。敌人的造型各种各样、或大或小，从简单的球体到扭曲的大脑，无所不包。为了保护最后一个人类家庭，我投入到了这场无尽的战斗中。不过最后，手指痉挛还是打乱了我的操作节奏。当然，这么一来，我在几分钟里就被轰掉了剩余的生命，然后四个最讨厌的字出现在了屏幕上：游戏结束。

我关掉模拟器，开始在电影库里翻翻找找。在过去的五年里，我下载了每一部《安诺拉年鉴》里提到的电影、电视节目和卡通。当然，我不可能全部看完。除非耗上几十年的时间，否则没人能看