

## RECENZJA KSIĄŻKI „PLAYER ONE”

Wspaniała książka Ernesta Clinta „Player One”, przedstawia historię pewnego nastolatka Wadea Wattsa, który razem z ciotką i wujem żyje na tzw. „stosach” w roku 2045. Tamtejszy świat jest w trakcie ogromnego kryzysu gospodarczego, więc wszyscy ludzie znajdują ucieczkę od realnego świata w wirtualnej rzeczywistości, a dokładniej w grze OASIS.

Wade Watts, który w grze nazywa się Parzival (od rycerza Parsifala z legendy o królu Arturze), poznaje w tym wirtualnym świecie kolegę o pseudonimie Ache. Uważam, że jest to niebezpieczny sposób poznawania przyjaciół, ponieważ nigdy nie wiemy, kto kryje się „po drugiej stronie”. Cały proces polowania jest bardzo interesujący dla osób, które lubią łamigłówki. Także osoby, którym bardziej podoba się akcja mogą się zaciekawić. Wade po pewnym czasie zakochuje się w dziewczynie, która także próbuje zdobyć nagrodę, lecz ta go odrzuca. Myślę, że okazywanie miłości w realnym świecie jest bardziej efektywne niż w wirtualnym, ponieważ druga osoba wie z kim ma przyjemność rozmawiać. Parzival zaczyna się bardzo stresować przed ostatnią zagadką, lecz z pomocą przyjaciół daje radę mimo tego, że przeciwnicy depczą im po piętach. Fragmenty te pokazują zatem, jaką moc dają nam przyjaciele. Wspierają nas nawet w najtrudniejszych chwilach. Książka ta, zresztą jak wiele innych, zawiera happy end, który z całą pewnością ucieszy czytelnika.

Książka bardzo mi się podoba, ponieważ pokazuje, że nawet kiedy świat ogarnia katastrofa gospodarcza, ludzie mogą żyć dobrze i radośnie. Ukazuje też niebezpieczeństwo jakie niesie chęć władzy i brak anonimowości w internecie. Powieść jest bardzo interesująca i trzyma nas w napięciu. Książka bardzo wciąga, więc pomimo nieco dużej ilości stron, przeczytałem ją w niecały tydzień. Po wspaniałej przygodzie, jaką przeżyłem z bohaterami tej książki, bardzo trudno było mi się z nimi „pożegnać”, ponieważ się z nimi utożsamilem. Z wielką radością mogę zatem polecić tę książkę młodzieży, którą interesuje świat gier i informatyki oraz wartka akcja, niesamowita przygoda i trudne do rozwiązania łamigłówki.

**Szymon Matuszkiewicz, klasa 8C**