

Kepler62: Nedtelling

Alle snakket om Kepler62. Før spillet kom ut. Nettet var fullt av rykter. Alle aviser. Tv. Radio. Be part of the story, stod det. Hvilken historie, da?

Alt Kepler-snakket interesserte meg. Noe jeg for en gangs skyld ikke var den første til å få tak i. Noe som var vanskelig. Noe som folk ikke kunne finne cheats for eller kjøpe en løsning på. Man måtte spille Kepler62 og runde det for å få svar. Da ville fantastiske ting skje. Men ingen visste hva det var.

Jeg liker ikke å spille, og jeg bryr meg ikke om detaljer. På slutten av Kepler62 var det noe med en dolk som ingen fant ut av. Man kom til en tredør, og da måtte man online. Folk var dødsfrustrerte for at det var så vanskelig. Det likte jeg.

Og det var sant. Bak tredøra på level 100 var det noe. En hemmelighet. En gutt i Sør-Korea hadde funnet det ut. En i Canada. Ei jente i Finland. De nektet å si noe, men det var bilder av dem. De dukket opp i annonser, i en slags grå uniform. Bare et bilde av dem, og Kepler62-logoen: Vi fant svaret. Det var egentlig irriterende enkelt, stod det.

Det er forresten feil at man ikke kan kjøpe svar. Alt kan kjøpes. Jeg betalte noen nerder for å ligge i kø utenfor butikken og kjøpe Kepler62-spill. Det kan ikke lastes ned. Jeg betalte dem for å spille til de rundet spillet. Jeg ville vite hva som var bak tredøra. Gutten med nicket Halfman-halfbiscuito5 klarte det til slutt.

- Det er det verste spillet jeg har spilt, sa han.
- Ok, sa jeg, men du rundet det, liksom?
- Ja, sa Halfman-halfbiscuito5 og trakk pusten. – Dette er temmelig svære ting, Marie.
- Ja vel, sa jeg spent. – Hva er den store hemmeligheten i Kepler62-spillet, da?

Oppgaver:

Se Elevbok 7A side 34.
Gjør oppgavene 1–5.

Forenklet med tillatelse fra Bjørn Sortland

