

Cutscene

Na Hallidays wedstrijd gewonnen te hebben, bleef ik negen dagen lang offline. Een nieuw persoonlijk record.

Toen ik eindelijk weer inlogde op mijn OASIS-account vond ik mezelf terug in mijn nieuwe, luxe kantoor op de bovenste verdieping van de GSS-wolkenkrabber in het kloppende hart van Columbus, Ohio, klaar om aan de slag te gaan als een van de nieuwe eigenaren van het bedrijf. De andere drie eigenaren bevonden zich nog steeds elders op aarde. Shoto had een vlucht gepakt naar Japan om leiding te geven aan de GSS-divisie in Hokkaido, Aech genoot van een welverdiende vakantie in Senegal, een land dat ze al haar hele leven lang had willen bezoeken (aangezien haar voorouders daarvandaan kwamen), en Samantha was teruggevlogen naar Vancouver voor haar spullen en om afscheid te nemen van Evelyn, haar oma. Ze zou pas over vier dagen in Columbus zijn, oftewel een eeuwigheid. Tot die tijd moest ik de tijd zien te doden en dus besloot ik om weer in te loggen en een paar van de superuser-krachten uit te proberen waarover mijn avatar nu beschikte.

Ik klom in mijn spiksplinternieuwe, uiterst geavanceerde immersie-installatie, de Habashaw OIR-9400, zette mijn videobrill op, trok mijn haptische handschoenen aan en startte de inlogprocedure. Mijn avatar verscheen op de plek waar ik voor het laatst was uitge-logd, op Chthonia, vlak buiten de poort van Kasteel Anorak. Zoals verwacht hadden zich daar al duizenden andere avatars verzameld, geduldig wachtend op het moment waarop ik mijn opwachting zou maken. Volgens de newsfeeds waren sommigen er al de hele week, vanaf het moment waarop ik ze na onze heroïsche strijd tegen de Sixers weer tot leven had geroepen.

Mijn eerste officiële daad als een van de nieuwe eigenaren van GSS was om onze admins opdracht te geven de avatars van al die

heldhaftige gebruikers te herstellen, inclusief uitrusting, credits en levels. Ik vond dat dat wel het minste was wat we konden doen als dank voor hun hulp, en Samantha, Aech en Shoto waren het met me eens. Het was de eerste beslissing waarover we hadden gestemd.

Zodra de avatars me zagen, renden ze op me af, zodat ik ineens van alle kanten werd belaagd. Om te voorkomen dat ik zou worden vertrappeld teleporteerde ik naar Anoraks studeerkamer: een kamer in de hoogste toren van het kasteel die alleen toegankelijk was voor mij, dankzij het Gewaad van Anorak dat ik nu droeg. Het obsidiaanzwarte kledingstuk gaf mijn avatar de goddelijke krachten die eens aan Hallidays avatar waren voorbehouden.

Ik keek om me heen en nam de volgestouwde studeerkamer in me op. Hier had Anorak mij een week geleden uitgeroepen als winnaar van Hallidays wedstrijd, waarop mijn leven voorgoed was veranderd.

Mijn blik viel op het schilderij van de zwarte draak. Eronder stond een rijkelijk versierde kristallen sokkel met daarop een met edelstenen ingelegde kelk. En in die kelk lag het voorwerp waarnaar ik al die jaren had gezocht: het zilveren ei van Halliday.

Ik liep erop af om er nog eens goed naar te kijken en zag ineens iets opvallends: een inscriptie op het anderszins smetteloze oppervlak. Een inscriptie die er negen dagen geleden, toen ik het ei voor het laatst had gezien, nog niet had gestaan – daar was ik zeker van.

Geen enkele avatar had toegang tot deze kamer. Niemand had iets met het ei kunnen uitspoken. En dus was er maar één manier waarop die inscriptie had kunnen verschijnen: Halliday moest het zo geprogrammeerd hebben. Misschien was ze verschenen vlak nadat Anorak me zijn gewaad had gegeven en had ik het gewoon niet opgemerkt.

Ik boog voorover om de tekst beter te kunnen lezen: *GSS – 13^e verdieping – Kluis 42 – 8675309*.

Mijn hart begon sneller te kloppen. Ik logde meteen uit en klauterde uit de Habashaw. Ik verliet haastig mijn nieuwe kantoor, trok een sprintje door de gang en sprong in de eerste lift waar de deuren

van open gleden. De mensen in de lift durfden me niet aan te kijken, maar ik kon wel raden wat ze dachten: *Ah, de nieuwe baas. Al net zo koekoek als de oude.*

Ik knikte beleefd en drukte op knop nummer 13. Volgens het interactieve overzicht op mijn telefoon was dit de verdieping waar de bedrijfsarchieven zich bevonden. Natuurlijk had Halliday voor die verdieping gekozen. In een van zijn favoriete tv-programma's, *Max Headroom*, bevond het geheime onderzoekslab van Network 23 zich op de dertiende verdieping. En *The Thirteenth Floor* was ook de titel van een oude sciencefictionfilm over virtual reality, uitgebracht in 1999, vlak na *The Matrix* en *eXistenZ*.

Toen ik uit de lift stapte, sprongen de bewakers achter de balie in de houding. Een van hen scande – enkel als formaliteit – mijn iris om mijn identiteit te bevestigen en leidde me door twee dubbele stalen deuren naar een heus labyrint van felverlichte gangen. Uiteindelijk kwamen we in een grote ruimte waar tientallen deuren op uitkwamen, als uit de kluiten gewassen bankkluisjes, elk met een nummer erop.

Ik bedankte de bewaker, zei dat ik het wel zou redden en ging op zoek naar de deur die ik moest hebben. Daar: nummer 42. Weer zo'n grapje van Halliday. Volgens een van zijn favoriete boeken, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, was 42 het antwoord op de 'ultieme vraag over het leven, het heelal en de rest'.

Ik bleef enkele tellen voor de deur staan en probeerde mijn hartslag onder controle te krijgen. Ik toetste de zevencijferige toegangscode van de inscriptie in: 8-6-7-5-3-0-9, een combinatie die geen enkele zichzelf respecterende jager niet zou herkennen. *Jenny, I've got your number. I need to make you mine...*

De deur werd met een doffe *klang* ontgrendeld en zwaaide open, waarop het kubusvormige interieur zich aan mij openbaarde en ik een groot, zilveren ei zag. Het ei was identiek aan het virtuele ei in Anoraks studeerkamer, behalve dat ik geen inscriptie kon ontwaren.

Ik veegde mijn bezwete handpalmen af aan mijn broek – een ongelukje was wel het laatste wat ik wilde – en tilde het ei naar een

metalen tafel in het midden van de ruimte. De bolle kant van het ei was verzaagd en dus wiebelde het een beetje voordat het zich met de punt naar boven rechtzette, een beetje zoals een Weeble (*Weebles wobble, but they don't fall down*). Toen ik me vooroverboog om het ei wat beter te kunnen bekijken, zag ik aan de bovenkant een ovaal en keurig verzonken scanplaatje zitten. Ik drukte mijn duim erop, waarop het ei in tweeën spleet en beide helften van de schaal opzij vielen.

In het ei, rustend op een met blauw fluweel beklede mal, lag een headset.

Ik tilde hem op en bekeek hem van alle kanten. De headset had een gesegmenteerde centrale as die, als je het apparaat zou dragen, van het voorhoofd naar de achterkant van de nek liep en waaraan een tiental C-vormige metalen hoofdbanden was bevestigd. Elke band bestond uit aaneengeschakelde, uitschuifbare segmenten en op de onderkant van elk segment zat een ronde sensor. De headset kon dus perfect op maat worden gemaakt. Aan de achterkant hing een lange glasvezelkabel, voorzien van de standaardconnector voor OASIS-consoles.

Mijn hart had tot dan toe in mijn keel gebonsd, maar nu stond hij stil. Dit moest wel een of ander OASIS-hulpstuk zijn, eentje dat ik nog nooit eerder had gezien, en een stuk geavanceerder dan wat dan ook.

Het ei produceerde een korte, elektronische piep. Een rode flits schoot door mijn blikveld terwijl een kleine irisscanner mijn identiteit voor de tweede keer vaststelde. Een klein schermpje dat in de schaal van het ei was ingebouwd floepte aan en ik zag het GSS-logo verschijnen, om na een paar tellen te worden vervangen door het getekende gezicht van Donovan Halliday. Aan zijn leeftijd en ingevallen gezicht te zien had hij deze opname kort voor zijn dood gemaakt. Maar desondanks had hij niet zijn OASIS-avataar gebruikt om de boodschap op te nemen, zoals hij wel had gedaan voor *Anoraks uitnodiging*. Om de een of andere reden had hij er nu voor gekozen zichzelf op te nemen, in het felle, keiharde licht van de werkelijkheid.

‘Het apparaat dat je in je handen houdt, is een OASIS Neural Interface, oftewel ONI.’ Hij sprak het uit als Oo-En-Ai. ‘Dit is ’s werelds eerste volledig werkzame, niet-invasieve breininterface. Hiermee kan een OASIS-gebruiker de virtuele wereld van zijn avatar zien, horen, ruiken, proeven en voelen, via signalen die direct aan zijn hersenschors worden doorgegeven. De sensoren monitoren en interpreteren de hersenactiviteit van de drager, zodat die zijn avatar kan aansturen zoals zijn fysieke lichaam: enkel door te denken.’

‘*No fucking way*,’ hoorde ik mezelf fluisteren.

‘En dat is nog niet alles,’ ging Halliday verder, alsof hij me had gehoord. ‘Je kunt de ONI-headset ook gebruiken om de echte wereld van de drager op te nemen. Alle zintuiglijke input wordt dan in de hersenen gedigitaliseerd en als .oni-bestand (punt-oo-en-ai) opgeslagen op een externe SSD die met de headset is verbonden. Zodra het bestand naar OASIS is geüpload, kan de gehele ervaring opnieuw worden ervaren, door de gebruiker zelf of door andere ONI-gebruikers met wie het bestand wordt gedeeld.’

Een vileine glimlach verscheen op Hallidays gezicht.

‘Met andere woorden: met de ONI kun je het leven van anderen ervaren. De wereld door hun ogen zien, door hun oren horen, met hun neus ruiken, met hun tong proeven en met hun huid voelen.’ Halliday knikte in de camera. ‘De ONI is het meest geavanceerde communicatiemiddel dat de mens ooit heeft uitgevonden. En waarschijnlijk het laatste dat we ooit hoeven uit te vinden.’ Hij tikte een paar keer zijn vinger tegen zijn voorhoofd. ‘Want nu kunnen we rechtstreeks die ouwe knikker inpluggen.’

Ik hoorde wat hij zei, maar het drong nauwelijks tot me door. Meende hij het nou? Of was hij de draad al een beetje kwijt toen hij deze opname maakte en waren de grenzen tussen echt en nep verwaagd toen zijn ziekte hem in zijn greep kreeg? De technologie die hij hier beschreef, behoorde nog altijd tot het domein van science-fiction. Er waren miljoenen gehandicapte mensen die dagelijks gebruikmaakten van herseninterfaces, om te kunnen zien of horen of om verlamde ledematen te kunnen bewegen, maar zulke medische wonderen waren alleen mogelijk door een gat te boren in de sche-

del van de patiënt en implantaten en elektroden rechtstreeks in het brein te steken.

Het idee van een herseninterface waarmee je alle zintuiglijke ervaringen kon opslaan, afspelen en/of simuleren was natuurlijk al aan bod gekomen in een aantal van Hallidays favoriete sciencefiction-boeken, -series en -films. Zo had je SimStim – de fictieve Simulated Stimulation-techniek van William Gibson in *Neuromancer*. En een vergelijkbare technologie voor het opnemen van ervaringen was gebruikt in *Brainstorm* en *Strange Days*, twee van Hallidays favoriete films...

Als de ONI kon doen wat Halliday beweerde dat hij kon doen, had hij wederom het onmogelijke geflikt. Door pure wilskracht en intellectuele inspanning had hij sciencefiction in sciencefact veranderd, zonder rekening te houden met wat dat allemaal zou kunnen betekenen.

Ik maakte me ook zorgen over de naam die Halliday voor zijn uitvinding had uitgekozen. Ik had genoeg anime verslonden om te weten dat *oni* Japans was voor een enorme gehoornde demon uit de krochten van de hel.

Halliday zweeg en staarde in de camera.

‘Zodra je de ONI zelf hebt uitgeprobeerd, zul je – net als ik deed – beseffen dat deze uitvinding de aard van het menselijke bestaan kan transformeren. Dat kan ten goede, maar ook ten kwade. Het hangt denk ik allemaal af van het moment. En daarom vertrouw ik deze technologie toe aan jou, erfgenaam. Jij moet bepalen wanneer – óf – de wereld er klaar voor is.’

Een hoestbui deed zijn uitgemergelde lichaam schokken. Hij haalde raspnd adem en nam nog één keer het woord.

‘Neem alle tijd die je nodig hebt om je besluit te nemen,’ zei hij. ‘Laat je vooral niet opjagen. Zodra de doos van Pandora is geopend, kun je hem niet meer sluiten. Denk dus goed na.’

Hij zwaaide zwakjes in de camera, waarop de tekst BESTAND VERWIJDERD in beeld verscheen en het schermpje zwart werd.

Ik bleef verbijsterd staan. Was dit misschien een of andere zieke grap vanuit het graf? Want het alternatief sloeg gewoon nergens op.

Als de ONI inderdaad kon wat Halliday had beweerd, dan zou het inderdaad het meest geavanceerde communicatiemiddel zijn dat de mens ooit had uitgevonden. Waarom zou je het dan geheim houden? Waarom zou je er geen patent op gooien en het op de markt brengen?

Ik keek naar de headset in mijn handen. Het ding had de afgelopen acht jaar in deze kluis gelegen, wachtend op dit ene moment. En nu ik het in mijn handen had, was er maar één ding dat ik kon doen.

Ik legde het apparaat terug in het ei en droeg het naar buiten. Ik had mezelf voorgenomen zo kalm en waardig mogelijk terug te lopen naar de lift, maar na een paar tellen verloor ik mijn zelfbeheersing en begon ik te rennen.

De medewerkers die ik op weg naar mijn kantoor tegenkwam, zagen hun baas met wijd opengesperde ogen door de statige gangen van Gregarious Simulation Systems stuiven, een zilveren ei in de handen geklemd.

Eenmaal terug in mijn kantoor deed ik de deur op slot en sloot ik de jaloezieën, waarna ik plaatsnam achter mijn desktop om de gebruiksaanwijzing te lezen die inmiddels in mijn postvak stond.

Ik was blij dat Samantha er niet was om me om te praten. Want dat zou ze ongetwijfeld hebben gedaan en het zou haar nog gelukt zijn ook. (Ik had onlangs ontdekt dat als je echt hoteldebotel van iemand bent, diegene jou in principe alles kan laten doen.)

Het ging me niet gebeuren dat ik zo'n waanzinnige mogelijkheid aan me voorbij liet gaan! Alsof je de kans kreeg als eerste mens op de maan te lopen. Bovendien maakte ik me geen zorgen over de veiligheid. Als het gebruik van de headset gevaarlijk zou zijn, zou Halliday me wel hebben gewaarschuwd. Ik had natuurlijk de wedstrijd gewonnen en was zijn enige erfgenaam. Hij zou echt niet hebben gewild dat me iets overkwam.

En dat bleef ik mezelf wijsmaken terwijl ik de ONI aan mijn OASIS-console koppelde en hem voorzichtig opzette. De verstelbare banden werden automatisch ingetrokken zodat de sensoren en transmitters stevig tegen mijn schedel werden gedrukt. Daarna werden de metalen scharnierpunten vergrendeld zodat de spinachtige

contraptie geen kant meer op kon terwijl het apparaat mijn hersengolven uitlas. Volgens de gebruiksaanwijzing kon het verwijderen van de headset terwijl hij in gebruik was ernstige schade aanrichten aan de hersenen en/of een permanente coma veroorzaken, dus zorgden de met titanium versterkte veiligheidsbanden ervoor dat dat niet kon gebeuren. Op de een of andere manier vond ik die informatie eerder geruststellend dan verontrustend. Ook autorijden was gevaarlijk als je geen gordel droeg.

De gebruiksaanwijzing vermeldde dat ook een plotselinge stroomonderbreking schadelijk kon zijn, wat ook de reden was dat de headset een reserveaccu had die het apparaat lang genoeg van stroom kon voorzien om de gebruiker uit te loggen en veilig wakker te maken uit de kunstmatige slaaptoestand die tijdens het gebruik in stand werd gehouden.

Ik hoefde me dus geen enkele zorgen te maken. Gewoon een enorme metalen spin die op mijn hoofd zat en op het punt stond mijn brein open te peuteren.

Ik ging op de fluwelen bank in de hoek van het kantoor liggen en zorgde dat ik lekker lag, zoals voorgeschreven in de gebruiksaanwijzing. Ik haalde diep adem en schakelde de headset in.

Even voelde ik wat kriebelen op mijn kruin. Ik had begrepen dat de headset een scan van mijn hersenen zou maken om de unieke vorm ervan in kaart te brengen. Die scan zou dan op mijn account worden opgeslagen, zodat hij gebruikt kon worden om me de volgende keren te verifiëren – een irisscan was dan niet langer nodig. Een kunstmatige vrouwenstem vroeg me om de wachtwoordzin. Ik zorgde dat ik de woorden luid en duidelijk uitsprak: *‘Everybody wants to rule the world.’*

Na verificatie schoof er een piepklein AR-schermpje uit het de headset om vlak voor mijn linkeroog te worden vergrendeld, als een monocle. Er verscheen een lap tekst die in het midden van mijn blikveld bleef zweven:

Waarschuwing! Om veiligheidsredenen kan de oASIS Neural Interface-headset gebruikt worden voor een maximale duur

van twaalf opeenvolgende uren; daarna zult u automatisch worden uitgelogd van uw account en kunt u de headset pas weer gebruiken nadat er twaalf uur verstreken is. Gedurende deze periode mag u nog steeds gebruikmaken van OASIS door middel van conventionele immersiehardware. Het aanpassen of uitschakelen van de ingebouwde beveiliging van de ONI-headset kan leiden tot synaptisch overbelastingssyndroom en permanente schade aan het hersenweefsel. Gregarious Simulation Systems kan niet aansprakelijk worden gesteld voor enig letsel voortkomend uit verkeerd gebruik van de OASIS Neural Interface.

Ik had die waarschuwing al in de gebruiksaanwijzing zien staan, maar verbaasde me erover dat Halliday het in de inlogprocedure had opgenomen. Alsof hij alles in het werk had gesteld om de ONI acht jaar geleden al te introduceren, maar het om de een of andere reden toch niet had aangedurfd. In plaats daarvan had hij het geheim van de ONI mee het graf in genomen. En nu was het mijn geheim.

Ik las de waarschuwing nog een paar keer en telkens werd ik iets zenuwachtiger. Het gedeelte over permanente schade aan het hersenweefsel was eng, maar ik had toch ook weer niet het gevoel dat ik een proefkonijn was. Volgens de gebruiksaanwijzing had GSS een tiental jaar geleden al een reeks van onafhankelijke tests op mensen uitgevoerd en daaruit was gebleken dat de headset volkomen veilig was, zolang de gebruiker maar die regel van twaalf uur per etmaal in acht nam. Wat geregeld werd door de firmware. En dus had ik, drukte ik mezelf op het hart, geen enkele reden om me zorgen te maken...

Ik stak mijn hand uit en tikte op de OK-knop onder de veiligheidswaarschuwing. Het systeem voltooide de inlogprocedure en er verscheen een andere tekst in mijn blikveld:

Identiteit vastgesteld.

Welkom in OASIS, Parzival!

Inloggen voltooid op 11:07:18 OST - 25.1.2046

De tijdcode verdween uit beeld om te worden vervangen door een korte boodschap van drie woorden – het laatste wat ik zag voordat ik de echte wereld verruilde voor de virtuele.

Maar het waren niet de woorden die ik gewend was te zien. Ik werd, net als iedere andere ONI-gebruiker die na mij zou komen, begroet door een nieuwe boodschap van Halliday, voor degenen die OASIS betraden met zijn nieuwe technologie:

READY PLAYER TWO

0000

Even zag ik niets. De headset gaf mijn hersenen de opdracht mijn lichaam in een onschuldige slaaptoestand te brengen, terwijl mijn bewustzijn actief bleef in wat in feite een door de computer gecontroleerde lucide droom was. Toen verscheen OASIS langzaam uit het niets en stond ik in Anoraks studeerkamer, waar ik voor het laatst was uitgelogd.

Alles zag eruit zoals eerst, maar het voelde heel anders. Ik wás er gewoon, fysiek, in OASIS. Het voelde niet meer alsof ik een avatar aanstuurde: ik wás mijn avatar. Er zat geen bril op mijn neus en er was geen sprake van dat zware gevoel en de beperking die je ervaart als je een haptisch pak of haptische handschoenen droeg. Ik voelde zelfs niet de ONI die ik droeg. Toen ik op mijn hoofd krabde, voelde ik geen headset.

Het raam stond open en ik voelde een briesje op mijn gezicht. Ik voelde mijn haren bewegen.

Ik voelde de stenen vloer onder mijn zolen, de pasvorm van de schoenen die mijn avatar droeg.

Ik merkte dat ik ook kon ruiken. Ik snoof de muffige geur op van de boeken met spreuken die overal om me heen in boekenkasten waren gestouwd, en de rook van de brandende kaarsen.

Ik stak mijn hand uit naar de tafel naast me. Ik kon de groeven in het hout voelen toen ik mijn vingers erover liet glijden. Ik zag een grote fruitschaal op tafel staan, die er eerder nog niet was geweest. Ik pakte een appel en voelde het gewicht in mijn hand, de gladde schil tegen mijn palm. Ik kneep met alle vijf de vingers en voelde het vruchtvlies samengeperst worden.

Ik stond versteld door de perfecte nabootsing van de gecombineerde zintuiglijke input. Het waren subtiele, lichte sensaties die

nooit en te nimmer zouden kunnen worden gecreëerd of gesimuleerd met haptische handschoenen.

Ik bracht de appel naar mijn lippen, die aanvoelden als de lippen van mijn avatar, en beet met wat aanvoelde als mijn eigen tanden. Het smaakte als een echte appel. De meest perfecte, rijpe, heerlijke appel die ik ooit had geproefd.

OASIS-gebruikers hadden altijd al kunnen eten en drinken met hun avatar. Maar een power-up verorberen of een drankje voor extra levenspunten drinken was altijd een nutteloze opeenvolging van bewegingen met je haptische handschoenen geweest. Je voelde nooit wat in je mond, laat staan dat je iets kon proeven.

Maar nu, dankzij de ONI, voelde ik, en proefde ik.

Ik probeerde meteen de andere vruchten. De sinaasappel, de banaan, de druiven en de papaja smaakten al even lekker en na elke hap voelde ik het vruchtvlies door mijn slokdarm naar mijn maag glijden. Ik voelde zelfs hoe mijn maag zich vulde.

‘O mijn god,’ riep ik tegen niemand in het bijzonder. ‘Dit is waanzinnig.’ Maar ik kreeg de woorden amper uit mijn mond, aangezien die vol zat met papaja. Het sap droop over mijn kin. Ik veegde het weg en begon dolenthousiast door de kamer te rennen om allerlei verschillende oppervlakken en voorwerpen aan te raken. Hoe voelden ze? Alsof ze echt waren. Dát is hoe ze voelden. Het voelde allemaal echt.

Toen de eerste verwondering wat was weggeëbd, vroeg ik mezelf af of ik ook pijn zou kunnen ervaren. Want als pijn net zo echt was als de smaak van het fruit, dan zou het zeer doen. En hoe.

Bij wijze van experiment beet ik op mijn tong. Ik voelde de druk, de structuur van het weefsel terwijl ik mijn tong langs mijn snijtanden schraapte. Maar ik voelde geen pijn, hoe hard ik het ook probeerde. Zoals ik al had verwacht had Halliday een of andere vorm van pijnpreventie geïmplementeerd.

Ik trok een van mijn straalpistolen en schoot mezelf in de voet. Ik liep enkele schadepunten op en voelde een beetje pijn, maar het voelde meer alsof iemand me kneep dan als een echte brandwond.

Ik giechelde nerveus terwijl ik mijn straalpistool weer in mijn hol-

ster stak. In drie passen was ik bij het raam en dook naar buiten. Terwijl ik als Superman door de wolken omhoogschoot, wapperde mijn gewaad in de wind. Het was alsof ik echt kon vliegen.

Ineens leek het alsof alles mogelijk was. En eigenlijk wás alles ook mogelijk.

Dit was het dan: de laatste, onvermijdelijke stap in de ontwikkeling van videogames en virtual reality. De simulatie was niet langer te onderscheiden van het echte leven.

Ik wist dat Samantha hier wel wat over te zeggen zou hebben, maar ik was te opgetogen om me daarmee bezig te houden. Ik wilde méér. En de ONI had nog meer voor me in petto. Veel meer.

Ik vloog terug naar Anoraks studeerkamer om verder te experimenteren met de mogelijkheden van de ONI. Het was op die plek dat ik een nieuw menu ontdekte op de HUD van mijn avatar, 'ONI' genaamd. Toen ik het menu opende, zag ik een tiental grote bestanden die al naar mijn account waren gedownload. Ze hadden allemaal de extensie .oni en prikkelende bestandsnamen zoals RACEN, SURFEN, PARACHUTE en KUNGFU.

Ik koos SURFEN en ineens stond ik op een surfboard en schoot ik langs een zich krullende muur van water voor de kust van een of ander tropisch eiland. Maar toen ik instinctief mijn evenwicht probeerde te bewaren, besepte ik dat ik geen controle had. Dit was een passieve ervaring, iets wat je als het ware meebeleefde. Op de een of andere manier voelde het ook anders dan wat ik in Anoraks studeerkamer had meegemaakt. Deze ervaring was weliswaar intenser, maar ook minder echt, bevreemdender.

Ik keek naar mijn lichaam en besepte dat ik niet langer Parzival was, maar iemand anders. Iemand die korter en slanker was, met donkere huid en gitzwarte lokken die voor de ogen plakten. Iemand die een bikini droeg. Borsten had. Ik was een vrouw! En zo te zien een surftalent. Geen avatar. Een echt iemand had deze ervaring opgenomen. Ik ervoer het leven van iemand anders.

Ik had geen controle over mijn bewegingen, maar kon wel alles zien, horen, ruiken en voelen: elke sensatie die werd gevoeld door de vrouw die de opname had gemaakt. Ik kon zelfs de ONI-head-

set voelen op mijn – haar – hoofd, evenals de draagbare SSD-schijf waarmee hij was verbonden en die in een waterdichte behuizing aan een band om haar arm was bevestigd.

Dat verklaarde ook het verschil in sensatie. Ik ervoer niet langer door OASIS-servers gegenereerde input, maar beleefde alles via het lichaam van deze surfer, elk afzonderlijk moment, zoals doorgegeven door haar synapsen. Onbewerkte neurologische input, van het brein van iemand anders.

Toen de golf een paar tellen later brak, eindigde het filmpje en was ik weer mijn eigen avatar in Anoraks studeerkamer.

Ik opende het volgende filmpje, en nog een. Ik zat in een racewagen, sprong uit een vliegtuig, deed aan kungfu, diepzeeduiken en paardrijden, en dat allemaal in een halfuurtje.

Ik speelde alle .oni-bestanden achterelkaar af en reisde van de ene naar de andere locatie, van het ene lichaam naar het andere, en van de ene naar de andere ervaring.

Ik stopte pas toen ik bij een reeks bestanden kwam met namen als SEKS_M_V.oni, SEKS_V_V.oni en SEKS_non-binair.oni. Daar was ik nog niet helemaal klaar voor. Ik was nog helemaal hoteldebotel en smoorverliefd op Samantha, en dat ik een paar dagen geleden pas ontmoagd was, lag nog vers in het geheugen. Ik wilde haar gewoon niet ontrouw zijn. Vreemdgaan blijft vreemdgaan, of je het nou in het echt doet of via een geheugenstickje.

Ik logde uit, wat een paar minuten duurde, en kreeg weer controle over mijn eigen lichaam. Ik zette de headset af en keek om me heen. Ik checkte de tijd: er was iets meer dan een halfuur verstreken, wat naar mijn gevoel ook wel klopte.

Ik betastte mijn gezicht. De realiteit voelde niet echter aan dan wat OASIS me zojuist had voorgeschoteld. Mijn zintuigen konden de twee niet van elkaar onderscheiden.

Halliday had gelijk. De ONI zou de wereld gaan veranderen.

Hoe had hij dit in godsnaam geflikt? Hoe had hij zulke geavanceerde technologie geheim weten te houden? Hij had zich immers nooit echt met hardware beziggehouden.

Het antwoord op die vragen stond in de gebruiksaanwijzing. Toen ik de rest van het document las, ontdekte ik dat Halliday er langer dan vijftientig jaar aan had gewerkt, ondersteund door een compleet researchlab en talloze neurowetenschappers. Juist helemaal niet in het geniep.

Een paar maanden nadat Gregarious Simulation Systems OASIS had geïntroduceerd, richtte Halliday een researchdivisie op genaamd het Accessibility Research Lab (ARL), ogenschijnlijk met als doel om een aantal neuroprothesen te ontwikkelen waarmee mensen met een handicap gemakkelijker gebruik konden maken van OASIS. Halliday nam de grootste knappe koppen op het gebied van de neurowetenschappen in dienst en gaf ze al het geld dat ze voor hun onderzoek nodig hadden.

De inspanningen van het ARL in de paar decennia die volgden waren in ieder geval niet geheimzinnig. Verre van zelfs: dankzij de vele innovaties werd er met succes een nieuwe lijn van medische implantaten in de markt gezet. Op school had ik erover gelezen. Om te beginnen kwam er een nieuw type inwendig gehoorimplantaat waarmee slechthorenden weer perfect konden horen, zowel in de echte wereld als in OASIS. Een paar jaar later ontwikkelden ze een oogimplantaat waarmee blinden die dat wilden weer alles konden zien in OASIS. En door twee op het hoofd gedragen minicamera's aan het implantaat te verbinden konden ze ook weer in het echt zien.

De volgende uitvinding van het ARL was een hersenimplantaat waarmee mensen die niet meer konden lopen de benen van hun OASIS-avataar konden besturen door er simpelweg aan te denken. De technologie werkte samen met een ander implantaat waarmee ze zintuiglijke input konden ervaren. De implantaten gaven deze mensen de controle over én het gevoel in hun benen terug, en dezelfde technologie kon worden gebruikt voor het besturen van armprothesen, inclusief tastzin.

Om dit alles voor elkaar te krijgen ontwikkelden de onderzoekers een methode om de zintuiglijke informatie die in reactie op externe prikkels door het zenuwstelsel verzonden werd als het ware op te

nemen en te compileren. Er werd een enorme digitale bibliotheek van sensaties van gemaakt, die in OASIS konden worden 'afgespeeld'; als perfecte imitatie van wat je allemaal kon ervaren in de vorm van tastzin, smaak, zicht, reuk, evenwicht, temperatuur, trilling en ga zo maar door.

GSS patenteerde al zijn uitvindingen, maar Halliday probeerde er nooit een slaatje uit te slaan. In plaats daarvan kwam hij met een initiatief om al deze neurologische implantaten beschikbaar te stellen aan OASIS-gebruikers die ze nodig hadden. Het bedrijf betaalde zelfs mee aan de benodigde chirurgische ingrepen. Door dit initiatief kregen gehandicapte mensen de beschikking over krachtige nieuwe middelen, terwijl het ARL een schier oneindig groot aantal proefkonijnen kreeg voor zijn experimenten.

Ik had weliswaar in mijn jeugd de nieuwsberichten over de technologische doorbraken van het ARL gezien, maar zoals de meesten had ik er eigenlijk nooit veel aandacht aan besteed, aangezien de technologie alleen beschikbaar was voor mensen met ernstige handicaps die bereid waren een zware (en mogelijke fatale) chirurgische ingreep te ondergaan.

Maar terwijl het allerlei opzienbarende innovaties ontwikkelde, werkte het ARL ook aan een andere, veel geheimzinnigere technologie, die uiteindelijk het allergrootste succes van GSS zou blijken: een herseninterface waarmee alles kon wat ook met die implantaten kon, maar dan zonder chirurgie. Op basis van de enorme hoeveelheid data die het had verzameld over de werking van de menselijke hersenen en een uiterst ingewikkelde combinatie van EEG-, fMRI- en SQUID-technologieën had het ARL een manier weten te vinden om hersengolven uit te lezen en via huidcontact door te geven. Halliday hield de verschillende aspecten van het project goed uit elkaar, zodat elk team in afzondering werkte, en alleen hij wist hoe de uiteindelijke puzzel eruit zou komen te zien.

Na miljardeninvesteringen en tientallen jaren werk slaagden ze erin een volledig werkend prototype van de ONI-headset te produceren. Maar zodra de laatste ronde van veiligheidstests achter de rug was, stopte Halliday met het project en betitelde hij het als een mis-

lukking. Een paar weken later sloot hij het ARL en ontsloeg hij alle medewerkers. Ze kregen een gouden handdruk mee waardoor ze de rest van hun leven niet meer hoefden te werken, onder voorwaarde dat ze zich hielden aan de geheimhoudingsplicht waarmee ze aan het begin van hun dienstbetrekking hadden ingestemd.

Dat was hoe Halliday 's werelds eerste non-invasieve hersen-interface had weten te ontwikkelen zonder dat iemand ervan afwist.

En nu hadden mijn vrienden en ik deze uitvinding in handen en was het aan ons om haar aan de wereld te tonen of geheim te houden.

Het was geen gemakkelijk besluit. We wogen alle voor- en nadelen af en na verhitte discussies werd er gestemd. En daarmee werd besloten om de toekomst van de mensheid voor altijd te veranderen.

Na een reeks van veiligheidstests patenteerde GSS de OASIS Neural Interface-technologie en begon het de headsets in grote aantallen te produceren. We boden ze zo goedkoop mogelijk aan om te zorgen dat zo veel mogelijk mensen de ONI konden ervaren.

Op de eerste dag werden er al een miljoen exemplaren verkocht. Zodra de headsets in de winkels lagen, waren alle VR-brillen en haptische hulpstukken van IOI in één klap verouderd. Voor het eerst in de geschiedenis werd GSS 's werelds grootste producent van OASIS-hardware. En toen het nieuws over de mogelijkheden van de ONI begon rond te gaan, nam de verkoop exponentieel toe.

Een paar dagen later was het een feit: de gebeurtenis die dit hele verhaal in gang zou zetten.

Luttele seconden nadat de OASIS-servers 7.777.777 gelijktijdige gebruikers aantikten, verscheen er een bericht op Hallidays allang vergeten website, de site waarop eens het Scorebord van zijn wedstrijd had gestaan:

*Zeven scherven van de Sireneziel verdeeld
Over zeven werelden waar ze ooit een rol in heeft gespeeld
Voor elke scherf moet mijn erfgenaam tol betalen
Om de Sirene weer in volle glorie terug te halen*

Dit zou bekend komen te staan als het ‘Schervenraadsel’ en het eerste wat de oldskool jagers opmerkten, was dat het rijmschema en het aantal regels identiek waren aan het ‘Drie verborgen sleutels die drie geheime poorten openmaken’-raadsel waarmee Halliday zijn fameuze easter egg-jacht in gang had gezet.

Velen gingen ervan uit dat het Schervenraadsel een uitvoerige publiciteitsstunt was, bekonkeld door de nieuwe eigenaren van GSS om de verkoop van ONI-headsets een boost te geven. We deden niets om zulke geruchten de kop in te drukken, aangezien ze het verhaal hielpen verspreiden dat wij nu de volledige controle over het bedrijf hadden. Terwijl wij het echte verhaal kenden en geen flauw idee hadden wat het raadsel betekende.

Het Schervenraadsel leek op het bestaan van een tweede easter egg te wijzen: een ander voorwerp dat ergens in OASIS verborgen was door zijn excentrieke maker, vóór zijn dood. Het moment waarop het raadsel verscheen was ook zeker geen toeval en was overduidelijk het gevolg van ons besluit de ONI te introduceren.

Wat wilde Halliday ons precies vertellen?

De ‘Sirene’ leek een verwijzing te zijn naar Kira Morrow, Ogs overleden vrouw en Hallidays grote liefde. Toen ze nog op de middelbare school zaten in Ohio, had Kira haar Dungeons & Dragons-personage Leucosia genoemd, naar een van de sirenen uit de Griekse mythologie. Vele jaren later zou Kira haar OASIS-avataar dezelfde naam geven. Na haar dood had Halliday de naam gebruikt als computerwachtwoord, dat ik had moeten raden om de laatste uitdaging van de Jacht te volbrengen.

Het was onduidelijk wat er zou gebeuren als iemand erin slaagde de zeven scherven te vinden en de Sirene weer te ‘herstellen’. Maar toch begon ik te zoeken. Halliday had me wederom de handschoen toegeworpen en ik kon het niet laten hem op te pakken.

En ik was niet de enige. Door het nieuwe raadsel stond er een hele nieuwe generatie van jagers op die OASIS begon uit te kammen. Maar in tegenstelling tot de jacht op Hallidays ei, was er geen beloning in het vooruitzicht gesteld en dus wist niemand wat er precies gevonden moest worden, en waarom.

In een mum van tijd was er een jaar verstreken.

We verkochten onze drie miljardste headset. En onze vier miljardste.

Het bleek al snel dat onze gepatenteerde herseninterface ook buiten OASIS zijn nut had, op het gebied van wetenschap, geneeskunde, luchtvaart, productie en oorlogvoering.

De koers van Innovative Online Industries bleef maar dalen. Toen hij ver genoeg was gedaald, besloten we tot een vijandige overname en namen het bedrijf en al zijn activa over, waarop GGS een ongenaakbaar megaconcern werd met een wereldwijd monopolie op 's werelds populairste platform voor entertainment, onderwijs en communicatie. Om het heugelijke feit te vieren lieten we alle contractanten van IOI gaan en scholden we al hun schulden kwijt.

Nog een jaar later. OASIS bereikte een nieuwe mijlpaal: vijf miljard gebruikers ingelogd per dag. Twee derde van alle bewoners van deze overvolle, snel warmer wordende kleine planeet. En meer dan 99 procent van al die mensen deed dat met een van onze ONI-headsets.

Zoals Halliday al had voorspeld begon de nieuwe technologie een wezenlijke invloed te krijgen op het dagelijks leven van de gebruiker en op de mensheid als geheel. Elke dag kwamen er weer nieuwe ervaringen bij om te downloaden. Alles wat je maar kon bedenken. Je kon overal heen, alles doen, iedereen zijn die je maar wilde zijn. Het werd een van de meest verslavende vormen van tijdverdrijf die je je maar kon voorstellen: veel verslavender dan OASIS ooit was geweest, en dat mocht wat zeggen.

Andere bedrijven haalden de ONI uit elkaar om onze interface-technologie na te kunnen maken, maar de software en rekenkracht die nodig waren om de technologie functioneel te maken waren beide onderdeel van OASIS. Ervaringen konden – al dan niet illegaal – offline als .oni-bestand worden opgeslagen, maar bestanden konden slechts worden uitgevoerd door ze te uploaden naar OASIS. Op die manier konden we smakeloze of illegale opnames verwijderen voordat ze met alle gebruikers werden gedeeld. Het verzekerde ons tegelijkertijd van een monopolie op wat al snel de populairste

vorm van entertainment in de geschiedenis van de mensheid werd.

GSS introduceerde ONI-net, een socialmediaplatform gericht op het delen van .oni-bestanden. Gebruikers konden er ONI-ervaringen van miljarden andere gebruikers zoeken, downloaden en beoordelen. Je kon natuurlijk ook je eigen ervaringen uploaden om aan andere OASIS-gebruikers te verkopen.

'Sims' waren opnames gemaakt binnen OASIS en 'Recs' waren ONI-opnames van belevenissen in de realiteit. Behalve dat de jeugd het niet langer had over 'realiteit', maar over 'ai-ar-el': IRL oftewel *in real life*. 'Ai-en-oo' of INO was slang voor 'in OASIS'. Recs werden dus opgenomen IRL, terwijl Sims INO werden gemaakt.

In plaats van hun favoriete ster te volgen op social media konden ONI-gebruikers nu hun favoriete ster zijn, of in ieder geval een paar minuutjes per dag. In plaats van toeschouwer te zijn bij een popconcert kon je nu een van de bandleden zijn, of allemaal, terwijl je je favoriete nummer speelde.

Iedereen met een ONI-headset en een lege SSD-drive kon een IRL-belevenis opnemen en naar OASIS uploaden om deze aan miljarden andere gebruikers wereldwijd te verkopen. Je kreeg wat geld voor elke download en GSS vroeg slechts twintig procent van elke transactie om dit alles mogelijk te maken. Als een van je belevenissen viraal ging, kon je in een oogwenk schathemeltje rijk worden. Filmsterren, rockmuzikanten, pornoactrices en streamers stortten zich massaal op onze technologie om nieuwe inkomsten te genereren.

Voor minder geld dan een iced latte kon je nu alles – veilig – ervaren wat wie dan ook zou kunnen ervaren. Je kon elke drug uitproberen, alles eten wat je wilde en de wildste seks hebben zonder je zorgen te hoeven maken over verslaving, calorieën of enge ziektes. Je kon echte ervaringen herbeleven of in OASIS gescipte interactieve avonturen beleven. Dankzij de ONI leek het allemaal levensecht.

De ONI maakte het leven van armen wereldwijd een stuk draaglijker, leuk zelfs. Mensen vonden het niet erg om gedroogd zeewier en soja-eiwitten te eten als ze maar op ONI-net konden inloggen en een heerlijk vijfgangendiner konden downloaden. Ze konden gerech-

ten uit elke wereldkeuken uitproberen, bereid door 's werelds beste chef-koks en opgediend in een luxueuze villa, op een bergtop, in een fraai restaurant of in de autojet op weg naar Parijs. En als extracte kon je die gerechten proeven met ongewoon sterk ontwikkelde smaakpapillen. Of als beroemdheid, in het gezelschap van andere beroemdheden. Wat je maar wilde.

Het modereren van al die door de gebruiker gegenereerde content was lastig en een enorme verantwoordelijkheid. GSS besloot te gaan werken met CenSoft, onze eigen AI-software die elk .oni-bestand kon scannen voordat het werd vrijgegeven en ongeschikte content kon markeren voor controle door een GSS-werknemer. Mocht er sprake zijn van illegale activiteiten, dan werd het filmpje doorgespeeld naar de autoriteiten in het land van herkomst.

Er werden steeds weer nieuwe toepassingen van de ONI-technologie bedacht. Zo werd het even de rage onder vrouwen om een ONI-opname te maken van de geboorte van hun kind, zodat die jaren later de opname kon afspelen om te ervaren hoe het voelde om zichzelf te baren.

En ik?

Al mijn dromen waren uitgekomen. Ik was schathemeltje rijk en wereldberoemd. Ik was verliefd op het meisje van mijn dromen en zij was verliefd op mij. Het kon niet anders dan dat ik zielsgelukkig was!

Maar helaas, en ik zal uitleggen waarom niet. Ik was in het diepe gestort, zowel persoonlijk als professioneel, en dus duurde het niet lang voordat ik weer een zootje had gemaakt van mijn leven. En toen dat eenmaal was gebeurd, zocht ik troost bij mijn oude vriend, OASIS.

Ik was eigenlijk al verslaafd aan OASIS nog voordat er sprake was van de ONI. Maar nu was inloggen als het zetten van een shot chemisch versterkte superheldin. Het duurde dan ook niet lang voordat ik weer verslaafd was. Als ik geen ONI-opnames aan het afspelen was, struinde ik ONI-net af om mijn persoonlijke bibliotheek uit te breiden.

In de tussentijd zocht ik naar de zeven scherven van de Sirene-ziel. Ik kon naar iedere uithoek van OASIS teleportereren, alles kopen wat ik wilde en iedereen doden die me voor de voeten liep. Maar ik boekte geen enkele vooruitgang en ik snapte maar niet waarom.

Tot slot, omdat ik het zat was en de wanhoop nabij, bood ik een miljard dollar voor degene die me informatie kon geven over de locatie van slechts een van de zeven scherven. Ik kondigde de beloning aan met een gelikt kort filmpje dat ik baseerde op *Anoraks uitnodiging*, in de hoop dat het gezien zou worden als een speelse verwijzing naar Hallidays wedstrijd in plaats van een wanhoopskreet. En het leek te werken.

De beloning zorgde voor heel wat rumoer in OASIS. Het aantal jagers verviervoudigde in een etmaal, maar niemand slaagde erin de scherf te vinden. (Een aantal van de jongere, idealistischer ingestelde jagers begon zichzelf eventjes ‘scherfjagers’ te noemen, om zich te onderscheiden van hun oudere collega’s. Maar toen iedereen ze ‘struifjagers’ begon te noemen, veranderden ze van gedachten en noemden ze zichzelf gewoon weer ‘jagers’. Die bijnaam klopte immers nog steeds.)

Er verstreek nog een jaar.

En toen, een paar weken na de derde verjaardag van de ONI, gebeurde het. Een ondernemende jonge jager leidde me naar de eerste scherf. Toen ik hem oppakte, zette dat een reeks van gebeurtenissen in gang die het lot van de mensheid ingrijpend zou veranderen.

Als een van de weinige ooggetuigen van deze historische gebeurtenis voel ik me verplicht om zelf te beschrijven wat er precies gebeurde. Zodat toekomstige generaties – als die er al zijn – alle feiten op tafel hebben wanneer het tijd wordt om mijn handelen te beoordelen.