

Ernest Cline
Ready Player One

Ernest Cline

Ready Player One

Roman

Ins Deutsche übertragen
von Hannes & Sara Riffel

PENHALIGON

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel »Ready Player One«
bei Crown Publishers, an imprint of the Crown Publishing Group,
a division of Random House, Inc., New York.



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete FSC®-zertifizierte Papier
EOS liefert Salzer Paper, St. Pölten, Austria.

1. Auflage

© 2011 by Dark All Day, Inc.

© der deutschsprachigen Ausgabe 2012 by Penhaligon Verlag,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH, München

Umschlaggestaltung: bürosüd°, München

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-7645-3090-7

www.penthaligon.de

Für Susan und Libby
Denn für den Ort, an den wir gehen, gibt es keine Karte

0000

Jeder in meinem Alter erinnert sich daran, wo er war und was er gerade getan hat, als er zum ersten Mal von dem Wettbewerb hörte. Ich saß in meinem Versteck und schaute Zeichentrickfilme, als mir der Newsfeed dazwischenfunktete: In der vergangenen Nacht war James Halliday gestorben.

Natürlich wusste ich, wer Halliday war. Jeder wusste das. Er hatte das *Massively Multiplayer Online Game* OASIS entwickelt, ein Computerspiel, aus dem nach und nach eine global vernetzte Virtuelle Realität hervorgegangen war, die von den meisten Menschen tagtäglich genutzt wurde. Der beispiellose Erfolg der OASIS hatte Halliday zu einem der reichsten Menschen der Welt gemacht.

Anfangs verstand ich nicht, warum die Medien ein solches Theater um den Tod des Milliardärs machten. Schließlich hatten die Bewohner des Planeten Erde andere Sorgen. Die anhaltende Energiekrise. Der katastrophale Klimawandel. Hungersnöte, Armut und Krankheit. Ein halbes Dutzend Kriege. Sie wissen schon: »Vierzig Jahre Dunkelheit, Erdbeben, Vulkanausbrüche. Die Toten erheben sich. Menschenopfer. Hunde und Katzen leben miteinander. Massenhysterie!« Normalerweise werden die Leute in Ruhe gelassen, wenn sie vor ihren interaktiven Sitcoms oder Soaps sitzen, außer es ist wirklich etwas Wichtiges passiert. Wenn zum Beispiel ein neuer Killervirus entdeckt wurde oder sich wieder eine Großstadt unter einem Atompilz in Asche verwandelt hat. Schwerwiegende Dinge eben. Halliday war zwar berühmt gewesen, aber sein

Tod hätte eigentlich als kurze Meldung in den Abendnachrichten abgehandelt werden sollen, damit die breite Masse der Zuschauer den Kopf schütteln konnte, wenn die Sprecher den obszön hohen Geldbetrag nannten, den seine Erben nun unter sich aufteilen würden.

Aber genau hier wurde es spannend. James Halliday hatte keine Erben.

Bei seinem Tod war er siebenundsechzig Jahre alt gewesen und Junggeselle, ohne lebende Verwandte und, dem Vernehmen nach, auch ohne Freunde. Die letzten fünfzehn Jahre seines Lebens hatte er in völliger Zurückgezogenheit verbracht, und wenn man den Gerüchten glauben konnte, war er in dieser Zeit völlig verrückt geworden.

Kein Wunder also, dass den Leuten an jenem Januarmorgen von Toronto bis Tokio die Kinnlade runterklappte, als bekannt wurde, was Halliday in seinem Testament verfügt hatte!

Halliday hatte eine kurze Videobotschaft vorbereitet, die nach seinem Tod auf der ganzen Welt ausgestrahlt werden sollte. Außerdem hatte er dafür gesorgt, dass jedem OASIS-Nutzer an ebendiesem Morgen per Mail eine Kopie dieses Videos zugestellt wurde. Ich kann mich noch gut an den wohlvertrauten Klingelton erinnern, als die Mail in meinem Posteingang landete, nur wenige Sekunden, nachdem ich die Nachricht im Fernsehen gesehen hatte.

Bei der Videobotschaft handelte es sich genau genommen um einen unglaublich raffinierten Kurzfilm mit dem Titel *Anoraks Einladung*. Exzentrisch, wie Halliday war, hatte er sein ganzes Leben lang eine Obsession für die 1980er gehegt, jenes Jahrzehnt, in dem er ein Teenager gewesen war, und in *Anoraks Einladung* wimmelte es nur so von obskuren popkulturellen Anspielungen, die ich zum Großteil gar nicht mitbekam, als ich den Film zum ersten Mal sah.

Das ganze Video war nur etwa fünf Minuten lang, und in den Tagen und Wochen nach Hallidays Tod wurden diese

fünf Minuten so genau unter die Lupe genommen wie kein anderer Film zuvor. Selbst der Zapruder-Film dürfte nicht mit einer derartigen Akribie analysiert worden sein. Bald war jede Sekunde von Hallidays Botschaft meiner Generation in Fleisch und Blut übergegangen.

Anoraks Einladung beginnt mit Trompetenstößen, den ersten Takten eines alten Songs mit dem Titel »Dead Man's Party«.

Während der ersten Sekunden ist nur die Musik zu hören, der Bildschirm bleibt noch schwarz, bis die Gitarren einsetzen. Dann taucht Halliday auf. Aber er ist kein siebenundsechzigjähriger Mann und auch nicht krank. Er sieht genauso aus wie auf dem *Time*-Cover, damals, im Jahr 2014 – ein großgewachsener, schlanker, gesunder Mann Anfang vierzig, mit zerzaustem Haar und der für ihn typischen Hornbrille. Er trägt sogar dieselben Kleider wie auf dem *Time*-Foto: ausgebleichene Jeans und ein klassisches *Space Invaders*-T-Shirt.

Halliday befindet sich auf einer Highschool-Party, die in einer großen Turnhalle stattfindet, umgeben von Teenagern, deren Kleider, Frisuren und Bewegungen nahelegen, dass die Aufnahmen in den späten 1980ern gemacht wurden.* Auch Halliday tanzt – dabei hatte niemand ihn je tanzen sehen. Mit einem manischen Grinsen dreht er sich rasant im Kreis, schlenkert mit den Armen und wackelt mit dem Kopf, immer im Takt der Musik. Er hat es drauf und vollführt einige für die 80er typische Moves. Aber Halliday hat keinen Tanzpartner. Er tanzt, wie es in dem Song heißt, mit sich selbst.

In der linken unteren Ecke erscheinen wie bei einem alten MTV-Video kurz ein paar Textzeilen – der Name der Band, der Songtitel, die Plattenfirma und das Erscheinungsjahr: Oingo Boingo, »Dead Man's Party«, MCA Records, 1985.

* Eine sorgfältige Analyse dieser Szene zeigt, dass sämtliche Teenager hinter Halliday in Wirklichkeit Statisten aus verschiedenen Teeniefilmen von John Hughes sind, die digital ausgeschnitten und in das Video eingepasst wurden.

Als der Gesang einsetzt, bewegt Halliday synchron dazu die Lippen, wobei er sich weiter um die eigene Achse dreht: »All dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me ...«

Unvermittelt hört Halliday auf zu tanzen, und als er mit der rechten Handkante durch die Luft fährt, bricht auch die Musik ab. Im selben Moment verschwinden die Tänzer und die Turnhalle hinter ihm, und die Kulisse wechselt schlagartig.

Jetzt steht Halliday in einem Bestattungsinstitut, unmittelbar neben einem offenen Sarg.* Darin liegt ein zweiter, weit älterer Halliday. Der Leichnam ist ausgemergelt und vom Krebs gezeichnet. Auf seinen Augen liegen blanke Vierteldollarmünzen.**

Der jüngere Halliday blickt mit gespielter Traurigkeit auf den Leichnam seines älteren Ichs hinab und wendet sich dann den versammelten Trauergästen zu.*** Er schnippt mit den Fingern, und plötzlich hält er eine Schriftrolle in der rechten Hand. Mit großer Geste öffnet er sie; sie entrollt sich bis zum Boden und dann weiter den Mittelgang entlang. Halliday durchbricht die vierte Wand, spricht den Zuschauer direkt an und beginnt zu lesen.

»Im Vollbesitz meiner geistigen Kräfte und aus freiem Willen erkläre ich, James Donovan Halliday, hiermit vor Zeugen, dass dies mein Testament und Letzter Wille ist, womit sämtliche Testamente und Nachträge, die bereits existieren mögen,

* Seine Umgebung entstammt einer Szene aus dem Film *Heathers*. Offenbar hat Halliday die Kulisse des Bestattungsinstituts digital nachgebaut und sich selbst hineinmontiert.

** Betrachtet man die Münzen mit hoher Auflösung, kann man erkennen, dass beide 1984 geprägt wurden.

*** Bei den Trauergästen handelt es sich um Schauspieler und Statisten aus der in ebendiesem Bestattungsinstitut spielenden Szene aus *Heathers*. Winona Ryder und Christian Slater sind deutlich zu erkennen – sie sitzen weiter hinten im Raum.

ihre Wirkung verlieren ...« Er liest weiter, immer schneller und schneller, ackert sich durch mehrere Absätze Juristenjargon, bis er so schnell spricht, dass man ihn nicht mehr versteht. Dann verstummt er unvermittelt. »Vergessen wir das«, sagt er. »Sogar bei diesem Tempo würde es einen Monat dauern, das Ding komplett vorzulesen. Bedauerlicherweise habe ich nicht so viel Zeit.« Er lässt die Schriftrolle fallen, und sie verschwindet in einer Wolke aus Goldstaub. »Beschränken wir uns auf das Wesentliche.«

Das Bestattungsinstitut verschwindet, und es erscheint eine neue Kulisse. Jetzt steht Halliday vor einer gewaltigen Tresortür. »Mein gesamter Besitz, einschließlich einer Mehrheitsbeteiligung an meiner Firma, Gregarious Simulation Systems, wird unter Treuhandverwaltung gestellt, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, die ich in meinem Testament genau definiert habe. Die erste Person, die diese Bedingung erfüllt, wird mein gesamtes Vermögen erben, das derzeit auf über zweihundertvierzig Milliarden Dollar veranschlagt wird.«

Die Tresortür schwingt auf, und Halliday tritt hindurch. Der Tresorraum ist riesig. In seinem Inneren türmen sich Goldbarren zu einem Block von der Größe eines Mehrfamilienhauses. »Hier ist die Kohle, um die es geht«, sagt Halliday mit einem breiten Grinsen. »Was soll's? Schließlich kann ich nichts davon mitnehmen, oder?«

Halliday lehnt sich gegen den Stapel Goldbarren, und die Kamera zoomt sein Gesicht ganz nah heran. »Jetzt fragt ihr euch bestimmt, was ihr machen müsst, um an den ganzen Zaster ranzukommen? Immer mit der Ruhe, meine Freunde, das erkläre ich gleich ...« Er legt eine dramatische Pause ein, und sein Gesicht nimmt die Miene eines Kindes an, das gleich ein großes Geheimnis enthüllen wird.

Halliday schnippt wieder mit den Fingern, und der Tresorraum verschwindet. Im selben Augenblick schrumpft Halliday und verwandelt sich in einen kleinen Jungen, der braune

Cordhosen und ein *Muppet Show*-T-Shirt trägt.* Der junge Halliday steht in einem unaufgeräumten Wohnzimmer mit einem leuchtend orangefarbenen Teppich, Holzvertäfelten Wänden und einem kitschigen 70er-Jahre-Dekor. Neben ihm steht ein 21 Zoll großer Zenith-Fernseher, an den ein *Atari 2600* angeschlossen ist.

»Das war meine erste Spielekonsole«, sagt Halliday mit Kinderstimme. »Ein Atari 2600. Den habe ich 1979 zu Weihnachten bekommen.« Er hockt sich vor den Atari, greift nach dem Joystick und beginnt zu spielen. »Und das war mein Lieblingsspiel«, sagt er und weist mit einer Kopfbewegung auf den Bildschirm, wo sich ein kleines Quadrat durch eine Folge einfacher Labyrinth bewegt. »Es hieß *Adventure*. Wie viele frühe Videospiele wurde *Adventure* von einer einzigen Person entwickelt und programmiert. Damals nannte Atari seine Programmierer jedoch nicht, sodass der Name des Spieleerfinders nirgendwo auf der Verpackung erscheint.« Auf dem Fernsehschirm sehen wir, wie Halliday mithilfe eines Schwerts einen roten Drachen tötet; was aufgrund der primitiven Grafik und der niedrigen Auflösung des Spiels allerdings eher so aussah, als würde ein Quadrat eine entstellte Ente mit einem Pfeil durchbohren.

»Also hat der Typ, der *Adventure* erfunden hat, ein Mann namens Warren Robinett, sich in dem Spiel selbst verewigt. In eines der Labyrinth des Spiels hat er einen Schlüssel eingeschmuggelt. Wenn man diesen Schlüssel entdeckte – einen kleinen grauen Punkt von der Größe eines einzigen Pixels –, konnte man damit in einen geheimen Raum gelangen, in dem Robinett seinen Namen versteckt hatte.« Auf dem Bildschirm steuert Halliday seinen quadratischen Protagonisten in diesen geheimen Raum. In der Mitte des Bildschirms erscheinen die Wörter **CREATED BY WARREN ROBINETT.**

* Halliday sieht jetzt genauso aus wie auf einem Schulfoto, das 1980 aufgenommen wurde, als er acht Jahre alt war.

»Das«, sagt Halliday und deutet ehrfürchtig auf den Bildschirm, »war das allererste *Easter Egg* in einem Videospiel. Robinett versteckte es im Quellcode des Spiels, ohne einer Menschenseele davon zu erzählen. Und Atari produzierte *Adventure* und verschickte es in die ganze Welt, ohne von diesem geheimen Raum zu wissen. Erst Monate später fanden sie heraus, dass dieses *Easter Egg* überhaupt existierte, gleichzeitig mit den Kids, die das Spiel spielten. Ich war eins dieser Kinder, und als ich Robinetts Osterei das erste Mal entdeckte, war das eines der coolsten Videospiel-Erlebnisse meines ganzen Lebens.«

Der junge Halliday lässt den Joystick los und steht auf. Während er das tut, verblasst das Wohnzimmer, und die Kulisse verändert sich erneut. Halliday steht jetzt im Halbdunkel einer Höhle; das flackernde Licht von Fackeln, die sich außerhalb des Blickfeldes befinden, wird von den feuchten Wänden zurückgeworfen. Im selben Augenblick nimmt auch Halliday wieder eine andere Gestalt an – er verwandelt sich in seinen berühmten OASIS-Avatar Anorak, einen hochgewachsenen Zauberer. Sein Gesicht ist das von Halliday, wenn auch ein wenig attraktiver und ohne Brille. Wie immer trägt er ein langes schwarzes Gewand mit dem Emblem des Avatars (ein großes A in verschlungener Handschrift) auf beiden Ärmeln.

»Vor meinem Tod«, sagt Anorak mit einer viel tieferen Stimme, »habe ich selbst ein *Easter Egg* in meinem beliebtesten Videospiel versteckt – in der OASIS. Wer mein Osterei als Erster findet, erbt mein ganzes Vermögen.«

Eine weitere dramatische Pause.

»Das Ei ist allerdings gut versteckt. Ich habe es nicht einfach unter irgendeinen Stein gelegt. Man könnte sogar sagen, es ist in einem Tresor eingeschlossen, der in einem geheimen Raum vergraben ist, der wiederum mitten in einem Labyrinth verborgen ist, das sich irgendwo« – er tippte sich gegen die rechte Schläfe – »hier befindet. Aber keine Sorge. Ich habe

ein paar Hinweise hinterlassen, damit jeder weiß, wo's losgeht. Und hier ist der erste.«

Anorak macht mit der rechten Hand eine theatralische Geste. Drei Schlüssel erscheinen und drehen sich langsam vor ihm in der Luft. Allem Anschein nach bestehen sie aus Kupfer, Jade und durchsichtigem Kristall. Während die Schlüssel sich drehen, sagt Anorak ein paar Gedichtzeilen auf, die jeweils kurz als flammende Untertitel am unteren Rand des Bildschirms sichtbar werden:

**Drei Schlüssel öffnen der Tore drei,
Und wer sich als würdig erweist dabei,
Muss alsbald auf sein Geschick sich besinnen,
Will er das »Ende« erreichen und den Preis gewinnen.**

Die beiden Schlüssel aus Jade und Kristall verschwinden, und nur der Kupferschlüssel bleibt zurück – Anorak trägt ihn nun an einer Kette um den Hals.

Die Kamera folgt Anorak, der sich umdreht und tiefer in die dunkle Höhle hineinschreitet. Nach wenigen Sekunden bleibt er vor zwei massiven Holztüren stehen, die in die Felswand eingelassen sind. Die Türen sind mit Stahlbändern verstärkt, und auf ihnen prangen Bilder von Schilden und Drachen. »Ich konnte dieses Spiel nicht mehr in Ruhe austesten, weshalb ich mir Sorgen mache, dass ich mein *Easter Egg* vielleicht etwas zu gut versteckt habe. Ich weiß es nicht. Falls dem so ist, kann ich daran jetzt auch nichts mehr ändern. Wir werden sehen.«

Anorak stößt die beiden Türen auf. Dahinter kommt eine riesige Schatzkammer zum Vorschein, in der sich ganze Berge funkelnder Goldmünzen und mit Edelsteinen besetzter Kelche auftürmen.* Dann tritt er in den offenen Durchgang,

* Genaue Analysen haben gezeigt, dass sich unter den Schatzhaufen Dutzende der seltsamsten Gegenstände verbergen, zum Beispiel mehrere frühe

wendet sich dem Zuschauer zu und streckt die Arme aus, um die beiden riesigen Türflügel aufzuhalten.*

»Lange Rede, kurzer Sinn«, ruft Anorak aus. »Möge die Jagd auf Hallidays *Easter Egg* beginnen!« Ein Blitz zuckt herab, und er verschwindet. Durch die Tür sind noch eine Weile die funkelnden Schätze zu sehen.

Dann wird der Bildschirm schwarz.

Es folgte ein Link auf seine private Internetseite, die sich am Morgen seines Todes drastisch verändert hatte. Seit über einem Jahrzehnt war dort nur eine kurze, sich ständig wiederholende Animation zu sehen gewesen: Hallidays Avatar Anorak, wie er in einer mittelalterlichen Bibliothek sitzt, tief über einen zerschrammten Arbeitstisch gebeugt, geheimnisvolle Zaubersäfte mischt und sich in Folianten vertieft. An der Wand hinter ihm hing ein großes Gemälde mit einem schwarzen Drachen.

Doch diese Animation war nun verschwunden, und an ihrer Stelle befand sich eine Highscore-Liste, wie sie früher bei den Automaten-Spielen in den Spielhallen üblich gewesen war. Die Liste umfasste zehn nummerierte Plätze, und auf jedem standen die Initialen JDH – James Donovan Halliday – und dahinter eine Punktzahl mit sechs Nullen. Die Liste wurde bald als »Scoreboard« bekannt.

Direkt unter dem Scoreboard befand sich ein Icon, das wie ein kleines, in Leder gebundenes Buch aussah. Von dort führte ein Link zu *Anoraks Almanach*, den man kostenlos herunterladen konnte – einer Sammlung Hunderter undatierter

Heimcomputer (ein Apple IIe, ein Commodore 64, ein Atari 800XL und ein TRS-80 Color Computer 2), eine Reihe von Controllern für die unterschiedlichsten Systeme und Hunderte von vielfächigen Würfeln, wie sie bei den alten Strategie- und Rollenspielen verwendet wurden.

* Das Standbild dieser Szene sieht dem von Jeff Easley gemalten Titelbild des *Dungeon Master's Guide* – einem *Dungeons & Dragons*-Regelwerk aus dem Jahr 1983 – zum Verwechseln ähnlich.

Tagebucheinträge Hallidays. Der *Almanach* bestand aus über tausend Seiten Text, aber er verriet so gut wie nichts über Hallidays Privatleben. Die meisten Einträge waren hingeworfene Bemerkungen über verschiedene Videospiel-Klassiker, Science-Fiction- und Fantasy-Romane, Filme, Comicserien und die Popkultur der 80er Jahre oder gelegentlich eingestreute humorvolle Tiraden, die sich mit allem Möglichen beschäftigten, von organisierter Religion bis zu Diätlimonade.

Die »Jagd«, wie der Wettbewerb schließlich genannt wurde, wurde innerhalb kürzester Zeit ein fester Bestandteil der globalen Kultur. Hatten Erwachsene und Kinder früher davon geträumt, in der Lotterie zu gewinnen, träumten sie jetzt davon, Hallidays *Easter Egg* zu finden. An diesem Spiel konnte sich jeder beteiligen, und anfangs schien es keine richtige oder falsche Herangehensweise zu geben. *Anoraks Almanach* war lediglich zu entnehmen, dass eine gewisse Vertrautheit mit Hallidays Obsessionen unabdingbar war, um das Ei zu finden. Das führte zu einer weltweiten Faszination für die Popkultur der 1980er Jahre. Fünfzig Jahre nach dem Ende dieses Jahrzehnts waren Filme und Musik, Spiele und Mode der 80er wieder der letzte Schrei. Bis zum Jahr 2041 waren Irokesenschnitt und verwaschene Jeans wieder in, und Coverversionen von Hits aus den 80ern dominierten die Charts. Menschen fortgeschrittenen Alters, die in den 80er Jahren Teenager gewesen waren, machten die überaus seltsame Erfahrung, dass sich ihre Enkel die Moden und Marotten ihrer Jugend aneigneten.

Eine neue Subkultur war geboren, bestehend aus Millionen von Menschen, die ihre gesamte Freizeit darauf verwendeten, nach Hallidays Osterei zu suchen. Anfangs wurden diese Leute einfach als »Egg-Hunter« – Eijäger – bezeichnet, später wurden sie jedoch fast nur noch »Jäger« genannt.

Im ersten Jahr der Jagd war es schick, ein Jäger zu sein, und fast jeder OASIS-Nutzer nahm das für sich in Anspruch.

Doch als sich Hallidays Tod das erste Mal jährte, begann

sich die Leidenschaft, mit der die Leute dem *Easter Egg* nachjagten, allmählich zu legen. Ein ganzes Jahr war vergangen, und niemand hatte etwas gefunden. Keinen einzigen Schlüssel, keine einzige Tür. Ein Teil des Problems war die schiere Größe der OASIS. Die Schlüssel konnten in Tausenden simulierter Welten verborgen sein, und ein Jäger konnte Jahre damit zubringen, auch nur eine von ihnen zu durchsuchen.

Obwohl einige »professionelle« Jäger auf ihren Blogs behaupteten, sie kämen dem Durchbruch mit jedem Tag näher, ließ sich die Wahrheit auf Dauer nicht verleugnen: Niemand wusste genau, wonach man eigentlich suchen oder wo man mit der Suche anfangen sollte.

Ein weiteres Jahr verstrich.

Und ein weiteres.

Und noch eines.

Die Allgemeinheit verlor das Interesse an dem Wettbewerb. Manche Leute kamen zu dem Schluss, dass sich irgendein verrückter Reicher einen Jux erlaubt hatte. Andere glaubten, dass niemand das Ei jemals finden würde, selbst wenn es wirklich existierte. Unterdessen entwickelte sich die OASIS immer weiter und wurde immer beliebter. Gegen Übernahmeversuche und juristische Anfechtungen wurde sie durch Hallidays hieb- und stichfestes Testament und eine Armee fanatischer Anwälte geschützt, die er mit der Aufgabe betraut hatte, sein Vermögen zu verwalten.

Hallidays *Easter Egg* wurde mit der Zeit zu so etwas wie einer urbanen Legende, und die schwindende Zahl der Jäger war zunehmend der Lächerlichkeit preisgegeben. Wenn sich Hallidays Todesjahr wieder einmal jährte, berichteten Nachrichtensprecher spöttisch, dass niemand auch nur einen Schritt weitergekommen sei. Und jedes Jahr schmissen mehr Jäger ihre Tastatur hin, weil sie zu dem Schluss gekommen waren, dass Hallidays Ei tatsächlich unauffindbar war.

Ein weiteres Jahr verstrich.

Und noch eines.

Und dann, am Abend des 11. Februar 2045, erschien der Name eines Avatars auf dem ersten Platz des Scoreboards, und die ganze Welt konnte ihn lesen. Nach fünf langen Jahren war der Kupferschlüssel endlich gefunden worden, und zwar von einem achtzehn Jahre alten Jungen, der am Stadtrand von Oklahoma City in einem Trailer Park lebte.

Dieser Junge war ich.

Dutzende von Büchern, Zeichentrickfilmen, abendfüllenden Streifen und Miniserien haben seither versucht, die ganze Geschichte zu erzählen, aber keiner ist der Wahrheit auch nur nahe gekommen. Deshalb möchte ich berichten, was wirklich passiert ist, und die Dinge ein für alle Mal klarstellen.

Level 1

Es ist wirklich ätzend, ein Mensch zu sein,
meistens jedenfalls.

Videospiele sind das Einzige,
was das Leben erträglich macht.

ANORAKS ALMANACH, KAPITEL 91, VERSE 1–2

0001

Ich wurde von Schüssen aus dem Schlaf gerissen. Irgendwer da draußen rief etwas, ein paar gedämpfte Schreie ertönten, und dann herrschte wieder Stille.

Hier in den *Stacks* war das nichts Ungewöhnliches, aber mir setzte das trotzdem ziemlich zu. Ich wusste, dass ich wahrscheinlich nicht mehr würde einschlafen können, also beschloss ich, mir die Zeit mit ein paar Spielhallen-Klassikern zu vertreiben. *Galaga*, *Defender*, *Asteroids*. Digitale Dinosaurier, die schon lange vor meiner Geburt museumsreif gewesen waren. Aber ich war ein Jäger, also waren sie für mich keine Kuriositäten aus grauer Vorzeit, sondern geheiligte Artefakte, tragende Säulen meines Pantheons. Wenn ich die Klassiker spielte, tat ich das voller Ehrfurcht.

Ich hatte mich in einer Ecke der winzigen Wäschekammer des Wohnwagens, eingekeilt zwischen Wand und Trockner, in einem alten Schlafsack zusammengerollt. Im Zimmer meiner Tante auf der anderen Seite des Flurs war ich nicht willkommen, doch das war mir nur recht. Ich schlief sowieso lieber in der Wäschekammer. Hier war es warm, ich war einigermaßen für mich, und der Empfang war ganz in Ordnung. Außerdem roch es angenehm nach Flüssigwaschmittel und Weichspüler. Ansonsten stank es in dem Wohnwagen überall nach Katzenpisse und bitterer Armut.

Die meiste Zeit schlief ich in meinem Versteck. Aber in den letzten Nächten war die Temperatur unter null Grad gesunken, und so sehr es mir zuwider war, mich im Trailer meiner

Tante aufzuhalten, war das immer noch besser, als zu erfrieren.

Hier lebten insgesamt fünfzehn Leute. Tante Alice schlief im kleinsten der drei Zimmer. Die Depperts wohnten direkt neben ihr, und die Millers hatten das größte Zimmer am Ende des Flurs. Sie waren zu sechst, und sie bezahlten den größten Teil der Miete. Unser Wohnwagen war nicht so überfüllt wie manche andere. Immerhin handelte es sich um ein übergroßes Modell, es gab genug Platz für alle.

Ich kramte meinen Laptop hervor und fuhr ihn hoch – ein ziemlich unhandliches, schweres Teil, fast zehn Jahre alt. Ich hatte ihn in einem Müllcontainer hinter einem verlassenem Einkaufszentrum auf der anderen Seite der Autobahn gefunden. Um ihn wieder zum Laufen zu bringen, hatte ich bloß den Arbeitsspeicher austauschen und das steinzeitliche Betriebssystem neu draufspielen müssen. Nach heutigen Standards war der Prozessor langsamer als ein Faultier, aber für meine Bedürfnisse reichte es. Der Laptop diente mir als tragbare Bibliothek, Spielhalle und Heimkino. Die Festplatte war randvoll mit alten Büchern, Filmen, Fernsehserien und Musikdateien. Außerdem besaß ich fast jedes Computerspiel, das im 20. Jahrhundert geschrieben worden war.

Ich startete den Emulator und klickte *Robotron: 2084* an, eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Das hektische Tempo und die brutale Schlichtheit hatten mir schon immer gefallen. Bei *Robotron* ging es fast nur um Instinkt und Reflexe. Wenn ich mich in ein altes Videospiele vertiefte, bekam ich immer einen klaren Kopf. Wenn ich deprimiert war, musste ich nur auf *Player One* drücken, und sobald ich mich auf das unerbittliche Bombardement der Pixel auf dem Bildschirm vor mir konzentrierte, lösten sich all meine Sorgen augenblicklich in Luft auf. Hier, in dem zweidimensionalen Universum der Spiele, war das Leben einfach: *du gegen die Maschine. Mit der linken Hand steuern, mit der rechten schießen und dabei versuchen, so lange wie möglich am Leben zu bleiben.*

Ich verbrachte einige Stunden damit, böse Roboter zu killen, schließlich musste ich unbedingt »die letzte Menschenfamilie retten«. Irgendwann bekam ich jedoch einen Krampf in den Fingern und geriet aus dem Takt. Wenn einem das in den höheren Leveln passiert, ging alles ratzfatzt den Bach runter. Innerhalb von wenigen Minuten fackelte ich meine sämtlichen Leben ab, und dann erschienen die beiden Worte auf dem Bildschirm, die mir am meisten zuwider waren: GAME OVER.

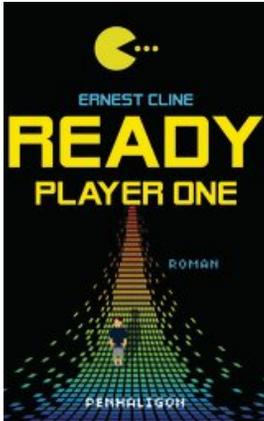
Ich klickte den Emulator weg und stöberte in meinen Videodateien herum. Im Laufe der letzten fünf Jahre hatte ich jeden einzelnen Film, jede Fernsehserie und jeden Zeichentrickfilm runtergeladen, der in *Anoraks Almanach* erwähnt wird. Natürlich hatte ich mir noch nicht alles angeschaut. Dafür würde ich wahrscheinlich Jahrzehnte brauchen.

Ich wählte eine Folge von *Familienbande* aus, einer Sitcom aus den 80er Jahren über eine bürgerliche Familie, die in Ohio wohnt. Ich hatte mir die Serie besorgt, weil Halliday von ihr begeistert gewesen war – vielleicht war in einer der Folgen ja ein Hinweis versteckt, der etwas mit der Jagd zu tun hatte. Ich war sofort süchtig geworden, und inzwischen hatte ich mir alle 180 Folgen mehrmals angesehen. Irgendwie wurden sie mir nie langweilig.

Wenn ich so im Dunkeln saß und mir die Serie auf meinem Laptop anschaute, stellte ich mir oft vor, *ich* würde in diesem hell erleuchteten Haus wohnen und diese lächelnden, verständnisvollen Menschen seien *meine* Familie. Es gab kein Problem, das sich nicht innerhalb von einer halbstündigen Folge lösen ließ (oder innerhalb von einer Doppelfolge, wenn es mal wirklich ernst wurde).

Mein eigenes Leben hatte zu keinem Zeitpunkt auch nur die geringste Ähnlichkeit mit *Familienbande* gehabt – deshalb liebte ich die Serie wahrscheinlich auch so sehr. Ich war das einzige Kind zweier Teenager, beides Flüchtlinge, die sich in den *Stacks* kennengelernt hatten, und dort war ich auch

UNVERKÄUFLICHE LESEPROBE



Ernest Cline

Ready Player One

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Gebundenes Buch mit Schutzumschlag, 512 Seiten, 13,5 x 21,5 cm
ISBN: 978-3-7645-3090-7

Penhaligon

Erscheinungstermin: März 2012

Wer online stirbt, ist wirklich tot!

Im Jahr 2044 hat die reale Welt für Wade Watts nicht mehr viel zu bieten. Daher flieht er - wie die meisten Menschen - in das virtuelle Utopia von OASIS. Hier kann man leben, spielen und sich verlieben, ohne von der bedrückenden Realität abgelenkt zu werden. Da entdeckt Wade in einem Online-Game den ersten Hinweis auf einen unsagbar wertvollen Schatz, den der verstorbene Schöpfer von OASIS in seiner Cyber-Welt versteckt hat. Plötzlich ist Wade eine Berühmtheit, aber er gerät auch in das Visier eines Killerkommandos - in OASIS und in der Realität. Wade weiß, dass er diese mörderische Hetzjagd nur überleben kann, wenn er das Spiel bis zu seinem ungewissen Ende spielt!