

READY PLAYER ONE

DER WELTBESTSELLER AUF DEUTSCH

ERNEST CLINE

ROMAN



| TOR

Ernest Cline

Ready Player One

Roman

Aus dem Amerikanischen von Hannes und Sara Riffel

 | E-BOOKS

Über dieses Buch

Im Jahr 2045 ist die Welt ein hässlicher Ort: Die Erdölvorräte sind aufgebraucht, ein Großteil der Bevölkerung lebt in Armut. Einziger Lichtblick ist die OASIS, eine virtuelle Ersatzwelt, in der man leben, arbeiten, zur Schule gehen und spielen kann. Die OASIS ist ein ganzes Universum, es gibt Tausende von Welten, von denen jede ebenso einzigartig wie phantasievoll ist. Und sie hat ein Geheimnis.

Der exzentrische Schöpfer der OASIS hat tief im virtuellen Code einen Schatz vergraben, und wer ihn findet, wird seinen gesamten Besitz erben – zweihundertvierzig Milliarden Dollar. Eine Reihe von Rätseln weist den Weg, doch der Haken ist: Niemand weiß, wo die Fährte beginnt. Bis Wade Watts, ein ganz normaler Junge, der am Stadtrand von Oklahoma City in einem Wohnwagen lebt, den ersten wirklich brauchbaren Hinweis findet. Die Jagd ist eröffnet ...

»Originell und äußerst einfallsreich.« Entertainment Weekly

Weitere Informationen finden Sie auf www.fischerverlage.de

Biografie

Ernest Cline ist international erfolgreicher Roman- und Drehbuchautor, Vater und Vollzeit-Geek. Er ist Verfasser der Romane »Ready Player One« und »Armada« und hat am Drehbuch für Steven Spielbergs Verfilmung von »Ready Player One« mitgearbeitet. Seine Bücher wurden in über 50 Ländern veröffentlicht und standen mehr als 100 Wochen auf der »New York Times«-Bestsellerliste, einige Wochen lang auf Platz eins. Zusammen mit seiner Familie - sowie einer großen Sammlung klassischer Videospiele und einem DeLorean mit eingebautem Fluxkompensator - lebt er in Austin, Texas.

Weitere Informationen finden Sie auf www.tor-online.de und www.fischerverlage.de

Impressum

Erschienen bei FISCHER E-Books

Die amerikanische Originalausgabe erschien 2011 unter dem Titel ›Ready Player One‹ bei The Crown Publishing Group.

© 2015 by Dark All Day, Inc.

Für die deutschsprachige Ausgabe:

© 2017 S. Fischer Verlag GmbH, Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

Covergestaltung: Guter Punkt, München, nach einer Idee von Christopher Brand

Abhängig vom eingesetzten Lesegerät kann es zu unterschiedlichen Darstellungen des vom Verlag freigegebenen Textes kommen.

Dieses E-Book ist urheberrechtlich geschützt.

ISBN 978-3-10-490194-7

Dieses E-Book ist urheberrechtlich geschützt.

Die Nutzung dieses Werks für Text- und Data-Mining im Sinne des § 44b UrhG bleibt explizit vorbehalten.

Hinweise des Verlags

Abhängig vom eingesetzten Lesegerät kann es zu unterschiedlichen Darstellungen des vom Verlag freigegebenen Textes kommen.

Im Text enthaltene externe Links begründen keine inhaltliche Verantwortung des Verlages, sondern sind allein von dem jeweiligen Dienstanbieter zu verantworten. Der Verlag hat die verlinkten externen Seiten zum Zeitpunkt der Buchveröffentlichung sorgfältig überprüft, mögliche Rechtsverstöße waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Auf spätere Veränderungen besteht keinerlei Einfluss. Eine Haftung des Verlags ist daher ausgeschlossen.

Um eine optimale Lesbarkeit und technische Kompatibilität – auch auf älteren Lesegeräten – zu gewährleisten, wurden sehr lange Kapitel gegebenenfalls unterteilt. Entsprechende Abschnitte sind im Inhaltsverzeichnis als [Fortsetzung] gekennzeichnet.

Dieses E-Book enthält möglicherweise Abbildungen. Der Verlag kann die korrekte Darstellung auf den unterschiedlichen E-Book-Readern nicht gewährleisten.

Wir empfehlen Ihnen, bei Bedarf das Format Ihres E-Book-Readers von Hoch- auf Querformat zu ändern. So werden insbesondere Abbildungen im Querformat optimal dargestellt. Anleitungen finden sich i.d.R. auf den Hilfeseiten der Anbieter.

Inhalt

Widmung

0000. Kapitel

Level 1

0001. Kapitel

0002. Kapitel

0003. Kapitel

0004. Kapitel

0005. Kapitel

0006. Kapitel

0007. Kapitel

0008. Kapitel

0009. Kapitel

0010. Kapitel

0011. Kapitel

0012. Kapitel

0013. Kapitel

0014. Kapitel

0015. Kapitel

0016. Kapitel

Level 2

0017. Kapitel

0018. Kapitel

0019. Kapitel

0020. Kapitel

0021. Kapitel

0022. Kapitel

0023. Kapitel

0024. Kapitel

0025. Kapitel

0026. Kapitel

0027. Kapitel

Level 3

0028. Kapitel

0029. Kapitel

0030. Kapitel

0031. Kapitel

0032. Kapitel

0033. Kapitel

0034. Kapitel

0035. Kapitel

0036. Kapitel

0037. Kapitel

0038. Kapitel

0039. Kapitel

Danksagung

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 Zeichentricksfilme, als mir der Newsfeed dazwischenfunkte: 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 Highschoolparty, die in einer großen Turnhalle stattfindet, umgeben von Teenagern, deren Kleider, Frisuren und Bewegungen nahelegen, dass die Aufnahmen in den späten 1980ern gemacht wurden. [1] 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.

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. [2] Darin liegt ein zweiter, weit

älterer Halliday. Der Leichnam ist ausgemergelt und vom Krebs gezeichnet. Auf seinen Augen liegen blanke Vierteldollarmünzen. [3]

Der jüngere Halliday blickt mit gespielter Traurigkeit auf den Leichnam seines älteren Ichs hinab und wendet sich dann den versammelten Trauergästen zu. [4] 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, 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. [5] 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, so dass der Name des Spieleerfinders nirgendwo auf der Verpackung erscheint.« Auf dem Fernsehschirm sehen wir, wie Halliday mit Hilfe eines Schwerts einen roten Drachen tötet; was aufgrund der primitiven Graphik und der niedrigen Auflösung des Spiels allerdings eher so aussieht, 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.

»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. [6] Dann tritt er in den offenen Durchgang, wendet sich dem Zuschauer zu und streckt die Arme aus, um die beiden riesigen Türflügel aufzuhalten. [7]

»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 Zaubetränke 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 undatiierter 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 Videospielklassiker, 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 Trailerpark 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 nahegekommen. Deshalb möchte ich berichten, was wirklich passiert ist, und die Dinge ein für alle Mal klarstellen.

Fußnoten

[1] 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.

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

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

[4] 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.

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

Sie schenkte mir ein schüchternes Lächeln. »Mal sehen«, sagte sie. »Schließlich haben wir uns gerade erst kennengelernt, weißt du.«

»Ich bin in dich verliebt.«

Ihre Unterlippe begann zu zittern. »Bist du dir dessen absolut sicher?«

»Ja. Weil es stimmt.«

Sie lächelte mir zu, aber ich sah auch, dass sie weinte. »Es tut mir leid, dass ich mit dir Schluss gemacht habe«, sagte sie. »Dass ich aus deinem Leben verschwunden bin. Ich wollte nur ...«

»Schon okay«, sagte ich. »Inzwischen verstehe ich, warum du das gemacht hast.«

Sie sah erleichtert aus. »Ja?«

Ich nickte. »Du hast das Richtige getan.«

»Meinst du wirklich?«

»Schließlich haben wir gewonnen, oder?«

Sie lächelte mich an, und ich erwiderte ihr Lächeln.

»Hör zu«, sagte ich. »Wir müssen nichts überstürzen. Ich bin wirklich ein ganz netter Typ, wenn man mich erst mal näher kennt, versprochen.«

Sie lachte und wischte ein paar Tränen fort, sagte jedoch nichts.

»Hab ich schon erwähnt, dass ich außerdem unglaublich reich bin?«, sagte ich. »Allerdings bist du das ja jetzt auch. Kein gutes Verkaufsargument.«

»Du musst mir nichts verkaufen, Wade«, sagte sie. »Du bist mein bester Freund. Der liebste Mensch in meinem Leben.« Offensichtlich kostete es sie einige Überwindung, mir in die Augen zu blicken. »Ich habe dich wirklich vermisst, weißt du das?«

Ich hatte das Gefühl, mein Herz stünde in Flammen. Es dauerte einen Moment, bis ich den Mut aufbrachte, ihre Hand zu ergreifen. So saßen wir eine Zeitlang da, hielten uns an den Händen und erfreuten uns an dem merkwürdigen, neuen Gefühl, einander tatsächlich zu berühren.

Nach einer Weile beugte sie sich vor und küsste mich. Die ganzen Songs und Gedichte hatten nicht übertrieben. Es fühlte sich wunderschön an. Als würde man vom Blitz getroffen.

Zum ersten Mal in meinem Leben konnte mir die OASIS gestohlen bleiben.

Danksagung

Einige der liebsten Menschen in meinem Leben haben sich frühe Entwürfe dieses Buches angesehen, mir unschätzbar wertvolle Hinweise gegeben und mich dazu ermutigt weiterzumachen. Mein aufrichtiger Dank gilt Eric Cline, Susan Somers-Willett, Chris Beaver, Harry Knowles, Amber Bird, Ingrid Richter, Sara Sutterfield Winn, Jeff Knight, Hilary Thomas, Anne Miano, Tonie Knight, Nichole Cook, Cristin O'Keefe Aptowicz, Jay Smith, Mike Henry, Jed Strahm, Andy Howell und Chris Fry.

Außerdem bin ich Yfat Reiss Gendell zu Dank verpflichtet, der coolsten Agentin des ganzen Universums, der es nur wenige Monate nach unserer ersten Begegnung gelungen ist, mehrere meiner langgehegten Wunschträume Wirklichkeit werden zu lassen. Danke schön auch an Stéphanie Abou, Hannah Brown Gordon, Cecilia Campbell-Westlind und die vielen großartigen Leute bei Foundry Literary and Media.

Ein großer Applaus für den erstaunlichen Dan Farah, meinen Freund, Manager und Hollywood-Komplizen. Meine Dankbarkeit gilt auch Donald De Line, Andrew Haas und Jesse Ehrman bei Warner Bros., die daran glauben, dass sich aus diesem Buch ein guter Film machen lässt.

Vielen Dank an das unglaublich talentierte und hilfsbereite Team bei Crown, vor allem an Patty Berg, Sarah Breivogel,

Jacob Bronstein, David Drake, Jill Flaxman, Jacqui Lebow, Rachelle Mandik, Maya Mavjee, Seth Morris, Michael Palgon, Tina Pohlman, Annsley Rosner und Molly Stern. Und an meine phantastische Verlagslektorin Deanna Hoak, die in ihrer Jugend selbst den Geheimen Raum in *Adventure* gefunden hat.

Ein besonderer Dank gilt auch meinem brillanten Lektor Julian Pavia, der an meine Fähigkeiten als Schriftsteller geglaubt hat, lange bevor ich dieses Buch beendet hatte. Julians erstaunliche Intelligenz, seine Ideen und seine unbarmherzige Detailgenauigkeit haben mir geholfen, *Ready Player One* in das Buch zu verwandeln, das ich immer schreiben wollte. Er hat aus mir einen besseren Autor gemacht.

Zum Schluss möchte ich noch all den Schriftstellern, Regisseuren, Schauspielern, Künstlern, Musikern, Programmierern, Spieledesignern und Nerds danken, deren Werken ich in diesem Roman meine Reverenz erweise. Diese Menschen haben mich unterhalten und mir tiefere Einsichten geschenkt, und ich hoffe, dass – wie Hallidays Jagd – dieses Buch andere Leute dazu inspirieren wird, sich mit ihren Schöpfungen zu befassen.