

0000

Iedereen van mijn leeftijd weet nog waar hij was en wat hij deed toen hij voor het eerst van de wedstrijd hoorde. Ik zat in mijn schuilplaats tekenfilms te kijken toen de uitzending van mijn videokanaal werd onderbroken door het nieuws dat James Halliday die nacht was overleden.

Natuurlijk wist ik wie Halliday was. Dat wist iedereen. Hij was de gameontwikkelaar die OASIS had gemaakt, de reusachtige multiplayergame die langzaam maar zeker was uitgegroeid tot de wereldwijde virtuele werkelijkheid waar het grootste deel van de mensheid dagelijks gebruik van maakte. Het ongekeerde succes van OASIS had van Halliday een van de rijkste mensen ter wereld gemaakt.

Eerst begreep ik niet waarom er in de media zo'n ophef werd gemaakt over de dood van de miljardair, want de bewoners van planeet aarde hadden wel andere dingen aan hun hoofd. De voortdurende energiecrisis. Catastrofale klimaatverandering. Hongersnood, armoede en ziekte op grote schaal. Een half dozijn oorlogen. Zoals Dr. Venkman het in *Ghostbusters* zei: '*Dogs and cats living together... mass hysteria!*' Normaal gesproken werden interactieve sitcoms en soapseries alleen onderbroken als er iets écht heel belangrijks was gebeurd, zoals de uitbraak van een nieuw dodelijk virus, of als er weer een wereldstad in een paddenstoelwolk was verdwenen. Dat soort grote dingen. Hoe beroemd Halliday ook was, zijn dood had niet meer dan een kort item in het avondjournaal verdiend. De gewone stervelingen hadden dan jaloers hun hoofd kunnen schudden wanneer de nieuwslezers de obsceen hoge bedragen bekendmaakten die de erfgenamen van die rijke kerel zouden worden toebedeeld.

Maar dat was het hem nou net: James Halliday had geen erfgenamen.

Hij stierf als zeventenzestigjarige vrijgezel, zonder familieleden die nog in leven waren, en volgens de meeste berichten had hij geen enkele vriend. Hij had er vrijwillig voor gekozen de laatste vijftien jaar van zijn leven in afzondering door te brengen, en als je de geruchten moest geloven, was hij in die periode echt gek geworden.

Het nieuws dat op die ochtend in januari daarom écht verbijsterend was, het nieuws waardoor iedereen van Toronto tot Tokio zich in zijn cornflakes

verslikte, betrof de inhoud van Hallidays laatste testament en wat er met zijn enorme vermogen ging gebeuren.

Halliday had een korte videoboodschap voorbereid en bepaald dat die op zijn sterfdag openbaar moest worden gemaakt. Hij had ook geregeld dat diezelfde ochtend een kopie van de video naar elke OASIS-gebruiker werd gestuurd. Ik zal nooit de vertrouwde *ping* vergeten toen die in mijn inbox verscheen, slechts een paar seconden nadat ik dat eerste nieuwsbericht had gezien.

Eigenlijk was de videoboodschap een zorgvuldig gemaakte korte film, met als titel *Anorak's Invitation*. Halliday had zijn leven lang een obsessie gehad voor de jaren tachtig van de twintigste eeuw, het decennium van zijn tienerjaren, en *Anorak's Invitation* zat tjokvol verwijzingen naar de popcultuur van de jaren tachtig die me de eerste keer dat ik de film zag bijna allemaal waren ontgaan.

De hele video duurde iets meer dan vijf minuten, en in de dagen en weken die volgden zou het de meest bestudeerde film uit de geschiedenis worden. Geen enkele andere opname werd frame voor frame zó nauwgezet geanalyseerd, zelfs de Zapruderfilm niet. Al mijn generatiegenoten zouden elke seconde van Hallidays boodschap uit hun hoofd gaan kennen.

Anorak's Invitation begint met trompetmuziek, het intro van een oud nummer dat 'Dead Man's Party' heet.

Een paar seconden lang speelt de muziek terwijl het scherm donker blijft, totdat de trompetten worden vergezeld door een gitaar. Op dat moment verschijnt Halliday in beeld. Hij is echter geen man van zevenenzestig die is gesloopt door de tijd en door ziekte. Hij ziet er net zo uit als toen hij in 2014 op het omslag van *Time* stond: een lange, slanke, gezonde man van begin veertig, met warrig haar en zijn karakteristieke bril met hoornen montuur. Hij draagt ook dezelfde kleding als op de foto van het *Time*-omslag: een gebleekte spijkerbroek en een vintage Space Invaders T-shirt.

Halliday is op een middelbareschoolfeest dat in een grote gymzaal wordt gehouden. Hij wordt omringd door tieners wier kleding, haarstijl en dansbewegingen er allemaal op wijzen dat het eind jaren tachtig is.* Halliday danst ook, iets wat niemand hem tijdens zijn echte leven ooit heeft zien doen. Met

* Een zorgvuldige analyse van deze scène toont aan dat alle tieners achter Halliday in feite figuranten zijn uit verschillende tienerfilms van John Hughes die zorgvuldig in de video zijn gemonteerd.

een maniakale grijns draait hij snel rond, zwaaiend met zijn hoofd en armen op het ritme van de muziek, terwijl hij foutloos karakteristieke dansbewegingen uit de jaren tachtig afwerkt. Maar Halliday heeft geen danspartner. Hij danst helemaal alleen.

Even verschijnen er een paar regels tekst in de linkerbenedenhoek van het scherm: de naam van de band, de songtitel, de platenmaatschappij en het verschijningsjaar, alsof het een oude videoclip is die wordt uitgezonden door MTV: Oingo Boingo, 'Dead Man's Party', MCA Records, 1985.

Als de tekst begint, beweegt Halliday zijn lippen en zingt geluidloos mee: *'All dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me...'*

Opeens stopt hij met dansen en maakt hij met zijn rechterhand een afskapend gebaar. De muziek stopt, en op hetzelfde moment verdwijnen de dansende mensen en de gymzaal achter hem en verandert zijn omgeving.

Halliday staat nu in een rouwkamer, naast een open kist.^{*} In de kist ligt een tweede, veel oudere Halliday, wiens lichaam is uitgemergeld en verwoest door kanker. Op beide ogen ligt een glimmende quarter, een munt van vijfentwintig dollarcent.^{**} De jongere Halliday kijkt met gespeeld verdriet neer op het lijk van zijn oudere ik en wendt zich vervolgens tot de verzamelde rouwenden.^{***} Wanneer hij met zijn vingers knipt, verschijnt er in zijn hand een boekrol, die hij met een zwierig gebaar opent. De boekrol ontrolt zich tot op de grond en verder door het gangpad voor hem. Halliday richt zich tot de kijkers en begint te lezen.

'Hierbij verklaar ik, James Donovan Halliday, bij mijn volle verstand en gezond van lijf en leden, dat dit document mijn laatste, definitieve testament is. Hiermee maak ik alle eerdere testamenten en codicillen ongedaan.' Hij leest verder, steeds sneller, en raffelt nog meer juridisch jargon af, totdat hij zo snel spreekt dat de woorden onverstaanbaar zijn. Dan stopt hij opeens. 'Laat maar,'

* Zijn omgeving komt oorspronkelijk uit een scène uit de film *Heathers* uit 1989. Halliday lijkt de rouwkamer-set digitaal te hebben herschapen en zichzelf erin te hebben gemonteerd.

** Nauwkeurig hoge resolutie-onderzoek wijst uit dat beide quarters in 1984 zijn geslagen.

*** De rouwenden zijn in werkelijkheid allemaal acteurs en figuranten uit dezelfde begrafenis-scène uit *Heathers*. Winona Ryder en Christian Slater zijn duidelijk zichtbaar tussen het publiek. Ze zitten vrij achteraan.

zegt hij. ‘Zelfs met deze snelheid zou ik er een maand over doen om alles te lezen. Zoveel tijd heb ik helaas niet.’ Hij laat de boekrol zakken, die verdwijnt in een regen van goudkleurige stof. ‘Ik zal jullie alleen de belangrijkste dingen vertellen.’

De rouwkamer verdwijnt en opnieuw verandert het tafereel. Nu staat Halliday voor de reusachtige deur van een bankkluis. ‘Mijn hele vermogen, inclusief een meerderheidsaandeel in mijn bedrijf Gregarious Simulation Systems, wordt op een derdenrekening gestort tot is voldaan aan één voorwaarde, die ik in mijn testament heb beschreven. De eerste persoon die deze voorwaarde vervult, zal mijn gehele vermogen erven, waarvan de huidige waarde wordt geschat op tweehonderdveertig miljard dollar.’

De kluisdeur zwaait open en Halliday loopt naar binnen. De kluis is reusachtig groot en bevat een gigantische stapel goudstaven, met ongeveer de omvang van een groot huis. ‘Dit is mijn poen die nu voor het grijpen ligt,’ zegt Halliday met een brede grijns. ‘Ach wat. Je kunt het toch niet meenemen.’

Halliday leunt tegen de stapel goudstaven en de camera zoomt in op zijn gezicht. ‘Nu vragen jullie je natuurlijk af wat jullie moeten doen om al deze centen in handen te krijgen. Nou, niet zo snel, jongens, daar kom ik nog op..’ Hij laat een dramatische stilte vallen en zijn gezichtsuitdrukking verandert in die van een kind dat op het punt staat een heel groot geheim te verklappen.

Opnieuw knipt Halliday met zijn vingers en de kluis verdwijnt. Op hetzelfde moment wordt Halliday kleiner en verandert hij in een jongetje met een bruine ribfluwelen broek en een verschoten *The Muppet Show* T-shirt.* De jonge Halliday staat in een rommelige huiskamer met feloranje vloerbedekking, houten wandpanelen en een kitscherige inrichting uit de jaren zeventig. Naast hem staat een 21 inch Zenith televisie waar een Atari 2600 spelcomputer op aangesloten is.

‘Dit was mijn allereerste spelcomputer,’ zegt Halliday, nu met een kinderstem. ‘Een Atari 2600. Ik heb hem in 1979 als kerstcadeau gekregen.’ Hij gaat achter de Atari zitten, pakt een joystick en begint te spelen. ‘Dit was mijn favoriete spel,’ zegt hij, knikkend naar het televisiescherm, waarop een klein vierkantje zich door een eenvoudig doolhof beweegt. ‘Het heet Adventure. Zoals veel van de eerste videogames was Adventure door slechts één persoon ontworpen en geprogrammeerd. In die tijd weigerde Atari zijn programmeurs echter erkenning te geven voor hun werk, dus verscheen de naam van de be-

* Halliday ziet er nu exact zo uit als op een schoolfoto uit 1980, toen hij acht was.

denker van een spel nooit op de verpakking.’ Op het televisiescherm zien we Halliday met een zwaard een rode draak afmaken, al lijkt het door de ruwe, lageresolutie-graphics meer alsof een vierkant met een pijl een misvormde eind doorboort.

‘Daarom besloot de gast die Adventure ontwierp, ene Warren Robinett, zijn naam in het spel zelf te verbergen. Hij verstopte een sleutel in een van de doolhoven. Als je die sleutel vond, een grijs stipje ter grootte van een pixel, kon je die gebruiken om een geheime kamer binnen te gaan waar Robinett zijn naam had verborgen.’ Op de televisie stuurt Halliday zijn vierkante strijder de geheime kamer van het spel in, waar in het midden van het scherm de woorden `CREATED BY WARREN ROBINETT` verschijnen.

‘Dit,’ zegt Halliday, terwijl hij eerbiedig naar het scherm wijst, ‘was de allereerste easter egg in een videogame. Robinett verborg het in zijn broncode zonder het aan iemand te vertellen, en Atari produceerde Adventure en stuurde het de hele wereld over zonder van het bestaan van de geheime kamer af te weten. Ze kwamen er pas een paar maanden later achter dat de easter egg bestond, toen het over de hele wereld door kinderen werd ontdekt. Ik was een van die kinderen, en de ontdekking van Robinetts easter egg was een van de gaafste game-ervaringen die ik ooit heb gehad.’

De jonge Halliday laat zijn joystick los en staat op. Terwijl hij dat doet, verwaagt de kamer en verandert de omgeving opnieuw. Nu staat Halliday in een halfdonker hol, waar het licht van onzichtbare toortsen flikkerend tegen de vochtige muren weerkaatst. Op hetzelfde moment neemt ook Halliday weer een andere gedaante aan: hij verandert in Anorak, zijn beroemde OASIS-avataar – een lange tovenaars in een mantel met een iets knappere versie van het gezicht van de volwassen Halliday (minus de bril). Anorak draagt zijn karakteristieke zwarte gewaad, met het avatar-embleem (een grote gekalligrafeerde A) op beide mouwen.

‘Voor mijn dood,’ zegt Anorak, die een veel diepere stem heeft, ‘heb ik mijn eigen easter egg ontworpen, een echt ei, en dat heb ik verstopt in mijn populairste videogame: OASIS. Degene die het als eerste vindt, zal mijn hele vermogen erven.’

Weer laat hij een dramatische stilte vallen.

‘Het ei is goed verstopt. Ik heb het niet zomaar ergens onder een steen gelegd. Je zou denk ik kunnen zeggen dat het ligt weggeborgen in een kluis die is verstopt in een geheime kamer midden in een doolhof dat zich hier ergens’ – hij beweegt zijn hand omhoog en tikt tegen zijn slaap – ‘bevindt.’

Maar maak je geen zorgen. Ik heb een paar aanwijzingen achtergelaten om iedereen op weg te helpen. En dit is de eerste.' Anorak maakt een weids gebaar met zijn rechterhand en er verschijnen drie sleutels, die langzaam voor hem in de lucht ronddraaien. Ze lijken te zijn gemaakt van koper, jade en helder kristal. Terwijl de sleutels blijven ronddraaien declameert Anorak een gedicht, en elke regel die hij uitspreekt verschijnt kort in vlammeende ondertitels onder aan het scherm:

*Drie verborgen sleutels die drie geheime poorten openmaken
Waarin de dolende beproefd wordt op zijn moed en andere zaken
Eerst wie behendig uit die benarde situatie raakt
Kan zeggen dat hij het zoekt van de overwinning smaakt*

Als hij klaar is, verdwijnen de sleutels van jade en kristal. Alleen de koperen sleutel blijft over en hangt nu aan een ketting om Anoraks nek.

De camera volgt Anorak wanneer die zich omdraait en dieper het donkere hol in loopt. Een paar seconden later komt hij bij twee reusachtige houten deuren in de stenen muur. De deuren zijn versterkt met staal en er zijn schilden en draken in gegraveerd. 'Ik heb dit specifieke spel niet zelf kunnen spelen en testen, dus ik ben bang dat ik mijn easter egg misschien iets te goed heb verstopt. Misschien heb ik het te moeilijk gemaakt om het te vinden, ik weet het niet. Als dat zo is, valt daar nu niets meer aan te doen. We zullen het maar gewoon moeten afwachten.'

Anorak gooit de dubbele deuren open, zodat er een immense schatkamer zichtbaar wordt vol stapels blinkende gouden munten en met edelstenen bezette bekers.* Dan gaat hij de deuren door en draait hij zich om naar de kijker. Hij strekt zijn armen om de reusachtige deuren open te houden.**

* Als je goed kijkt, zie je dat er tientallen curieuze voorwerpen tussen de bergen met schatten verborgen liggen. Een paar springen eruit: oude thuiscomputers (een Apple IIe, een Commodore 64, een Atari 800XL en een TRS-80 Color Computer 2), tientallen spelcomputers voor vele verschillende systemen, en honderden veelvlakkige dobbelstenen, zoals die in oude role-playing games worden gebruikt.

** Een still van deze scène lijkt vrijwel identiek te zijn aan een schilderij van Jeff Easley dat is afgebeeld op de cover van de *Dungeon's Master Guide*, een handleiding bij Dungeons & Dragons uit 1983.

‘Genoeg gepraat. Laat de jacht op Hallidays easter egg beginnen!’ Hij verdwijnt in een lichtflits en laat de kijker door de open deuren naar de blinkende bergen met kostbaarheden staren.

Dan gaat het scherm op zwart.

Aan het einde van de videoboodschap verscheen er een link naar Hallidays persoonlijke website, die op de ochtend van zijn dood ingrijpend was veranderd. Het enige wat daar meer dan tien jaar lang op te zien was geweest, was een eindeloos herhaalde korte animatiefilm waarin Hallidays avatar, Anorak, in een middeleeuwse bibliotheek over een versleten werktafel zat gebogen. Hij mengde drankjes en zat in stoffige boeken met toverspreuken te turen. Achter hem hing een groot schilderij van een zwarte draak.

Maar nu was die animatiefilm verdwenen en was er een scorelijst voor in de plaats gekomen zoals je die altijd zag bij oude arcadekasten. De lijst bestond uit tien genummerde plaatsen, en op al die plaatsen stonden de initialen JDH – James Donovan Halliday –, gevolgd door een score van zes nullen. Deze high-score-lijst ging al snel bekendstaan als ‘het Scorebord’.

Vlak onder het Scorebord stond een pictogram dat eruitzag als een klein in leer gebonden boek en dat een link vormde naar *Anorak’s Almanac*, die je gratis kon downloaden en een verzameling van honderden ongedateerde dagboekantekeningen van Halliday bevatte. De *Almanac* telde meer dan duizend bladzijden, maar bevatte weinig details over Hallidays privéleven of zijn dagelijkse bezigheden. De meeste aantekeningen waren gedachtespinsels over allerlei verschillende klassieke videogames, sciencefiction- en fantasyromans, films, strips, en de popcultuur van de jaren tachtig. Dit alles werd afgewisseld met humoristische tirades waarin van alles aan de kaak werd gesteld, van georganiseerde religie tot licht frisdrank.

De Jacht, zoals de wedstrijd al snel bekend stond, ging overal ter wereld deel uitmaken van de cultuur. Zoals je kunt dromen over het winnen van de loterij, zo mochten zowel volwassenen als kinderen er graag over fantaseren dat ze Hallidays easter egg vonden. Het was een spel dat iedereen kon spelen, en in eerste instantie leek er geen goede of verkeerde strategie voor te zijn. Het enige wat *Anorak’s Almanac* leek aan te geven, was dat het van cruciaal belang was om bekend te zijn met Hallidays vele verschillende obsessies. Dit leidde tot een wereldwijde fascinatie voor de popcultuur van de jaren tachtig. Vijftig jaar na het einde van het decennium waren de films, muziek, games en mode uit die periode weer helemaal in. In 2041 zag je overal hanenkammen en ge-

bleekte jeans, en de hitlijsten werden gedomineerd door covers van hits uit de jaren tachtig. Mensen die in de jaren tachtig zelf tiener waren geweest, zagen opeens de rages en mode uit hun jeugd omarmd door hun kleinkinderen.

Er was een nieuwe subcultuur ontstaan doordat miljoenen mensen nu elk beschikbaar moment besteedden aan de zoektocht naar Hallidays ei. Aanvankelijk werden deze mensen 'eierjagers' genoemd, wat al snel werd afgekort tot 'jagers'.

In het eerste jaar van de Jacht was het heel erg in om jager te zijn, en bijna elke OASIS-gebruiker beweerde er een te zijn.

Een jaar na het overlijden van Halliday begon het enthousiasme voor de wedstrijd weg te ebben. Er waren twaalf maanden verstreken en er was nog niets gevonden. Geen enkele sleutel of poort. Voor een deel werd het probleem veroorzaakt door de krankzinnige omvang van OASIS. De sleutels konden in duizenden gesimuleerde werelden verborgen zijn, en een jager zou er jaren over kunnen doen om ook maar één van die werelden uit te kammen.

Ondanks alle 'beroepsjagers' die er op hun blog prat op gingen dat ze elke dag dichterbij een doorbraak kwamen, drong de waarheid zich langzaam maar zeker op: niemand had enig idee waar hij naar op zoek was of waar hij met zoeken moest beginnen.

Er verstreek nog een jaar.

En nog een.

Nog altijd niets.

Het grote publiek raakte volledig uitgekeken op de wedstrijd. Mensen begonnen te geloven dat het allemaal een bizarre grap van een rijke mafketel was. Anderen dachten dat als het ei echt bestond, niemand het ooit zou vinden. Intussen bleef OASIS zich verder ontwikkelen en werd de game steeds populairder. OASIS werd beschermd tegen overnamepogingen en juridische moeilijkheden door de waterdichte bepalingen van Hallidays testament en het leger fanatieke juristen dat hij opdracht had gegeven zijn bezit te beheren.

Geleidelijk aan werd de easter egg van Halliday iets van een broodje aap, en de steeds kleiner wordende groep jagers werd steeds vaker belachelijk gemaakt. Elk jaar werd er op Hallidays sterfdag in de pers lacherig melding gemaakt van het feit dat ze geen stap verder waren gekomen. En elk jaar hielden meer jagers het voor gezien omdat ze tot de conclusie waren gekomen dat Halliday er inderdaad voor had gezorgd dat het ei niet te vinden was.

Er verstreek nog een jaar.

En nog een.

Toen, op de avond van 11 februari 2045, verscheen de naam van een avatar bovenaan het Scorebord, zichtbaar voor iedereen. Na vijf lange jaren was eindelijk de Koperen Sleutel gevonden, door een achttienjarig joch dat in een trailerpark in een buitenwijk van Oklahoma City woonde.

Dat joch was ik.

In tientallen boeken, strips, films en miniseries is geprobeerd het verhaal te vertellen van alles wat er daarna gebeurde, maar ze zitten er allemaal naast. Daarom wil ik voor eens en altijd duidelijk maken hoe het is gegaan.

Level 1

Meestal is het ronduit klote om een mens te zijn.
Videogames zijn het enige wat het leven draaglijk maakt.

- *Anorak's Almanac*, hoofdstuk 91, vers 1-2

0001

Ik schrok wakker doordat er een eindje verderop werd geschoten. De schoten werden gevolgd door gedempt geschreeuw en gegil, en na een paar minuten werd het weer stil.

Schietpartijen waren in de *stacks* niet ongebruikelijk, maar ik schrok er altijd van. Ik wist dat ik waarschijnlijk niet meer in slaap zou kunnen vallen, dus besloot ik de resterende tijd tot zonsopgang te doden door een paar arcade-games bij te schaven. Galaga, Defender, Asteroids. Deze games waren achterhaalde digitale dinosaurussen die al lang voor mijn geboorte museumstukken waren geworden. Maar ik was een jager, dus zag ik ze niet als curieuze antiquiteiten. Voor mij waren het heilige artefacten. Zuilen van het pantheon. Als ik de klassiekers speelde, deed ik dat met de grootste eerbied.

Ik lag opgerold in een oude slaapzak in de hoek van het kleine washok van de stacaravan, in de ruimte tussen de muur en de droger. In de kamer van mijn tante aan de andere kant van de gang mocht ik niet komen, maar daar zat ik helemaal niet mee. Ik pitte toch liever in het washok. Het was er warm, ik had er een beetje privacy, en de draadloze ontvangst was er niet al te beroerd. Daar kwam nog bij dat het er naar vloeibaar wasmiddel en wasverzachter rook, terwijl het in de rest van de caravan stonk naar kattenpis en schrijnende armoede.

Meestal sliep ik in mijn schuilplaats, maar de laatste paar nachten was de temperatuur tot bijna -20 graden Celsius gedaald, en hoe vreselijk ik het ook vond om bij mijn tante te zijn, het was nog altijd beter dan doodvriezen.

Er woonden alles bij elkaar vijftien mensen in de stacaravan van mijn tante. Zij sliep in de kleinste van de drie slaapkamers. De Depperts woonden in de slaapkamer naast de hare, en de Millers bewoonden de grote slaapkamer aan het einde van de gang. Zij waren met z'n zessen en betaalden het grootste deel van de huur. Onze caravan zat niet zo vol als sommige andere in de *stacks*. Het was een dubbele stacaravan. Genoeg plek voor iedereen.

Ik pakte mijn laptop en zette hem aan. Het was een log, zwaar geval van bijna tien jaar oud. Ik had hem in een afvalcontainer gevonden, achter het verlaten winkelcentrum aan de overkant van de weg. Ik had hem weer aan de praat gekregen door het geheugen te vervangen en het besturingssysteem uit het

jaar nul opnieuw te installeren. De processor was volgens de huidige normen trager dan stroop, maar ik kon er alles mee doen wat ik wilde. De laptop fungeerde als mijn mobiele onderzoeksbibliotheek, opslagplaats van videogames en *home theater system*. De harddrive stond vol met oude boeken, films, televisieseries en zo ongeveer elke videogame die in de twintigste eeuw was gemaakt.

Ik startte mijn emulator en selecteerde Robotron: 2084, een van mijn favoriete games. Ik was altijd al verzot geweest op de razende snelheid en brute eenvoud. Bij Robotron draaide alles om instinct en reflexen. Als ik oude games speelde, ging ik altijd weer helder denken en werd ik rustig. Als ik depressief was of gefrustreerd over mijn lot, hoefde ik maar op de startknop te tikken en dan verdwenen mijn zorgen als sneeuw voor de zon terwijl ik helemaal opging in de meedogenloze afslachting die zich in lage resolutie op het scherm voor me voltrok. Daar, in het tweedimensionale universum van het spel, was het leven heel eenvoudig: *het is nu jij tegen de machine. Stuur met je linkerhand, schiet met je rechterhand en probeer zo lang mogelijk in leven te blijven.*

Een paar uur lang schoot ik me een weg door de ene na de andere golf hersenen, sferoiden, quarks en hulken, in mijn eindeloze strijd *to Save the Last Human Family!* Maar uiteindelijk kreeg ik kramp in mijn vingers en raakte ik uit mijn ritme. Wanneer dat op dit level gebeurde, was het snel afgelopen. Binnen een paar minuten verloor ik al mijn extra levens en verschenen mijn twee minst favoriete woorden op het scherm: `GAME OVER`.

Ik sloot de emulator en begon door mijn videobestanden te bladeren. De afgelopen vijf jaar had ik elke film, televisieserie en tekenfilm gedownload die in *Anorak's Almanac* genoemd werd. Ik had ze natuurlijk nog niet allemaal gezien. Daar zou ik waarschijnlijk tientallen jaren over doen.

Ik selecteerde een aflevering van *Family Ties*, een sitcom uit de jaren tachtig over een doorsneegezin uit Ohio. Ik had de serie gedownload omdat Halliday er een groot fan van was geweest en ik niet uitsloot dat er in een van de afleveringen een aanwijzing over de Jacht verborgen was. Ik was meteen verslaafd geraakt aan de serie, en nu had ik alle honderdtachtig afleveringen meerdere malen gezien. Ik leek er nooit genoeg van te krijgen.

Terwijl ik daar zo in mijn eentje in het donker zat en met mijn laptop op schoot naar de serie keek, stelde ik me zoals altijd voor dat ik in dat warme, verlichte huis woonde en dat die lachende, aardige mensen mijn gezin waren. Dat er in de wereld niets zó mis was dat het uiteindelijk niet kon worden op-

gelost aan het einde van een aflevering van een halfuur (of misschien van een dubbele aflevering als het écht iets heel ernstigs was).

Mijn eigen gezinsleven had nooit ook maar in de verste verte geleken op het gezinsleven zoals dat werd afgeschilderd in *Family Ties*, en dat was waarschijnlijk de reden waarom ik zo dol was op de serie. Ik was enig kind van twee tienerouders, vluchtelingen die elkaar hadden leren kennen in de stacks waar ik was opgegroeid. Van mijn vader kan ik me niets herinneren. Toen ik nog maar een paar maanden oud was, werd hij doodgeschoten toen hij tijdens een stroomstoring een supermarkt plunderde. Het enige wat ik echt van hem wist, was dat hij verzot was op strips. Ik had verscheidene USB-sticks gevonden in een doos met oude spullen van hem, waar complete series van *The Amazing Spider-Man*, *The X-Men* en *Green Lantern* op stonden. Mijn moeder vertelde me een keer dat mijn vader me een allitererende naam had gegeven, Wade Watts, omdat hij die vond klinken als de geheime identiteit van een superheld. Zoiets als Peter Parker of Clark Kent. Daardoor had ik het idee dat hij een coole gast was geweest, ondanks de manier waarop hij aan zijn einde was gekomen.

Mijn moeder, Loretta, had me in haar eentje opgevoed. We woonden in een kleine camper in een ander gedeelte van de stacks. Ze had twee fulltime banen bij OASIS, een als telemarketeer en de andere als escortdame in een online bordeel. Ik moest van haar 's avonds oordopjes indoen zodat ik het niet kon horen als ze in de kamer naast de mijne smerige dingen zei tegen klanten uit andere tijdzones. Maar de oordopjes werkten niet zo goed, dus keek ik maar naar oude films, met het geluid zo hard mogelijk aan.

Ik leerde OASIS al op jonge leeftijd kennen doordat mijn moeder de virtuele wereld als oppas gebruikte. Zodra ik oud genoeg was om een videobrill op te zetten en een paar haptische handschoenen aan te doen, hielp mijn moeder me met het aanmaken van mijn eerste OASIS-avatar. Vervolgens zette ze me in een hoekje en ging weer aan het werk, zodat ik een heel nieuwe wereld kon verkennen, totaal anders dan de wereld die ik tot dan toe had gekend.

Vanaf dat moment werd ik min of meer opgevoed door de interactieve programma's van OASIS waar elk kind gratis toegang toe had. Het grootste deel van mijn jeugd bracht ik door in een simulatie van *Sesamstraat*, waar ik liedjes zong met vriendelijke poppen en interactieve spelletjes deed waarmee ik leerde lopen, praten, optellen, aftrekken, lezen, schrijven en samen delen. Toen ik die vaardigheden eenmaal onder de knie had, duurde het niet lang voordat ik ontdekte dat OASIS ook de grootste openbare bibliotheek ter wereld was,

waar zelfs een straatarm kind als ik kon beschikken over elk boek dat ooit geschreven was, elk liedje dat ooit was opgenomen en alle films, televisieseries, videogames en kunstwerken die ooit waren gemaakt. Alle kennis, kunst en amusement die de menselijke beschaving ooit had voortgebracht lag op me te wachten. Het bleek echter niet alleen een zegen te zijn om toegang te hebben tot al die informatie, want daardoor ontdekte ik de waarheid.

Ik weet niet hoe jij het hebt ervaren, maar ik vond het vernederend om in de eenentwintigste eeuw als mens op de planeet aarde op te groeien. Existenteel gesproken.

Het ergst van kind-zijn was dat niemand me de waarheid vertelde over de situatie waarin ik me bevond. Iedereen deed juist precies het tegenovergestelde. En natuurlijk geloofde ik alles, omdat ik nog maar een kind was en niet beter wist. Ik bedoel, jezus, mijn hersenen waren nog niet eens volgroeid, dus hoe moest ik weten wanneer volwassenen uit hun nek liepen te lullen?

En dus slikte ik alle onzin over de donkere tijden die ze me voorschotelden. Ik werd iets ouder, en langzaam maar zeker begon ik tot de ontdekking te komen dat zo ongeveer iederéén over zo'n beetje álles tegen me had gelogen vanaf het moment dat ik uit de baarmoeder was gekomen.

Dat was een schrikbarende openbaring.

Het leidde er later in mijn leven toe dat ik mensen moeilijk kon vertrouwen.

Ik begon de afzichtelijke waarheid te ontdekken zodra ik begon te neuzen in de gratis bibliotheken van OASIS. De feiten lagen daar gewoon op me te wachten, verborgen in oude boeken die waren geschreven door mensen die niet bang waren om eerlijk te zijn. Kunstenaars en wetenschappers en filosofen en dichters, van wie velen al lang dood waren. Toen ik de woorden las die ze hadden nagelaten, begon ik de situatie eindelijk te begrijpen. Mijn situatie. Ónze situatie. Wat de meeste mensen 'de menselijke conditie' noemden.

Het was geen goed nieuws.

Ik zou willen dat iemand me meteen de waarheid had verteld zodra ik oud genoeg was om die te begrijpen. Ik wou dat iemand gewoon had gezegd: 'Luis-ter, Wade, het zit zo. Je bent iets wat een "mens" wordt genoemd. Dat is een heel slim soort dier. Net als alle dieren op deze planeet stammen we af van een eencellig organisme dat miljoenen jaren geleden heeft geleefd. Dat is gebeurd door een proces dat "evolutie" heet, en je zult er later meer over leren. Maar geloof me, zo zijn we hier echt met z'n allen beland. Daar is overal bewijs van, diep begraven in rotsen en stenen. Dat verhaal dat je gehoord hebt, hè, dat we

allemaal zijn geschapen door een almachtige gast die God heet en die hoog in de lucht woont? Puur gelul. Al die onzin over God is in werkelijkheid een eeuwenoud sprookje dat mensen elkaar al duizenden jaren vertellen. We hebben het allemaal verzonnen. Net als de Kerstman en de paashaas, want die bestaan ook niet. Oók gelul. Sorry, knul. Het is niet anders.

Je vraagt je zeker af wat er is gebeurd voordat jij hier kwam. Nou, een heleboel. Toen we eenmaal tot mens waren geëvolueerd, werd het behoorlijk interessant. We ontdekten hoe we voedsel moesten verbouwen en dieren konden temmen zodat we niet altijd maar hoefden te jagen. Onze stammen werden veel groter en we verspreidden ons als een niet te stoppen virus over de hele aarde. Toen, nadat we een hele hoop oorlogen met elkaar hadden uitgevochten om land, grondstoffen en verzonnen goden, organiseerden we al onze stammen uiteindelijk tot een “wereldwijde beschaving”. Maar eerlijk gezegd was die helemaal niet zo georganiseerd, en ook niet beschaafd, en we bleven een heleboel oorlogen tegen elkaar voeren. Maar we ontdekten ook hoe we wetenschap moesten bedrijven, wat ons hielp bij het ontwikkelen van technologie. Voor een stelletje haarloze apen hebben we echt een paar ongelooflijke dingen weten uit te vinden. Computers. Medicijnen. Lasers. Magnetrons. Kunstharten. Atoombommen. We hebben zelfs een paar gasten naar de maan gestuurd en weer teruggebracht. We hebben ook een wereldwijd communicatienetwerk gecreëerd waarmee we met elkaar kunnen praten, altijd en overal. Best indrukwekkend, vind je niet?

Maar daar begint ook het slechte nieuws. Voor onze wereldwijde beschaving hebben we een enorme prijs betaald. We hadden een heleboel energie nodig om die beschaving op te bouwen, en die verkregen we door fossiele brandstoffen te verbranden, gewonnen uit dode planten en dieren die diep onder de grond begraven zaten. We hebben het grootste deel van die brandstof opgestookt voordat jij kwam, en nu is er bijna niets meer over. Dat betekent dat we niet meer genoeg energie hebben om onze beschaving in stand te houden zoals eerst. Dus hebben we zuiniger aan moeten doen, en niet zo’n beetje ook. We noemen dat de “wereldwijde energiecrisis”, en die is nu al een tijdje aan de gang.

Ook blijkt dat het verbranden van al die fossiele brandstof nare bijeffecten heeft gehad, zoals een temperatuurstijging op onze planeet en het verpesten van het milieu. Daarom smelten nu de ijskappen, stijgt de zeespiegel en is het klimaat volledig van slag. Er zijn nog nooit zoveel planten en dieren uitgestorven en heel veel mensen gaan dood van de honger en worden dakloos. En we

voeren nog altijd oorlog tegen elkaar, meestal om de laatste grondstoffen die we nog hebben.

Waar het in grote lijnen op neerkomt, knul, is dat het leven een stuk zwaarder is dan vroeger, in de Goede Oude Tijd voordat jij werd geboren. Toen was het allemaal geweldig, maar nu is het allemaal nogal beangstigend. De toekomst ziet er eerlijk gezegd niet al te rooskleurig uit. Je bent op een beroerd moment in de geschiedenis geboren. En het ziet ernaar uit dat het allemaal alleen maar slechter wordt. De menselijke beschaving is in verval. Sommige mensen zeggen zelfs dat die beschaving instort.

Je vraagt je vast af wat er met je gaat gebeuren. Simpel. Met jou gebeurt precies hetzelfde als met ieder ander mens dat ooit heeft geleefd. Je gaat dood. We gaan allemaal dood. Zo is het gewoon.

Wat er gebeurt er als je doodgaat? Nou, dat weten we niet precies. Maar alles lijkt erop te wijzen dat er níets gebeurt. Je gaat gewoon dood, je hersenen stoppen met werken en dan ben je er niet meer om lastige vragen te stellen. Die verhalen die je hebt gehoord? Over een heerlijke plek die “de hemel” heet waar geen pijn en dood meer is en waar je voor eeuwig blijft leven en alleen maar gelukkig bent? Ook slap gelul. Net als al dat gedoe over God. Er bestaat geen bewijs voor een hemel, en dat bewijs is er ook nooit geweest. Hebben we óók verzonnen. *Wishful thinking*. Dus nu moet je de rest van je leven doorbrengen in de wetenschap dat je op een dag zult sterven en voor altijd zult verdwijnen.

Sorry.

Oké, bij nader inzien is eerlijkheid misschien niet de beste strategie. Waarschijnlijk is het toch niet zo'n goed idee om een pasgeboren mens te vertellen dat hij zijn leven zal slijten in een wereld vol chaos, pijn en armoede en dat hij precies op tijd gekomen is om alles te zien instorten. Ik kwam dat alles in de loop van enkele jaren geleidelijk aan te weten, en nog steeds was ik het liefst van een hoge brug gesprongen.

Gelukkig had ik toegang tot OASIS, als een soort nooduitgang naar een betere werkelijkheid. Dankzij OASIS bleef ik geestelijk gezond. OASIS was mijn speelplaats en mijn peuterschool, een magische plek waar alles mogelijk was.

Mijn gelukkigste jeugdherinneringen speelden zich allemaal af in OASIS. Als mijn moeder niet hoefde te werken, logden we tegelijkertijd in om te gamen of samen avonturen in interactieve verhalenboeken te beleven. Ze moest me 's avonds altijd dwingen uit te loggen, omdat ik nooit terug wilde naar de echte wereld. Omdat de echte wereld klote was.