



Alle på min alder kan huske præcis hvor de var og hvad de lavede, da de hørte om konkurrencen første gang. Jeg sad i mit tilflugtssted og så tegnefilm, da en nyhedsoverskrift dukkede op og afbrød udsendelsen for at annoncere at James Halliday var død i nattens løb.

Jeg havde hørt om Halliday, selvfølgelig havde jeg det. Det havde *alle*. Han var den computerspilsdesigner der var hovedkraften bag tilblivelsen af OASIS, et kæmpe online multiplayer-spil som gradvist havde udviklet sig til et globalt netværk. OASIS var baseret på virtuel virkelighed, og de fleste mennesker brugte det dagligt, både privat og i deres arbejde. Da man aldrig havde set noget som OASIS før, blev det til en kæmpe succes hvilket havde gjort Halliday til en af de rigeste i verden.

I starten forstod jeg ikke hvorfor medierne gjorde så stort et nummer ud af en milliardærs død. Der var trods alt mange andre og vigtigere problemer for jordens be-

folkning: den fortsatte energikrise, katastrofale klimaændringer, udbredt hungersnød, stor fattigdom, sygdom og en hel del krige. Nyhedsoverskrifterne afbrød næsten aldrig dine interaktive sitcoms eller sæbeoperaer, medmindre der var sket noget virkelig usædvanligt eller vigtigt. Som et udbrud af en dræbervirus eller at en storby var blevet pulveriseret i en paddehattesky. Sådant nogle vigtige emner som det. Selvom Halliday var berømt, så ville et lille indslag i aftenytelserne have været nok til lige at informere folk og gøre dem misundelige, når man nævnte den enorme sum penge der skulle uddeles til Hallidays arvinger.

Men det var det, der var problemet. James Halliday havde ingen arvinger.

Han var død som 67-årig og var ungkarl uden nulevende slægtninge og – ifølge de fleste kilder – uden en eneste ven. Han havde tilbragt de sidste 15 år af sit liv i selvvalgt isolation hvor han, ifølge rygterne, var blevet fuldstændig sindssyg.

Men den *rigtige* nyhed denne januar morgen, den nyhed som fik folk fra Toronto til Tokyo til at kløjes i deres cornflakes, omhandlede det der stod i Hallidays testamente og især omkring den enorme formue.

Halliday havde forberedt en kort videobesked sammen med instruktioner om at den først skulle frigives til medierne efter hans død. Han havde også sørget for at alle brugerne af OASIS fik en kopi af videoen sendt til deres

OASIS-mail samme morgen. Jeg kan stadig huske den genkendelige elektroniske lyd da den ankom i min indbakke, kun få sekunder efter jeg havde set det i nyhederne.

Videobeskedene var faktisk en nøje konstrueret kortfilm med titlen *Anoraks Invitation*. Excentrikeren Halliday havde næret en livslang interesse for 1980'erne, det årti hvor han selv havde været teenager, og *Anoraks Invitation* var proppet med diverse popkulturelle referencer fra den periode, hvoraf næsten alle gik min næse forbi, første gang jeg så den.

Videobeskedene der varede lidt over fem minutter, blev i de efterfølgende dage og uger det mest analyserede stykke film nogensinde. Den overgik sågar Abraham Zapruders optagelser af mordet på Kennedy i 1963, hvad angår tid brugt på at analysere den billede-for-billede. Hele min generation skulle komme til at kende hvert eneste sekund af Hallidays videobesked udenad.

*Anoraks Invitation* begynder til lyden af trompeter som spiller indledningen til en gammel sørgelig sang.

I de første sekunder mens trompeterne spiller, er der sort skærm, lige indtil en guitar begynder at spille, så toner Halliday frem. Men han ligner ikke en 67-årig gammel mand hærget af alderdom og sygdom. Han ser fuldstændig ud som han gjorde, da han var på forsiden af bladet *Time* tilbage i 2014. En høj, slank og rask mand

i starten af fyrrerne med usoigneret hår og de velkendte hornbriller. Han har endda det samme tøj på som han også havde på forsidebilledet af *Time*: slidte cowboybukser og en klassisk T-shirt med *Space Invaders*.

Halliday befinder sig til en skolefest i en stor gymnastiksal. Han er omgivet af teenagere der ser ud, og danser, som man gjorde i slutningen af 80'erne.\* Halliday danser (noget man aldrig har set ham gøre da han var i live) og griner manisk, samtidig med at han med hurtige bevægelser svinger med armene og hovedet i takt til sangen. Han danser perfekt en masse dansetrin fra 80'erne, men han har ingen dansepartner, han danser alene.

Nogle linjer tekst popper kortvarigt frem nede i venstre hjørne, hvor der står bandnavnet, sangens titel, pladeselskab og udgivelsesår, præcis som det ville have set ud på MTV på en gammel musikvideo:

*Oingo Boingo*  
*Dead Man's Party*  
*MCA Records*  
1985

Da forsangeren begynder at synge, mimer Halliday med på teksten, alt imens han stadig danser og bevæger sig

\* Grundig gennemgang af denne scene viser at teenagerne bag Halliday rent faktisk er personer fra diverse ungdomsfilm af John Hughes. De er blevet digitalt klippet ud af deres 'egne' film og indsat i videoen.

rundt. „All dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me ...“

Han stopper pludselig og laver cut-tegnet med sin højre hånd, hvorefter musikken toner væk. Samtidig forsvinder teenagerne og gymnastiksalen og alt ændrer sig.

Halliday står nu i et kapel foran en åben kiste.<sup>†</sup> I kisten ligger Halliday, men denne er meget ældre og kroppen er afmagret og hærgnet af kræft. En skinnende mønt dækker hvert af øjenlågene.<sup>‡</sup>

Den yngre Halliday stirrer ned på liget af sit ældre jeg med et sørgmodigt blik, hvorefter han vender sig om mod de sørgende.<sup>§</sup> Halliday knipser med fingrene og en pergamentrulle kommer til syne i hans højre hånd. Da han åbner den, ruller den sig ud over gulvet og ned ad midtergangen foran ham. Han vender sig mod 'seerne' og begynder at læse op.

„Jeg, James Donovan Halliday, som er ved mine sansers fulde brug, bruger hermed dette instrument til at fastslå, udgive, bekendtgøre mit endelige testamente, som herved vil få alle mine hidtil skrevne testamenter og lignende annulleret ...“

<sup>†</sup> Omgivelserne er taget fra en scene i filmen *Heathers* fra 1989. Det ser ud til at Halliday har genskabt kapellet digitalt og derefter indsat sig selv.

<sup>‡</sup> I høj opløsning kan man se at begge mønter er fra 1984.

<sup>§</sup> De sørgende er digitalt genskabte skuespillere fra den samme begravelses-scene i filmen *Heathers*. Winona Ryder og Christian Slater skiller sig tydeligt ud.

Han fortsætter med at læse, hurtigere og hurtigere, han fræser gennem adskillige paragraffer om juridiske aftaler og til sidst snakker han så hurtigt at man ikke kan forstå hvad han siger. Pludselig stopper han. „Glem det,“ siger han. „Selv i den hastighed ville det tage mig mindst en måned at læse det hele, og så meget tid har jeg desværre ikke.“ Han lægger rullen fra sig og den forsvinder i en støvsky af guld. „I kan bare nøjes med højdepunkterne.“

Kapellet forsvinder og scenen skifter igen. Nu står Halliday foran døren til en enorm bankboks. „Hele mit bo, inklusive majoriteten af aktierne i mit firma, Gregarious Simulation Systems, vil blive fastfrosset, indtil følgende betingelse i mit testamente er blevet opfyldt. Den første som opfylder betingelsen, vil arve hele min formue som i øjeblikket beløber sig til en værdi af over 240 milliarder dollars.“

Døren i bankboksen svinger op og Halliday går ind i selve boksen. Bankboksens indre er enorm og den indeholder stakkevis af guldbarrer, omtrent på højde med et stort hus. „Her kan I se præmien,“ siger Halliday med et bredt grin.

Halliday læner sig op ad en af stakkene med guldbarrer og kameraet zoomer helt tæt ind på hans ansigt. „Nu undrer du dig sikkert over *hvad* du skal gøre for at få fingrene i alle de her gysser, ikk’? Bare rolig, det kommer jeg til ...“ Han holder en dramatisk kunstpause og hans

ansigtsudtryk ligner et barn der skal til at afsløre en stor hemmelighed.

Halliday knipser med fingrene og bankboksen forsvinder. Samtidig skrumper han ind til en lille dreng med brune fløjlsbukser og en forvasket *The Muppet Show* T-shirt.<sup>f</sup> Den unge Halliday står i en rodet stue med et orange gulvtæppe, vægge af træpaneler og kitschet udsmykning fra de sene 70'ere. Et 21" Zenith-fjernsyn står i nærheden og ved siden af er en Atari 2600 sat til.

„Dette er den første spillecomputer jeg har ejet,“ siger Halliday med et barns stemme. „En Atari 2600 som jeg fik i julegave i 1979.“ Han sætter sig foran Atari'en, samler et joystick op og begynder at spille. „Dette var det bedste spil,“ siger han og nikker hen mod fjernsynet hvor en lille firkant bevæger sig gennem en række forskellige labyrinter. „Spillet hed *Adventure*. Som mange andre tidlige computerspil, så var *Adventure* programmeret af bare én person. Men dengang nægtede Atari at kreditere programmørerne for deres arbejde og derfor fremgik navnet ikke nogen steder på spilæsken.“ På fjernsynet kan man se Halliday bruge et sværd til at nedkæmpe en rød drage, selvom det på grund af datidens grove grafik mest af alt lignede en firkant som var i gang med at stikke en deform and ned med en pil.

<sup>f</sup> Nu ser Halliday ud præcis som han gjorde på et skolefoto taget i 1980, da han var otte år.

„Derfor gjorde ham som lavede *Adventure* – en fyr ved navn Warren Robinett – det at han skjulte sit navn inde i selve spillet. Han gemte en nøgle i en af spillets labyrinter. Hvis man så fandt nøglen, som lignede en lille grå prik, kunne man bruge den til at komme ind i et hemmeligt rum hvor Robinett havde gemt sit navn.“ På fjernsynet dirigerer Halliday sin firkantede hovedperson ind i spillets hemmelige rum hvor ordene LAVET AF WARREN ROBINETT dukker op midt på skærmen.

„Dette,“ siger Halliday og peger på skærmen med oprigtig ærbødighed, „var det første påskeæg i et computerspil. Robinett gemte det i spillet uden at fortælle nogen om det, og Atari producerede og distribuerede *Adventure* over hele verden uden at de kendte til det hemmelige rum. Atari fik først nys om påskeægget flere måneder efter, da børn over hele verden opdagede det. Jeg var et af de børn, og det at finde Robinetts påskeæg for første gang var en af de sejeste spiloplevelser i mit liv.“

Den unge Halliday lægger joysticket fra sig og rejser sig op. Samtidig forsvinder stuen og scenen skifter. Nu står Halliday i en mørk grotte hvor lys fra usete fakler danser over de fugtige vægge. I samme øjeblik forvandler Halliday sit udseende igen og denne gang transformerer han sig til sin berømte OASIS-avatar, Anorak, en høj trolldmand med et væsentlig pænere udseende end den rigtige Halliday (og så bærer trolldmanden heller ikke briller). Anorak er ikklædt sin genkendelige sorte kåbe med sin



avatars emblem (et stort kalligraferet A) broderet på hvert ærme.

„Før jeg døde,“ siger Anorak med en meget dyb stemme, „lavede jeg mit eget påskeæg og jeg gemte det i mit mest populære computerspil, OASIS. Den person som først finder mit påskeæg vil arve hele min formue.“

Endnu en dramatisk pause.

„Ægget er godt gemt. Jeg har ikke bare lagt det under en sten. Man kan faktisk sige at det er låst inde i et penge-skab som er begravet i et hemmeligt rum, der ligger gemt i midten af en labyrint der ligger et sted ...“ han banker let på sin tinding med pegefingern, „herinde.“

„Men bare rolig, jeg har lagt nogle få ledetråde ud rundt omkring så alle har et udgangspunkt. Og her er den første ledetråd.“

Anorak laver en storslået gestus med sin højre hånd hvorefter der dukker tre nøgler frem. De tre nøgler, lavet af henholdsvis kobber, jade og krystal, roterer langsomt i luften foran ham. Imens begynder Anorak at fremsige et vers og samtidig dukker hver linje frem med flammende bogstaver i bunden af skærmen:

Tre gemte nøgler åbner tre hemmelige portaler  
Den prøvede må over forhindringer vinde  
Og dem der kan klare alle disse kvaler  
Vil nå til enden hvor de præmien skal finde

Da han udtaler de sidste ord, forsvinder nøglen af jade og krystal, så der kun er kobbernøglen tilbage. Den hænger nu i en kæde omkring Anoraks hals.

Kameraet følger Anorak da han vender sig om og begiver sig dybere ind i den mørke grotte. Efter et par sekunder kommer han til to store træporte som er bygget direkte ind i stenvæggen. Dørene er belagt med stålplader og der er udskæringer af skjolde og drager i overfladen. „Jeg har desværre ikke kunnet få gennemtestet dette spil, så jeg er bange for at jeg måske har gemt mit påskeæg lidt for godt og gjort det for svært at finde frem til. Jeg ved det ikke, men der er ikke noget at gøre ved det nu, da det er alt for sent at foretage ændringer. Så vi må se hvad der sker.“

Anorak åbner de to døre og bag dem afsløres et rum fyldt med bunker af guldmønter og juvelbesatte bægre.\*\* Herefter træder han ind gennem døråbningen og vender sig mod seerne imens han med udstrakte arme holder de store dobbeltdøre åbne.††

„Så uden yderligere omsvøb,“ annoncerer Anorak, „lad

\*\* Analyser viser mange sjove ting gemt blandt de mange skatte. Nogle af de mest interessante er: adskillige computere (en Apple IIe, en Commodore 64, en Atari 800XL, og en TRS-80 Color Computer 2), massevis af controllers til forskellige computersystemer og hundredvis af mangesidede terninger som man brugte i gammeldags brætrollespil.

†† Et still-billede af denne scene viser at det er næsten identisk med forsiden på *Dungeon Master's Guide* fra Dungeons & Dragons regelbog udgivet i 1983, malet af Jeff Easley.

jagten på Hallidays påskeæg begynde!“ Herefter forsvinder han i et lysglimt og efterlader seerne til at kigge gennem døråbningen ind på de glitrende skatte.

Lidt efter går skærmen i sort.

Til sidst i videoen var et link til Hallidays personlige hjemmeside, som havde ændret sig drastisk den morgen han døde. I mere end ti år havde der på hjemmesiden kun været en lille animation af Anorak, som befandt sig i et middelalderligt bibliotek, bøjet over et ridset arbejdsbord hvorpå han lavede trylledrikke og bladrede igennem støvede trylleformularer. På væggen bagved hang et stort billede af en sort drage.

Men nu var denne animation væk og i stedet var kommet en rekordliste. Ligesom dem der plejede at være på de gamle arkademaskiner. Listen bestod af en top 10 og ved hver plads stod initialerne JDH, James Donovan Halliday, efterfulgt af en score på seks nuller. Denne rekordliste blev hurtigt kendt som 'pointtavlen'.

Under pointtavlen var et lille ikon som lignede en læderindbunden bog. Denne linkede op til en gratis kopi af *Anoraks Almanak* som man kunne downloade. Det var en samling af hundredvis af Hallidays journalop-tegninger. Almanakken fyldte mere end tusind sider og indeholdt kun få detaljer om Hallidays personlige liv og daglige gøremål. De fleste af optegnelserne omhandlede observationer han gjorde i klassiske computerspil,

science fiction- og fantasybøger, film, tegneserier og 80'ernes popkultur, iblandet en humoristisk frasigelse af alt fra organiseret religion til sukkerfri sodavand.

Jagten, som konkurrencen kom til at hedde, blev hurtigt en del af den globale kultur. Ligesom at vinde i lotteriet, så blev tanken om at finde Hallidays påskeæg en drøm hos både unge og gamle. Det var et spil alle kunne deltage i, og i starten virkede det ikke som om der var noget rigtigt eller forkert. Det eneste Almanakken indikerede, var at for at finde påskeægget blev man nødt til at se nærmere på de forskellige interesser Halliday havde haft. Dette førte til en global fascination af 80'ernes popkultur. Halvtreds år efter at årtiet var forbi, kom filmene, musikken, spillene og moden fra 80'erne i søgelyset igen. I 2041 kunne man derfor se benvarmere og forvaskede cowboybukser som var kommet på mode igen, og hitlisterne blev domineret af 80'ernes popmusik som var blevet genindspillet af nutidige bands. Folk, som rent faktisk havde været teenagere i 1980'erne og som nu var blevet gamle, fik den mærkelige oplevelse at gense modeluner fra deres ungdom, som deres børnebørn nu tog til sig.

En ny subkultur var født, sammensat af millioner af mennesker der brugte al deres fritid på at lede efter Hallidays æg. Og i starten blev disse mennesker kendt som 'æggejægerne', men det blev hurtigt forkortet til øgenavnet 'jæggerne'.

I løbet af det første år efter at jagten var startet var det virkelig på mode at være en jægger, og stort set alle brugere af OASIS påstod at de var jæggere.

På etårsdagen for Hallidays død var iveren for konkurrencen ved at dø hen. Et helt år var gået og ingen havde fundet noget som helst. Hverken en nøgle eller en portal. En del af problemet var størrelsen af OASIS. Den indeholdt tusindvis af simulerede verdner hvor nøglerne kunne være gemt, og det ville tage en jægger årevis at lave en grundig undersøgelse af bare en af disse verdner.

Trods alle de 'professionelle' jæggere, der på deres blog pralede af at være tættere på et gennembrud hver eneste dag, så kunne ingen benægte sandheden: Ingen vidste helt præcis hvad det var de ledte efter og hvor de skulle lede efter det.

Der gik et år til.

Og et til.

Stadig ingenting.

Offentligheden mistede al interesse for konkurrencen. Folk begyndte at antage at det hele bare var et aparte fupnummer lavet af en skør rigmand. Andre troede at selv hvis ægget fandtes, så ville det aldrig blive fundet. I mellemtiden fortsatte OASIS med at udvikle sig og vokse i popularitet, beskyttet mod overtagelsesforsøg og andre juridiske angreb af den hær af advokater som Halliday havde sat til at administrere sin formue.

Hallidays påskeæg blev til en vandrehistorie og antal-

let af jæggere svandt ind. Dem der var tilbage blev latterliggjort. Hvert år, på årsdagen for Hallidays død, gjorde journalister grin med den manglende fremgang i konkurrencen. Og hvert år kastede flere og flere jæggere håndklædet i ringen med den konklusion at Halliday havde gjort det umuligt at finde påskeægget.

Og endnu et år gik.

Og et til.

Men om aftenen, torsdag d. 9. februar 2045 kom en avatars navn øverst på pointtavlen så hele verden kunne se det. Efter fem lange år blev kobbernøglen endelig fundet. Det viste sig at være en 18-årig knægt fra en trailerpark i udkanten af Oklahoma City.

Den knægt var mig.

Massevis af bøger, tegnefilm, film og miniserier har forsøgt at fortælle historien om det der sidenhen skete, men de er alle sammen forkerte. Derfor vil jeg nu fortælle den sande historie.









At være menneske er for det meste af tiden sur røv.  
Computerspil er det eneste som gør livet udholdeligt.  
– *Anoraks Almanak, kapitel 91, vers 1-2*



Jeg blev vækket brat af lyden af skud som blev affyret i en af de omkringliggende trailerstakke. Skuddene blev efterfulgt af dæmpede råb og skrig, og kort efter af stilhed.

Skud var ikke ualmindeligt i stakkene, men jeg blev altid lidt rystet af det alligevel. Jeg vidste at jeg ikke ville kunne falde i søvn igen og blev derfor enig med mig selv om at bruge de resterende timer indtil daggry på at finpudse mine evner i nogle af de gamle, klassiske arkadespil: *Galaga*, *Defender* og *Asteroids*. Disse spil var så gamle at de havde været på museum længe før jeg blev født, men eftersom jeg var en jægger tænkte jeg ikke på dem som kunstfærdige, lavopløste antikviteter. For mig var de hellige genstande, som Pantheons søjler. Når jeg spillede de gamle klassikere, var det med ærefrygt.

Jeg lå rullet sammen i en gammel sovepose i det ene hjørne af autocamperens vaskerum. Klemmt inde mellem

væggen og tørretumbleren. Jeg måtte ikke gå ind i min tantes værelse på den anden side ad gangen, men det passede mig også fint. Jeg havde ikke noget imod at sove i vaskerummet, da der både var lunt og det samtidig gav mig en smule privatliv. Desuden var den trådløse forbindelse ganske glimrende herinde, og som en lille bonus lugtede rummet altid af vaske- og skyllemiddel. Resten af autocamperen stank af kattepis og ussel fattigdom.

For det meste sov jeg i mit tilflugtssted, men eftersom det havde været frostvejr de sidste nætter blev jeg desværre nødt til at overnatte hos min tante, da jeg ikke havde den store trang til at fryse ihjel.

Der boede 15 personer i min tantes autocamper. Hun sov selv i det mindste af de tre soveværelser. Familien Deppert boede i soveværelset ved siden af min tantes, og familien Miller var i det største soveværelse for enden af gangen. De var seks personer og betalte derfor den største del af huslejen. Min tantes autocamper var ikke så overfyldt som mange af de andre mobile hjem omkring os, for hendes autocamper var dobbelt så stor. Masser af plads.

Jeg tog min bærbare computer frem og tændte den. Computeren var en stor, tung satan, men den var også næsten ti år gammel. Jeg havde fundet den i en affaldscontainer bag det nedlagte indkøbscenter på den anden side af motorvejen. Det havde været muligt for mig at starte den op ved at udskifte systemets hukommelse og

geninstallere det næsten antikke styresystem. Processoren var meget langsom i forhold til samtidens standard, men den virkede fint til mit behov. Jeg brugte computeren som mit transportable researchbibliotek og til arkadespil og film. Dens harddisk var fyldt op med gamle e-bøger, film, tv-serier, musikfiler og stort set alle computerspil lavet før årtusindskiftet.

Jeg startede min emulator og valgte et af mine favoritspil, *Robotron: 2084*. Jeg havde altid godt kunne lide det hektiske og simple gameplay. Det hele handlede om instinkter og reflekser. Når jeg spillede de gamle computerspil blev jeg altid helt rolig og afslappet indeni. Hvis jeg var deprimeret eller frustreret, så kunne disse gamle spil skubbe mine problemer i baggrunden. Så snart spillet startede og man skulle koncentrere sig om det der skete på skærmen, forsvandt alle mine bekymringer. Inde i spillets todimensionelle univers var livet simpelt: *Det er bare dig imod computeren. Bevæg dig med venstre hånd, skyd med højre og overlev så længe som muligt.*

Jeg brugte et par timer på at skyde mig gennem bølger af diverse fjender i min uendelige kamp for at *redde den sidste menneskefamilie!* Men til sidst begyndte mine hænder at få krampe og jeg mistede den gode rytme. Når det skete så langt inde i spillet så blev tingene hurtigt værre. Jeg brugte alle mine ekstra liv i løbet af få minutter og derefter poppede mine to mindst elskede ord frem på skærmen: **GAME OVER.**

Jeg lukkede ned for emulatoren og begyndte at kigge mine videofiler igennem. I løbet af de seneste fem år havde jeg downloadet alle film, tv-serier og tegnefilm nævnt i Anoraks Almanak. Jeg havde naturligvis ikke set dem alle sammen endnu, det ville formentlig tage mere end ti år.

Jeg valgte et afsnit af *Blomsterbørns børn* som var en serie fra 1980'erne, der handlede om en familie fra middelklassen i det centrale Ohio. Jeg havde downloadet serien, da det havde været en af Hallidays yndlingsserier, og derfor regnede jeg med at der kunne være nogle ledetråde i et af afsnittene med relation til jagten. Jeg var blevet afhængig af serien med det samme og havde allerede set alle 180 afsnit op til flere gange. Jeg blev aldrig træt af dem.

Når jeg sad alene i mørket med min bærbare og så serien, forestillede jeg mig altid at det var *mig* som boede i det hyggelige, lyse hus, og at de smilende og forstående mennesker var *min* familie. At bo et sted hvor problemerne ikke var større end at de kunne løses i løbet af et afsnit på en halv time (eller hvis det var rigtige store problemer, i løbet af et dobbeltsnit).

Mit eget familieliv har aldrig været i nærheden af det som blev skildret i *Blomsterbørns børn*, hvilket sikkert også var grunden til at jeg holdt så meget af serien. Jeg var enebarn af to teenageforældre som begge var flygtninge. De mødte hinanden her i trailerstakkene, hvor jeg også

er opvokset. Jeg har aldrig kendt min far, for han blev skudt mens han røvede en købmand under en strøm-afbrydelse, da jeg kun var et par måneder gammel. Det eneste jeg vidste om ham var at han elskede at læse tegneserier. Jeg havde fundet adskillige gamle USB-nøgler i en kasse med hans ting. Herpå lå de komplette samlinger af *Spiderman*, *X-Men* og *Grønne Lygte*. Min mor havde engang fortalt mig at det var ham der havde valgt mit navn, Wade Watts, fordi han syntes det lød som en superhelts hemmelige identitet, ligesom Peter Parker og Clark Kent. Jeg syntes at han lød som en sej far til trods for den måde han døde på.

Min mor, Loretta, havde opfostret mig på egen hånd. Vi havde boet i en lille campingvogn i en anden del af stakkene. Hun havde to fuldtidsjobs i OASIS. Den ene var som telefonsælger og den anden var som escortpige i et online bordel. Når hun var på arbejde som escortpige, tvang hun mig til at have ørepropper på så jeg ikke kunne høre hendes frække samtaler i værelset ved siden af. Men ørepropperne virkede ikke hundrede procent, derfor så jeg i stedet gamle film med lyden skruet helt op.

Jeg var ikke ret gammel da jeg første gang blev introduceret til OASIS, for min mor brugte det som en virtuel babysitter. Så snart jeg var gammel nok til at have visir og haptiske handsker på, hjalp min mor mig med at lave min første OASIS-avatar. Herefter satte hun mig i hjørnet og fortsatte med sit arbejde. Imens kunne jeg udfor-

ske en helt ny verden, væsentlig anderledes end den jeg kendte.

Herfra blev jeg stort set opdraget af OASIS' interaktive uddannelsesprogrammer som var frit tilgængelige for alle børn. Jeg brugte en stor del af min barndom i den virtuelle *Sesamgade*, hvor jeg sang sange sammen med venlige tøjdukker og spillede interaktive spil der lærte mig at tale, regne, læse, skrive og dele. Så snart jeg kunne disse færdigheder, fandt jeg hurtigt ud af at OASIS også var verdens største bibliotek, hvor selv en fattig dreng som jeg havde adgang til alle bøger, sange, film, tv-serier, computerspil og kunst der fandtes. Den samlede viden, kunst og underholdning fra hele den menneskelige civilisation var her. Men det var med blandede følelser at jeg fik adgang til al den information, for med viden kom også sandheden.

Måske var din opfattelse af tingene anderledes end min, men for mig var det at vokse op på planeten Jorden i det 21. århundrede noget rigtig lort. Set ud fra et eksistentielt synspunkt.

Det værste ved at være barn var at ingen havde fortalt mig sandheden om min situation. Faktisk fik jeg ofte det modsatte at vide, og jeg troede naturligvis på det, eftersom jeg var barn og ikke vidste bedre. Jeg mener, for helvede, min hjerne var jo ikke fuldt udvokset endnu, så hvordan i alverden skulle jeg overhovedet vide at de

voksne fortalte mig så meget lort?

Så jeg slugte alt det sorte, middelalderlige vrøvl de fortalte mig råt. Men tiden gik. Jeg blev lidt ældre og efterhånden fandt jeg gradvist ud af at stort set *alle* havde løjet for mig om stort set *alting* siden jeg var blevet født.

Dette var en foruroligende åbenbaring.

Det gjorde at jeg havde svært ved at stole på folk senere hen i livet.

Jeg begyndte at opdage den grusomme sandhed efterhånden som jeg kiggede i det offentlige OASIS-bibliotek. Der lå sandhederne og ventede på mig, gemt i gamle bøger skrevet af folk som ikke var bange for at sige tingene som de var. Kunstnere, videnskabsfolk, filosoffer og digtere, mange af dem var allerede døde, havde skrevet om hvordan det forholdt sig. Ikke kun for mig, men for *os alle sammen*. Det folk kaldte 'den menneskelige tilstand'.

Det var ikke gode nyheder.

Jeg ville ønske at jeg havde fået sandheden at vide så jeg kunne have forstået den og ikke selv skulle opdage den. At nogen havde sagt til mig: 'Sådan her ligger landet, Wade. Du er *homo sapiens*, et menneske. Det er et utrolig klogt dyr. Som alle andre dyr på denne planet stammer vi fra encellede organismer der levede for mange millioner år siden. Dette skete ved hjælp af det der hedder evolution og det kan du lære mere om senere. Men tro mig, det var sådan at vi blev til. Beviserne er overalt, begravet i sten. Den historie du har hørt med at vi alle sammen er blevet



lavet af en supermægtig gut med navnet Gud som lever i Himlen, er bare noget fis. Alt det med Gud er bare et gammelt eventyr som folk har fortalt til hinanden i mange tusind år. Det er bare noget vi har fundet på, ligesom med julemanden og påskeharen.

Nå ja, for resten ... der findes heller ikke nogen julemand og påskehare. Det var også bare en løgn. Beklager knægt, lær at leve med det.

Du undrer dig sikkert over hvad der skete før du kom til verden. Der skete faktisk en masse forfærdelige ting. Da vi havde udviklet os til mennesker begyndte det at blive ganske interessant. Vi lærte at dyrke mad og tæmme dyr så vi ikke skulle bruge al tiden på at jage. Vores stammer blev meget større og vi spredte os over hele planeten som en ustoppelig virus. Efter at have udkæmpet et utal af krige mod hinanden på grund af landområder, resurser og vores opdigtede guder, fik vi endelig organiseret alle vores stammer til en 'global civilisation'. Men ærlig talt var den ikke så organiseret eller civiliseret og vi blev ved med at bekrige hinanden. Men vi lærte også at bruge videnskaben som hjælp os med at udvikle teknologi. Når man tænker på at vi bare var en flok hårløse aber, så har vi faktisk opfundet nogle ret utrolige ting. Computere, medicin, lasere, mikrobølgeovne, kunstige hjerter, atombomber. Vi har endda sendt nogle fyre til månen og fået dem hjem igen. Vi har også lavet et globalt kommunikationsnetværk der gør det muligt at snakke

med folk over hele planeten. Det er ret imponerende, ikk'?

Men det er også her den dårlige nyhed starter, for vores globale civilisation havde store konsekvenser. Vi havde brug for en masse energi og den energi fik vi ved at afbrænde fossilt brændstof som stammede fra døde dyr og planter begravet dybt i jorden. Vi brugte det meste af dette brændstof før du blev født og nu er det stort set væk. Dette betød at vi ikke længere havde energi nok til at holde vores civilisation kørende, så vi blev nødt til at skrue ned for blusset. Langt ned. Det er det vi kalder den globale energikrise og det har været sådan en del år nu.

Desuden viste det sig at al den brændstof som vi havde afbrændt, havde nogle kedelige bivirkninger. Det fik temperaturen på planeten til at stige og ødelægge miljøet. Derfor er isen ved polerne ved at smelte, vandstanden i havene stiger og vejret er helt fucked up. Dyr og planter dør i rekordstore antal og mange mennesker sulter og er hjemløse. Og vi bekriger stadig hinanden på grund af de få resurser der er tilbage.

Dette betyder at livet er meget hårdere nu end det var 'i de gode gamle dage' før du blev født. Dengang var det fedt, mens det nu er nærmere rædselsvækkende. Hvis jeg skal være helt ærlig, så ser fremtiden ikke for lys ud. Du er født på et ret skidt tidspunkt i menneskets historie og det ser kun ud til at det bliver værre. Den mennes-

kelige civilisation er 'nedadgående'. Nogle vil endda sige at den er ved at 'kollapse'.

Du tænker sikkert over hvad der skal ske med dig, og det er faktisk nemt at svare på. Der kommer til at ske det samme for dig som der sker for alle andre mennesker. Du skal dø. Vi skal alle sammen dø. Sådan er det bare.

Hvad der sker når du dør? Ja, det vides ikke med sikkerhed, men de beviser der er, indikerer at der *ingenting* sker. Du er bare død, din hjerne holder op med at virke og så slipper vi for at høre på dine irriterende spørgsmål. De historier du har hørt med at man kommer til et dejligt sted kaldet Himlen hvor der hverken er smerte eller død og hvor man lever for evigt omgivet af lykke, det er også noget fis. Ligesom alt det med Gud. Der findes ingen beviser på at Himlen eksisterer. Det er noget mennesket har fundet på. En slags ønsketænkning. Så nu kan du leve resten af dit liv, vel vidende at du en dag skal dø og forsvinde for evigt.

Beklager.'

Okay, ved nærmere eftertanke så er ærlighed nok ikke den bedste fremgangsmåde alligevel. At fortælle nogen at de er født ind i en verden fuld af kaos, smerte og fattigdom lige tids nok til at se det hele falde fra hinanden, er nok ikke så smart. Jeg opdagede alt dette gradvist over adskillige år og havde alligevel svært ved at håndtere det.

Heldigvis havde jeg OASIS og den virkede som en flugt-

vej til en bedre virkelighed. OASIS holdt mig på ret kurs. Den var min legeplads og børnehaven, et magisk sted hvor alt var muligt.

Alle mine bedste barndomsminder stammer fra OASIS. Når min mor ikke skulle arbejde kunne vi logge på samtidig og spille spil eller tage på interaktive eventyr sammen. Hun skulle som regel tvinge mig til at logge ud hver aften, fordi jeg ikke havde lyst til at komme tilbage til den virkelige verden, da jeg syntes at den var forfærdelig.

Jeg bebrejdede aldrig min mor vores situation. Hun var et offer for grusomme omstændigheder ligesom alle andre. Hendes generation havde det sværest. Hun var blevet født ind i en verden af overflod og kunne så bare se til mens det hele langsomt forsvandt. Mere end noget andet havde jeg ondt af hende. Hun var deprimeret det meste af tiden og det eneste der kunne løfte hendes humør en smule, var stoffer. Det var naturligvis også det der i sidste ende slog hende ihjel. Da jeg var 11 år skød hun en dårlige blanding af et eller andet ind i sin arm, og døde på vores knoldede folde ud-sofa mens hun lyttede til musik på en gammel MP3-afspiller jeg havde repareret og givet hende den forgangne jul.

Det var så på det tidspunkt jeg flyttede hjem til min mors søster, Alice. Tante Alice tog mig ikke til sig på grund af kærlighed eller familiært ansvar. Hun gjorde det udelukkende for at få den ekstra madkupon fra sta-

ten hver måned. Det meste af tiden blev jeg selv nødt til at finde mad, men det var som regel ikke noget problem da jeg havde talent for at finde og reparere gamle computere og ødelagte OASIS-konsoller. Dem solgte jeg så til pantelånere eller byttede dem for madkuponer. Jeg tjente nok til at jeg ikke sultede, hvilket var mere end man kunne sige om mange af mine naboer.

Efter min mor døde brugte jeg det næste års tid på at svælge i selvmedlidenhed og fortvivlelse. Jeg prøvede at se det fra den lyse side, for selvom jeg var forældreløs, så havde jeg det stadig bedre end mange børn i Afrika. Og Asien. Og også i Nordamerika. Jeg havde altid haft tag over hovedet og mere end nok at spise. Og jeg havde OASIS. Mit liv var ikke så slemt. Det blev jeg i hvert fald ved med at sige til mig selv i et forsøg på at få min enorme ensomhed på afstand.

Så startede jagten på Hallidays påskeæg og jeg tror at det var det som reddede mig. Pludselig havde jeg fundet noget som var værd at leve for. En drøm der var værd at følge. I de sidste fem år havde jagten givet mig et mål og en mening. En mission at fuldføre. En grund til at stå op om morgenen. Noget at se frem til.

Det øjeblik jeg gik i gang med at lede efter ægget, så fremtiden ikke så sort ud længere.

Jeg var halvvejs gennem det fjerde afsnit af mit *Blomsterbørns Børn*-minimaraton, da døren til vaskerummet gik

op og min tante Alice kom ind. Hun lignede en fejlernæreret harpy i morgenkåbe, og i hænderne havde hun en kurv med snavset vasketøj. Hun var mere klar i blikket end hun plejede, hvilket var et dårligt tegn, da hun som regel var mere tilgængelig når hun var 'høj'.

Hun kiggede over på mig med den sædvanlige foragt i øjnene og begyndte at fylde vaskemaskinen med tøj. Så ændrede hendes udtryk sig og hun kiggede rundt om tørretumbleren for bedre at kunne se mig. Hendes øjne blev store da hun så min computer. Jeg smækkede den hurtigt sammen og begyndte at putte den ned i min rygsæk, men jeg vidste godt at det allerede var for sent.

„Giv mig den, Wade,“ befalede hun og rakte ud efter computeren. „Jeg kan pantsætte den så vi kan betale huslejen.“

„Nej!“ skreg jeg imens jeg vred mig væk fra hende. „Jeg skal bruge den til skolearbejde.“

„Hvad du har *brug* for er at vise lidt *taknemlighed!*“ vrissede hun. „Alle andre her betaler husleje, og jeg er træt af at du snylter på mig!“

„Du beholder jo alle mine madkuponer. Det dækker mere end rigeligt for min del af for huslejen.“

„Gu' fanden gør det ej!“ Igen prøvede hun at tage computeren fra mig, men jeg nægtede at give den til hende, hvorefter hun vendte rundt og stormede tilbage til sit værelse. Jeg vidste hvad der nu ville ske, så jeg tastede en hurtig kommando ind på computeren, som låste tastatu-

ret og formaterede harddisken.

Tante Alice kom tilbage få sekunder efter med sin kæreste Rick, der stadig halvsov. Rick havde konsekvent aldrig noget på overkroppen, for han elskede at fremvise sin store samling af fængselstatoveringer. Uden at sige noget gik han over mod mig med en truende knytnæve. Jeg krøb sammen og rakte ham computeren. Herefter forlod de vaskerummet alt imens de diskuterede hvor meget de kunne få for den hos pantelåneren.

Det var ikke den store katastrofe at miste computeren. Jeg havde to andre gemt væk i mit tilflugtssted. Men de var ikke nær så hurtige og jeg ville blive nødt til at geninstallere alle mine medier på dem fra mine backup-drev. Det var skide irriterende, men det var min egen skyld. Jeg kendte udmærket til risikoen når man havde ting af værdi med herhen.

Det mørkeblå lys som strømmede gennem vinduet i vaskerummet indikerede at daggryet var på vej. Derfor besluttede jeg mig for at jeg lige så godt kunne tage lidt tidligere i skole.

Jeg tog tøj på så stille og hurtigt som muligt. Det bestod af slidte fløjlsbukser, en løstsiddende sweater og en alt for stor jakke. Det var alt hvad min vintergarderobe bestod af. Herefter tog jeg min rygsæk på og klatrede op på vaskemaskinen. Efter jeg havde taget handsker på åbnede jeg det frostdækkede vindue, og den bidende arktiske kolde luft stak mig i kinderne mens jeg skuede

ud over de ujævne trailerstakke.

Min tantes autocamper var den øverste enhed i en stak som bestod af 22 autocampere, hvilket gjorde stakken et par niveauer højere end de omkringliggende stakke. De nederste enheder stod på jorden eller på betonfundamenter, mens enheder over dem blev støttet af et forstærket modulopbygget metalstillads, der sløset var blevet udbygget lidt efter lidt gennem årene.

Vi boede i Portland Avenue Stakkene som mest af alt lignede en række misfarvede metalæsker, der stod og rustede ved kanten af motorvejen lige vest for Oklahoma Citys forfaldne bykerne af skyskrabere. Her var en samling på mere end 500 individuelle stakke som alle var forbundet med et improviseret netværk af genbrugte rør, bjælker og gangbroer. Toppen af 10-12 gamle kraner (brugt til at stable stakkene) stod rundt om stakkenes evigt ekspanderende område.

På det øverste niveau eller 'taget' på stakkene, var installeret gamle solpaneler som kunne give ekstra strøm til enhederne nedenunder. Et virvar af vandslanger og irrede rør snoede sig op og ned langs siderne på hver stak for at lede vand til hver enhed og føre kloakvand bort (en luksus der ikke var i alle stakkene). Der kom meget lidt sollys frem til de nederste enheder (også kendt som 'gulvet'). De mørke og snævre passager imellem stakkene var fyldt op med forladte biler og lastbiler uden brændstof og uden mulighed for at komme ud af stakkene.



En af vores naboer, hr. Miller, forklarede mig engang at man ikke altid havde haft 'trailerbyer'. I gamle dage fandtes der 'campingpladser' hvor enhederne kunne stå på jorden i en pæn række ved siden af hinanden. Men efter oliekrisen og starten på energikrisen begyndte storbyerne at blive oversvømmet af flygtninge fra de omkringliggende forstæder og landdistrikter. Dette førte til en massiv mangel på boliger i byerne. Huse med gåafstand til en storby, steg så meget i værdi at det bedre kunne betale sig at købe et mobilt hjem. Og så fik én den geniale idé at 'stable satanerne,' som hr. Miller udtrykte det, for på den måde at maksimere grundarealet. Denne idé blev hurtigt populær og campingpladser over hele landet udviklede sig hurtigt til trailerbyer som denne, mærkelige hybrider af barakbyer, bosættelser og flygtningelejre. Trailerbyerne var nu spredt til udkanten af de fleste storbyer og de bestod stort set alle af bonderøve der var taget væk fra deres hjemstavn, desperate efter at finde arbejde, mad, elektricitet og en pålidelig OASIS-forbindelse. De havde forladt deres små døende byer og brugt det sidste brændstof (eller deres sidste trækdyr) på at få deres familier, campingvogne og autocampere hen til den nærmeste metropol. Ligesom mine egne forældre havde gjort det i sin tid.

Alle stakkene bestod af minimum 15 enheder (nogle gange med campingvogne, skibscontainere eller volkswagen-minibusser mikset sammen for variationens skyld).

I de seneste år var mange af stakkene vokset til mere end 20 enheder, hvilket gjorde folk nervøse. Det var ikke ualmindeligt at stakke kunne kollapse og hvis stilladset knækkede i den forkerte vinkel, så kunne dominoeffekten sagtens vælte de nærmeste fire eller fem stakke.

Vores autocamper var i den nordlige ende af trailerparken som lå op ad en smuldrende motorvejsoverskæring. Fra min udsigtspost ved vaskerummets vindue kunne jeg se en let strøm af elektriske køretøjer med varer og arbejdere, som sneglede sig hen over den kraklerede asfalt. Mens jeg stirrede ud over den dystre horisont, begyndte solens stråler at komme til syne. Mens jeg så den stå op, udførte jeg et mentalt ritual: Hver gang jeg overværede en solopgang mindede jeg mig selv om at solen var en *stjerne*. Én stjerne ud af flere hundrede milliarder stjerner i vores galakse. Én galakse ud af flere milliarder galakser. Dette hjalp mig til at sætte tingene i det rette perspektiv. Jeg var begyndt på dette ritual efter jeg havde set et videnskabsprogram fra de tidlige 80'ere som hed *Cosmos*.

Jeg smuttede ud ad vinduet så lydløst som muligt og greb fat i vinduesrammen. Herefter gled jeg ned langs det kolde metal på siden af autocamperen og hvilede mine fødder på den stålplatform som adskilte hver enhed. Jeg rakte op og lukkede vinduet bag mig og greb så fat i det reb jeg havde bundet fast i taljehøjde langs autocamperen. Så begyndte jeg at bevæge mig langs autocampe-

ren og rundt om hjørnet af den. Herfra var det muligt at kravle over på stilladset, som jeg kunne bruge som en slags stige. Jeg tog næsten altid denne alternative rute når jeg skulle væk fra eller hjem til min tantes autocamper. Der var naturligvis også en trappe, men den knirkede og larmede så meget at det ikke ville være muligt at snige sig ind. Og i stakkene var det bedst hvis man kunne undgå at blive set og hørt, da der var mange farlige og desperate mennesker her. Den slags mennesker som stjæler fra dig, voldtager dig og derefter sælger dine organer på det sorte marked.

Når jeg kravlede ned ad metalbjælkerne, mindede det mig altid om de gamle platformspil som *Donkey Kong* eller *BurgerTime*. Jeg havde også brugt denne idé et par år tidligere hvor jeg programmerede mit første spil til en Atari 2600 (et slags overgangsritual for en jægger, ligesom en jediridder der bygger sit første lyssværd). Det var et slags *Pitfall*-spil som jeg havde kaldt 'Stakkene'. Her skulle man bevæge sig gennem lodrette labyrinter af autocampere og campingvogne, mens man skulle finde ødelagte computere, snuppe madkuponer som gav liv samt undgå stofmisbrugere og pædofile på vej til skole. Mit spil var meget sjovere end det rigtige *Pitfall*.

Da jeg klatrede ned, stoppede jeg ud for campingvognen der lå tre enheder under vores. Herinde boede min veninde, fru Gilmore. Hun var en sød, ældre dame i midten af halvfjerdserne og hun stod altid sindssygt tidligt

op. Jeg kiggede ind ad hendes vindue og så at hun trippede rundt ude i køkkenet mens hun lavede morgenmad. Efter et par sekunder fik hun øje på mig og hendes øjne lyste op.

„Wade!“ sagde hun og åbnede vinduet. „Godmorgen, min kære dreng.“

„Godmorgen, fru G,“ sagde jeg. „Jeg håber ikke at jeg skræmte dig.“

„Overhovedet ikke,“ sagde hun. Hun skuttede sig lidt da det begyndte at trække ind ad vinduet. „Det er hundekoldt udenfor! Kommer du ikke herind og får lidt morgenmad? Jeg har soyabacon og pulveræggene er heller ikke så ringe hvis man putter godt med salt på ...“

„Mange tak, fru G, men jeg har ikke tid her til morgen. Jeg skal i skole.“

„Okay. Så en anden dag måske,“ sagde hun og sendte mig et fingerkys. „Lad nu være med at brække nakken mens du klatrer rundt derude, ikk’?“ sagde hun, inden hun lukkede vinduet.

„Jeg skal nok passe på. Vi ses senere, fru G.“ Jeg vinkede farvel og forsatte med at kravle ned.

Fru Gilmore var en rigtig flink dame. Jeg fik lov til at overnatte på hendes sofa når jeg havde brug for det, selvom det var svært at sove der på grund af alle hendes katte. Hun var superreligiøs og brugte det meste af sin OASIS-tid i menigheden i en af de store online megakirker, hvor de sang salmer, lyttede til prædiker og tog på virtuelle

ture til Det Hellige Land. Jeg reparerede hendes ældgamle OASIS-konsol hver gang den gik i stykker, og til gengæld svarede hun på den uendelige strøm af spørgsmål jeg havde om hvordan det var at vokse op i 80'erne. Hun kendte til de sejeste ting fra 80'erne, ting man ikke kunne lære fra bøger eller film. Hun bad også altid for min sjæl, men jeg nænnede ikke at fortælle hende at jeg syntes religion var fup og bedrag. For hende var det en rar fantasi som gav hende håb og lyst til at leve, ligesom jagten var for mig. For at citere Almanakken: 'Folk der selv bor i glashuse skal bare holde deres kæft.'

Da jeg nåede den nederste enhed hoppede jeg ned fra stilladset og landede på jorden en lille meter under mig. Mine gummistøvler maste sig ned i det smat og frosne mudder som stierne mellem stakkene bestod af. Her var stadig ret mørkt, så jeg tændte min lommelygte og gik mod øst. Jeg navigerede gennem den mørke labyrint og gjorde mit bedste for ikke at blive set eller falde over indkøbsvogne, motordele eller andet skrammel der lå og fyldte i de snævre passager. Det var sjældent jeg så andre folk på dette tidspunkt. Pendlertransporterne kørte kun et par gange om dagen, så de beboere der var heldige nok til at have et arbejde, ville allerede vente ved holdepladsen. De fleste af dem arbejdede som daglejere i de enorme industriparker der omgav byen.

Efter cirka 800 meter kom jeg til en kæmpe bunke af gamle biler og lastbiler der var stablet faretruende skødes-

løst langs den østlige ende af stakkene. For flere årtier siden have kranerne ryddet trailerparken for så mange af de forladte biler som muligt for at gøre plads til endnu flere stakke. Bilerne var så blevet samlet i store bunker rundt omkring ligesom denne. Nogle af bunkerne var næsten lige så høje som stakkene.

Jeg gik over til bunken, og efter at have kigget mig hurtigt omkring, så jeg var sikker på at jeg ikke blev forfulgt eller set, klemte jeg mig ind mellem to knuste biler. Herfra krøb og kravlede jeg dybere og dybere ind i det faldefærdige bjerg af bøjet metal, indtil jeg kom til en lille åben plads ved bagenden af en varevogn. Man kunne kun se den sidste tredjedel af varevognen, da resten af den var dækket af andre køretøjer. Hen over varevognens tag lå to andre varevogne, men det meste af deres vægt hvilede på bilerne ved siden af, så de på den måde dannede en slags beskyttende bue hen over den nederste varevogn, så den ikke var blevet mast.

Jeg hev en kæde frem som jeg havde omkring halsen. Heri hang en nøgle. Til alt held havde denne nøgle sidet i tændingen, da jeg havde fundet varevognen. Mange af køretøjerne virkede fint, men da man ikke længere havde råd til brændstof, var de bare blevet parkeret og efterladt af deres ejere.

Efter jeg havde puttet lygten i lommen låste jeg varevognens højre bagdør op. Den kunne åbne næsten en halv meter så jeg lige kunne klemme mig ind. Da jeg var

kommet ind, lukkede og låste jeg døren igen. Varevognen havde ikke nogle vinduer bagtil så da døren lukkede, blev der helt mørkt. Jeg lænede mig fremad i mørket og mine fingre fandt den kontakt jeg havde tapet fast til loftet. Jeg tændte for den og i det samme kom der lys fra en gammel skrivebordslampe.

Det sammenkrøllede grønne tag fra en anden bil dækkede den knuste åbning hvor forruden havde siddet, men skaderne på forenden af varevognen gik ikke længere end til førerhuset. Resten af vognen var intakt. Nogen havde fjernet alle sæderne (de blev sikkert brugt som møbler) hvilket efterlod et lille 'rum' som var cirka 1,2 meter bredt, 1,2 meter højt og næsten 3 meter langt.

Dette var mit tilflugtssted.

Jeg havde fundet det for fire år siden mens jeg ledte efter computerdele. Da jeg første gang åbnede døren til varevognen var jeg med det samme klar over at jeg havde fundet noget ubeskriveligt værdifuldt: privatliv. Det her var et sted ingen andre kendte til, hvor jeg ikke behøvede at være bange for at blive chikaneret eller kommanderet rundt med af min tante og den seneste taber hun nu kom sammen med. Jeg kunne have mine ting her uden at være bange for at de blev stjålet og vigtigst af alt, her kunne jeg logge på OASIS i fred og ro.

Varevognen var min hule. Min Batgrotte. Min Ensomhedens Fæstning. Det var her jeg gik i skole og lavede mine lektier, læste bøger, så film og spillede computerspil.

Det var også herfra jeg forsøgte at finde Hallidays påskeæg.

Jeg havde beklædt væggene, gulvet og loftet med æggebakker og tæpper for at gøre varevognen så lydløs som mulig. Adskillige kasser med ødelagte bærbare og reserveredele til diverse computere stod i det ene hjørne ved siden af en række gamle bilbatterier og en modificeret træningscykel, som jeg brugte til at lade batterierne op med. Det eneste møbel var en sammenklappelig have-stol.

Jeg smed rygsækken fra mig, tog jakken af og hoppede op på træningscyklen. Den eneste motion jeg fik hver dag var, når batterierne skulle oplades. Jeg trådte i pedalerne indtil måleren viste at batterierne var fuldt opladede, hvorefter jeg satte mig i stolen og tændte for den lille elradiator jeg havde lige ved siden af stolen. Jeg hev handskerne af og gned mine hænder foran glødetrådene mens de langsomt blev orange. Jeg kunne ikke lade radiatoren være tændt så længe ad gangen, da den så ville tappe batterierne for strøm alt for hurtigt.

Efter at have åbnet den rottesikrede metalkasse hvori mit madforråd lå, tog jeg en flaske vand og en pakke pulvermælk frem. Jeg blandede dem sammen i en skål og hældte derefter en stor portion havregryn med frugtsmag ovenpå. Så snart jeg havde kastet det i mig, tog jeg en gammel *Star Trek*-plastikmadkasse frem som jeg gemte under varevognens knuste instrumentbræt. I madkassen



lå den OASIS-konsol jeg havde fået fra skolen samt haptiske handsker og visir. Disse tre ting var uden tvivl de mest værdifulde ting jeg ejede. Alt for værdifulde til at jeg kunne gå rundt med dem.

Jeg tog mine elastiske haptiske handsker på og bøjede mine fingre for at sikre at samlingerne sad som de skulle. Så greb jeg min OASIS-konsol, en flad, sort firkant på størrelse med en bog. Den havde en indbygget antenne til trådløst netværk, men det var næsten umuligt at få et signal inde i varevognen, da den var begravet under så meget metal. Derfor havde jeg fået fat i en anden antenne og den havde jeg sat op på toppen af bilbunken. Kablet fra antennen snoede sig ned gennem bunken af biler og ned gennem et lille hul jeg havde lavet i varevognens tag. Jeg satte antennekablet i konsollen og tog derefter mit visir på. Det sad tæt omkring mine øjne ligesom dykkerbriller og blokerede for alt udefrakommende lys. Små ørepropper stak ud fra visiret og satte sig automatisk ind i mine ører. Visiret indeholdt også to indbyggede stereomikrofoner, som kunne videregive alt hvad jeg sagde.

Jeg tændte for konsollen og påbegyndte login-sekvensen. Jeg så et kort rødt glimt da visiret scannede mine nethinder. Så rømmede jeg mig og sagde min loginkodeordssætning så tydeligt som muligt: „Du er blevet hvervet af Star League til at forsvare Frontier imod Xur og Ko-Dan armadaen.“

Min kodeordssætning blev godkendt sammen med mit stemmemønster og herefter var jeg logget ind. Følgende tekst dukkede frem i midten af mit virtuelle display:

Identifikation godkendelse gennemført.

Velkommen til OASIS, Parzival!

Login gennemført: 07:53:21 OST - 09.02.2045

Da teksten forsvandt, blev den erstattet af en kort besked på bare tre ord. Denne besked var blevet indbygget i login-sekvensen af James Halliday selv, da han oprindeligt programmerede OASIS. Det var en slags hyldest til simulationens direkte forfædre, de møntslugende arkademaskiner fra dengang Halliday var ung. Disse tre ord var altid det sidste en OASIS-bruger så når han forlod den virkelige verden og kom ind i den virtuelle:

READY PLAYER ONE