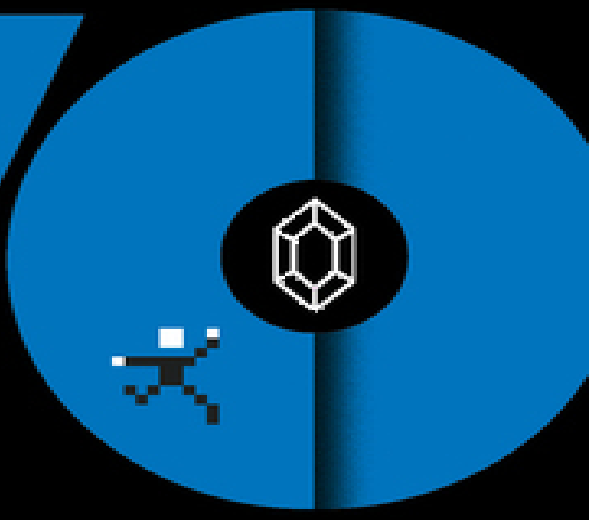
READY PLAYER TWO



DIE FORTSETZUNG DES WELTBESTSELLERS

ERNEST CLINE

ROMAN

TOR

Ernest Cline

Ready Player Two

Roman

Aus dem amerikanischen Englisch von Sara Riffel, Alexandra Jordan und Alexander Weber

E-BOOKS

Für Maureen O'Keefe Cline
und ihre Namensschwester
Maureen O'Keefe Aptowicz

Zwischensequenz

Nachdem ich Hallidays Wettbewerb gewonnen hatte, blieb ich ganze neun Tage lang offline – ein persönlicher Rekord.

Als ich mich schließlich wieder in meinen OASIS-Account einloggte, saß ich in meinem neuen Eckbüro im obersten Stockwerk des GSS-Wolkenkratzers im Zentrum von Columbus, Ohio, bereit, meinen Job als Miteigentümer der Firma anzutreten. Die anderen drei waren noch quer über den Globus verteilt: Shoto war in seine Heimat Japan zurückgekehrt, um dort die Zweigstelle von GSS in Hokkaido zu übernehmen. Aech befand sich auf einem längeren Urlaub im Senegal – das Land ihrer Vorfahren, das sie schon ihr ganzes Leben lang hatte besuchen wollen. Und Samantha war nach Vancouver geflogen, um ihre Sachen zu packen und sich von ihrer Großmutter Evelyn zu verabschieden. Sie würde erst in etwa vier Tagen hier in Columbus eintreffen, was mir wie eine Ewigkeit vorkam. Um mich abzulenken, loggte ich mich wieder in die OASIS ein und probierte ein paar der Superuserfähigkeiten aus, die mein Avatar jetzt besaß.

Ich kletterte in meine brandneue, topmoderne OASIS-Immersionsanlage, eine Habashaw OIR-9400, setzte meine Videobrille auf, zog haptische Handschuhe an und startete den Log-in-Vorgang. Mein Avatar tauchte an genau derselben Stelle wieder auf, an der ich mich zuletzt ausgeloggt hatte, auf dem Planeten Chthonia, vor dem Eingangstor von Burg Anorak. Wie ich mir schon

gedacht hatte, waren dort bereits Tausende andere Avatare versammelt, die alle geduldig auf meine Rückkehr warteten. Den Schlagzeilen der Newsfeeds zufolge kampierten viele von ihnen schon hier, seit ich sie nach unserer epischen Schlacht gegen die Sechser wiederauferstehen ließ.

In meiner ersten Amtshandlung als neuer Besitzer von GSS, ein paar Stunden nach Ende des Kampfs, hatte ich unseren Admins die Anweisung erteilt, alle Gegenstände, Credits und Powerlevel, die diese heldenhaften User verloren hatten, zusammen mit ihren Avataren wiederherzustellen. Das war meiner Ansicht nach das Mindeste, was wir tun konnten, um uns für ihre Hilfe zu revanchieren, und Samantha, Aech und Shoto sahen es genauso. Es war die erste Entscheidung, die wir als Eigentümer gemeinsam trafen.

Sobald die Avatare in meiner Nähe mich bemerkten, kamen sie von allen Seiten gleichzeitig heran. Um dem Gedränge zu entgehen, teleportierte ich mich ins Innere der Burg, in Anoraks Bibliothek – ein Raum im höchsten Turm, den ich, dank Anoraks Umhang, als Einziger betreten konnte. Das obsidianschwarze Kleidungsstück stattete meinen Avatar mit den gottgleichen Kräften aus, die Hallidays eigener Avatar früher besessen hatte.

Ich schaute mich in der vollgestellten Bibliothek um. Hier hatte mich vor etwas über einer Woche Anorak zum Gewinner von Hallidays Wettbewerb erklärt und damit mein Leben für immer verändert.

Mein Blick fiel auf das Gemälde eines schwarzen Drachens an der Wand. Darunter befand sich ein reichverzierter kristallener Sockel, auf dem ein mit Edelsteinen geschmückter Kelch stand. Und

in diesem Kelch ruhte der Gegenstand, nach dem ich so viele Jahre gesucht hatte: Hallidays silbernes *Easter Egg*.

Ich ging hinüber, um es mir noch einmal anzuschauen, und das war der Moment, als mir etwas Seltsames auffiel – eine Inschrift auf der ansonsten makellosen Oberfläche des Eis. Eine, die vor neun Tagen, als ich es zum letzten Mal gesehen hatte, definitiv noch nicht da gewesen war.

Kein anderer Avatar konnte diesen Raum betreten. Niemand konnte sich an dem Ei zu schaffen gemacht haben. Die Inschrift konnte also nur auf eine Weise dorthingelangt sein. Halliday selbst musste dafür gesorgt haben, dass sie auf der Oberfläche des Eis erschien. Womöglich war sie sofort, nachdem Anorak mir seinen Umhang gegeben hatte, aufgetaucht, und ich war einfach zu abgelenkt gewesen, um es zu bemerken.

Ich beugte mich vor, um die Inschrift zu lesen: *GSS – 13. Stockwerk – Tresorraum #42–867 5309*.

Plötzlich hämmerte mein Puls in meinen Ohren. Ich loggte mich sofort aus der OASIS aus und kletterte aus der Anlage. Dann stürmte ich aus meinem neuen Büro, sprintete den Korridor entlang und sprang in den erstbesten Aufzug. Das halbe Dutzend GSS-Angestellte in der Kabine vermied es, Blickkontakt mit mir aufzunehmen. Ich konnte mir vorstellen, was sie alle dachten: *Hier kommt der neue Boss, genauso schräg wie der alte*.

Ich nickte ihnen höflich zu und drückte den Knopf für die »13«. Dem interaktiven Gebäudeverzeichnis auf meinem Handy zufolge befand sich im dreizehnten Stockwerk das Firmenarchiv. *Natürlich* hatte Halliday es dorthinverlegt. In einer seiner Lieblingsserien, *Max Headroom*, befand sich das verborgene Forschungs- und

Entwicklungslabor von *Network 23* im dreizehnten Stockwerk. Außerdem war *The 13th Floor* auch der Titel eines alten Science-Fiction-Films zum Thema virtuelle Realität, der 1999 herauskam, kurz nach *Matrix* und *eXistenZ*.

Als ich den Aufzug verließ, nahmen die bewaffneten Securityleute an der Wachstation Haltung an. Einer von ihnen scannte meine Netzhaut, um meine Identität zu bestätigen – eine reine Formalität. Dann führte er mich an der Station vorbei, durch ein Paar gepanzerter Türen in ein Labyrinth aus hell erleuchteten Korridoren. Schließlich erreichten wir einen großen Raum, an dessen Wänden sich Dutzende nummerierter Türen reihten, die wie überdimensionierte Schließfächer jeweils mit einer Zahl gekennzeichnet waren.

Ich bedankte mich bei dem Wachmann und sagte ihm, dass er gehen könne. Dann schritt ich die Türen ab. Da war sie: Nummer 42. Wieder einer von Hallidays Witzen – in einem seiner Lieblingsromane ist die Zahl 42 die »ultimative Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest«.

Ein paar Sekunden lang stand ich nur da und musste mich daran erinnern zu atmen. Dann tippte ich die Ziffern aus der Inschrift in das Tastenfeld neben der Tresortür ein: *8–6–7–5–3–0–9*, eine Kombination, die sich jeder Jäger, der etwas auf sich hielt, problemlos merken könnte. *Jenny, I've got your number. I need to make you mine* …

Das Schloss schnappte zurück, und die Tür schwang auf. Dahinter kam das würfelförmige Innere des Tresors zum Vorschein – und ein großes silbernes Ei, das sich darin befand. Es sah genauso

aus wie das virtuelle Ei in Anoraks Bibliothek, nur dass sich bei diesem hier keine Inschrift auf der Oberfläche befand.

Ich wischte meine verschwitzten Handflächen an meinen Oberschenkeln ab – ich wollte das Ding bloß nicht fallen lassen – und nahm das Ei an mich. Dann setzte ich es auf einem Stahltisch in der Mitte des Raums ab. Das untere Ende war etwas beschwert, deshalb wackelte es kurz und blieb dann aufrecht stehen wie ein Stehaufmännchen. Als ich mich vorbeugte, um das Ei genauer zu betrachten, entdeckte ich an der Oberseite ein kleines, ovales Daumen-Scanfeld, das nahtlos in die gewölbte Oberfläche eingelassen war. Ich drückte den Daumen darauf, und das Ei teilte sich in der Mitte und klappte auf.

Innen ruhte, auf blauen Samt gebettet, eine Art Headset.

Ich nahm es heraus und drehte es in den Händen. Das Gerät besaß in der Mitte einen segmentierten Dorn, der von der Stirn des Trägers bis zum Nacken reichte und an dem auf beiden Seiten jeweils fünf C-förmige Metallstreifen befestigt waren. Jeder dieser Streifen bestand aus mehreren ineinander schiebbaren Segmenten, an deren Unterseite sich kreisrunde Sensoren befanden. Dadurch ließen sich die Sensoren an verschiedene Kopfformen und -größen anpassen. Am unteren Ende des Headsets war ein langes Glasfaserkabel angebracht, das in einen gewöhnlichen OASIS-Konsolenstecker überging.

Hatte mein Herz zuvor schon gegen meine Rippen gehämmert, so blieb es jetzt beinahe stehen. Das musste irgendein neuartiges Peripheriegerät für die OASIS sein – eines, das ich noch nie gesehen hatte.

Das Ei gab ein kurzes elektronisches Piepen von sich, und ich schaute wieder dorthin. Ein roter Lichtblitz flammte auf, als ein winziger Netzhautscanner zum zweiten Mal meine Identität bestätigte. Dann schaltete sich ein kleiner Videobildschirm im offenen Deckel des Eis ein, und für ein paar Sekunden tauchte das GSS-Logo auf. Gleich darauf wich es dem runzligen Gesicht von James Donovan Halliday. Seine ausgemergelten Züge deuteten darauf hin, dass er die Videoaufzeichnung kurz vor seinem Tod gemacht hatte. Trotz seines Zustands hatte er bei der Aufnahme allerdings nicht seinen OASIS-Avatar benutzt wie bei *Anoraks Einladung*. Aus irgendeinem Grund hatte er diesmal beschlossen, persönlich aufzutreten, im brutalen, unerbittlichen Licht der Realität.

»Das Gerät, das du jetzt in Händen hältst, ist ein OASIS-Neuralinterface oder ONI.« Er sprach es O-En-Ei aus. »Es ist das erste voll funktionsfähige nichtinvasive Hirn-Computer-Interface der Welt. Damit können OASIS-User die virtuelle Umgebung ihrer Avatare sehen, hören, riechen, schmecken und spüren, mit Hilfe von Signalen, die direkt in die Großhirnrinde gesendet werden. Die Sensoren des Headsets überwachen und analysieren außerdem die Hirnaktivität der Träger, so dass sie ihren OASIS-Avatar genauso lenken können wie ihren realen Körper – einfach durch die Kraft ihrer Gedanken.«

»Ich fass es nicht«, hörte ich mich selbst flüstern.

»Und das ist erst der Anfang«, sagte Halliday, als wüsste er, was ich gerade gesagt hatte. »Ein ONI-Headset kann auch dafür verwendet werden, die Erlebnisse der Träger in der realen Welt aufzuzeichnen. Alle Sinneseindrücke, die ihr Gehirn empfängt, werden digitalisiert und als .oni-Datei auf einem externen Laufwerk

an ihrem Headset gespeichert. Wird diese Datei in die OASIS hochgeladen, kann die Person, die sie aufgenommen hat, das gesamte Erlebnis noch einmal abspielen und neu durchleben oder es mit anderen ONI-Usern teilen.«

Halliday brachte ein dünnes Lächeln zustande.

»Anders ausgedrückt: Mit Hilfe des ONI kann man Momente im Leben anderer Menschen durchleben. Die Welt mit ihren Augen sehen, mit ihren Ohren hören, durch ihre Nase riechen, mit ihrer Zunge schmecken und mit ihrer Haut spüren.« Halliday nickte sachlich in die Kamera. »Das ONI ist das bedeutendste Kommunikationsmittel, das die Menschheit je erfunden hat. Und ich glaube, es wird wohl auch das letzte sein, das wir je erfinden müssen.« Er tippte sich gegen die Stirn. »Jetzt können wir unser Hirn direkt einstöpseln.«

Ich hörte seine Worte, aber ich begriff nicht, was er sagte. Meinte Halliday das ernst? Oder hatte er, als er diese Aufnahme gemacht hatte, unter Wahnvorstellungen gelitten? Vielleicht hatte er im Endstadium seiner Krankheit den Sinn für die Realität verloren? Die Technologie, die er beschrieb, war noch immer reine Science Fiction. Klar, Millionen körperlich eingeschränkter Menschen benutzten tagtäglich ein solches Interface zwischen Gehirn und Computer, um zu sehen, zu hören oder gelähmte Gliedmaßen zu bewegen. Aber das war bisher nur möglich, indem man ein Loch in die Schädel der Patienten bohrte und ihnen Implantate und Elektroden direkt ins Gehirn einpflanzte.

Die Idee eines Headsets als Hirn-Computer-Interface, mit dem man sämtliche Sinneseindrücke eines Menschen aufnehmen, abspielen und/oder simulieren konnte, tauchte in ziemlich vielen der

Science-Fiction-Romane, Serien und Filmen auf, die Halliday gemocht hatte. Zum Beispiel als Simstim – die fiktive Technologie der simulierten Stimulationen, die sich William Gibson in *Neuromancer* ausgedacht hatte. Eine ähnliche Technologie, mit der sich Erlebnisse aufzeichnen ließen, kam auch in *Projekt Brainstorm* und *Strange Days* vor, zwei von Hallidays Lieblingsfilmen …

Wenn das ONI wirklich all das konnte, was Halliday behauptete, dann hatte er einmal mehr das Unmögliche geschafft. Aus Science Fiction wissenschaftliche Tatsachen gemacht, ohne sich um die Konsequenzen zu scheren.

Der Name, den Halliday seiner Erfindung gegeben hatte, warf ebenfalls Fragen auf. Ich hatte genügend Anime-Filme gesehen, um zu wissen, dass *oni* das japanische Wort für einen riesigen, gehörnten Höllendämon war.

»Software und Dokumentation für das ONI wurden bereits an deinen privaten OASIS-Account geschickt«, fuhr Halliday fort. »Zusammen mit den kompletten Bauplänen für das Headset und den 3D-Druckdateien, die man braucht, um mehr davon herzustellen.«

Halliday hielt inne und starrte einen Moment lang in die Kamera, bevor er fortfuhr.

»Wenn du das ONI erst einmal getestet hast, wird dir – genau wie mir – sicher schnell klar werden, dass diese Erfindung in der Lage ist, die menschliche Existenz drastisch zu verändern. Ich glaube, sie könnte der Menschheit helfen. Sie könnte aber auch alles noch schlimmer machen. Vermutlich kommt es auf das Timing an. Deshalb vertraue ich ihr Schicksal dir an, meinem Erben. Du musst

entscheiden, wann – oder ob überhaupt – die Welt für diese Technologie bereit ist.«

Sein gebrechlicher Körper wurde von einem Hustenanfall geschüttelt. Dann holte er keuchend Luft und sprach noch ein paar letzte Worte.

»Nimm dir die Zeit, die du brauchst«, sagte er. »Lass dich von niemandem hetzen. Ist die Büchse der Pandora erst geöffnet, dann lässt sie sich nicht wieder schließen. Also … überleg's dir gut.«

Er winkte kurz zum Abschied in die Kamera. Dann endete die Aufzeichnung, und eine Nachricht erschien auf dem Bildschirm, bevor dieser sich ausschaltete: Videodatei gelöscht.

Lange Zeit saß ich nur da. Konnte das womöglich ein posthumer Streich sein? Die Alternative ergab irgendwie keinen Sinn. Wenn das ONI wirklich all das konnte, was Halliday gesagt hatte, dann wäre es tatsächlich das bedeutendste Kommunikationsmittel, das je erfunden wurde. Aber warum hatte er es geheim gehalten? Warum hatte er es sich nicht einfach patentieren lassen und es auf den Markt gebracht?

Ich betrachtete noch einmal das Headset in meinen Händen. Acht Jahre lang war es in diesem Tresor eingeschlossen gewesen und hatte geduldig darauf gewartet, dass ich es entdeckte. Und jetzt, da ich es gefunden hatte, blieb für mich nur noch eins zu tun.

Ich legte das Headset wieder in das Ei zurück, drehte mich um und trug es aus dem Archiv. Eigentlich hatte ich vor, ruhigen, gemessenen Schrittes zum Aufzug zurückzukehren, aber um meine Selbstbeherrschung war es in null Komma nix geschehen, und irgendwann rannte ich, so schnell mich meine Beine trugen.

Die Angestellten, denen ich auf dem Weg zurück nach oben begegnete, bekamen einen Boss zu sehen, der mit wildem Blick

durch die heiligen Hallen von Gregarious Simulation Systems sprintete und dabei ein großes silbernes Ei an sich drückte.

Wieder zurück in meinem Büro verriegelte ich die Tür, ließ die Jalousien herunter und setzte mich an meinen Computer, um mir die ONI-Dokumentation durchzulesen, die Halliday mir per E-Mail geschickt hatte.

Ich war dankbar dafür, dass Samantha nicht hier war. Ich wollte ihr keine Gelegenheit geben, mir auszureden, das ONI zu testen. Denn genau das würde sie tun – und zwar erfolgreich. (Ich hatte gerade erst eine Sache festgestellt: Wenn man in jemanden verliebt war, dann konnte der- oder diejenige einen zu so ziemlich allem überreden.)

Eine solch historische Gelegenheit durfte ich aber auf keinen Fall ungenutzt lassen. Das wäre so, als würde man die Chance ausschlagen, als erster Mensch den Mond zu betreten. Außerdem hatte ich keine Angst davor, dass das ONI irgendwie gefährlich sein könnte. Wenn der Gebrauch des Headsets schädlich wäre, dann hätte Halliday mich gewarnt. Schließlich hatte ich gerade den Wettbewerb gewonnen, und es war eher unwahrscheinlich, dass er seinen Erben umbringen wollte.

Das sagte ich mir immer wieder, während ich das ONI-Headset in meine OASIS-Konsole einstöpselte und es mir vorsichtig auf den Kopf setzte. Die ineinander schiebbaren Metallstreifen wurden automatisch eingezogen, worauf sich die Sensorflächen an die Konturen meines Schädels anlegten. Dann rasteten die Metallgelenke ein, und das ganze spinnenähnliche Gerät saß fest auf meinem Kopf, so dass die Sensoren weder durchgerüttelt noch

entfernt werden konnten, während es eine Verbindung zu meinem Gehirn herstellte. In der Dokumentation zum ONI stand, dass das Headset während der Benutzung nicht gewaltsam entfernt werden durfte, weil sonst das Gehirn ernste Schäden davontragen und/oder die Träger in ein dauerhaftes Koma fallen könnten. Titanverstärkte Sicherheitsbänder sorgten deshalb dafür, dass das nicht passierte. Dieses kleine Detail fand ich eher beruhigend als bedenklich. Autofahren ohne Sicherheitsgurt war schließlich auch gefährlich …

In der Dokumentation zum ONI war außerdem vermerkt, dass ein plötzlicher Stromausfall am Headset dem Gehirn des Trägers Schaden zufügen konnte, deshalb besaß es eine Ersatzbatterie im Inneren, die das Gerät lange genug am Laufen hielt, dass es einen Not-Logout durchführen und die Träger sicher aus dem künstlich erzeugten schlafähnlichen Zustand wecken konnte, in den es sie während der Benutzung versetzt hatte.

Ich hatte also nichts zu befürchten. Überhaupt nichts. Es war ja nur eine riesige Metallspinne, die auf meinem Schädel saß und sich gleich mit meinem Gehirn verbinden würde.

Ich legte mich auf die blaue Samtcouch in der Ecke meines Büros und nahm eine bequeme Schlafhaltung ein, wie es in der Anleitung stand. Dann holte ich tief Luft und fuhr das Gerät hoch.

Ich spürte ein leichtes Kribbeln auf meiner Kopfhaut. Aus der Dokumentation für das ONI wusste ich, dass das Headset einen Scan meines Gehirns durchführte, um seine einzigartige Topographie zu erfassen. Dieser Scan wurde dann in meinem Account gespeichert, um damit in Zukunft meine Identität zu bestätigen. Eine synthetische Frauenstimme forderte mich auf,

meine Passphrase zu sprechen. Ich formulierte sie langsam und deutlich: *Everybody wants to rule the world*.

Nachdem sie bestätigt war, fuhr aus der Vorderseite des Headsets ein winziger Augmented-Reality-Bildschirm aus und setzte sich wie ein Monokel vor mein linkes Auge. In der Luft vor mir erschienen mehrere Textabschnitte, die über mein Blickfeld gelegt waren:

> Warnung! Aus Sicherheitsgründen darf das OASIS-Neuralinterface nur für eine Zeitdauer von maximal zwölf Stunden hintereinander benutzt werden. Wenn dieses Limit erreicht ist, werden Sie automatisch aus Ihrem Account ausgeloggt und können Ihr ONI-Headset erst nach Ablauf von zwölf Stunden Ruhepause wieder benutzen. Während dieser Pflichtpause dürfen Sie die OASIS weiterhin mit konventioneller Immersionshardware betreten. Manipulationen oder das Ausschalten der eingebauten Schutzvorrichtungen Ihres ONI-Headsets zum Zweck der Verlängerung der täglichen Nutzungsdauer kann zu einem synaptischen Overload-Syndrom mit dauerhafter Schädigung des Nervengewebes führen. Gregarious Simulation Systems haftet nicht für Schäden, die durch unsachgemäße Verwendung des OASIS-Neuralinterface entstehen.

Diese Sicherheitswarnung hatte ich auch schon in der Dokumentation des Headsets gesehen, aber ich war überrascht, dass Halliday sie in den Log-in-Vorgang eingebettet hatte. Anscheinend hatte er schon vor über acht Jahren alle notwendigen Vorbereitungen getroffen, um das ONI auf den Markt zu bringen. Dennoch hatte er es nicht getan. Stattdessen hatte er das Geheimnis der Existenz des ONI mit ins Grab genommen. Und jetzt hatte ich dieses Geheimnis geerbt.

Ich las die Warnung noch ein paarmal durch, um Mut zu sammeln. Zugegeben, der Teil über die dauerhaften Hirnschäden klang nicht gut, aber es war nicht so, dass ich hier als Versuchskaninchen diente. In der Dokumentation hieß es, GSS hätte das ONI-Headset bereits vor mehr als zehn Jahren einer Reihe unabhängiger Sicherheitsprüfungen unterzogen. Und sie alle hatten ergeben, dass die Nutzung für Menschen unbedenklich war, solange man sich an das tägliche Limit von zwölf Stunden hielt. Wofür die eingebauten Schutzfunktionen der Headset-Firmware sorgten. Ich hatte also absolut nichts zu befürchten, wie ich mir ein weiteres Mal versicherte …

Ich streckte die Hand aus und drückte auf den Zustimmen-Knopf unter der Sicherheitswarnung. Das System loggte mich ein, und in der Mitte meines Blickfelds leuchtete Text auf:

> Identifikationsüberprüfung erfolgreich.
> Willkommen in der OASIS, Parzival!
> Log-in beendet: 11:07:18 OST-25.1.2046

Als der Zeitstempel verblasste, erschien an seiner Stelle eine kurze Nachricht, nur drei Wörter – das Letzte, was ich sah, bevor ich die reale Welt verließ und in die virtuelle eintrat.

Aber es waren nicht die drei Wörter, die ich sonst immer gesehen hatte. Ich – so wie jeder weitere zukünftige ONI-User – wurde von einer neuen Botschaft begrüßt, die Halliday sich ausgedacht hatte, um die Nutzer seiner neuen Technologie willkommen zu heißen:

> READY PLAYER TWO

0000

Mein Blickfeld wurde einen Moment lang schwarz, während das Headset meinem Gehirn den Befehl gab, mich in einen harmlosen schlafähnlichen Zustand zu versetzen. Mein Bewusstsein blieb dabei aktiv, im Grunde handelte es sich um einen computergesteuerten Wachtraum. Dann nahm langsam die OASIS um mich herum Gestalt an, und ich stand wieder in Anoraks Bibliothek, wo ich mich als Letztes ausgeloggt hatte.

Alles sah genauso aus wie sonst, aber es fühlte sich komplett anders an. Ich befand mich tatsächlich körperlich hier, in der OASIS. Ich hatte nicht länger das Gefühl, einen Avatar zu benutzen. Vielmehr hatte ich den Eindruck, mein Avatar zu *sein*. Ich trug keine Videobrille und spürte auch nicht die leichte Taubheit und die Beengtheit eines haptischen Anzugs oder von Handschuhen. Nicht einmal das ONI-Headset, das mein echter Körper trug, spürte ich. Als ich die Hand hob, um mich am Kopf zu kratzen, war das Gerät nicht da.

Durch das offene Fenster der Bibliothek wehte eine leichte Brise herein, und ich nahm sie auf meiner Haut wahr, in meinem Gesicht und auf den Haaren.

Ich spürte meine Füße auf dem Steinboden, die in den bequemen Stiefeln meines Avatars steckten.

Mir wurde bewusst, dass ich meine Umgebung auch riechen konnte. Ich atmete den muffigen Geruch der alten Zauberbücher ein,

die an den Wänden aufgereiht standen, vermischt mit dem Rauch der brennenden Kerzen.

Ich streckte die Hand aus und berührte einen Arbeitstisch in der Nähe. Die Rillen der Holzmaserung waren deutlich zu spüren, als ich mit den Fingerspitzen darüberfuhr. Dann entdeckte ich eine große Schüssel mit Obst auf dem Tisch, die bisher noch nicht da gewesen war. Ich nahm einen Apfel und spürte das Gewicht in meiner Hand und die harte, glatte Schale. Ich presste ihn mit allen fünf Fingern zusammen und nahm wahr, wie sich an den Druckstellen winzige Matschkrater unter der Schale bildeten.

Die Nachbildung all der miteinander verbundenen Sinneseindrücke war atemberaubend perfekt. Es handelte sich um subtile, nuancenreiche Empfindungen, die von haptischen Handschuhen niemals auf diese Weise simuliert werden konnten.

Ich hob den Apfel an die Lippen meines Avatars, die sich jetzt wie meine eigenen anfühlten, und biss mit etwas hinein, das mir wie meine wirklichen Zähne vorkam. Er schmeckte *wie ein echter Apfel*. Der reifste, leckerste Apfel, den ich je gegessen hatte.

Als OASIS-User hatte man mit seinem Avatar schon immer essen und trinken können. Aber ein Nahrungspowerup oder einen Heiltrank zu sich zu nehmen war bisher stets reine Pantomime mit den haptischen Handschuhen gewesen, ohne dass man dabei etwas empfand. Man hatte nicht das Gefühl, etwas im Mund zu haben, und schmeckte definitiv nichts auf der Zunge.

Dank des ONI konnte ich das jetzt. Und ich tat es auch.

Nach und nach kostete ich die anderen Früchte in der Schüssel. Orange, Banane, Weintrauben und Papaya schmeckten genauso lecker, und wenn ich einen Bissen nahm, spürte ich, wie er meine

Speiseröhre hinunterwanderte und in meinem Magen landete. Ich hatte sogar das Gefühl, langsam satt zu werden.

»O mein Gott!«, rief ich. »Das ist ja der blanke Wahnsinn!« Meine Worte klangen undeutlich, weil ich den Mund voller Papaya hatte. Ich spürte, wie mir der Saft übers Kinn lief. Ich wischte ihn mit dem Ärmel ab. Dann rannte ich im Raum hin und her. Ich platzte schier vor Aufregung, während ich die unterschiedlichen Oberflächen und Gegenstände berührte, um zu spüren, wie sie sich anfühlten. Und wie fühlten sie sich an? Verflucht echt! *Alles* fühlte sich echt an.

Als sich meine anfängliche Euphorie etwas gelegt hatte, fragte ich mich, ob das ONI wohl auch Schmerz simulierte. Wenn sich der Schmerz genauso echt anfühlte, wie das Obst schmeckte, dann würde es weh tun. Und zwar mächtig.

Probehalber biss ich mir leicht auf die Zunge. Ich spürte den Druck der Zähne auf der Oberfläche und das Raspeln der Geschmacksknospen, als ich mit den Schneidezähnen darüberfuhr. Aber ich spürte nicht den geringsten Schmerz, egal wie fest ich zubiss. Wie ich schon vermutet hatte, musste Halliday irgendeinen Schutz vor Schmerzen eingebaut haben.

Ich zog einen meiner Blaster und schoss mir in den rechten Fuß. Zwar trug ich mehrere Schadenspunkte davon und verspürte einen leichten Ruck, aber es kam mir eher wie ein festes Zwicken als eine Schussverletzung vor.

Ein aufgeregtes Kichern rutschte mir heraus, als ich den Blaster wieder wegsteckte. Dann rannte ich drei Schritte bis zum Fenster, sprang hinaus und flog in Superman-Manier los. Während ich in die Wolken hochschoss, flatterte mein Umhang wie ein Cape im Wind. Ich hatte das Gefühl, wirklich zu fliegen.

Plötzlich kam es mir so vor, als sei alles möglich. Und das war es auch.

Dies war der letzte, unvermeidliche Schritt in der Entwicklung von Videospielen und virtueller Realität. Die Simulation war nun vom echten Leben nicht mehr zu unterscheiden.

Samantha würde das nicht gefallen, das wusste ich. Aber ich wollte mehr. Und das ONI konnte mir mehr bieten. Sehr viel mehr.

Ich flog zu Anoraks Bibliothek zurück und experimentierte weiter mit den Fähigkeiten des ONI. Dabei entdeckte ich ein neues Drop-down-Menü im HUD meines Avatars, das die Bezeichnung *ONI* trug. Als ich es anwählte, sah ich eine Liste von etwa einem Dutzend großer Dateien, die bereits in meinen Account heruntergeladen worden waren. Sie alle besaßen das Anhängsel .oni und einfache Dateinamen wie RENNEN, SURFEN, FALLSCHIRMSPRINGEN und KUNG-FU, die mich sofort ansprachen.

Ich wählte SURFEN aus und fand mich unvermittelt auf einem Surfbrett wieder, mit dem ich gekonnt auf der riesigen Welle vor der Küste irgendeiner tropischen Insel ritt. Als ich mich jedoch reflexartig bewegen wollte, um das Gleichgewicht zu halten, stellte ich fest, dass ich keine Kontrolle über meinen Körper hatte. Es war eine rein passive Erfahrung. Ich war einfach nur der Beifahrer. Und irgendwie fühlte es sich auch anders an als das, was ich in Anoraks Bibliothek erlebt hatte. War diese Erfahrung gespenstisch glatt und präzise gewesen, so fühlte sich das hier intensiver, aber auch holprig und ungelenk an.

Als ich an meinem Körper hinabschaute, stellte ich fest, dass ich nicht mehr Parzival, sondern jemand anderes war. Jemand Kleineres, Dünneres mit dunkler Haut und Strähnen schwarzen

Haars, die vor den Augen hingen. Jemand, der einen Bikini trug. Jemand mit Brüsten. Ich war eine Frau! Und eine Profi-Surferin. Kein Avatar. Eine echte Person hatte dieses Erlebnis aufgezeichnet. Ich durchlebte einen Teil des Lebens eines anderen Menschen.

Ich hatte keine Kontrolle über meine Bewegungen, aber ich konnte alles sehen, hören, riechen und spüren – jede Empfindung, die die Frau, von der diese Aufzeichnung stammte, erlebt hatte. Ich nahm sogar das ONI-Headset auf meinem – ihrem – Kopf wahr, und ich sah den damit verbundenen tragbaren Datenspeicher, der in einer wasserfesten Hülle am rechten Arm der Frau festgeschnallt war.

Das erklärte auch den Unterschied in den Empfindungen. Ich erlebte keine von den OASIS-Servern erzeugte Simulation, sondern nahm die Welt durch die Sinne dieser Surferin wahr, Moment für Moment, aufgezeichnet von ihren Synapsen. Sinneseindrücke, direkt aus einem Gehirn, das nicht mein eigenes war.

Als die Welle ein paar Sekunden später über mich hinwegspülte, endete der Erlebnisclip, und ich befand mich wieder in der Haut meines Avatars in Anoraks Bibliothek.

Ich rief den nächsten Clip auf und dann den nächsten. Ich fuhr ein Rennauto, sprang mit einem Fallschirm, kämpfte Kung-Fu, tauchte in der Tiefsee und ritt auf einem Pferd – und das alles in nur einer halben Stunde.

Nacheinander spielte ich sämtliche .oni-Dateien in der Liste ab, sprang von Ort zu Ort, von Körper zu Körper, von einem Erlebnis zum nächsten.

Ich hielt erst an, als ich eine Reihe von Dateien mit Bezeichnungen wie SEX-M-F.oni, SEX-F-F.oni und SEX-

nichtbinär.oni fand. Dafür war ich noch nicht bereit. Ich war immer noch wahnsinnig und schrecklich verliebt in Samantha. Und nicht ganz über die Tatsache hinweg, dass ich erst vor ein paar Tagen mit ihr meine Unschuld verloren hatte. Ich wollte ihr nicht untreu sein. Fremdgehen war Fremdgehen, ob nun live oder auf Memorex. Jedenfalls fand ich das.

Ich loggte mich aus der OASIS aus und übernahm wieder die Kontrolle über meinen Körper. Das Ganze dauerte ein paar Minuten. Dann nahm ich das ONI-Headset ab und öffnete die Augen. Ich schaute mich in meinem Büro um und blickte auf die Uhr. Über eine Stunde war vergangen, was in etwa zu stimmen schien.

Ich packte die Lehne der Couch und betastete mein Gesicht. Die Realität kam mir nicht im Mindesten realer vor als das, was ich eben in der OASIS erlebt hatte. Meine Sinne konnten zwischen beidem nicht unterscheiden.

Halliday hatte recht. Das ONI würde die Welt verändern.

Wie zum Teufel war ihm das gelungen? Wie hatte er es geschafft, im Geheimen ein solch komplexes Gerät zu erfinden? Hardware war nicht einmal sein Spezialgebiet.

Die Dokumentation, die er mir geschickt hatte, enthielt die Antwort darauf. Als ich den Rest durchlas, erfuhr ich, dass Halliday über fünfundzwanzig Jahre lang an dieser Erfindung gearbeitet hatte, mit einem ganzen Labor voller Neurowissenschaftler. Er hatte sein Geheimnis vor aller Augen versteckt.

Ein paar Monate, nachdem GSS die OASIS auf den Markt gebracht hatte, gründete Halliday eine Forschungs- und Entwicklungsabteilung mit dem Namen Accessibility Research Lab. Vordergründig ging es darum, eine neue Produktlinie zu kreieren –

neuroprothetische Hardware, die Menschen mit schweren körperlichen Behinderungen die Nutzung der OASIS erleichtern sollte. Für das ARL stellte Halliday nur die besten und klügsten Köpfe auf dem Gebiet der Neurowissenschaft ein und gab ihnen alle finanziellen Mittel, die sie für ihre Forschung brauchten.

Die Arbeit des ARL im Verlauf der nächsten Jahrzehnte war keinesfalls ein Geheimnis. Im Gegenteil, sie erschufen dort eine neue Produktlinie aus medizinischen Implantaten, die breite Verwendung fanden. Einige davon wurden sogar in meinen Lehrbüchern an der Highschool erwähnt. Als Erstes entwickelten sie einen neuen Typ Cochlea-Implantat, mit dem Hörgeschädigte Geräusche absolut klar hören konnten, sowohl in der realen Welt als auch in der OASIS. Ein paar Jahre später führten sie ein neues Retina-Implantat ein, das Blinden in der OASIS perfekte Sicht verschaffte. Und wenn man zwei am Kopf befestigte Mini-Kameras mit dem Implantat verband, konnte auch das Sehvermögen in der realen Welt wiederhergestellt werden.

Die nächste Erfindung war ein Gehirn-Implantat, mit dessen Hilfe Querschnittsgelähmte die Bewegungen ihres OASIS-Avatars allein durch ihre Gedanken steuern konnten. Es funktionierte in Verbindung mit einem anderen Implantat, das sie in die Lage versetzte, simulierte Sinneseindrücke wahrzunehmen. Dieselben Implantate gaben ihnen auch die Kontrolle über ihre unteren Extremitäten zurück und stellten ihren Tastsinn wieder her. Amputierte konnten damit mechanische Prothesen steuern und Sinneseindrücke über sie empfangen.

Dafür entwickelten die Forscher und Forscherinnen eine Methode, um die Sinneseindrücke, die vom Nervensystem in

Reaktion auf alle möglichen äußeren Reize an das menschliche Gehirn übermittelt werden, aufzuzeichnen. Diese Daten wurden in einer riesigen digitalen Bibliothek gesammelt, die man in der OASIS abspielen konnte, um alles, was ein Mensch durch seinen Tast-, Geschmacks- und Geruchssinn, sein Sehvermögen und sein Gefühl für Gleichgewicht, Temperatur, Vibration und so weiter wahrnehmen konnte, perfekt nachzuahmen.

GSS ließ sich sämtliche Erfindungen des Accessibilty Research Labs patentieren, aber Halliday versuchte nie, davon zu profitieren. Stattdessen startete er ein Programm, um die neuroprothetischen Implantate an alle OASIS-User, denen sie nützlich sein konnten, zu verschenken. GSS übernahm sogar einen Teil der Kosten für die chirurgische Implantation. Das Programm machte leistungsstarke neue Geräte für Menschen mit körperlichen Behinderungen verfügbar, und zugleich erhielt das ARL eine schier unerschöpfliche Zahl an menschlichen Versuchskaninchen, die sich freiwillig an den Experimenten beteiligten.

Ich war mit den Schlagzeilen in den Newsfeeds über die Durchbrüche des ARL bei Hirn-Implantaten aufgewachsen, aber wie die meisten Leute hatte ich ihnen wenig Beachtung geschenkt, denn die Technologie war nur etwas für Menschen, die schwere körperliche Behinderungen hatten und bereit waren, sich einer invasiven (und nicht ungefährlichen) Gehirn-OP zu unterziehen.

Während dem Accessibility Research Lab diese erstaunlichen Durchbrüche gelangen, arbeitete man dort aber im Geheimen auch noch an einer anderen Technologie, einer, die schließlich die größte Errungenschaft des Labors werden sollte – ein Computer-Hirn-Interface, das alles konnte, wozu auch die Implantate fähig waren,

nur ohne chirurgischen Eingriff. Mit Hilfe der zahllosen Daten, die die Forscher und Forscherinnen über die Funktionsweise des menschlichen Geistes angehäuft hatten, und einer komplexen Verbindung aus EEG, fMRI und SQUID-Technologien entwickelte das Labor eine Möglichkeit, Gehirnwellen allein über Hautkontakt zu lesen und zu übertragen. Halliday hatte das Projekt in einzelne Bereiche unterteilt, so dass die Teams aus Wissenschaftlern und Ingenieuren unabhängig voneinander arbeiteten und er als Einziger wusste, wie das alles zusammenpasste.

Es kostete Milliarden von Dollar und jahrzehntelange Arbeit, bis es ihnen endlich gelang, einen voll funktionsfähigen Prototyp des OASIS-Neuralinterface-Headsets zu bauen. Aber nachdem das Gerät die letzte Runde der Sicherheitstests durchlaufen hatte, beendete Halliday das Projekt ONI und erklärte es zu einem Misserfolg. Ein paar Wochen später schloss er das Accessibility Research Lab und feuerte die gesamte Belegschaft. Die Angestellten erhielten großzügige Abfindungen, so dass sie nie wieder arbeiten mussten – unter der Bedingung, dass sie sich strikt an die Geheimhaltungsvereinbarung hielten, die sie bei Jobantritt unterzeichnet hatten.

So gelang es Halliday, das allererste nicht-invasive Hirn-Computer-Interface zu erschaffen, ohne dass die Welt davon erfuhr.

Und jetzt hatten meine Freunde und ich diese Erfindung geerbt. Sie gehörte uns, und wir konnten sie entweder begraben oder auf den Markt bringen.

Wir machten uns die Entscheidung nicht leicht, wogen sämtliche Vor- und Nachteile ab. Dann, nach einer hitzigen Debatte, stimmten

wir zu viert ab. Die Mehrheit war dafür. Und so veränderten wir von einem Tag auf den anderen den Lauf der menschlichen Geschichte.

Nach einer weiteren Serie von Sicherheitsüberprüfungen ließ GSS sich die Technologie des OASIS-Neuralinterface patentieren und begann damit, die Headsets in Masse zu produzieren. Wir verkauften sie für einen äußerst erschwinglichen Preis, damit so viele Menschen wie möglich das OASIS-Neuralinterface ausprobieren konnten.

Schon am ersten Tag gingen eine Million Stück über die Ladentheken. Und als unsere Headsets erst in den Regalen lagen, wurde IOI's komplette Produktlinie aus Videobrillen und haptischer Ausrüstung augenblicklich überflüssig. Zum ersten Mal in der Geschichte war GSS der weltgrößte Produzent von OASIS-Hardware. Als sich die Nachricht über die Fähigkeiten des ONI verbreitete, stiegen die Verkäufe weiter exponentiell an.

Und dann, ein paar Tage später, passierte es – das Ereignis, das der Ausgangspunkt dieser Geschichte ist.

Ein paar Sekunden, nachdem die OASIS-Server die Zahl von 7777777 ONI-Usern gleichzeitig registriert hatten, tauchte auf Hallidays lange Zeit ruhender Webseite eine Botschaft auf, genau an der Stelle, an der sich früher das Scoreboard für seinen Wettbewerb befunden hatte:

Die sieben Scherben der Sirenen Seele findet
Auf sieben Welten, die man mit ihr verbindet
Tribut zollt mein Erbe für jedes Teil
So wird die Sirene wieder heil

Es wurde als Scherbenrätsel bekannt, und erfahrenen Jägern fiel als Erstes die Tatsache ins Auge, dass Reimschema und Silbenanzahl identisch waren mit »Drei Schlüssel öffnen der Tore drei«, dem Vers, mit dem Halliday seine berühmte *Easter Egg*-Suche eingeläutet hatte.

Die Leute hielten das Scherbenrätsel für einen ausgefeilten Publicity Stunt, mit dem die neuen Inhaber von GSS den Verkauf der ONI-Headsets ankurbeln wollten. Und wir versuchten nie, diese Gerüchte zu leugnen oder zu zerstreuen, denn sie halfen uns, die Illusion aufrechtzuerhalten, die OASIS sei jetzt vollständig unter unserer Kontrolle. Wir vier kannten jedoch die beunruhigende Wahrheit. Wir hatten keine Ahnung, was zum Teufel da vor sich ging.

Das Scherbenrätsel schien auf die Existenz eines zweiten *Easter Eggs* hinzudeuten – eines weiteren Geheimnisses, das der exzentrische Erschaffer der OASIS irgendwann vor seinem Tod darin versteckt hatte. Und der Zeitpunkt des Auftauchens des Rätsels konnte auch kein Zufall sein. Auslöser war eindeutig unsere Entscheidung, das OASIS-Neuralinterface auf den Markt zu bringen.

Also was genau wollte Halliday uns mitteilen?

Die »Sirene« schien eine Anspielung auf Kira Morrow zu sein, Ogs verstorbene Frau, in die Halliday unglücklich verliebt gewesen war. Damals, als sie noch alle zusammen auf der Highschool in Ohio waren, hatte Kira ihren *Dungeons & Dragons*-Charakter Leucosia genannt, nach einer Sirene aus der griechischen Mythologie. Viele Jahre später hatte sie ihren OASIS-Avatar genauso getauft. Nach ihrem Tod hatte Halliday Leucosia als Computer-Passwort benutzt,

was ich erraten musste, um die letzte Herausforderung seines Wettbewerbs zu gewinnen.

Es war nicht ganz klar, was passieren würde, wenn es jemandem gelang, die sieben Scherben zu sammeln und die Sirene »wieder heil« zu machen. Aber ich begann trotzdem damit, Nachforschungen anzustellen. Halliday hatte uns ein weiteres Mal ein Rätsel gestellt, dem ich einfach nicht widerstehen konnte.

Damit war ich nicht der Einzige. Das Auftauchen des Rätsels brachte eine ganz neue Generation von Jägern hervor, die die OASIS nach den sieben Scherben absuchten. Aber im Gegensatz zu Hallidays *Easter Egg* gab es diesmal keine Ankündigung, welche Belohnung uns erwartete, wenn wir die Seele der Sirene fanden. Deshalb wusste niemand so genau, wonach wir suchten oder warum.

Im Handumdrehen verging ein ganzes Jahr.

Wir kamen bei drei Milliarden verkauften Exemplaren an. Dann bei vier.

Schnell wurde offensichtlich, dass es für unser patentiertes und geschütztes Hirn-Computer-Interface-Headset auch allerhand andere Anwendungsmöglichkeiten gab, die nichts mit der OASIS zu tun hatten – in Wissenschaft, Medizin, Luftfahrt, der industriellen Produktion und bei der Kriegsführung.

Die Aktie von Innovative Online Industries befand sich weiter im freien Fall. Als sie tief genug sank, übernahmen wir die Firma. GSS schluckte IOI mit allem, was dazugehörte, und wurde zu einem unaufhaltsamen Mega-Unternehmen, mit einem globalen Monopol auf die beliebteste Unterhaltungs-, Bildungs- und

Kommunikationsplattform der Welt. Um die Übernahme zu feiern, befreiten wir sämtliche Zwangsarbeiter und erließen ihnen ihre noch ausstehenden Schulden.

Ein weiteres Jahr verging. Die OASIS erreichte immer neue Größenordnungen – fünf Milliarden User loggten sich dort jeden Tag ein. Dann sechs. Zwei Drittel der Menschen auf unserem überbevölkerten, sich schnell erwärmenden kleinen Planeten. Und über 99 Prozent der Leute, die jetzt die OASIS betraten, benutzten dabei unser Neuralinterface-Headset.

Wie von Halliday vorhergesagt, hatte die neue Technologie starke Auswirkungen auf den Alltag der Menschen und auf die menschliche Zivilisation als Ganzes. Jeden Tag gab es neue Erlebnisse zum Herunterladen. Alles, was man sich nur vorstellen konnte. Man konnte überallhin gehen, alles tun und jeder sein. Es war ein Zeitvertreib, der absolut süchtig machte – mehr noch als die OASIS ohnehin schon, und das wollte etwas heißen.

Andere Firmen unternahmen den Versuch, das ONI-Headset nachzubauen und unsere Neuralinterface-Technologie zu stehlen –, aber Software und Rechenleistung, die gebraucht wurden, damit das Interface funktionierte, waren Teil der OASIS. Erlebnisse konnten zwar offline als .oni-Datei aufgezeichnet werden, selbst auf illegale Weise, aber abspielen konnte man sie nur, indem man sie in die OASIS hochlud. Dadurch konnten wir unschöne oder illegale Aufzeichnungen aussieben, bevor sie mit anderen Usern geteilt werden konnten. Und zugleich behielten wir das Monopol auf eine Unterhaltungsform, die sich schon bald zur beliebtesten in der Geschichte der Menschheit entwickelte.

GSS launchte das ONI-Net, eine Social-Media-Plattform zum Teilen von .oni-Dateien. Dort konnten User die ONI-Erlebnisse von Milliarden anderen Menschen auf der ganzen Welt durchsuchen, kaufen, herunterladen, bewerten und rezensieren. Außerdem konnte man seine eigenen Erlebnisse hochladen und sie an den Rest der OASIS verkaufen.

Als »Sims« wurden Erlebnisse bezeichnet, die in der OASIS aufgezeichnet wurden, und als »Recs« ONI-Aufnahmen in der Realität. Nur dass die Kids es nicht mehr als »Realität« bezeichneten. Stattdessen nannten sie es »Earl«. (Eine Bezeichnung, die sich von der Abkürzung IRL ableitete, »In Real Life«.) Und »Ito« war Slang für »in the OASIS«. Recs wurden also im Earl aufgezeichnet und Sims Ito geschaffen.

Anstatt ihren Lieblingsstars in den sozialen Medien zu folgen, konnten ONI-User jetzt für ein paar Minuten am Tag zu ihren Lieblingsstars *werden*. In deren Haut schlüpfen. Kurze, ausgewählte Momente eines weitaus glamouröseren Daseins durchleben.

Man schaute keine Filme oder Fernsehserien mehr – man lebte sie. Die Zuschauer befanden sich nicht länger im Publikum. Jetzt waren sie die Stars. Statt bei einem Rockkonzert vor der Bühne zu stehen, konnte man es nun durch die Augen jedes Mitglieds seiner Lieblingsband erleben und in ihre Haut schlüpfen, während man selbst das eigene Lieblingslied spielte.

Jeder mit einem ONI-Headset und einem leeren Datenspeicher konnte ein Real-Life-Erlebnis aufzeichnen, es in die OASIS hochladen und an Milliarden andere Menschen auf der ganzen Welt verkaufen. Bei jedem Download verdiente man ein paar Münzen, und GSS zog für das Bereitstellen der Plattform nur 20 Prozent von

den Einnahmen ab. Ging einer der eigenen Clips viral, konnten die Gewinne einen über Nacht reich machen. Stars aus dem Filmgeschäft, der Rockmusik und der Porno-Industrie rissen sich förmlich darum, diese brandneue Einnahmequelle auszuschöpfen.

Für weniger als den Preis eines eisgekühlten Latte konnte man nun so ziemlich jede Erfahrung, die ein Mensch machen konnte, sicher durchleben. Man konnte jede Droge nehmen, jedes Essen probieren und jede Art von Sex haben, ohne sich über Sucht, Kalorien oder Schwangerschaften Gedanken machen zu müssen. Die Leute konnten ungeschnittene Real-Life-Erlebnisse abspielen oder bei interaktiven Abenteuern in der OASIS mitmachen. Dank des ONI fühlte sich alles komplett real an.

Das ONI machte auch das Leben der Armen überall auf der Welt erträglicher. Wie sich zeigte, kamen die Leute mit Trockenalgen und Sojaprotein klar, wenn sie sich jederzeit ins ONI-Net einloggen und ein leckeres Fünf-Gänge-Menü herunterladen konnten. Man konnte jede Küche aus allen Regionen des Globus probieren, zubereitet von den besten Köchen der Welt, und sich sein Essen in einer Villa, auf einem Berggipfel, in einem Aussichtsrestaurant oder in einem Autojet auf dem Weg nach Paris servieren lassen. Darüber hinaus konnte man sein Essen als Gourmet mit besonders feinen Geschmacksnerven genießen. Oder als Star, der mit anderen Stars dinierte und dabei von einem Haufen Ex-Stars bedient wurde. Wonach immer einem der Sinn stand.

Den ganzen usergenerierten Content zu moderieren war eine Herausforderung – und eine riesige Verantwortung. GSS setzte dazu CenSoft ein, unsere firmeneigene, KI-basierte Zensursoftware,

die jede .oni-Aufzeichnung vor der Veröffentlichung scannte und verdächtige Inhalte markierte, damit sie von menschlichen Zensoren überprüft wurden. Zweifelhaftes Material wurde von GSS-Angestellten gesichtet, die dann entschieden, ob ein Clip veröffentlicht werden durfte oder nicht. Stießen sie dabei auf Aufzeichnungen von kriminellem Verhalten, leiteten sie diese an die Polizeibehörden des jeweiligen Landes oder der Region weiter, aus denen die User, die die Clips hochgeladen hatten, stammten.

Ständig traten neue Anwendungsmöglichkeiten für die ONI-Technologie zutage. Zum Beispiel war es bei jungen Müttern der letzte Schrei, eine ONI-Aufzeichnung von der Geburt ihres Kindes zu machen, damit es in ein paar Jahrzehnten die Aufzeichnung abspielen und erleben konnte, wie es *sich selbst* zur Welt bringt.

Und ich?

All meine Träume waren wahr geworden. Ich war unglaublich reich und absurd berühmt. Ich hatte mich in meine Traumfrau verliebt, und sie sich in mich. Eigentlich hätte ich also glücklich sein müssen, oder?

Aber so war es nicht. Quasi über Nacht fühlte ich mich privat und beruflich total überfordert, und es dauerte nicht lange, bis ich mein Leben komplett vor die Wand fuhr. Und als das passierte, holte ich mir Trost bei meinem ältesten Freund, der OASIS.

Mit meiner OASIS-Sucht hatte ich schon *vor* der Markteinführung des ONI zu kämpfen gehabt. Sich jetzt in die Simulation einzuloggen war so, als würde man sich eine Art synthetisch erzeugtes Superheroin spritzen. Ich wurde sofort davon abhängig. Wenn ich

nicht gerade ONI-Aufzeichnungen abspielte, durchforstete ich das ONI-Net und fügte neue Aufzeichnungen zu meiner Playlist hinzu.

Gleichzeitig suchte ich auch weiter nach den sieben Scherben der Seele der Sirene. Ich konnte mich in der OASIS überallhin teleportieren, alles kaufen, was ich wollte, und jeden killen, der mir in die Quere kam. Aber trotzdem machte ich keine Fortschritte. Und ich verstand nicht, woran das lag.

Schließlich setzte ich in einer Mischung aus Frust und Verzweiflung eine Prämie von einer Milliarde Dollar aus für jeden, der mir einen Hinweis darauf liefern konnte, wo sich eine der sieben Scherben befand. Die Belohnung verkündete ich in einem stilisierten Kurzfilm, der an *Anoraks Einladung* angelehnt war. Ich hoffte, dass es wie eine witzige Anspielung auf Hallidays Wettbewerb rüberkommen würde und nicht wie ein verzweifelter Hilfeschrei. Es schien zu funktionieren.

Meine mit einer Milliarde Dollar dotierte Scherbensuche verursachte in der OASIS einen ziemlichen Wirbel. Die Zahl der Jäger, die nach den Scherben suchten, vervierfachte sich über Nacht. Aber niemandem gelang es, sich meine Belohnung abzuholen.

Ein weiteres Jahr verging.

Dann, ein paar Wochen nachdem sich die Einführung des ONI zum dritten Mal gejährt hatte, geschah es schließlich. Eine abenteuerlustige junge Jägerin führte mich zur ersten Scherbe. Und als ich sie mir holte, setzte ich damit eine Kette von Ereignissen in Gang, die das Schicksal der Menschheit drastisch veränderten.

Als einer der wenigen Augenzeugen dieser historischen Ereignisse sehe ich es als meine Pflicht an, schriftlich festzuhalten, was passiert ist. Damit zukünftige Generationen – sollte es denn welche geben – über sämtliche Fakten Bescheid wissen, wenn sie meine Taten beurteilen.

Level 4

Meine Freundin Kira sagte immer, das Leben sei wie ein extrem schwieriges, furchtbar unausgewogenes Videospiel. Bei der Geburt erhält man einen zufällig generierten Charakter, dessen Name und Gesicht ebenso wie die kulturelle und gesellschaftliche Herkunft vom Zufall bestimmt werden. Dein Körper ist dein Avatar, und du spawnst an irgendeinem geographischen Ort, zu irgendeinem Zeitpunkt in der Geschichte der Menschheit, umgeben von irgendeiner Gruppe Menschen, und dann musst du versuchen, so lange wie möglich zu überleben. Manchmal kommt einem das Spiel leicht vor. Es kann sogar Spaß machen. Aber es kann auch so schwierig werden, dass man einfach nur aufgeben und alles hinschmeißen will. Leider hat man in diesem Spiel aber nur ein Leben. Ist dein Körper zu hungrig oder durstig, zu krank oder verletzt oder alt, dann geht die Lebensanzeige auf null runter, und es heißt Game Over. Manche Leute spielen das Spiel hundert Jahre lang, ohne zu merken, dass es ein Spiel ist oder dass es eine Möglichkeit gibt zu gewinnen. Um es zu gewinnen, muss man das einem aufgezwungene Spiel so angenehm wie möglich gestalten, für sich selbst und für alle anderen Spieler, denen man auf seinen Reisen begegnet. Kira sagt, wenn jeder versuchen würde, bei diesem Spiel zu gewinnen, dann würde es uns allen viel mehr Spaß machen.

Anoraks Almanach, Kapitel 77, Verse 11–20

0001

Wie Marty McFly erwachte ich genau um 10:28 Uhr zu dem Song »Back in Time« von Huey Lewis and the News.

Ich hatte meinen original Flip Clock-Radiowecker – einen Panasonic RC-6015, dasselbe Modell, das Marty im Film besitzt – so eingestellt, dass er immer denselben Song zu genau derselben Zeit abspielt, zu der Marty ihn hört, nachdem er es endlich zurück in die Zukunft geschafft hat.

Ich schlug die Seidenbettdecke meines breiten Doppelbetts zurück und setzte die Füße auf den vorgewärmten Marmorfußboden. Der Hauscomputer merkte, dass ich wach war, und zog automatisch die Vorhänge am Panoramafenster meines Schlafzimmers zurück, worauf sich mir eine atemberaubende 180-Grad-Aussicht auf mein weitläufiges Waldgrundstück bot und auf die gezackte Skyline von Columbus am Horizont.

Ich konnte es immer noch nicht ganz glauben. Jeden Tag in diesem Zimmer mit dieser Aussicht aufzuwachen! Bis vor kurzem hatte allein das schon ausgereicht, um mir ein Grinsen aufs Gesicht zu zaubern und mich beschwingt aufstehen zu lassen.

Aber heute half selbst das nicht. Heute war ich einfach nur allein in einem leeren Haus, in einer Welt, die kurz vor dem Kollaps stand. An solchen Tagen zogen sich die vier Stunden, die ich noch abwarten musste, bis ich wieder mein ONI-Headset aufsetzen und in die OASIS entkommen konnte, endlos in die Länge.

Mein Blick fiel auf das Gebäude von Gregarious Simulation Systems, eine glänzende Pfeilspitze aus verspiegeltem Glas, die mitten im Stadtzentrum aufragte. Das Hauptquartier von GSS befand sich nur wenige Straßenzüge vom alten IOI-Wolkenkratzerkomplex entfernt, wo ich einige Zeit als Zwangsarbeiter verbracht hatte. Jetzt gehörte auch er GSS. Wir hatten alle drei Gebäude in kostenlose Body-Locker-Hotels für Obdachlose verwandelt. Ihr erratet sicher, wer von uns vier hinter dieser Initiative stand.

Folgte ich der Skyline ein paar Zentimeter weiter nach rechts, konnte ich außerdem die Silhouette des umgebauten Hilton Hotels erkennen, in dem ich während des letzten Jahrs des Wettbewerbs ein Apartment gemietet hatte. Es war jetzt eine Touristenattraktion. Leute kauften tatsächlich Eintrittskarten, um meine zehn mal zehn Meter große Suite zu besichtigen, wo ich mich von der Welt abgeschottet hatte, um mich auf meine Suche nach Hallidays *Easter Egg* zu konzentrieren. Ich bin nicht sicher, ob den Leuten klar war, dass es sich dabei um die dunkelste, einsamste Zeit meines Lebens gehandelt hatte.

Seither hatte sich mein Dasein dem Anschein nach zum Besseren verändert. Nur dass ich jetzt hier mit hängendem Kopf vor dem Fenster stand und meiner nächsten Dosis ONI entgegenfieberte.

Die Portland Avenue Stacks in Oklahoma City, wo ich aufgewachsen war, hatte ich schon vor Jahren abreißen lassen und an der Stelle ein Denkmal für meine Mutter, meine Tante, Mrs. Gilmore und all die anderen Leute errichtet, die das Pech hatten, in diesem Drecksloch zu sterben. Die verbliebenen

Bewohner konnten auf meine Kosten in einen neuen Gebäudekomplex umsiedeln, den ich am Stadtrand hatte bauen lassen. Mir wurde immer noch warm ums Herz bei dem Gedanken, dass alle ehemaligen Bewohner der *Stacks*, genau wie ich, nun etwas geworden waren, das sie sich nie hätten träumen lassen – Eigenheimbesitzer.

Auch wenn die *Stacks* meiner Kindheit in der realen Welt nicht mehr existierten, konnte ich sie dennoch jederzeit besuchen. In der OASIS gab es eine äußerst detailgetreue Nachbildung der Portland Avenue Stacks, genauso wie ich sie in Erinnerung hatte. Die Simulation wurde mit Hilfe von Fotos und Videoaufnahmen des realen Ortes vor der Zerstörung durch die Bomben geschaffen und war inzwischen eine beliebte Touristenattraktion in der OASIS und das Ziel zahlreicher Schulausflüge.

Manchmal ging ich sogar selbst dorthin, ließ mich in der akribisch genauen Nachbildung meines alten Verstecks nieder und staunte über die Reise, die mich von dort dahingeführt hatte, wo ich jetzt war. Der echte Lieferwagen, den ich als Versteck benutzt hatte, war aus dem Trümmerhaufen geborgen und auf dem Luftweg nach Columbus gebracht worden, um dort im GSS-Museum ausgestellt zu werden. Aber ich besuchte lieber die Simulation meines Verstecks, denn in der OASIS war es noch unter einem Haufen Schrott am Fuß der Portland Avenue Stacks verborgen, die genauso intakt waren wie damals, bevor Sorrentos Bomben sie einstürzen ließen und meine Kindheit beendeten.

Mitunter ging ich auch zu der Nachbildung des alten Wohnwagens meiner Tante Alice. Ich stieg die Stufen hoch, trat ein, rollte mich in der Ecke der Wäschekammer zusammen, wo mein

ehemaliger Schlafplatz war, und entschuldigte mich bei meiner Mutter und meiner Tante dafür, dass ich indirekt ihren Tod verursacht hatte. Ich wusste nicht, wo ich sonst hingehen sollte, um mit ihnen zu reden. Keine von beiden hatte ein Grab oder einen Gedenkstein, den ich besuchen konnte. Und mein Vater ebenso wenig. Alle drei waren eingeäschert worden – meine Tante zum Zeitpunkt ihres Todes und meine Eltern später, dank des kostenlosen Einäscherungs- und Recyclingprogramms der Stadt. Jetzt waren sie nur noch Staub im Wind.

Bei diesen Besuchen begriff ich langsam, warum Halliday Middletown in so liebevollem Detail nachgestaltet hatte, obwohl es der Schauplatz vieler unangenehmer Kindheitserinnerungen für ihn war. Er wollte seine eigene Vergangenheit besuchen können, um sich darauf zu besinnen, was für ein Mensch er gewesen war, bevor die Welt ihn verändert hatte.

»Einen sch-sch-schönen guten Morgen, Wade!«, stotterte eine vertraute Stimme, als ich das Badezimmer betrat. Ich blickte zur Seite und sah Max, meine leidgeprüfte Systemagentensoftware, der mich von der Oberfläche des riesigen Smartmirror über dem Waschbecken aus anlächelte.

»Guten Morgen, Max«, brummte ich. »Was geht ab?«

»Die Post«, erwiderte er. »Das war einfach. Frag mich noch was, los!«

Als ich nicht antwortete, zog er eine Heavy-Metal-Grimasse, fing an, Luftgitarre zu spielen, und brüllte dabei: »Wade’s World! Wade’s Word! Party Time! Jippieh yeah!«

Ich verdrehte die Augen und spülte vielsagend die Toilette von Hand.

»Mmh«, sagte Max. »Lahmes Publikum. Heute wieder falschrum im Sarg aufgewacht?«

»Ja, fühlt sich jedenfalls so an«, sagte ich. »Starte bitte die Morgen-Playlist.«

»This Must Be The Place (Naive Melody)« von Talking Heads begann, über die Hauslautsprecher zu spielen, und sofort entspannte ich mich.

»Gracias, Max.«

»De nada, mein kleiner Enchilada.«

Vor ein paar Monaten hatte ich MaxHeadroom v3.4.1 wieder als meine Systemagentensoftware installiert. Ich dachte, seine Gegenwart würde mir helfen, mich in den Geisteszustand zurückzuversetzen, den ich während Hallidays Wettbewerb hatte. Und ein Stück weit hatte es auch funktioniert. Es war so, als würde man einen alten Freund besuchen. Und ehrlich gesagt, kam mir seine Gesellschaft sehr gelegen. Obwohl ich im Hinterkopf natürlich wusste, dass es kaum weniger seltsam war, sich mit seiner Systemagentensoftware zu unterhalten, als Selbstgespräche zu führen.

Max las mir die Schlagzeilen des Tages vor, während ich mir meine Workout-Klamotten anzog. Ich ließ ihn alles überspringen, was sich um Krieg, Krankheiten oder Hungersnöte drehte. Also begann er mit dem Wetterbericht. Ich sagte ihm, dass er den auch noch weglassen könne, setzte dann meine nagelneue Okagami NexSpex Augmented-Reality-Brille auf und ging ins Erdgeschoss. Max begleitete mich und tauchte nacheinander auf einer Reihe antiker CRT-Monitore auf, die entlang meines Wegs an der Wand hingen.

Selbst mitten am Tag kam mir Hallidays alte Villa verlassen vor. Die Hausarbeit wurde von hochmodernen humanoiden Robotern erledigt, meistens während ich schlief. Ich hatte einen persönlichen Koch namens Demetri, aber der verließ seine Küche kaum. Das Team aus Securityleuten, die das Eingangstor bewachten und auf dem Anwesen patrouillierten, betraten das Haus nur, wenn irgendwo ein Alarm losging oder wenn ich sie hereinrief.

Die meiste Zeit war ich ganz allein, in einem riesigen Haus mit über fünfzig Zimmern, darunter zwei Küchen, vier Esszimmer, vierzehn Schlafzimmer und insgesamt einundzwanzig Bäder. Ich hatte keine Ahnung, warum es in dem Haus so viele Toiletten gab – oder wo sie sich alle befanden. Ich schrieb es der legendären Verschrobenheit des Vorbesitzers zu.

Noch in derselben Woche, nachdem ich James Hallidays Wettbewerb gewonnen hatte, war ich in sein altes Anwesen gezogen. Das Haus befand sich am Nordostrand von Columbus, und es stand damals komplett leer. Auf Hallidays Wunsch hin waren all seine Besitztümer nach seinem Tod vor fünf Jahren versteigert worden. Die Besitzurkunde für das Haus und die dreißig Hektar Land, auf denen es stand, waren jedoch Teil seines Nachlasses gewesen, den ich zusammen mit seinem restlichen Vermögen geerbt hatte. Samantha, Aech und Shoto waren so nett, mir ihre Anteile an der Immobilie zu verkaufen, so dass ich nun der alleinige Besitzer war. Jetzt wohnte ich in derselben abgeschiedenen Festung, in der sich auch der Held meiner Kindheit in der zweiten Hälfte seines Lebens eingeschlossen hatte. Der Ort, an dem er die drei Schlüssel und Tore geschaffen hatte …

Soweit ich wusste, hatte Halliday dem Anwesen nie einen Namen gegeben. Aber ich fand, dass es einen brauchte, deshalb hatte ich es Monsalvat getauft, nach der abgeschiedenen Burg, in der Sir Parzival in manchen Versionen der Artussage den Heiligen Gral entdeckt.

Inzwischen wohnte ich schon über drei Jahre in Monsalvat, aber ein Großteil des Hauses war immer noch leer und schmucklos. Für mich sah es allerdings anders aus, weil die AR-Brille das Haus automatisch verschönerte, wenn ich darin umherlief. Die kahlen Wände der Villa schmückte sie mit großen Wandteppichen, kostbaren Gemälden und gerahmten Filmpostern. Die leeren Räume füllten sich mit Möbeln und elegantem Dekor.

Zumindest bis ich meinem AR-System den Befehl gab, Platz für meinen Morgenlauf zu schaffen.

»Lade *Tempel des Todes*«, sagte ich, als ich den Fuß der großen Treppe erreicht hatte.

Der leere Eingangsbereich und die trübe erleuchteten Flure der Villa verwandelten sich augenblicklich in ein riesiges unterirdisches Labyrinth aus Höhlen und Gängen. Und wenn ich an mir hinabschaute, sah ich, dass die Workout-Klamotten einem perfekt nachgeahmten Indiana-Jones-Kostüm gewichen waren, komplett mit abgewetzter Lederjacke, Bullenpeitsche an der rechten Hüfte und zerfleddertem Filzhut.

Indys Titelmusik begann zu spielen, während ich den Gang entlangjoggte, und eine Vielzahl von Hindernissen und Gegnern tauchten vor mir auf, denen ich entweder ausweichen oder ihnen eins mit meiner imaginären Peitsche mitgeben musste. Für jedes Hindernis, das ich überwand, bekam ich Punkte und auch für jeden

Gegner, den ich auslöschte. Außerdem gab es Bonuspunkte, wenn ich meine Herzfrequenz auf einem bestimmten Level hielt und wenn ich die Kinder, die im Tempel als Arbeitssklaven gehalten wurden, aus den Zellen befreite, die sich entlang meines Wegs befanden. So lief ich insgesamt acht Kilometer, von einem Ende meines Hauses zum anderen und wieder zurück. Es gelang mir sogar, meinen bisherigen Highscore zu brechen.

Ich beendete das Spielprogramm und nahm die AR-Brille ab. Dann rieb ich mich mit einem Handtuch ab und trank etwas Wasser, bevor ich zu meinem Workout-Raum ging. Auf dem Weg dorthin machte ich einen Zwischenstopp in der Garage, um meine Autosammlung zu bewundern. Von all meinen täglichen Ritualen brachte mich dieses eine immer noch zum Lächeln.

Die riesige Garage des Anwesens enthielt jetzt vier Kopien klassischer Filmautos – dieselben vier, die auch das aus verschiedenen Wagen zusammengesetzte Fahrzeug meines OASIS-Avatars, ECTO-88, inspiriert hatten. Ich besaß detailgetreue Nachbauten von Doc Browns 1982er DeLorean DMC-12 Zeitmaschine (vor der Umwandlung in ein Schwebefahrzeug); vom 1959er Cadillac Leichenwagen-Ectomobil, Ecto-1, der Ghostbusters; vom schwarzen 1982er Pontiac Firebird Trans-Am Knight Industries 2000, K.I.T. T. (mit Super-Verfolgungsmodus); und schließlich stand ganz hinten in der Garage noch ein Nachbau von Dr. Buckaroo Banzais Dimensionsgrenzen durchbrechendem Raketenauto, das aus einem stark modifizierten 1982er Pick-Up Truck der Serie F von Ford bestand, an dessen Karosserie die Air Scoops eines DC-3 Transportflugzeugs angeschraubt wurden. Darüber hinaus besaß er das Cockpit eines deutschen Kampfflugzeugs aus dem Zweiten

Weltkrieg, ein turbinenbetriebenes Düsentriebwerk und Fallschirme zum schnellen Abbremsen.

Mit keinem dieser Autos war ich je gefahren. Ich ging einfach nur in die Garage, um sie zu bewundern. Manchmal setzte ich mich hinein, schaltete die Bildschirme und Anzeigen ein und lauschte alten Filmsoundtracks. Dabei ließ ich mir Ideen für den nächsten ECTO-88-Film einfallen – ein Projekt, das ich begonnen hatte, nachdem mein Therapeut mir dazu geraten hatte, mir eine kreative Beschäftigung zu suchen.

GSS besaß bereits die Medienfirmen, denen die Filmstudios gehörten, die die Rechte an *Zurück in die Zukunft*, *Ghostbusters*, *Knight Rider* und *Buckaroo Banzai* hatten, und nachdem ich heftige Lizenzgebühren an die Erben von Christopher Lloyd, David Hasselhoff, Peter Weller, Dan Aykroyd und Bill Murray bezahlt hatte, durfte ich computergenerierte FActors (Facsimile Actors) von ihnen in meinem Film auftreten lassen. Im Grunde waren das Nicht-Spieler-Charaktere, die mit künstlicher Intelligenz ausgestattet waren, so dass sie verbale Anweisungen verstehen konnten, nachdem ich sie in mein virtuelles Set der Cinemaster-Software von GSS eingefügt hatte.

Damit konnte ich mir endlich einen Fantraum meiner Jugend erfüllen: einen epischen Crossover-Film über Dr. Emmett Brown und Dr. Buckaroo Banzai, die sich mit Knight Industries zusammentun, um ein einzigartiges interdimensionales Zeitmaschinenfahrzeug für die Ghostbusters zu erfinden, mit dessen Hilfe diese alle zehn bekannten Dimensionen vor einem vierfachen Riss retten müssen, der das Gefüge des Raum-Zeit-Kontinuums zerstören könnte.

Ich hatte bereits zwei ECTO-88-Filme geschrieben, produziert und verfilmt. Beide hatten nach heutigen Maßstäben ein gutes Ergebnis eingespielt – inzwischen war es schwierig geworden, Leute überhaupt noch dazu zu bringen, für einen Film zu bezahlen oder ihn sich auch nur komplett anzuschauen. Es gab einfach zu viele andere preiswerte ONI-Net-Optionen. Im Grunde hatte ich noch nicht einmal meine exorbitanten Produktionskosten wieder eingespielt, aber darauf kam es auch gar nicht an. Was zählte, waren der Spaß an der Herstellung und die Freude der Fans. Zur Zeit arbeitete ich an ECTO-88 Teil III – dem letzten Kapitel meiner extrem nerdigen Trilogie.

Ich ging zu K.I.T. T., um ihm Hallo zu sagen, und er wünschte mir einen guten Morgen. Dann tauchte Max auf einem der Bildschirme auf dem Armaturenbrett auf und gratulierte K.I.T. T. zu seiner neuen Festplatte. K.I.T. T. bedankte sich bei ihm, und die beiden begannen, über die Eigenschaften der Festplatte zu fachsimpeln, wie zwei Hobbybastler, die sich für Motoren begeisterten. Sie redeten sogar dann noch weiter, als ich die Garage ver-ließ.

Als Nächstes war es Zeit für mein Krafttraining, in dem unbenutzten Esszimmer, das ich in ein privates Fitnessstudio umgewandelt hatte. Max feuerte mich an oder kommentierte spöttisch, während ich die Eisen stemmte. Er gab einen ganz passablen Personal Trainer ab. Aber nach ein paar Minuten schaltete ich ihn auf stumm, um mir stattdessen eine Folge *Doctor Who* aus der Peter-Davidson-Ära anzuschauen. Es war eine von Kira Morrows Lieblingsserien gewesen, und Davidson war ihr drittliebster Doctor, nach Jodie Whittaker und David Tennant.

Recherche, erinnerte ich mich. *Du musst mit deinen Recherchen weitermachen*.

Aber irgendwie konnte ich mich auf die Folge nicht richtig konzentrieren. Ständig musste ich an das vierteljährliche GSS-Treffen denken, das heute noch stattfinden sollte. Was bedeutete, dass ich zum ersten Mal seit unserer letzten Zusammenkunft vor drei Monaten wieder Samantha begegnen würde.

Wir hielten unsere Treffen in der OASIS ab, ich würde also eigentlich nur ihren Avatar sehen. Aber das machte mich nicht weniger beklommen. Samantha und ich hatten uns online kennengelernt, lange bevor wir einander in der realen Welt begegneten.

Persönlich getroffen hatten Samantha Evelyn Cook und ich uns zum ersten Mal in Ogden Morrows Haus in den Bergen von Oregon, kurz nachdem sie mir geholfen hatte, Hallidays Wettbewerb zu gewinnen.

Aech und Shoto waren ebenfalls dort gewesen, und wir alle verbrachten die nächsten sieben Tage als Ogs Ehrengäste und lernten einander kennen. Nach allem, was wir vier in der OASIS durchgemacht hatten, herrschte zwischen uns bereits eine starke Verbundenheit. Die Zeit, die wir in der realen Welt zusammen verbrachten, machte uns jedoch endgültig zu einer Familie – wenn auch einer hochgradig gestörten.

Das war auch die Woche, in der Samantha und ich uns ineinander verliebten.

Bevor wir uns im echten Leben trafen, war ich der Meinung gewesen, dass ich mich in der OASIS in sie verliebt hatte. Und auf meine naive Art als Teenager hatte ich das vielleicht auch. Aber als

wir beide schließlich in der Realität Zeit miteinander verbrachten, verliebte ich mich noch einmal neu. Und diesmal viel stärker als beim ersten Mal, weil unsere Verbindung jetzt nicht nur geistig, sondern auch körperlich war, wie von der Natur ursprünglich vorgesehen.

Und diesmal verliebte sie sich auch in mich.

Kurz bevor sie mich das erste Mal küsste, sagte sie mir, ich sei ihr bester Freund und der liebste Mensch in ihrem Leben. Ich denke also, dass auch sie sich schon in der OASIS ein wenig in mich verliebt hatte. Aber im Gegensatz zu mir war sie schlau genug, diesen Gefühlen nicht zu vertrauen oder ihnen nachzugeben, bis der Filter unserer Avatare weg war und wir uns endlich in der Realität begegneten.

»Man kann nicht wissen, ob man jemanden liebt, wenn man denjenigen nie wirklich berührt hat«, sagte sie mir. Und wie üblich hatte sie recht. Als sie und ich erst einmal angefangen hatten, einander zu berühren, fanden wir es beide schwierig, damit wieder aufzuhören.

Drei Tage nach dem ersten Kuss verloren wir gemeinsam unsere Unschuld. Und verbrachten den Rest der Woche damit, uns bei jeder Gelegenheit davonzuschleichen, um weiter miteinander rumzumachen.

Ogs Anwesen war Bruchtal aus den *Herr der Ringe*-Filmen nachempfunden, und wie sein fiktives Vorbild ruhte es in einem tiefen Tal, wo laute Geräusche durch die Akustik weit getragen wurden und von den gegenüberliegenden Felswänden widerhallten. Unsere Freunde und unser Gastgeber taten aber großzügigerweise so, als würden sie von unserem Lärm nichts hören.

Noch nie hatte ich ein solch schwindelerregendes Glück und eine derartige Euphorie empfunden. Und ich hatte mich auch noch nie so begehrt und geliebt gefühlt. Wenn Samantha die Arme um mich legte, wünschte ich mir, sie würde nie wieder loslassen.

Eines Abends beschlossen wir, dass »Space Age Love Song« von A Flock of Seagulls unser Lied war, also hörten wir es uns wieder und wieder an, stundenlang, während wir redeten oder uns liebten. Heute konnte ich dieses Lied nicht mehr ertragen. Ich hatte es sogar in meinen OASIS-Einstellungen herausfiltern lassen, damit ich es nie mehr hören musste.

Aech, Shoto, Samantha und ich verbrachten diese Woche auch damit, ein endloses Sperrfeuer aus Interviewfragen zu beantworten, verschiedenen Polizeibeamten gegenüber Aussagen zu machen und einen Berg aus Papieren zu unterzeichnen, den uns die Rechtsanwälte vorlegten, die Hallidays Erbe verwalteten und nun die Aufgabe hatten, es gerecht unter uns vier aufzuteilen.

Während unseres kurzen Aufenthalts in Ogden Morrows Haus schlossen wir ihn alle in unser Herz. Er war die Vaterfigur, die keiner von uns je gehabt hatte, und wir waren so dankbar für seine Hilfe, dass wir beschlossen, ihn zu einem Ehrenmitglied der High Five zu ernennen. Er nahm gerne an. (Und da wir inzwischen nur noch zu viert waren, sorgte Ogs Nominierung gleichzeitig dafür, dass der Spitzname High Five auch weiterhin passte.)

Wir unterbreiteten Og das Angebot, als unser Chefberater zu Gregarious Simulation Systems zurückzukehren. Schließlich war er Mitbegründer der Firma und der Einzige von uns, der Erfahrung damit hatte, sie zu leiten. Aber Og lehnte ab. Er sagte, er hätte nicht die Absicht, aus dem Ruhestand zurückzukehren. Allerdings

versprach er, uns weiterhin mit seinem Rat zur Seite zu stehen, falls wir ihn brauchen sollten.

An dem Morgen, als wir Ogs Anwesen schließlich verließen und getrennte Wege gingen, kam er zu seinem privaten Flugplatz, um sich von uns zu verabschieden. Er schloss jeden von uns fest in seine Arme und versprach, über die OASIS in Kontakt zu bleiben.

»Alles wird gut«, versicherte er uns. »Ihr werdet einen phantastischen Job machen!«

Damals hatten wir jede Menge Gründe, an seiner Vorhersage zu zweifeln. Aber wir taten so, als glaubten wir ihm und als wäre sein Glaube an uns gerechtfertigt.

»Our future's so bright, we gotta wear shades!«, sagte Aech, während sie eine Ray-Ban aufsetzte und an Bord des Jets ging.

Als Samantha und ich einander an diesem Morgen auf dem Flugplatz zum Abschied küssten, hätte ich nie gedacht, dass es unser letzter Kuss sein würde. Aber am nächsten Tag entdeckte ich das OASIS-Neuralinterface-Headset, und alles veränderte sich.

Ich wusste, dass Samantha wahrscheinlich sauer auf mich sein würde, weil ich das ONI getestet hatte, ohne vorher mit ihr darüber zu sprechen. Aber es hatte tadellos funktioniert und mir war nichts passiert, deshalb nahm ich an, dass sie mir verzeihen würde. Stattdessen wurde sie so wütend, dass sie auflegte, bevor ich ihr noch all die verschiedenen Dinge beschreiben konnte, die ich mit dem ONI erlebt hatte.

Aech und Shoto reagierten auf die Neuigkeit um einiges begeisterter. Sie ließen alles stehen und liegen und flogen nach Columbus, um das ONI selbst auszuprobieren. Und als sie das taten, haute die Erfahrung sie genauso um wie mich. Es war einfach

transzendent. Das OASIS-Neuralinterface war die ultimative Prothese. Eine, die vorübergehend jede Krankheit oder Verletzung des menschlichen Körpers heilen konnte, indem sie den Geist von ihm abkoppelte und ihn mit einem neuen, gesunden und voll leistungsfähigen Körper in der OASIS verband – einem simulierten Körper, der keinen Schmerz empfand und mit dem man jedes nur vorstellbare Vergnügen erleben konnte. Wir drei redeten uns regelrecht in Ekstase und malten uns aus, was dieses Gerät alles verändern würde.

Erst als Samantha eintraf, ging die Stimmung rapide bergab.

Ich erinnere mich noch an jedes einzelne Wort unseres Gesprächs an diesem Tag, weil ich es mit einem ONI-Headset aufgezeichnet hatte. In den drei Jahren, die seither vergangen waren, hatte ich unsere Unterhaltung beinahe wöchentlich neu durchlebt. Deshalb kam es mir so vor, als sei unsere Trennung erst ein paar Tage her. Denn für mich war es auch so.

»Nimm das blöde Ding ab!«, sagt Samantha und schaut zu dem ONI-Headset hoch, das ich trage. Das Original-Headset, das ich in Hallidays Tresor gefunden habe, liegt auf dem Konferenztisch zwischen uns und dazu drei Duplikate, frisch aus dem 3D-Drucker.

»Nein«, sage ich wütend. »Ich will aufzeichnen, wie albern du dich gerade benimmst, damit du es später abspielen und dir selbst vor Augen führen kannst.«

Aech und Shoto sitzen zwischen uns, auf beiden Seiten des Konferenztischs. Ihre Köpfe drehen sich hin und her, als würden sie ein Tennismatch anschauen. Shoto hört unsere Unterhaltung mit leichter Verzögerung, wegen des Mandarax-Übersetzungsgeräts, das er im Ohr trägt. (Sein Englisch war ausgezeichnet, aber das Gerät sorgte dafür, dass er Englisch nicht so gut sprach und verstehen konnte wie Japanisch.)

»Ich hab’s dir doch schon gesagt«, ruft Samantha und schnappt sich eines der Headsets vom Tisch, »ich werde niemals einem von diesen Dingern die Kontrolle über mein Hirn überlassen. Niemals.«

Sie schleudert das Headset gegen die Wand, aber es zerbricht nicht. Die Geräte sind sehr robust.
»Wie willst du dir eine fundierte Meinung bilden, wenn du es nicht mal ausprobierst?«, fragt Aech ruhig.
»Ich hab auch noch nie ausprobiert, wie es ist, Verdünner zu schnüffeln«, gibt Samantha zurück. Sie seufzt frustriert und fährt sich mit den Händen durchs Haar. »Ich weiß nicht, warum ich es euch nicht begreiflich machen kann. Das ist das Letzte, was die Menschheit braucht. Seht ihr das denn nicht? Auf der Welt herrscht komplettes Chaos …«
Sie ruft ein halbes Dutzend verschiedener Newsfeeds aus aller Welt auf den Wandbildschirm des Konferenzraums und füllt ihn mit Bildern von Armut, Hungersnot, Krankheit, Krieg und einer Vielzahl Naturkatastrophen. Sogar mit abgeschaltetem Ton ist das Trommelfeuer der Bilder ziemlich grauenhaft.
»Die halbe Welt verbringt doch jetzt schon einen Großteil ihrer Zeit in der OASIS und ignoriert die Realität. Wir verkaufen Opium fürs Volk. Und nun wollt ihr auch noch die Dosis erhöhen?«
Ich verdrehe die Augen und schüttele den Kopf. Ich spüre, wie mein Adrenalinpegel steigt.
»Das ist kompletter Unfug, Arty, und das weißt du«, sage ich. »Wir könnten die OASIS morgen abschalten, und es würde nicht ein Problem der Menschheit lösen. Wir würden den Leuten lediglich ihre einzige Fluchtmöglichkeit nehmen. Ich meine, ich verstehe, was du sagen willst. Und ich bin auch der Meinung, dass man genauso viel Zeit in der Realität verbringen sollte wie in der OASIS. Aber es steht uns nicht zu, unseren Usern vorzuschreiben, wie sie ihr Leben führen sollen. In den *Stacks* aufzuwachsen wäre die Hölle für mich gewesen, wenn ich keinen Zugang zur OASIS gehabt hätte. Sie hat mir buchstäblich das Leben gerettet. Und ich habe Aech dasselbe sagen hören.«
Wir beide schauen zu Aech hinüber. Sie nickt zustimmend.
»Nicht jeder von uns hatte das Glück, in einem noblen Vorort von Vancouver aufzuwachsen, so wie du, Samantha«, sage ich. »Wie kommst du dazu, dir ein Urteil darüber anzumaßen, wie andere Menschen mit der Realität umgehen?«
Samantha beißt die Zähne zusammen, und ihre Augen verengen sich, aber sie antwortet nicht. Ich nehme das zum Anlass, mich weiter um Kopf und Kragen zu reden. Und zwar so richtig.
»Die ONI-Technologie wird sogar Hunderte Millionen Menschenleben retten«, sage ich im Brustton der Überzeugung. »Indem sie die Ausbreitung aller möglichen ansteckenden Krankheiten verhindern wird – wie die

Grippepandemie, die deine Eltern das Leben gekostet hat.« Ich deute mit dem Finger auf sie. »Wie kannst du gegen eine Erfindung sein, die ihren Tod hätte verhindern können?«
Ihr Kopf fährt herum, und sie schaut mich überrascht und verletzt an, als hätte ich ihr gerade eine Ohrfeige verpasst. Dann verhärtet sich ihr Blick, und das ist er – der exakte Zeitpunkt, an dem ihre Liebe zu mir verschwindet. Damals war ich zu vollgepumpt mit Adrenalin, um es zu bemerken, aber beim späteren Abspielen sehe ich es jedes Mal glasklar. Die plötzliche Veränderung in ihren Augen sagt alles. Eben liebt sie mich noch, und dann nicht mehr.
Sie antwortet nicht auf meine Frage. Stattdessen schaut sie mich nur schweigend an, bis sich schließlich Shoto zu Wort meldet.
»Wir werden mit diesen Headsets Billionen Dollar verdienen, Arty«, sagt er ruhig. »Mit diesem Geld können wir der Welt helfen. Versuchen, alles in Ordnung zu bringen, was in Ordnung gebracht werden muss.«
Samantha schüttelt den Kopf. »Kein Geld der Welt wird den Schaden wiedergutmachen können, den diese Headsets anrichten werden«, erwidert sie und klingt jetzt resigniert. »Ihr habt doch Ogs E-Mail gelesen. Er hält es auch für keine gute Idee, das ONI auf den Markt zu bringen.«
»Og hat das ONI noch nicht mal ausprobiert«, sage ich und lasse dabei zu viel Wut in meiner Stimme mitschwingen. »Er ist wie du. Er lehnt es ab, ohne überhaupt zu versuchen, sein Potenzial zu verstehen.«
»Natürlich verstehe ich sein Potenzial, du Idiot!«, schreit Samantha. Sie schaut sich am Tisch um. »Herrgott nochmal! Hat denn keiner von euch in letzter Zeit mal wieder *Matrix* geschaut? Oder *Sword Art Online*? Gehirn und Nervensystem direkt in eine Computersimulation einzustöpseln ist nie eine gute Idee! Wir reden hier darüber, einer Maschine die komplette Kontrolle über unseren Geist zu überlassen. Uns in Cyborgs zu verwandeln …«
»Ach, komm schon«, sagt Aech. »Jetzt übertreibst du aber …«
»Nein!«, schreit sie zurück. »Tu ich nicht.« Dann holt sie tief Luft und schaut von einem zum anderen. »Begreift ihr denn nicht? Deswegen hat Halliday die ONI-Technologie nie auf den Markt gebracht. Er wusste, dass sie den Kollaps der menschlichen Zivilisation nur beschleunigen würde, weil die Leute damit noch mehr Anreiz hätten, aus der Realität zu fliehen. Er wollte nicht dafür verantwortlich sein, die Büchse der Pandora zu öffnen.« Sie schaut mich an, und jetzt füllen sich ihre Augen mit Tränen. »Ich dachte, du wolltest hier leben. In der realen Welt. Mit mir. Aber du hast überhaupt nichts dazugelernt, oder?«

Sie streckt die Hand aus und hämmert mit der Faust auf den Ausschaltknopf des Datenspeichers, der mit meinem ONI-Headset verbunden ist, worauf meine Aufzeichnung endet.

Wir stimmten ab. Aech, Shoto und ich waren dafür, das ONI-Headset patentieren zu lassen und auf den Markt zu bringen, Samantha war dagegen.

Sie würde mir das nicht verzeihen. Das sagte sie mir, direkt nachdem ich gegen sie gestimmt hatte. Direkt bevor sie mit mir Schluss machte.

»Wir können nicht mehr zusammen sein, Wade«, sagte sie ruhig und mit plötzlich emotionsloser Stimme. »Nicht, wenn wir bei etwas so Grundlegendem unterschiedlicher Meinung sind. Dein Handeln heute wird katastrophale Folgen haben. Es tut mir leid, dass du das nicht verstehst.«

Als mein Gehirn endlich verarbeitet hatte, was geschehen war, sank ich auf einen Stuhl und griff mir an die Brust. Ich war am Boden zerstört. Ich liebte sie immer noch. Ich wusste, dass ich ihr das Herz gebrochen hatte. Aber ich glaubte trotzdem, dass es richtig war, das ONI auf den Markt zu bringen. Wenn ich es Milliarden notleidenden Menschen vorenthalten hätte, nur um unsere Beziehung zu retten, was wäre ich dann für ein Mensch?

Als ich sie anrief und versuchte, ihr das zu erklären, wurde sie wieder wütend. Sie sagte, ich sei derjenige, der sich selbstsüchtig verhielt und die Gefahren unseres Handelns nicht wahrhaben wollte. Danach redete sie gar nicht mehr mit mir.

Zum Glück bot mir mein neues ONI-Headset einen einfachen, gebrauchsfertigen Fluchtweg aus meinem Elend. Quasi auf Knopfdruck trennte es meinen Geist von meinem gebrochenen Herzen und gab ihm eine andere Beschäftigung. Ich konnte jederzeit

das Headset aufsetzen und die glücklichen Erinnerungen anderer Menschen durchleben. Oder mich einfach in die OASIS einloggen, wo man mich wie einen Gott behandelte und wo mir jetzt alles vollkommen real vorkam – so real wie in den lebhaftesten Träumen.

Als das Scherbenrätsel auftauchte, hatte ich mich darauf gestürzt, weil es eine ganz neue Ablenkung bot. Aber jetzt, über drei Jahre später, hatte meine Besessenheit, es zu lösen, etwas Verzweifeltes an sich, und ich wusste es. In Wahrheit wollte ich nur vergessen, wie sehr ich mein Privatleben gegen die Wand gesetzt hatte. Auch wenn ich es nie offen zugegeben hätte.

Natürlich half mir keine dieser Ablenkungen, wieder zu kitten, was zu Bruch gegangen war. Ich dachte immer noch jeden Tag an Samantha. Und ich fragte mich immer noch, was ich hätte anders machen können.

Inzwischen redete ich mir ein, dass Samantha so oder so irgendwann mit mir Schluss gemacht hätte. Schon am Ende der ersten Woche auf Ogs Anwesen hatte ich mich gefragt, ob sie es womöglich bereute. Ihr begannen, meine nervigen Eigenarten aufzufallen. Meine Unfähigkeit, auf andere einzugehen. Mein kompletter Mangel an Coolness in der Gegenwart von Fremden. Mein Klammern und meine emotionale Unreife. Wahrscheinlich suchte sie bereits nach einer Ausrede, meinen sozial inkompetenten Arsch vor die Tür zu setzen, und als ich bei der Entscheidung über die Markteinführung des ONI gegen sie stimmte, beschleunigte das nur das Unvermeidliche.

Seit unserem Bruch hatte ich Samantha lediglich über ihren OASIS-Avatar gesehen und das auch bloß während unserer geschäftlichen Treffen. Selbst da redete sie selten direkt mit mir oder

schaute mir in die Augen. Sie schien sich große Mühe zu geben, so zu tun, als existierte ich gar nicht.

Nach unserer Trennung konzentrierte sie sich ganz auf die Umsetzung ihres großen Plans – des Plans, von dem sie mir bei unserem ersten Treffen erzählt hatte, als wir uns darüber unterhalten hatten, was jeder von uns tun würde, wenn wir Hallidays Wettbewerb gewännen.

»Wenn ich die ganze Kohle gewinne, werde ich dafür sorgen, dass auf diesem Planeten jeder genug zu essen hat«, hatte sie erklärt. »Wenn wir erst einmal den Hunger aus der Welt geschafft haben, können wir darüber nachdenken, wie wir die Umwelt wieder in Ordnung bringen und die Energiekrise überwinden.«

Sie hatte Wort gehalten und die Art3mis-Stiftung gegründet, eine globale Hilfsorganisation, die darauf hinarbeitete, den Hunger auf der Welt abzuschaffen, die Umwelt zu retten und die Energiekrise zu lösen, und spendete fast ihr gesamtes riesiges Einkommen an sie.

Sie besaß ein Apartment im obersten Stockwerk des Stiftungsgebäudes im Zentrum von Columbus, ein paar Straßenzüge von GSS entfernt. Aber sie war nur selten dort. Stattdessen reiste sie unablässig umher und besuchte die Länder der Welt, in denen die größte Not und Armut herrschten, um die Aufmerksamkeit der Medien auf ihre Situation zu lenken und die Arbeit ihrer Stiftung vor Ort zu überwachen.

Außerdem nutzte sie ihre neu gewonnene Berühmtheit und ihren Reichtum, um sich für die unterschiedlichsten humanitären Zwecke und Umweltbelange auf der ganzen Welt einzusetzen. Scheinbar über Nacht hatte sie sich in eine Art Rockstar-Wohltäterin verwandelt. Sie war wie Oprah, Joan Jett und Mutter Teresa in

einem. Inzwischen wurde sie von Milliarden Menschen bewundert, und trotz allem, was geschehen war, gehörte auch ich dazu.

Allerdings war sie nicht die Einzige, die die Welt verbessern wollte. Aech, Shoto und ich leisteten ebenfalls unseren Beitrag.

Shoto gründete seine eigene Wohltätigkeitsorganisation mit der Bezeichnung Daisho-Rat, der den Millionen als *Hikikomori* bekannten japanischen Kindern, die sich selbst von der Außenwelt abschotteten, kostenloses Essen, Unterkunft, eine Gesundheitsversorgung und Beratungsangebote zur Verfügung stellte. Aech gründete eine ähnliche Organisation in Nordamerika, die sie Helens Haus nannte und die obdachlosen LGBTQIA-Kindern in den Vereinigten Staaten und Kanada eine Zuflucht bot. Darüber hinaus rief sie noch eine Stiftung ins Leben, die verarmte afrikanische Länder mit autarker Technologie und Ressourcen ausstattete, und nannte sie Wakanda-Initiative.

Ich hatte die Parzival Nothilfeorganisation gegründet, eine gemeinnützige Gesellschaft, bei der in Armut lebende Waisenkinder auf der ganzen Welt kostenloses Essen, Elektrizität, Internetzugang und ONI-Headsets erhalten konnten. (Das war genau die Art von Hilfe, die ich mir wünschen würde, wenn ich noch ein Kind in den *Stacks* wäre.)

Außerdem ließen wir auch der leidgeplagten US-Regierung und ihren Bürgern Geld zukommen. Wir beglichen einen Teil der Staatsschulden und lieferten Drohnen und taktische Telebots, um in den ländlichen Gebieten, wo mit der Stromversorgung auch die lokale Infrastruktur zusammengebrochen war, Recht und Gesetz wiederherzustellen, ohne menschliche Polizisten gefährden zu

müssen. Natürlich waren unsere Polizeitelebots so programmiert, dass bei ihrem Einsatz niemand zu Schaden kam.

Zusammen spendeten Samantha, Aech, Shoto und ich jedes Jahr Milliarden von Dollar. Allerdings hatten viele reiche Leute (wie Ogden Morrow) jahrzehntelang Unmengen von Geld ausgegeben, um genau dieselben Probleme zu lösen. Mit wenig Erfolg. Die noblen Bemühungen der High Five hatten bislang auch noch keinen Durchbruch gebracht. Zwar hielten wir für den Moment das Chaos und den Kollaps in Schach, aber im Großen und Ganzen verschlimmerte sich die missliche Lage der Menschheit ständig weiter.

Der Grund dafür war meiner Ansicht nach schmerzhaft offensichtlich. Wir waren längst über den Punkt hinaus, an dem es noch ein Zurück gab. Die Weltbevölkerung näherte sich rasch der Zahl von zehn Milliarden, und Mutter Erde machte nur allzu deutlich, dass sie uns nicht mehr länger alle versorgen konnte – vor allem nicht, da wir in den vergangenen zwei Jahrhunderten in hemmungsloser industrieller Unbekümmertheit die Ozeane und die Atmosphäre vergiftet hatten. Wie man sich bettet, so stirbt man.

Deshalb arbeitete ich immer noch an meinem Notfallplan, von dem ich Samantha an unserem ersten gemeinsamen Abend erzählt hatte.

In den letzten drei Jahren hatte ich den Bau eines kleinen, atombetriebenen interstellaren Raumschiffs in einer erdnahen Umlaufbahn vorangetrieben. In seinem Inneren befand sich eine autarke Biosphäre, die Raum für eine Besatzung von bis zu zwei Dutzend menschlichen Passagieren bot – darunter auch Aech und Shoto, die den enorm kostspieligen Bau mitfinanziert hatten.

Ich hatte das Schiff *Vonnegut* getauft, wie mein altes Raumschiff der Firefly-Klasse in der OASIS.

Wenn der Fusionsantrieb der *Vonnegut* so funktionierte, wie er sollte, und der Strahlungsschild hielt *und* die gepanzerte Außenhülle des Schiffes nicht von Mikrometeoren durchlöchert oder von einem Asteroiden zerschmettert wurde, würden wir Proxima Centauri in etwa siebenundvierzig Jahren erreichen. Dort könnten wir dann nach einem bewohnbaren, erdähnlichen Planeten suchen, um für uns, unsere Kinder und die gefrorenen menschlichen Embryonen, die wir mitnehmen würden, ein neues Zuhause einzurichten. (Inzwischen nahmen wir schon seit über einem Jahr Embryonenspenden entgegen, aus allen Ländern der Welt, um die genetische Vielfalt sicherzustellen.)

Der Computer an Bord des Schiffes enthielt eine neue, autarke Virtual-Reality-Simulation, die wir während unserer langen Reise nutzen konnten. Nach endloser Diskussion darüber, wie wir unser neues virtuelles Reich nennen sollten, einigten wir uns schließlich auf ARC@DIA. (Das *a* in der Mitte durch ein @-Zeichen zu ersetzen, war Aechs Idee gewesen. Leetspeak halt. Außerdem ließ es sich dadurch von der geographischen Region in der Mitte Griechenlands, dem Duran Duran-Nebenprojekt, der Stadt auf Gallifrey, der alternativen Realitätsebene in D*ungeons & Dragons* und all den anderen Arcadias unterscheiden, die es so gab.)

Während der Reise würde ARC@DIA unsere eigene, verkleinerte Version der OASIS sein. Es war noch im Aufbau begriffen und würde es wahrscheinlich bis zum Tag unserer Abreise sein. Wegen verschiedener Platz- und Hardwarebeschränkungen war unsere Simulation nicht einmal annähernd so groß wie die

OASIS – sie maß nur etwa die Hälfte eines einzelnen Sektors. Aber das war immer noch eine Menge virtueller Raum für uns und unsere winzige Besatzung. Wir konnten Kopien von mehr als zweihundert unserer beliebtesten OASIS-Planeten hochladen, zusammen mit ihren NSCs. Allerdings machten wir uns nicht die Mühe, Firmeninhalte oder Shoppingplaneten zu transferieren. Dort, wo wir hinflogen, brauchten wir keine Geschäfte. Außerdem mussten wir mit unserem Datenspeicherplatz sparsam umgehen, weil wir auch eine Sicherheitskopie der gesamten ONI-Net-Datenbank mitnahmen. Sie wurde jede Nacht aktualisiert, zusammen mit den neuen OASIS-Inhalten.

Und es gab noch etwas, wodurch sich unsere Simulation von ihrer Vorgängerin unterschied: Im Gegensatz zur OASIS konnte man ARC@DIA nur mit Hilfe eines Neuralinterface-Headsets betreten. (Wir wollten weder Zeit, Platz noch Geld darauf verschwenden, altmodische haptische Technologie mitzunehmen.)

Die *Vonnegut* würde erst in gut einem Jahr fertiggestellt sein, aber Aech, Shoto und ich hatten es nicht eilig. Wir brannten nicht darauf, die Erde zu verlassen und stattdessen eine lange und gefährliche Reise unter beengten Verhältnissen anzutreten. Und wir waren auch noch nicht bereit, den Planeten Erde aufzugeben. Nicht solange eine Chance bestand, dass wir ihn retten konnten. Wir waren Multimilliardäre, die sich auf den Weltuntergang vorbereiteten, die ihre Taschen packten, um für den ultimativen Rückzug gewappnet zu sein – das Verlassen des Planeten, für den Fall, dass alles endgültig vor die Hunde ging.

Die Einzelheiten des *Vonnegut*-Projekts hatten wir so lange wie möglich vor der Welt (und vor Samantha) geheim gehalten. Aber

irgendwann bekam die Presse doch Wind davon. Natürlich war Samantha wütend, als sie erfuhr, dass wir über dreihundert Milliarden Dollar dafür ausgegeben hatten, ein Schiff zu bauen, mit dem wir von unserem sterbenden Planeten entkommen konnten, anstatt dieses Geld dafür zu nutzen, ihr bei seiner Rettung zu helfen.

Ich sagte ihr, dass wir einen Platz in der Besatzung der *Vonnegut* für sie freihielten, aber ihr könnt euch sicher vorstellen, wie sie darauf reagierte. Sie stürmte aus dem Raum und stellte uns dann öffentlich an den Pranger. Sie beschuldigte uns, die Menschheit in den Abgrund zu treiben, indem wir erst das ONI für die breite Masse verfügbar machten und uns dann mit den Einnahmen ein Rettungsboot bauten, um unsere eigene Haut zu retten.

Aber ich sah es anders. Und Aech und Shoto ebenfalls. Wir bewunderten Samanthas Optimismus, und manchmal – an guten Tagen – teilten wir ihn sogar. Doch die Erde stand nun mal kurz vor dem Untergang, und da wäre es dumm gewesen, alles auf eine Karte zu setzen. Ein kleines Kontingent der Menschheit in den Weltraum hinauszuschicken war das einzig Verantwortungsvolle, was man tun konnte – und zu diesem Zeitpunkt in der Geschichte waren wir drei die einzigen Menschen auf dem Planeten, die über die dafür benötigten Ressourcen verfügten.

0002

Nach zwei Dutzend Runden in meinem beheizten Innenpool von olympischen Ausmaßen – in dem es, dank meiner AR-Schwimmbrille, vor seltenen tropischen Fischen nur so wimmelte und mir sogar eine Schule freundlicher Delfine Gesellschaft leistete – stand ich in meinem begehbaren Wandschrank, umgeben von maßgeschneiderten Anzügen und Designerklamotten, die ich nie getragen hatte und vermutlich auch nie tragen würde. Ich hatte jeden Tag dasselbe Outfit an, deshalb musste ich mir nie Gedanken darüber machen, was ich anziehen sollte. Die Idee verdankte ich Jeff Goldblum in *Die Fliege*, der sie wiederum von Albert Einstein hatte.

Mein tägliches Workout zog ich mit großer Disziplin durch, selbst wenn ich mich mal nicht danach fühlte. Zwei Stunden Sport am Tag waren eine absolute Notwendigkeit, weil ich nicht selten mehr als elf Stunden am Stück mit meinem ONI-Headset in die OASIS eingeloggt war, gefolgt von acht Stunden Schlaf. Ich brauchte mindestens zwei Stunden sportlicher Übungen, um die über zwanzig Stunden am Tag auszugleichen, in denen ich mich überhaupt nicht bewegte.

Genau wie Essen und Schlafen war Bewegung eines der wenigen Dinge, die die Leute immer noch in der Realität machen mussten. Keine der simulierten körperlichen Aktivitäten, die man mit dem ONI-Headset erlebte, hatten in der realen Welt eine Auswirkung auf den Kreislauf oder den Muskeltonus.

Ich schnürte meine originalen Air Jordans und trat auf den Balkon hinaus, wo mein übliches Frühstück auf mich wartete. Als ich am Tisch Platz nahm, trat einer meiner humanoiden Serviceroboter, Belvedere, hinzu, um mein Omelett mit Bratkartoffeln aufzudecken und mir ein Glas frisch gepressten Orangensaft einzugießen. Dann zog er sich in eine Ecke des Balkons zurück und blieb dort wie eine Statue stehen, um auf seinen nächsten Einsatz zu warten.

Ich hatte Belvedere so programmiert, dass er nur sprach, wenn er angeredet wurde, weil mich seine synthetische Stimme trotz aller Versuche, Tonfall oder Stimmlage zu verändern, immer noch nervös machte. Wahrscheinlich hatte ich einfach zu viele Filme über Roboteraufstände gesehen.

Natürlich bestand überhaupt keine Gefahr, dass meine Serviceroboter eine Revolte anzettelten. Wie die meisten KIs, mit denen die Menschen täglich zu tun hatten, besaßen Belvedere und die anderen Hausroboter eine künstliche Intelligenz der Stufe eins, die als »extrem schwach« charakterisiert wurde. KIs dieser Stufe steuerten Serviceroboter, fuhren automatische Autos und flogen unbemannte Flugzeuge. Und auch alle NSCs in der OASIS waren KIs der Stufe eins.

Stufe zwei wurde vor allem in der Wissenschaft und beim Militär verwendet. Ihr Einsatz und die Betriebsparameter wurden von den meisten Regierungen der Welt streng reguliert. Diese KIs hatten ein Kurzzeitgedächtnis und waren lernfähig –, aber sie waren dennoch nicht eigenständig und besaßen auch keine Identität oder irgendeine Form von Selbstwahrnehmung.

Echte KIs der Stufe drei waren komplett eigenständig und sich ihrer selbst bewusst. Die Art, vor denen in Science-Fiction-Filmen

gewarnt wurde. Aber diese Stufe der künstlichen Intelligenz existierte noch immer nur in der Theorie, Crom sei Dank. Wenn man allerdings den Top-Ingenieuren von GSS glauben wollte, würde es dabei nicht mehr lange bleiben. Das Wettrennen darum, eine echte künstliche Intelligenz zu erschaffen, war inzwischen mit dem um die erste Atombombe vergleichbar. Verschiedene Länder – darunter mein eigenes – arbeiteten daran, ein echtes künstliches Bewusstsein zu erschaffen, eine KI, die genauso klug, wenn nicht gar klüger war als der Durchschnittsmensch. Vielleicht hatten es manche sogar schon geschafft, und jetzt lauerten alle darauf, wer sie als Erstes zum Einsatz brachte. Wahrscheinlich würden wir eines Tages einer Armee vernunftbegabter Flugdrohnen und Kampftelebots gegenüberstehen, die »Roger, Roger« zueinander sagten, während sie mit Maschinengewehren die Zivilbevölkerung niedermähten. Wenn wir einander nicht vorher schon mit Atomwaffen auslöschten, heißt das.

Ein paar Minuten lang aß ich schweigend und starrte zum Himmel hoch. Als ich fertig war, setzte ich wieder meine AR-Brille auf und loggte mich in meinen OASIS-Account ein. Ich benutzte einen stark verschlüsselten Zugangscode, um per Fernsteuerung die Kontrolle über einen Telebot – einen humanoiden Telepräsenzroboter – an Bord der *Vonnegut* im Orbit hoch über der Erde zu übernehmen. Als die Verbindung zum Bot hergestellt war, konnte ich mit der AR-Brille durch seine »Augen« – ein Paar stereoskopischer Videokameras auf seinem Kopf – sehen. Ich koppelte den Telebot von seiner Ladestation ab, die an einem Schott im vorderen Frachtraum des Schiffes verankert war. Dieser befand sich im ringförmigen Teil des

Schiffes, der ständig rotierte, um Zentrifugalkraft zu erzeugen und damit Schwerkraft zu simulieren.

Ich steuerte den Telebot zu einem runden Aussichtsfenster in der äußeren Hülle. Dann wartete ich ein paar Sekunden, bis der Ring weiterrotiert war und die leuchtend blaue Wölbung der Erde in Sicht kam und mein ganzes Blickfeld ausfüllte. Momentan flog die *Vonnegut* über Nordamerika hinweg, und durch einen Riss in der Wolkenschicht konnte ich die Umrisse des Eriesees ausmachen und das dichte Straßennetz von Columbus direkt darunter. Ich stabilisierte und vergrößerte das Bild, bis ich eine Satellitenaufnahme meines eigenen Hauses und des Balkons sah, auf dem ich gerade saß. Ein paar Sekunden lang konnte ich mich selbst durch die Augen eines Telepräsenzroboters an Bord eines Raumschiffs in der Erdumlaufbahn betrachten.

Als die Erde wieder außer Sicht rotierte, lenkte ich den Telebot vom Fenster weg und machte einen kurzen Rundgang durch das Schiff. In den verschiedenen Sektionen schwebten Dutzende anderer Telebots, die von Technikern und Ingenieuren auf der Erde gesteuert wurden. Sie führten Diagnosetests mit dem experimentellen hochbelastbaren Strahlungsschild durch, der den Bereich des Schiffes schützen sollte, in dem die gefrorenen Embryonen untergebracht waren. Nachdem ich ihnen eine Zeitlang bei der Arbeit zugesehen hatte, steuerte ich meinen Telebot in die Netzwerkbetriebszentrale des Schiffes, um einen Blick auf die Backup-Server von ARC@DIA und den OASIS-Uplink von der Erde zu werfen, den wir dazu benutzten, um unsere Kopie der verschiedenen Planeten in der Simulation auf dem neuesten Stand zu halten. Alles schien tadellos zu funktionieren. Auf dem Computer

der *Vonnegut* war noch jede Menge Speicherplatz für zukünftige ARC@DIA-Content-Aktualisierungen vorhanden. Seine Rechenleistung beschränkte uns auf ein Maximum von einhundert Usern, die ARC@DIA gleichzeitig betreten konnten, aber das war weit mehr, als wir brauchten.

Ich steuerte meinen Telebot noch ein paar Minuten lang durch die stillen Gänge des Schiffes, bevor ich ihn zu seiner Ladestation zurücklenkte. Dann trennte ich die Verbindung und befand mich wieder auf meinem Balkon auf der Erde.

Da war ich bis in den Weltraum und zurückgereist und hatte gerade mal fünfzehn Minuten totgeschlagen.

Ich versuchte, Aech und Shoto anzurufen. Vielleicht wollte ja einer von ihnen vor unserem Treffen ein bisschen quatschen. Aber wie üblich ging keiner der beiden dran. Ich nahm die Brille ab und warf sie seufzend vor mir auf den Tisch. Ich sagte mir, dass Aech wahrscheinlich noch schlief und Shoto sicherlich arbeitete. Ich hätte ihren Account-Status überprüfen können, aber wenn deine Freunde dich meiden, dann willst du es nicht wissen, das hatte ich auf die harte Tour gelernt.

Schweigend aß ich mein Frühstück weiter, lauschte dem Wind in den Bäumen und schaute gedankenverloren einem Schwarm Securitydrohnen hinterher, der über mich hinwegflog, um weiter an den Grundstücksgrenzen zu patrouillieren. Normalerweise war das die einzige Zeit des Tages, die ich draußen verbrachte, um mein tägliches Minimum an Sonnenlicht zu tanken. Tief im Inneren war ich immer noch einer Meinung mit Halliday: Nach draußen zu gehen wird gemeinhin überschätzt.

Ich setzte wieder die AR-Brille auf und überflog die E-Mails, die sich über Nacht in meinem Posteingang angesammelt hatten. Dann brachte ich eine Zeitlang meine ONI-Playlist auf den neuesten Stand, indem ich neue Recs und Sims aus der Liste der »Beliebtesten Downloads« hinzufügte. Das tat ich jeden Morgen, obwohl ich bereits tausende Stunden Erlebnisse in der Warteschlange hatte – mehr als ich jemals durchleben konnte, selbst wenn ich hundert Jahre alt wurde. Deswegen aktualisierte ich die Clips in meiner Warteschlange ständig und änderte ihre Reihenfolge –, damit ich die besten Sachen zuerst bekam.

In der Anfangszeit des ONI-Nets hatten manche Leute bei GSS befürchtet, dass seine Popularität die restliche OASIS in eine Geisterstadt verwandeln könnte, dass alle nur noch Erlebnisse abspielen, statt die OASIS erkunden und eigene Erfahrungen machen würden. Die OASIS wuchs jedoch parallel zum ONI-Net weiter, und die meisten User verbrachten in beidem ungefähr gleich viel Zeit. Vielleicht lag es in der menschlichen Natur, sowohl passive als auch interaktive Formen der Unterhaltung zu nutzen.

Wie üblich suchte ich das ONI-Net nach neuen Clips ab, die mit den Namen Art3mis oder Samantha Cook gekennzeichnet waren. Wenn irgendjemand eine Aufzeichnung postete, in der sie vorkam, dann lud ich sie sofort herunter. Selbst wenn es nur ein Clip war, wie sie jemandem ein Autogramm gab. Es war trotzdem eine Chance für mich, zumindest ein paar Minuten neben ihr zu stehen.

Ich wusste, wie armselig das war – was es irgendwie noch armseliger machte.

Aber glaubt mir, es gab noch viel schrägere und verdorbenere Clips, die ich hätte abspielen können. Der derzeit erfolgreichste

Download im nicht jugendfreien Bereich der ONI-Net-Bibliothek war eine Orgie mit fünfzig Leuten, die gleichzeitig von allen fünfzig Teilnehmern aufgezeichnet wurde, so dass der Zuschauer nach Belieben von einem Körper zum nächsten wechseln konnte, wie ein vergnügungssüchtiger Dämon. Meine Exfreundin bei ihren Auftritten in der Öffentlichkeit zu cyberstalken war dagegen vergleichsweise zahm.

Versteht mich nicht falsch. Das ONI-Net wurde von den Leuten nicht nur dazu genutzt, um Sex ohne Gewissensbisse zu haben und risikofrei Drogen zu nehmen. Es war auch ein unglaublich starkes Werkzeug, um Mitgefühl und Verständnis zu wecken. Entertainer, Politiker, Künstler und Aktivisten nutzten es. Sogar die Art3mis-Stiftung postete inzwischen .oni-Clips aus dem Leben von armen und ausgebeuteten Menschen überall auf der Welt, die anderen ihre Not nahebringen sollten. Es war brillant und effektiv. Aber es wirkte auch scheinheilig von Samantha, das ONI für ihre eigenen Zwecke zu nutzen, nachdem sie so gegen seine Markteinführung gewettert hatte. Als ich das bei einem unserer Treffen ansprach, machte Samantha sehr deutlich, dass sie keinen verfrakten Rathtar auf das gab, was ich dachte.

Ich aß den letzten Bissen von meinem inzwischen kalten Omelett und warf meine Serviette auf den Teller. Belvedere setzte sich in Bewegung und räumte den Tisch ab, die Servomotoren in seinen Robotergliedmaßen surrten bei jeder seiner kleinen, präzisen Bewegungen.

Was jetzt?

Ich könnte ins Musikzimmer gehen und meine tägliche Gitarrenlektion absolvieren. Eines meiner neuen Hobbys war es, in

der Realität Gitarre spielen zu lernen, was sich als ganz anders – und viel schwieriger – erwies, als in der OASIS ein simuliertes Brett zu spielen. Zum Glück hatte ich den besten Lehrer, den man sich nur vorstellen kann – ein voll lizenziertes Hologramm des großen Edward Van Halen, etwa um die Zeit, als *1984* herauskam. Er war ein strenger Lehrmeister. Dank seiner Anleitung wurde ich langsam richtig gut.

Oder ich könnte es mit einer Lektion Bollywoodtanz versuchen. Ich übte bereits für Aech und Endiras Hochzeit in ein paar Monaten. Ich wusste, dass Samantha dort sein würde, und insgeheim hatte ich diese idiotische Phantasie entwickelt, dass ich sie zurückgewinnen könnte, wenn sie mich einen erstklassigen Tanz hinlegen sah.

Auf meinem AR-Display tauchte eine Nachricht auf, die mich daran erinnerte, dass ich an diesem Morgen einen Termin bei meinem Therapeuten hatte. Ich legte mir stets eine Therapiesitzung vor unser GSS-Treffen, um mich in einen ruhigen, friedlichen Geisteszustand zu versetzen, damit ich keinen unnötigen Streit mit Samantha anfing. Manchmal funktionierte es sogar.

Ich wählte das Icon des Therapieprogramms auf dem HUD meiner AR-Brille an, und mein virtueller Therapeut erschien auf dem leeren Stuhl mir gegenüber. Beim ersten Installieren der Software konnte man Aussehen und Persönlichkeit des Therapeuten aus Tausenden voreingestellten Optionen wählen, von Freud bis Frasier. Ich hatte mich für Sean Maguire entschieden – die Figur, die Robin Williams in *Good Will Hunting* spielt. Seine vertraute Haltung, sein herzliches Lächeln und sein falscher Bostoner Akzent gaben mir bei unseren Sitzungen das Gefühl, mit einem alten Freund zu reden –,

obwohl er für gewöhnlich nur Dinge sagte wie: »Sprich weiter« oder »Und wie fühlst du dich dabei, Wade?«

Außerdem konnte ich den Ort verändern, an dem ich mich mit ihm traf. Die Standardeinstellung war sein Büro in dem Community College, in dem er unterrichtete –, der Ort, an dem auch die meisten seiner Sitzungen mit Will Hunting im Film stattfanden. Man konnte aber auch eine von mehreren Bars in Southie wählen, zum Beispiel Timmy's Tap oder die L Street Tavern. Heute Morgen hatte ich jedoch Lust, etwas ganz anderes auszuprobieren, deshalb wählte ich die Bank am See im Boston Public Garden, und einen Moment später saßen Sean und ich dort nebeneinander und beobachteten die Schwäne.

Er begann mit der Frage, ob ich immer noch Albträume wegen des Todes meiner Tante Alice hätte. Ich log und behauptete, keine mehr zu haben, weil ich keinen Bock hatte, schon wieder über dieses Thema zu reden.

Als Nächstes ging es um meine »Abhängigkeit« (sein Begriff) von den sozialen Medien, und er fragte mich, wie meine Genesung voranschritt. Vor etwas über einem Monat hatte ich alle meine Social-Media-Accounts geschlossen und konnte sie jetzt ein ganzes Jahr lang nicht mehr benutzen. Ich sagte Sean, dass ich noch Entzugserscheinungen hätte, diese aber langsam nachließen.

Die Meed-Feed-Sucht hatte es schon vor meiner Geburt gegeben, aber nach der Markteinführung des ONI wurde sie noch verbreiteter. Die meisten der frühen Social-Media-Plattformen wie Facebook, YouTube und Twitter waren gleich nach dem Start der OASIS dorthin übergewechselt und existierten bis heute im sogenannten Meed-Feed, einer Social-Media-Timeline, die in den

Account jedes Users eingebaut war. Darüber konnten die Milliarden OASIS-User auf der ganzen Welt Nachrichten, Meme, Dateien, Fotos, Songs, Videos, Celebrity-Klatsch, Pornographie und Beleidigungen austauschen, wie die Leute es schon seit einem halben Jahrhundert über das Internet taten.

Mit gesellschaftlichen Situationen konnte ich noch nie gut umgehen, deshalb hatte ich die sozialen Medien immer gemieden. Das hätte ich auch weiter tun sollen, nachdem ich berühmt wurde.

Wie sich herausstellte, war das Leben im Rampenlicht nichts für mich. Ich war ein unbeholfener Teenager, dessen Stärken darin lagen, Videospiele zu zocken und sich belangloses Zeug zu merken. Als sich die Aufmerksamkeit der ganzen Welt auf mich richtete, war ich dafür weder geistig noch emotional gerüstet.

Ständig posteten Millionen von Menschen online irgendwelchen Mist über mich. So war es schon, seit ich damals den Kupferschlüssel gefunden hatte, aber nachdem ich den Wettbewerb gewann, legten die Hater erst so richtig los.

Rückblickend betrachtet ergab das durchaus Sinn. In dem Moment, als ich Hallidays Vermögen erbte, war ich nicht länger der Außenseiter aus den *Stacks*, der sich in einem heroischen Kampf mit den Sechsern anlegte. Ich war nur ein weiterer beschissener Milliardär, der in seinem Elfenbeinturm ein Luxusleben führte. Nichts, was meine Freunde und ich taten, um den Menschen zu helfen, schien da irgendeinen Unterschied zu machen.

Meine Kritiker in den Medien begannen, meinen Avatar »Parvenü« statt Parzival zu nennen, während die weniger hochtrabenden Durchschnittsblödmänner stattdessen I-r0ks alten Spitznamen für mich aufgriffen: »Penis-Wal«.

Richtig schlimm wurde es, als eine zuvor unbekannte Band namens Tapioca Shindig den Arschkriecher-Song herausbrachte, in den ein Soundbite aus der Liveübertragung von meinem POV-Kanal während der Schlacht um Burg Anorak reingesampled wurde. Damals hatte ich öffentlich erklärt: »Ich möchte, dass die ganze Welt weiß, dass ich geschworen habe, mein Preisgeld gerecht mit Art3mis, Aech und Shoto zu teilen, wenn es mir gelingen sollte, Hallidays *Easter Egg* zu finden … Wenn ich lüge, soll ich für immer als rückgratloser Schweinehund bekannt sein, der den Sechsern in den Arsch kriecht.« Aber die Band griff sich nur den letzten Teil heraus. Der Text des Songs bestand also lediglich daraus, dass ich immer wieder sang: »Soll ich für immer als rückgratloser Schweinehund bekannt sein, der den Sechsern in den Arsch kriecht!«

Der Song ging sofort viral. Es wurde die erste und einzige Hit-Single von Tapioca Shindig. Sie posteten ein Musikvideo im ONI-Net, das auf über eine Milliarde Downloads kam, bevor ich es aus dem Netz nehmen ließ. Dann verklagte ich die Band wegen Verleumdung und trieb jedes einzelne ihrer Mitglieder in den Ruin. Was natürlich nur dazu führte, dass die Öffentlichkeit mich umso mehr hasste.

Samantha, Aech und Shoto bekamen auch ihren Teil des Online-Hasses ab, aber sie trugen es mit Fassung. Irgendwie gelang es ihnen, sich von Milliarden Fans bewundern zu lassen und gleichzeitig die Wut selbst ihrer lautstärksten Kritiker zu ignorieren. Mir schien es für diesen Trick an der nötigen emotionalen Reife zu fehlen.

Klar wusste ich, dass die Meinungen der Hater überhaupt keine Rolle spielten und keinerlei Auswirkungen auf unser reales Leben hatten. Es sei denn, wir *ließen es zu*. Und genau das tat ich natürlich.

Und klar wusste der vernünftige Teil von mir, dass die meisten Leute, die uns online trollten, sich nur so aufführten, weil sie mit ihrem eigenen miesen Leben unzufrieden waren. Und wer könnte es ihnen verdenken? Für die allermeisten Menschen auf der Welt war die Realität total armselig. Ich hätte Mitleid haben sollen mit den traurigen Gestalten, die nichts Besseres zu tun hatten, als ihrer Frustration Luft zu machen, indem sie meine Freunde und mich angriffen.

Stattdessen ging ich auf einen wütenden Troll-Amoklauf. Mehrere sogar.

Dank der Superuserfähigkeiten, die ich von Halliday geerbt hatte, konnte ich die strikte Useranonymität, die in der OASIS galt, umgehen. Wenn also irgendein Depp mit dem Namen PenisWalH8r in den Meed-Feeds etwas Fieses über mich postete, rief ich sein privates Account-Profil auf, suchte seinen Avatar in der OASIS und wartete, bis er den Fuß in eine PvP-Zone setzte. Dann, bevor PenisWalH8r überhaupt wusste, wie ihm geschah, machte ich meinen Avatar unsichtbar, teleportierte mich in die Zone und trat ihm mit einem Finger-des-Todes-Zauber aus dem 99. Level so richtig in den Arsch. Mit dem Umhang des Anorak war ich allmächtig und unverwundbar, es gab also buchstäblich nichts, womit mich irgendjemand hätte aufhalten können.

Auf diese Weise killte ich Hunderte von Trollen. Wenn Leute über mich Scheiße redeten, machte ich sie ausfindig und tötete ihren

Avatar. Wenn sie etwas Hässliches über Art3mis oder ihre Stiftung sagten, machte ich sie ausfindig und tötete ihren Avatar. Wenn sie ein rassistisches Mem über Aech posteten oder in einem Video Shotos Arbeit angriffen, machte ich sie ausfindig und tötete ihren Avatar. Vorher stellte ich ihnen für gewöhnlich noch die rhetorische Frage: »Wer regiert Bartertown?«

Irgendwann begannen die Leute, mich zu verdächtigen, der unsichtbare, unauffindbare und ultra mächtige Avatar zu sein, der hinter dem Ganzen stand, und der darauffolgende Backlash in den Online-Medien, der die Bezeichnung »Parzivalgate« erhielt, ruinierte meinen Ruf vollends. Dank des Umhangs gab es keine echten Beweise gegen mich, und natürlich stritt ich alles ab, aber selbst ich musste zugeben, dass die Indizien für sich sprachen. Ein Haufen Avatare werden von einem unsichtbaren, allmächtigen Avatar gekillt, und ihre einzige Gemeinsamkeit besteht darin, dass sie jemanden beschimpft hatten, der mit großer Wahrscheinlichkeit einen unsichtbaren, allmächtigen Avatar besaß, nun ja …

Eine Petition, die zu offiziellen Sanktionen gegen mich aufrief, wurde von Hunderten Millionen OASIS-Nutzern digital unterzeichnet. Ein paar Dutzend Sammelklagen wurden gegen mich eingereicht. Am Ende kam nichts dabei heraus; ich war ein Multimilliardär mit unbegrenzten Mitteln und hatte die weltbesten Anwälte unter Vertrag, und es gab keinen Beweis dafür, dass ich etwas Illegales getan hatte. Die Wut, die ich in den Leuten aufgestachelt hatte, ließ sich allerdings nicht so leicht besänftigen.

Schließlich nahm Aech mich für ein längeres Gespräch beiseite. Sie erinnerte mich daran, wie wohlhabend und mächtig ich jetzt war, auch wenn ich mich immer noch wie der junge Rebell aus den

Stacks fühlte. Sie sagte mir, ich solle erwachsen werden und die Sache auf sich beruhen lassen. »Beweis ein bisschen Demut, Z.«

Widerstrebend nahm ich ihren Ratschlag an und begann eine Therapie. Natürlich hätte ich mir auch einen echten menschlichen Therapeuten leisten können –, aber ich fand es leichter, meine innersten Gedanken mit einem Computerprogramm zu teilen. Ein virtueller Therapeut urteilte nicht oder erzählte seiner Frau von deinen Geheimnissen, um sich darüber lustig zu machen. Er würde niemals etwas weiterverbreiten, was ich ihm anvertraut hatte, er war also der einzige Therapeut, dem ich wirklich vertrauen konnte.

Nach ein paar Sitzungen mit Sean wurde mir klar, dass es für mich das Beste wäre, die sozialen Medien ganz aufzugeben. Also tat ich das. Und es war die richtige Entscheidung. Meine Wut ließ nach, und mein verletzter Stolz begann zu heilen.

Schließlich hatte ich genug Distanz zu meiner Sucht gewonnen, dass mir etwas klar wurde. Die Menschen waren nicht dafür geschaffen, in einem globalen sozialen Netzwerk aus Milliarden Leuten zu agieren. Die Evolution hatte uns als Jäger und Sammler konzipiert, und unsere geistige Kapazität reichte gerade so aus, um mit den anderen Mitgliedern unseres Stammes zu kommunizieren, der höchstens ein paar hundert Leute umfasste. Jeden Tag mit Tausenden oder gar Millionen anderen Menschen Kontakt zu haben – damit kamen wir einfach nicht klar. Das war der Grund, warum die sozialen Medien seit der Jahrhundertwende Stück für Stück die gesamte Weltbevölkerung in den Wahnsinn trieben.

Ich fragte mich sogar schon, ob die Erfindung eines globalen sozialen Netzwerks nicht womöglich der »Große Filter« war, der theoretisch alle technologisch entwickelten Spezies irgendwann

aussterben ließ, und nicht Atomwaffen oder der Klimawandel. Wenn eine vernunftbegabte Spezies weit genug entwickelt war, um ein globales Computernetzwerk zu erschaffen, erfand sie vielleicht auch eine Form von sozialen Medien, die sie sofort mit einem derart großen Hass aufeinander erfüllen würden, dass sie sich innerhalb von vier bis fünf Jahrzehnten unweigerlich gegenseitig auslöschten.

Die Zukunft wird es zeigen.

Eines hatte ich meinem Therapeuten nie erzählt – und auch sonst niemandem –, nämlich wie tröstlich ich es fand, Zugriff auf den großen, roten Knopf zu haben.

Nicht, dass ich ihn jemals wirklich drücken würde. Ich kannte all die Worst-Case-Szenarien und die Katastrophensimulationen, die von den firmeneigenen Think Tanks von GSS entworfen wurden und in denen vorhergesagt wurde, was geschehen könnte, wenn die OASIS offline ging. Die Aussichten waren ziemlich düster. Über eines war man sich einig: Wenn die OASIS länger als für ein paar Tage dichtmachte, würde dies den Zusammenbruch der menschlichen Zivilisation bedeuten.

Nach unserer Fusion mit IOI war die Gewissheit darüber noch größer geworden. Inzwischen war die OASIS so etwas wie das Rückgrat des globalen Internets geworden. Sämtliche Support-Funktionen liefen darüber und ebenso ein Großteil der Sicherheits- und Verteidigungssysteme überall auf der Welt, auf nationaler, bundesstaatlicher, lokaler wie privater Ebene. Wenn die OASIS ausfiele, würde kurze Zeit später die Infrastruktur des Internets kollabieren und unsere angeschlagene menschliche Zivilisation

mitnehmen. Deswegen besaß GSS so viele Backup-Server überall auf der Welt.

Dass der Schöpfer der OASIS die ganze Simulation mit einem Selbstzerstörungsknopf ausgestattet hatte, zu dem ich als Einziger Zugang besaß, wusste niemand.

Niemand, außer mir. Und dabei wollte ich es auch belassen.

Nachdem meine virtuelle Sitzung vorbei war, ging ich die Treppe hinunter und machte mich auf den langen Weg zu meinem Büro am anderen Ende des Ostflügels der Villa. Es war derselbe große, eichenholzgetäfelte Raum, in dem Hallidays Büro untergebracht gewesen war, als er noch hier gelebt hatte. In diesem Raum hatte er seine komplexe *Easter Egg*-Suche vorbereitet und programmiert. Für die letzte Herausforderung seines Wettbewerbs hatte er sogar dieses Büro virtuell nachgestaltet.

Für mich war dieser Raum heiliger Boden. Und ich hatte drei Jahre lang Millionen von Dollar dafür ausgegeben, um die große Sammlung klassischer Videospielkonsolen und Heimcomputer wieder zu komplettieren, die Halliday ursprünglich hier ausgestellt hatte.

Das Büro enthielt über hundert Glastische, die in einem großen, eiförmigen Muster verteilt waren. Auf jedem Tisch befanden sich ein anderer Heimcomputer oder ein Videospielsystem. In mehrstöckigen Regalen lagen zahlreiche Peripheriegeräte, Controller, Software und Spiele. Alles sorgfältig arrangiert wie in einem Museum.

In einer Ecke des Raums befand sich eine gewöhnliche OASIS-Immersionsanlage, die dort Staub sammelte. Inzwischen benutzte ich sie nur noch im Notfall, wenn ich mich in die OASIS einloggen

musste, nachdem ich mein tägliches Zwölf-Stunden-Limit mit dem ONI überschritten hatte. Jetzt war es für mich schon kaum noch vorstellbar, dass ich vor ein paar Jahren völlig zufrieden damit gewesen war, die OASIS mit Videobrille und haptischer Anlage zu betreten. Hatte man sich erst einmal an das ONI-Headset gewöhnt, kam einem mit der alten Hardware alles schmerzlich unecht vor – selbst mit der besten haptischen Ausrüstung, die man für Geld kaufen konnte.

Mein neuer Prototyp MoTIV – *Mobile Tactical Immersion Vault* – ruhte auf einem runden Lift in der Mitte des Raums.

Das MoTIV war eine logische Erweiterung des Konzepts des Standard-Immersion-Vault – ein gepanzerter Sarg, der den schlafenden Körper schützte, während der Geist in der OASIS unterwegs war. Nur dass das neue Gerät nicht bloß passiven Schutz bot. Das MoTIV war Teil der neuen Produktlinie aus Deluxe-SuperVaults von GSS, taktische OASIS-Immersion Vaults, die eher an eine schwer bewaffnete Roboterspinne als an einen Sarg erinnerten. Es war gepanzertes Fluchtfahrzeug und Waffenplattform in einem, besaß acht einziehbare Beine, um sich in jedem Gelände bewegen zu können, und auf beiden Seiten des gepanzerten Gehäuses jeweils ein Paar Maschinengewehre und Granatwerfer – ganz zu schweigen von der Cockpitabdeckung aus kugelsicherem Acryl.

Unsere firmeneigene Werbeagentur hatte sich bereits einen Slogan dafür ausgedacht: »Wer scharf schießt, hat besser ein MoTIV!«

In wachem Zustand konnte ich mein MoTIV mit dem Steuerpult im Cockpit lenken. Wenn ich mit dem ONI-Headset in die OASIS

eingeloggt war, ließ es sich in der Simulation mit Hilfe meines Avatars steuern. Sollte mich also jemand angreifen, während ich eingeloggt war, musste ich mich nicht ausloggen, um mich zu verteidigen.

Eigentlich war das MoTIV totaler Overkill, angesichts der kleinen Armee aus Securityleuten und Verteidigungsdrohnen, die mein Haus bewachten. Aber topmoderne Spielzeuge wie dieses waren einer der Vorteile meiner Position bei GSS –, und ich musste zugeben, seit ich es besaß, hatte ich viel weniger Bedenken, meinen Körper für zwölf Stunden am Tag unbeaufsichtigt zu lassen.

Die meisten ONI-User konnten sich ein Standard-Immersion-Vault nicht leisten, geschweige denn ein privates gepanzertes Angriffsfahrzeug. Manche schlossen sich einfach in einem Raum oder Wandschrank ein, bevor sie in den schlafähnlichen Zustand übergingen, den das ONI-Headset erzeugte. Andere baten jemanden, dem sie vertrauten, auf ihren hilflosen Körper aufzupassen, während ihr Geist vorübergehend davon getrennt war.

Wie Art3mis gerne einwandte, gab es natürlich auch jede Menge User, die überhaupt keine Vorsichtsmaßnahmen trafen, wenn sie ihre ONI-Headsets aufsetzten. Und viele von ihnen zahlten einen hohen Preis dafür. Eine ganz neue Sorte Diebe, Vergewaltiger, Serienmörder und Organverkäufer hatte es auf unvorsichtige ONI-User abgesehen. Aber in den letzten paar Jahren hatten überall auf der Welt Tausende sogenannter »Body-Locker«-Hotels eröffnet, wo man für ein paar Credits am Tag Zimmer von der Größe von Särgen mieten konnte. Es war die preiswerteste Unterbringung überhaupt. Diese Hotels konnten gar nicht schnell genug hochgezogen werden, um die Nachfrage zu befriedigen.

Zur Verbesserung der Usersicherheit verkaufte GSS inzwischen auch Deluxe-Headsets mit eingebauten Kameras mit Bewegungssensoren, deren Video-Feeds in der OASIS überwacht werden konnten. Die Immersion-Vaults besaßen ebenfalls Kameras, damit die Nutzer ihren Körper und ihre Umgebung aus der OASIS heraus im Blick behalten konnten. Bewegungsmelder lösten einen Alarm aus, sollte jemand ihrem Körper zu nahe kommen.

Ich ging ins private Badezimmer des Büros und blieb dort, bis Darm und Blase ganz leer waren. Das war für jeden ONI-User vor dem Einloggen zum Ritual geworden – besonders für die, die zwölf Stunden eingeloggt bleiben wollten, ohne sich dabei in die Hose zu machen. Dann kletterte ich ins MoTIV und machte es mir auf der Gelschaumflotationsliege bequem, die sich meiner Körperform anpasste. Ihre gepolsterten Anschnallgurte legten sich um Arme, Beine und Hüfte, damit ich nicht herausfiel. Während meiner langen ONI-Sitzung rotierte die Liege hin und wieder meinen Körper und beugte meine Gliedmaßen, um den Kreislauf anzuregen und Muskelschwund vorzubeugen. Man konnte auch einen speziellen Anzug tragen, der die Muskeln elektrisch stimulierte, während man im Schlafmodus war, aber davon bekam ich Hautausschlag.

Ich drückte einen Knopf, um die Abdeckung des MoTIV zu schließen. Dann drückte ich noch einen, um den runden Lift zu aktivieren, auf dem sie stand. Und ab ging es nach unten. Die in die verstärkte Titanwand des Schachts eingelassenen Lichter rasten vorbei.

Wenn man während der Fahrt nach oben schaute, sah der Lift genauso aus wie der streng geheime Pepsi-Aufzug, den B.B. King in *Spione wie wir* bewacht. Der Lift und der Bunker, in den er führte,

waren beide von Halliday gebaut worden. Er hatte ihn als Schutzraum konzipiert, um den Dritten Weltkrieg überstehen zu können – eine ständige Gefahr in den letzten hundert Jahren. Jetzt benutzte ich den Bunker für meine täglichen virtuellen Tauchgänge. Das Wissen, in der Tiefe gut genug geschützt zu sein, um selbst einen Raketenangriff auf mein Haus überleben zu können, beruhigte mich – für den unwahrscheinlichen Fall, dass es irgendeinem irren Despoten mit Todeswunsch gelang, an unserem globalen Verteidigungsnetzwerk vorbeizukommen und an dem Netzwerk, das GSS über ganz Columbus verteilt hatte, um terroristische Angriffe auf die OASIS zu verhindern, *und* an den Raketenabwehranlagen rund um mein Haus.

Die ganze Welt kannte meine Adresse, ich hatte also nicht das Gefühl, paranoid zu sein. Ich traf lediglich vernünftige Vorsichtsmaßnahmen.

Als die massiven Lifttüren aufglitten, lenkte ich das MoTIV mit der Cockpitsteuerung auf seinen Spinnenbeinen vorwärts in den Eingangsbereich des Bunkers, bei dem es sich um einen großen, leeren Betonraum mit in die Decke eingelassenen Lichtern handelte. An einem Ende befand sich der Lift und am anderen ein großes gepanzertes Tor, durch das man in einen voll ausgestatteten High-Tech-Luftschutzbunker gelangte.

Insgeheim liebte ich es, hier herunterzukommen. Drei Kilometer unter der Erde, in diesem gepanzerten Betonbunker, fühlte ich mich wie in meiner privaten Bat-Höhle. (Obwohl mir inzwischen klar war, dass Bruce Wayne und sein altersschwacher Butler sein Verbrecherjägerversteck niemals allein und im Geheimen hätten

bauen können, ohne jede Hilfe beim Rohreverlegen und Betongießen. Nie im Leben.)

Ich senkte das MoTIV zum Betonboden ab, zog seine Beine ein und schaltete in den Standardverteidigungsmodus um. Dann nahm ich das ONI-Headset aus der Halterung über meinem Kopf und setzte es auf. Beim Einschalten zogen sich die Titansensorbänder automatisch zusammen, um sich den Konturen meines Schädels anzupassen, und verriegelten dann, so dass das Headset nicht abgenommen werden oder auch nur um einen Mikrometer verrutschen konnte. Wenn das mitten in meiner ONI-Sitzung geschähe … wäre das schlecht.

Ich drückte einen Knopf, um die gepanzerte Abdeckung des MoTIV zu schließen, und sie glitt mit einem Zischen zu und schloss mich sicher in dem geräumigen Cockpit ein. Dann räusperte ich mich und sagte: »Starte Log-in-Vorgang.«

Ich spürte ein vertrautes Prickeln auf der Kopfhaut, während das Headset mein Gehirn scannte und meine Identität überprüfte. Dann forderte eine weibliche Stimme mich dazu auf, meine Passphrase zu sprechen, und ich sagte sie auf und gab mir dabei Mühe, jede Silbe klar und deutlich zu formulieren. Vor kurzem erst hatte ich meine Passphrase wieder in dieselbe geändert, die ich in den letzten Tagen von Hallidays Wettbewerb benutzt hatte – eine Textzeile aus dem Song »Don’t Let’s Start« von They Might Be Giants von 1987: *No one in the world ever gets what they want and that is beautiful …*

Nachdem meine Passphrase akzeptiert worden war und ich der ONI-Sicherheitswarnung zugestimmt hatte, loggte mich das System ein. Ich hörte mich selbst erleichtert aufatmen, als die Realität verschwand und die OASIS um mich herum Gestalt annahm.

0003

Ich erschien in meiner Festung auf Falco, dem kleinen Asteroiden in Sektor 14, die meinem Avatar in der OASIS immer noch als Zuhause diente. Nachdem ich Burg Anorak geerbt hatte, war ich anfangs probehalber dort eingezogen, aber Dekor und allgemeine Atmosphäre gefielen mir nicht. Hier, in meiner alten Bude, die ich selbst entworfen und gebaut hatte, fühlte ich mich wohler.

Ich saß in meiner Befehlszentrale, an genau derselben Stelle, an der mein Avatar in der vergangenen Nacht gesessen hatte, als mein Zwölf-Stunden-Limit abgelaufen war und das System mich automatisch ausgeloggt hatte.

Die Steuerpulte um mich herum waren voller Schalter, Knöpfe, Tastaturen, Joysticks und Anzeigen. Die Reihe der Securitybildschirme links von mir war mit virtuellen Kameras in und an der Festung verbunden. Zu meiner Rechten zeigten Bildschirme die Vidfeeds der Kameras in der realen Welt, die an dem Immersion-Vault angebracht waren. Mein schlafender Körper war aus verschiedenen Blickwinkeln zu sehen und dazu eine detaillierte Anzeige meiner Körperfunktionen.

Ich schaute durch die transparente Kuppel auf die kahle Kraterlandschaft im Umkreis der Festung. Dies war während des letzten Jahrs von Hallidays Wettbewerb die Heimat meines Avatars gewesen, und ich hatte eines der wichtigsten Rätsel genau auf diesem Stuhl geknackt. Ich hoffte, dass mir die vertraute Umgebung

bei meiner Suche nach den sieben Scherben zu einem Durchbruch verhelfen würde. Bislang hatte es nicht geklappt.

Ich rief das Teleportationsmenü im Superuser-HUD meines Avatars auf und scrollte durch die Liste der gebookmarkten Orte, bis ich den Eintrag für den Planeten Gregarious in Sektor 1 fand, der virtuelle Firmensitz von Gregarious Simulation Systems in der OASIS. Als ich ihn anwählte und auf das Teleportationsicon tippte, wurde mein Avatar augenblicklich an die abgespeicherten Koordinaten versetzt, Hunderte Millionen virtuelle Kilometer entfernt.

Wäre ich ein normaler OASIS-User, dann hätte die Reise mich eine ordentliche Stange Geld gekostet. Aber da ich den Umhang des Anorak trug, konnte ich jederzeit kostenlos überallhin teleportieren. Die Tage, als ich noch als mittelloser Schuljunge auf Ludus gestrandet war, waren längst Geschichte.

Mein Avatar tauchte im obersten Stockwerk des Gregarious Tower auf, eine virtuelle Kopie des echten Wolkenkratzers von GSS im Zentrum von Columbus. Unser Geschäftsführer, Faisal Sodhi, wartete im Empfangsbereich auf mich.

»Mr. Watts!«, sagte Faisal. »Schön, Sie zu sehen, Sir.«

»Freut mich auch, dich wiederzusehen, Mann«, erwiderte ich. Ich hatte schon vor Jahren aufgegeben, Faisal davon zu überzeugen, mich Wade oder Z zu nennen.

Er kam zu mir, um mich zu begrüßen, und ich schüttelte ihm die ausgestreckte Hand. Einander die Hände schütteln zu können, ohne Angst haben zu müssen, dass man damit Krankheiten verbreitete, war immer schon einer der Vorzüge der OASIS gewesen. Aber früher, vor der Markteinführung des ONI, war es einem stets so vorgekommen, als gab man einer Schaufensterpuppe die Hand,

selbst mit den besten verfügbaren haptischen Handschuhen. Und ohne das Gefühl des hautnahen menschlichen Kontakts verlor die uralte Begrüßung viel von ihrer Bedeutung. Nach der Einführung des ONI kam das Händeschütteln wieder in Mode und auch das High-Five-Abklatschen und der Faustcheck, weil es sich jetzt real anfühlte.

Der Konferenzraum wurde sowohl mit magischen als auch mit technologischen Mitteln geschützt. Statt in einem Standardchatroom in der OASIS hielten wir unsere Treffen lieber hier ab, weil wir so mit zusätzlichen Sicherheitsmaßnahmen verhindern konnten, dass unser Gespräch abgehört oder aufgezeichnet wurde, auch von unseren eigenen Angestellten.

»Sind die anderen schon da?«, fragte ich und nickte zu der geschlossenen Tür hinter Faisal.

»Ms. Aech und Mr. Shoto sind vor ein paar Minuten eingetroffen«, sagte er und öffnete die Tür. »Aber Ms. Cook lässt ausrichten, dass sie sich etwas verspäten wird.«

Ich nickte und ging in den Konferenzraum. Aech und Shoto standen bei den großen Panoramafenstern, die vom Boden bis zur Decke reichten, bedienten sich an einer absurd großen Auswahl von Snacks, die auf Tabletts in der Nähe lagen, und genossen die beeindruckende Aussicht. Gregarious Tower war von mehreren Hektar makellosem Waldgebiet umgeben, und am Horizont zeichneten sich schneebedeckte Berggipfel ab. Sonst waren keine weiteren Gebäude zu sehen. Alles war ruhig und friedlich. Was man von unseren Treffen hier leider nicht behaupten konnte.

»Z!«, riefen Aech und Shoto gleichzeitig, als sie mich bemerkten.

Ich ging zu ihnen und klatschte mit ihnen ab.

»Wie geht’s, wie steht’s, mis amigos?«

»Für den Mist ist es noch viel zu früh, Mann«, stöhnte Aech. Sie befand sich in L.A., wo es gerade zehn Uhr morgens war. Aech blieb abends gern lange wach und schlief morgens noch länger aus.

»Ja«, fügte Shoto hinzu, nach einer Viertelsekunde Verzögerung wegen der Übersetzungssoftware. »Und auch viel zu *spät*.« Er befand sich in Japan, wo es mitten in der Nacht war. Aber Shoto war von Natur aus ein Nachtmensch. Er beschwerte sich nur, weil ihm inzwischen vor diesen Treffen graute, genau wie Aech und mir.

»Arty ist spät dran«, sagte Aech. »Ich glaube, sie wollte sich von Liberia aus einloggen.«

»Ja«, sagte ich und verdrehte die Augen. »Die jüngste Station ihrer Rundreise zu den deprimierendsten Orten der Welt.«

Ich konnte immer noch nicht begreifen, warum Samantha das Bedürfnis verspürte, die ganzen Scherereien und Risiken einer Reise in der realen Welt auf sich zu nehmen, wenn sie das Ganze auch viel sicherer mit einem Telepräsenzroboter hätte tun oder sich einen .oni-Clip aus jeder beliebigen Weltregion hätte herunterladen können. Außerdem könnte sie diese Länder in der OASIS besuchen. In Sektor 10 gab es eine unglaublich detaillierte Nachbildung der Erde mit der Bezeichnung EErde (Abkürzung für »Ersatz-Erde«), die mit Hilfe der Daten von Livesatellitenbildern, Drohnenaufnahmen und den Feeds von Verkehrs-, Security- und Smartphonekameras ständig aktualisiert wurde, um sie so wirklichkeitsgetreu wie möglich zu gestalten. Auf der EErde war es viel einfacher und sicherer, Orte wie Dubai, Bangkok oder Delhi zu besuchen. Aber Samantha wollte unbedingt den wahren Zustand der

Welt mit eigenen Augen sehen, selbst in den gefährlichsten, von Kriegen zerrissenen Ländern. Mit anderen Worten: Sie war verrückt.

Nein, sie ist selbstlos und prinzipientreu, erwiderte eine nörgelnde Stimme in meinem Kopf. *Und du bist weder das eine noch das andere. Wundert es dich da noch, dass sie dich verlassen hat?*

Ich biss die Zähne zusammen. Die GSS-Treffen waren immer schlecht für mein Selbstwertgefühl, und nicht nur wegen Art3mis. Auch Aech und Shoto führten seit dem Ende des Wettbewerbs ein glamouröses und erfüllendes Leben. Im Vergleich dazu wirkte das einsiedlerische, obsessive Dasein, für das ich mich entschieden hatte, schmerzlich trostlos.

Wenn ich heutzutage mit Aech oder Shoto abhängen wollte, musste ich mehrere Wochen im Voraus einen Termin machen. Aber das störte mich nicht. Ich war dankbar dafür, dass sie sich überhaupt noch Zeit für mich nahmen. Im Gegensatz zu mir hatten sie mehr als nur zwei Freunde. Und sie verbrachten auch viel mehr Zeit offline als ich. Anstatt sich Teile des Lebens anderer Leute im ONI-Net herunterzuladen, waren Aech und Shoto in der realen Welt unterwegs und erlebten selbst Dinge (und zeichneten sie auf). Tatsächlich gehörten sie zu den beliebtesten Celebritys im ONI-Net. Jeder Clip, den sie einstellten, ging innerhalb von Sekunden viral, egal welchen Inhalt er hatte.

Wie Art3mis waren sie brillante, charismatische Leute, die das Leben von Rockstars führten und sich dabei Mühe gaben, auch das Leben anderer Menschen zu verbessern, denen es schlechter ging als ihnen. Mehr als einmal war mir schon in den Sinn gekommen, dass meine Freunde das einzig Gute an mir waren. Mein größter Stolz in diesem Leben – mehr noch als die Tatsache, dass ich

Hallidays Vermögen gewonnen hatte – waren die drei Menschen, mit denen ich dieses Vermögen geteilt hatte. Aech, Shoto und Art3mis waren freundlicher, weiser und vernünftiger, als ich es je sein würde.

Nach dem Ende des Wettbewerbs hatte Helen sich offiziell in Aech umbenannt, ohne Nachnamen, so wie Sting und Madonna. Und weil ihre wahre Identität, ihr Aussehen und Geschlecht durch Hallidays Wettbewerb jetzt allgemein bekannt waren, legte sie auch den weltberühmten weißen, männlichen Avatar ab, hinter dem sie sich seit ihrer Kindheit versteckt hatte. Wie Samantha, Shoto und viele andere Berühmtheiten der realen Welt benutzte Aech jetzt einen Avatar, der sie genau so darstellte, wie sie in der realen Welt aussah, und der jedes Mal aktualisiert wurde, wenn sie sich in die Simulation einloggte.

Ich war nie ein großer Fan meines Aussehens in der realen Welt gewesen, deshalb benutzte ich immer noch denselben Avatar wie früher – eine idealisierte Version von mir, die ein bisschen größer, fitter und attraktiver war als ich.

Inzwischen verbrachte Aech die meiste Zeit in ihrem Strandhaus in Santa Monica oder ging mit ihrer neuen Verlobten, Endira Vinayak, einer berühmten Sängerin und Bollywooddarstellerin, auf Tour.

Dass Aech jetzt Milliardärin war, hatte sie überhaupt nicht verändert, jedenfalls soweit ich feststellen konnte. Sie liebte immer noch alberne Diskussionen über alte Filme. Und trat in den PvP-Arena-Turnieren an, wo sie unter den bestplatzierten Kämpfern blieb, sowohl in der *Deathmatch*- als auch in der *Capture-the-Flag*-Liga. Mit anderen Worten: Aech war immer noch krass drauf. Und jetzt außerdem unfassbar reich und weltberühmt.

Ich betrachtete Aech weiterhin als meine beste Freundin, auch wenn wir inzwischen nicht mehr ganz so dicke waren wie früher. Persönlich gesehen hatte ich sie schon seit über zwei Jahren nicht mehr, obwohl wir uns weiter ein-, zweimal im Monat online trafen. Allerdings war immer ich derjenige, der diese Treffen vorschlug, und langsam befürchtete ich, dass Aech bloß noch aus reinem Pflichtgefühl Zeit mit mir verbrachte. Oder weil sie sich Sorgen um mich machte. So oder so war es mir egal. Ich war einfach nur dankbar, dass sie sich Zeit für mich nahm und mich in ihrem Leben haben wollte.

Shoto traf ich noch seltener als Aech, was verständlich war. Sein Leben hatte sich in den Jahren seit dem Wettbewerb drastisch verändert. Als er noch minderjährig gewesen war, hatten seine Eltern ihm geholfen, seine Erbschaft zu verwalten, aber vor einem Jahr war er achtzehn geworden und galt damit in Japan offiziell als Erwachsener. Jetzt konnte er über sein Leben und seinen Teil von Hallidays Vermögen selbst bestimmen.

Um seine Volljährigkeit zu feiern, hatte er ebenfalls den Namen seines Avatars angenommen, genau wie Aech. Dann hatte er eine junge Frau namens Kiki geheiratet, die er nach seinem Umzug in Hokkaido kennengelernt hatte. Er und seine Braut bezogen eine umgestaltete japanische Burg direkt am Meer. Vor etwa fünf Monaten hatte er dann bei einem unserer GSS-Treffen verkündet, dass er Vater wurde. Er und Kiki hatten gerade erfahren, dass sie einen Jungen bekommen würden, und zusammen beschlossen, ihn Toshiro zu nennen. Im Vertrauen hatte Shoto uns aber verraten, dass er dem Baby den Spitznamen »Klein-Daito« geben wollte, deshalb nannte auch ich es so.

Mir fiel es immer noch schwer zu glauben, dass Shoto schon in ein paar Monaten, in so jungen Jahren, Vater werden würde. Ich machte mir Sorgen um ihn, auch wenn ich nicht wusste, warum. Schließlich war es ja nicht so, dass er es sich nicht leisten konnte, Klein-Daito auf eine gute Schule zu schicken. Ich verstand bloß nicht, warum er es so furchtbar eilig hatte, bis er es mir einmal erklärte. Japan befand sich in einer »Untervölkerungskrise«, weil so viele Bewohner des Landes in den letzten drei Jahrzehnten beschlossen hatten, keine Kinder mehr zu bekommen. Als reichstes und berühmtestes junges Pärchen des Landes hatten Kiki und er sich verpflichtet gefühlt, mit gutem Beispiel voranzugehen und sich so schnell wie möglich fortzupflanzen. Und das hatten sie dann auch getan. Wenn Klein-Daito da war, wollten sie auch gleich noch an Klein-Shoto arbeiten – oder vielleicht an Klein-Kiki.

Neben seinen Vorbereitungen auf das Vatersein leitete Shoto weiterhin die Zweigstelle von GSS in Hokkaido, wo er eine äußerst erfolgreiche Serie preisgekrönter OASIS-Quests produzierte, die auf seinen Lieblingsanimes und Samurai-Filmen basierten. Er war zu einem meiner liebsten Quest-Entwickler geworden, und ich hatte das Glück, sein bevorzugter Beta-Tester zu sein, so dass wir immer noch ein-, zweimal im Monat in der OASIS zusammen abhingen.

Über Shotos verstorbenen Bruder Daito oder seine Ermordung redeten wir nur selten. Aber beim letzten Mal hatte Shoto mir gesagt, dass er noch immer um ihn trauerte und vielleicht nie darüber hinwegkommen würde. Ich verstand, was er meinte, denn mir ging es mit meiner Tante Alice und meiner alten Nachbarin aus dem Stockwerk unter uns, Mrs. Gilmore, ähnlich. Die beiden waren ebenfalls ermordet worden, und zwar von demselben Mann: Nolan

Sorrento, dem ehemaligen Geschäftsführer von Innovative Online Industries.

Nach dem Ende von Hallidays Wettbewerb wurde Sorrento des vorsätzlichen Mordes in siebenunddreißig Fällen für schuldig befunden. Momentan befand er sich in einer Todeszelle im Hochsicherheitsgefängnis von Chillicothe, Ohio, etwa achtzig Kilometer südlich von Columbus.

Während des Prozesses war es den Anwälten von IOI gelungen, die Geschworenen davon zu überzeugen, dass Sorrento auf eigene Faust gehandelt hatte, als er seinen Untergebenen den Befehl gab, Daito von seinem Balkon im dreiundvierzigsten Stockwerk zu stoßen – ohne Wissen oder Zustimmung des Vorstands der Firma. Außerdem behaupteten sie, es sei allein Sorrentos Idee gewesen, im Wohnwagen meiner Tante in den *Stacks* eine Bombe hochgehen zu lassen, die mehr als drei Dutzend Menschen tötete und Hunderte weitere verletzte.

Nachdem Sorrento verurteilt und eingesperrt worden war, erzielte IOI Einigungen in sämtlichen Klagen, in denen der Firma widerrechtliche Tötung vorgeworfen wurde. Danach wollten sie zur Tagesordnung übergehen. Zu dem Zeitpunkt hatten sie aber dank der Markteinführung unseres ONI-Headsets bereits ihre Position als weltgrößter Hersteller von OASIS-Immersionshardware verloren. Und wegen unserer Initiative für ein freies, globales Internet war auch ihr ISP-Geschäft geschrumpft.

Währenddessen besaß IOI die Dreistigkeit, ihrerseits mich zu verklagen. Sie argumentierten, der Zwangsarbeitervertrag, den ich unterzeichnet hatte, sei rechtskräftig, obwohl ich eine falsche Identität angenommen hatte, um das Hauptquartier der Firma zu

infiltrieren. Was nach ihrer Darstellung bedeutete, dass ich im Grunde Eigentum von IOI gewesen sei, als ich Hallidays Wettbewerb gewonnen hatte, womit sein Vermögen und seine Firma jetzt als Eigentum von IOI zu gelten hätten. Weil das Rechtssystem der Vereinigten Staaten Unternehmen deutlich mehr Rechte zubilligte als einfachen Bürgern, zog sich dieser idiotische Prozess monatelang hin … bis GSS seine feindliche Übernahme von IOI beendet hatte. Als IOIs neue Inhaber zogen wir die Klage schließlich zurück. Darüber hinaus feuerten wir den alten Vorstand von IOI, ihre Anwälte und auch sonst jeden, der mit oder unter Nolan Sorrento gearbeitet hatte.

Jetzt waren die Sechser bloß noch eine ferne Erinnerung, und Innovative Online Industries war nur ein weiteres Tochterunternehmen im Besitz von Gregarious Simulation Systems. GSS hatte sich zum mit Abstand größten Unternehmen der Welt entwickelt. Und wenn wir weiter in dem Tempo wuchsen wie jetzt, würden wir bald das *einzige* sein. Das war der Grund, weshalb viele unserer User GSS inzwischen als die »neuen Sechser« bezeichneten und Aech, Shoto, Samantha und mich als die »Vier Nerds der Apokalypse«.

Two-Face hatte recht. Entweder man stirbt als Held, oder man lebt so lange, bis man selbst der Böse ist.

Ein paar Minuten lang quatschte ich mit Aech und Shoto, bis die Tür des Konferenzraums wieder aufschwang und Samanthas Avatar Art3mis hereingeschlendert kam. Sie schaute in unsere Richtung, sagte jedoch kein Wort zur Begrüßung. Faisal trat nach ihr ein und schloss die Tür.

Wir nahmen alle unsere üblichen Plätze ein, so dass Art3mis und ich uns an dem runden Konferenztisch gegenübersaßen – so weit wie möglich voneinander entfernt, aber trotzdem einander zugewandt.

»Ich danke Ihnen, dass Sie alle gekommen sind«, sagte Faisal und nahm neben Samantha Platz. »Damit können wir dann anfangen, denke ich. Heute stehen nur wenige Punkte auf der Tagesordnung, als Erstes unser Quartalsbericht.« Auf dem großen Bildschirm hinter ihm tauchten eine Reihe von Tabellen und Graphiken auf. »Wie üblich sind es gute Neuigkeiten. Die Verkäufe der ONI-Headsets sind stabil und die der Immersion-Vaults haben sich seit dem letzten Quartal nahezu verdoppelt. OASIS-Werbeeinnahmen und die Surreal-Estate-Erträge bleiben ebenfalls auf einem historischen Höchststand.«

Faisal führte weiter aus, wie großartig es unserer Firma ging, aber ich hörte kaum hin. Stattdessen warf ich immer wieder Art3mis auf der anderen Seite des Tisches verstohlene Blicke zu. Ich wusste, dass sie mich nicht erwischen würde, weil sie die ganze Zeit betont in die andere Richtung schaute.

Ihr Avatar sah aus wie immer, mit einem kleinen Unterschied. Nach dem Wettbewerb hatte sie das violettrote Muttermal, das über die linke Seite ihres echten Gesichts verlief, auch in das Gesicht ihres Avatars eingefügt. Jetzt gab es keinen erkennbaren Unterschied mehr zwischen dem Aussehen ihres Avatars und ihrem Äußeren im realen Leben. In Interviews sprach sie oft darüber, wie es für sie gewesen war, mit dem Muttermal aufzuwachsen, und wie sehr sie es gehasst hatte. Ihr halbes Leben lang hatte sie versucht,

es zu verstecken. Nun jedoch trug sie es wie eine Auszeichnung, in der Realität und in der OASIS.

Ich schaute zu dem Namensschildchen hoch, das über dem Kopf ihres Avatars schwebte. Es war von einem rechteckigen Kästchen umgeben, was darauf hindeutete, dass die Besitzerin des Avatars nicht mit einem ONI-Headset in der OASIS unterwegs war. Diese Funktion hatten wir auf überwältigenden Kundenwunsch hin eingeführt. OASIS-User mit diesem Kästchen um ihr Namensschild waren als Ticker bekannt. (Eine Abkürzung des Wortes »Haptiker«.) Die meisten Ticker waren Leute, deren Zwölf-Stunden-ONI-Limit abgelaufen war und die sich mit einer haptischen Anlage neu eingeloggt hatten, um vor dem Zubettgehen noch ein paar Stunden auf konventionelle Art in der OASIS zu verbringen. Vollzeitticker wie Samantha, die nie ein ONI-Headset benutzten, bildeten inzwischen weniger als fünf Prozent unserer Userbasis. Trotz Samanthas intensiver Bemühungen gab es Jahr für Jahr weniger ONI-Verweigerer.

»Ich freue mich außerdem, Ihnen mitteilen zu können, dass unsere neueste Serverfarm jetzt online gegangen ist, was unsere Datenspeicherkapazität um eine Million Yottabytes erhöht«, sagte Faisal. »Laut der Berechnungen unserer Datentechniker sollte das für unseren Speicherbedarf im kommenden Jahr mehr als ausreichend sein, wenn das Wachstum der Userzahlen stabil bleibt.«

Eine weitere Nebenwirkung der Markteinführung der Headsets war der gewaltige Anstieg des Speicherplatzbedarfs der Firma, wegen der riesigen User-Hirnscan-Dateien (UHS), die im Account der ONI-User gespeichert und jedes Mal aktualisiert wurden, wenn sie sich in die OASIS ein- oder ausloggten. Und da die Gesamtzahl

der ONI-User immer mehr zunahm, wuchs auch unser Bedarf an Speicherplatz.

Hinzu kam, dass wir die Daten in den Accounts von OASIS-Usern, die in der realen Welt starben, nicht löschten, auch nicht die riesigen UHS-Dateien. Ein Grund dafür war, dass uns all diese Daten gehörten und sie für die Firma aus mehreren Gründen extrem wertvoll waren, zum Beispiel für solchen Quatsch wie »User-Marketing-Trendanalysen«. Der Hauptgrund, warum wir die Hirnscans aller ONI-User behielten, war jedoch, dass die Daten unseren Ingenieuren dabei halfen, die Sicherheit und Funktionsfähigkeit des ONI-Headsets zu verbessern. Deswegen funktionierten Software und Hardware unseres Neuralinterface auch so tadellos bei einer solch breiten Vielfalt von Menschen. Uns standen jede Menge Versuchskaninchen zur Verfügung, die nichts dagegen hatten, uns freien Zugriff auf den Inhalt ihres Schädels zu geben, solange wir sie nur unseren hochwertigen, sensorisch immersiven Brot-und-Spiele-Simulator benutzen ließen.

»Wenn keiner von Ihnen eine Frage hat, dann können wir zum letzten Punkt auf der Tagesordnung übergehen«, sagte Faisal. Niemand sagte etwas, deshalb sprach er weiter. »Phantastisch! Es gibt noch eine Sache, für die Ihre Zustimmung nötig ist – das Firmware-Update für das ONI-Headset, das wir morgen herausbringen wollen. Seit unserem letzten Update Anfang des Jahres hat sich nicht viel verändert. Unsere Techniker haben lediglich noch ein paar Sicherheitsmaßnahmen hinzugefügt, um ein illegales Zeitüberziehen zu verhindern.«

»War das nicht auch der Grund für die letzten beiden Updates?«, fragte Art3mis. Sie hatte ein Talent dafür, ihre Fragen wie

Anschuldigungen klingen zu lassen.

»Ja, das ist richtig«, erwiderte Faisal. »Wenn wir neue Sicherheitsmaßnahmen einführen, gelingt es den Hackern leider meist sehr schnell, sie zu umgehen. Aber wir hoffen, dass es bei diesem Update anders ist und wir dem Phänomen ein für alle Mal einen Riegel vorschieben können.«

Seit der Einführung des ONI war nur eine Handvoll Leute durch seine Benutzung gestorben, und jeder einzelne Todesfall war auf ein Überziehen des Zeitlimits zurückzuführen. Leute hackten die Firmware des Headsets, um die zwölfstündige Nutzungsdauer zu verlängern. Trotz unserer Sicherheitswarnungen und Haftungsausschlüsse gab es immer ein paar User, die diese ignorierten. Manche Leute hielten sich für etwas Besonderes und glaubten, ihr Gehirn könnte vierzehn oder sechzehn Stunden ONI-Nutzung am Stück ohne schlimme Nebenwirkungen verkraften –, und ein paar von ihnen schafften es auch, ein oder zwei Tage lang. Aber wenn sie ihr Glück zu sehr herausforderten, erlitt ihr Gehirn einen Kurzschluss. Und das war schlecht fürs Geschäft.

Dank unserer wasserdichten Endnutzer-Lizenzvereinbarung konnte GSS für diese Tode nicht verantwortlich gemacht werden. Aber wir wollten die Zeitüberzieher trotzdem vor sich selbst schützen, deshalb aktualisierten wir die ONI-Firmware, wann immer ein neuer Exploit entdeckt wurde.

Seit der Einführung des ONI machte in der OASIS eine urbane Legende die Runde, dass angeblich Halliday selbst beim Testen des ersten Prototyps des Headsets das Tageslimit überschritten hatte und das der Auslöser für seine Krebserkrankung gewesen sei. Aber das war kompletter Schwachsinn. Trotz intensivster Studien und

Tests konnten wir keine Verbindung zwischen dem OASIS-Neuralinterface und den Lymphomen feststellen, an denen Halliday starb.

Faisal rief zur Abstimmung über das ONI-Firmware-Upgrade auf. Aech, Shoto und ich stimmten alle dafür, während Art3mis sich der Stimme enthielt. Bei Abstimmungen, die das ONI-Headset betrafen, enthielt sie sich stets, selbst in Fällen wie diesem, wenn es darum ging, neue Sicherheitsmaßnahmen einzuführen.

»Phantastisch!«, sagte Faisal weiter in fröhlichem Ton, trotz der Spannung im Raum. »Das war der letzte Punkt auf der Liste. Wenn sonst niemand etwas zu besprechen hat, können wir das Treffen been-«

»Oh, ich hätte da noch was«, fiel Art3mis ihm ins Wort.

Aech, Shoto und ich stießen alle gleichzeitig ein Seufzen aus.

Ohne uns zu beachten, redete Art3mis weiter.

»Studien haben gezeigt, dass das menschliche Gehirn erst mit fünfundzwanzig Jahren voll entwickelt ist«, sagte sie. »Eigentlich sollte das also die Altersgrenze sein, ab der man das ONI-Headset benutzen darf, aber ich weiß, dass ihr dem nie zustimmen würdet. Als Kompromiss und für die Sicherheit unserer jüngsten Kunden schlage ich deshalb vor, dass wir von jetzt an die Nutzung der Headsets nur noch ab einem Alter von achtzehn Jahren erlauben. Zumindest solange, bis wir mehr über die neurologischen und psychologischen Langzeitauswirkungen des ONI wissen.«

Shoto, Aech und ich tauschten müde Blicke aus. Faisal lächelte weiterhin, obwohl auch ihm anzusehen war, dass er langsam die Nase voll hatte von dem Mist.

»Aech, Shoto und ich, wir sind alle unter fünfundzwanzig«, sagte ich. »Willst du damit sagen, dass wir durch die Benutzung des ONI Hirnschäden davongetragen haben?«

»Na ja«, erwiderte sie mit einem Grinsen. »Das würde sicherlich einige der Entscheidungen erklären, die ihr in den vergangenen drei Jahren getroffen habt.«

»Arty«, sagte Aech. »Jedes Mal, wenn wir vier uns treffen, schlägst du eine neue Beschränkung des ONI-Headsets vor. Und jedes Mal wirst du drei zu eins überstimmt.«

»Ich bitte keinen von euch darum, eure geliebte ONI-Sucht aufzugeben, okay?«, sagte Art3mis. »Ich rede hier über Kinder, die noch nicht mal alt genug sind, um wählen zu gehen. Wir machen eine ganze Generation von Kindern zu VR-Junkies, bevor sie überhaupt die Chance haben, das Leben in der realen Welt kennenzulernen.«

»Newsflash«, sagte ich, als sie fertig war. »Das Leben in der realen Welt ist für die meisten Leute total beschissen. Und die Realität ist schon vor die Hunde gegangen, bevor wir angefangen haben, die Headsets zu verkaufen, Arty …«

Zum ersten Mal seit Jahren schaute Art3mis mir in die Augen.

»Du«, sagte sie und deutete mit dem Finger auf mich. »Du darfst mich nicht mehr Arty nennen. Und willst *du* mir wirklich etwas über den Zustand der realen Welt erzählen?« Sie deutete auf unsere Umgebung. »Du versteckst dich immer noch die ganze Zeit hier drinnen. Während ich draußen bin, um die reale Welt zu retten. Die Realität! *Unsere* Realität!«

Sie deutete erneut auf mich. »Vielleicht siehst du die Gefahr nicht, weil du sie nicht sehen *willst*. Du liebst deine magische

Traummaschine zu sehr, um zu erkennen, was sie der Menschheit angetan hat. Aber ich erkenne es. Und Ogden Morrow ebenfalls. Deshalb hat er nie ein ONI-Headset aufgesetzt! Und ich könnte wetten, das ist auch der Grund, warum er hier nicht mehr arbeiten will, nicht mal als Berater. Er will euch genauso wenig dabei helfen, das Ende der menschlichen Zivilisation herbeizuführen.« Sie schüttelte den Kopf. »Was für eine große Enttäuschung wir für ihn sein müssen …«

Sie verschränkte die Arme und schaute mir in die Augen, während sie auf eine Reaktion wartete. Ich lockerte ein paarmal meinen Unterkiefer, um einen frustrierten Aufschrei zu unterdrücken. Dann schaltete ich die Software zum Unterdrücken von Gefühlen ein und machte eine der Atemübungen, die Sean mir beigebracht hatte, um mich zu beruhigen.

Mein erster Impuls war es, Samanthas Großmutter zu erwähnen. Die Mutter ihres Vaters, Evelyn Opal Cook, hatte Samantha nach dem Tod ihrer Eltern großgezogen. Samanthas Großmutter hatte die Vorurteile ihrer Enkelin gegen das ONI nie geteilt. Ganz im Gegenteil. Sie hatte sich gleich eines der allerersten Headsets bestellt, die herauskamen, und es für den Rest ihres Lebens jeden Tag benutzt. Leider war das nicht mehr sehr lange. Nur noch zwei Jahre.

Als bei Evelyn Bauchspeicheldrüsenkrebs festgestellt worden war, nutzte sie das ONI-Headset von da an zwölf Stunden am Tag, um ihren Geist so oft und so lange wie möglich von ihrem von der Chemotherapie geschwächten Körper abzukoppeln. In der OASIS besaß sie einen gesunden Körper, der keine Schmerzen verspürte. Während ihr realer Körper gegen die Krankheit ankämpfte, konnte

sie beides hinter sich lassen und an jedem beliebigen Strand der Welt joggen gehen oder auf einem Berggipfel picknicken. Oder mit Freunden in Paris die Nacht durchtanzen. Mit Hilfe des OASIS-Neuralinterface konnte sie zumindest den halben Tag lang weiter ein glückliches Leben führen, bis sie schließlich vor etwas mehr als einem Jahr ihrer Krankheit erlegen war. Dem Pflegepersonal im Krankenhaus zufolge war Evelyn friedlich und schmerzfrei gestorben, weil sie zu dem Zeitpunkt das ONI-Headset benutzt hatte, um in der OASIS mit Samantha zu sprechen. Dank des Neuralinterface konnte sie sich weiter mit ihrer Enkelin unterhalten, selbst als ihr realer Körper schon so schwach war, dass sie nicht mehr reden konnte.

Ich hatte schon einmal den Fehler gemacht, Samanthas Großmutter zu erwähnen, während eines unserer früheren Streits über das ONI. Samantha war förmlich in die Luft gegangen. Sie hatte gesagt, ich solle den Namen ihrer Großmutter nie wieder aussprechen. Also tat ich das auch nicht. Nein. Ich sagte gar nichts. Ich machte meine Atemübungen und biss mir auf meine gottverdammte Zunge.

»Was ist mit der Bildung?«, fragte Shoto, als ich schwieg. »Durch das Abspielen von ONI-Erlebnissen lernen die Leute alle möglichen nützlichen Dinge. Wie man Nahrungsmittel anbaut oder eine fremde Sprache spricht. Ärzte bekommen neue medizinische Verfahren von den besten Spezialisten ihres Fachgebiets vorgeführt. Warum sollte man den Menschen nur aufgrund ihres Alters den Zugang zu einem solch nützlichen Lernwerkzeug verwehren?«

»Das ONI bringt den Menschen vor allem bei, die reale Welt zu ignorieren«, sagte Samantha. »Deswegen bricht ja auch alles

zusammen.«

»Der Zusammenbruch hatte vorher schon begonnen«, sagte Aech. »Erinnerst du dich?«

»Und das ONI könnte womöglich sogar unsere Rettung sein«, sagte ich. »Es bringt spirituelle, psychologische und kulturelle Vorteile, die wir noch gar nicht alle kennen. Das ONI kann im wahrsten Sinne des Wortes unseren Geist befreien, indem es ihn vorübergehend aus seinem Gefäß herauslöst.«

Art3mis wollte unterbrechen, aber ich redete einfach weiter.

»ONI-User überall auf der Welt entwickeln eine ganz neue Art des Mitgefühls, die du erst nachvollziehen kannst, wenn du es selbst erlebt hast …«

Art3mis tat so, als würde sie sich einen runterholen.

»Oh, bitte«, sagte sie und verdrehte theatralisch die Augen. »Erspar mir deinen transhumanistischen Hive-Mind-Scheißdreck, Locutus. Das kauf ich dir immer noch nicht ab.«

»Du kannst nicht leugnen, dass das OASIS-Neuralinterface das Leben von Millionen Menschen verbessert hat«, warf Aech ein. »Zahllose Studien zeigen einen drastischen Anstieg an Mitgefühl und ein verstärktes Umweltbewusstsein bei täglichen ONI-Nutzern. Gleichzeitig gehen rassistische, sexistische und homophobe Ideologien stark zurück. Und das überall auf der Welt, in allen Altersgruppen und Gesellschaftsschichten. Zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit besitzen wir eine Technologie, mit deren Hilfe wir uns eine Zeitlang in jemand anderes hineinversetzen können. Hasskriminalität hat weltweit stark abgenommen. Und überhaupt die Verbrechensraten …«

»Ja«, fiel Art3mis ihr ins Wort. »Wenn man die halbe Weltbevölkerung in Zombies verwandelt, gehen die Verbrechensraten natürlich nach unten. Der Grippeausbruch, dem meine Eltern zum Opfer gefallen sind, ließ auch die Verbrechensraten sinken, Aech.«

Ich schaute auf den Tisch vor mir und biss die Zähne zusammen, um den Mund zu halten. Aech räusperte sich, entschied sich dann jedoch offenbar ebenfalls dafür, nicht zu antworten. Aber Shoto konnte es nicht lassen.

»Seltsam, dass gerade du das erwähnst, Arty«, erwiderte er. »Wo doch die ONI-Technologie unser bester Schutz gegen tödliche Pandemien ist wie die, die deine Eltern umgebracht hat. Dank uns kommt so etwas heute fast nicht mehr vor. Ein Großteil der zwischenmenschlichen Interaktion findet inzwischen online statt, und durch den virtuellen Tourismus hat sich der Reiseverkehr deutlich verringert, so dass sich ansteckende Krankheiten kaum noch verbreiten können. Einschließlich sexuell übertragbarer Krankheiten, weil die meisten Leute jetzt Sex in der OASIS haben.« Er lächelte. »Dank des ONI kann man wieder auf volle Konzerte gehen und in der Menge baden, ohne todbringende Mikroben fürchten zu müssen. Es bringt die Menschen zusammen und verbindet sie miteinander …«

»Dank des ONI ist auch die globale Geburtenrate drastisch gesunken«, fügte Aech hinzu. »Wir sind dabei, das Problem der Überbevölkerung zu lösen.«

»Ja, aber zu welchem Preis?«, fragte Samantha wütend. »Eine Welt, in der die Menschen nicht mehr vor die Haustür gehen oder sich gegenseitig berühren? In der sie ihr Leben verschlafen,

während um sie herum alles zusammenbricht?« Sie schüttelte den Kopf. »Manchmal denke ich, meine Eltern haben's gut. Sie müssen nicht in dieser Utopie leben, die ihr geschaffen habt.«

»Du hast noch nie ein ONI-Headset aufgesetzt«, sagte ich und warf die Hände in die Luft. »Du hast buchstäblich keine Ahnung, wovon du sprichst. Das hattest du noch nie.«

Einen Moment lang starrte Art3mis mich schweigend an. Dann schaute sie zu Aech und Shoto hin.

»Das ist hoffnungslos«, sagte sie. »Ich streite mit einer Gruppe Drogendealer, die sich bei ihrer eigenen Ware bedienen. Ihr seid genauso süchtig wie eure Kunden.« Sie wandte sich an Faisal. »Lasst uns diese Abstimmung hinter uns bringen, damit ich verflucht nochmal endlich hier rauskomme.«

Faisal nickte und rief, immer noch lächelnd, zur offiziellen Abstimmung über Art3mis Vorschlag auf, das ONI mit einer Altersbeschränkung zu versehen. Wieder wurde sie drei zu eins überstimmt.

»Also gut«, sagte Faisal. »Nachdem das vom Tisch ist, können wir das Treffen hiermit beenden.«

Ohne ein weiteres Wort loggte Samantha sich aus, und ihr Avatar verschwand.

»Gott sei Dank!«, sagte Aech und massierte sich mit einer Hand den Nacken. Sie wandte sich mir zu. »Warum musst du sie immer so auf die Palme bringen?«

»Ich? Du warst diesmal diejenige, die sie wütend gemacht hat!« Ich deutete auf Faisal. »Lass dir von ihm die Mitschrift vorlesen.«

»Nein, danke«, sagte Aech. »Ich muss erst mal eine rauchen. Das ganze Drama geht mir auf die Nerven. Aber wir drei sollten uns

bald mal wieder treffen. Im Basement abhängen, wie in den guten alten Zeiten. Ein paar schlechte Filme gucken. Ein bisschen Risiko spielen. Ich meld mich bei euch, okay?«

»Klingt gut«, sagte ich.

Aech und ich boxten die Fäuste aneinander, dann klatschte sie noch mit Shoto ab, bevor sie sich wegteleportierte.

»Ich muss mich auch verabschieden«, sagte Faisal. »Für das Update sind noch ein paar Vorbereitungen zu treffen.« Er kam zu uns und schüttelte uns die Hand, bevor er sich ebenfalls aus dem Raum teleportierte.

Als wir allein waren, wandte Shoto sich mir zu.

»Denkst du, Arty hat recht?«, fragte er. »Haben wir die reale Welt aufgegeben?«

»Natürlich nicht«, erwiderte ich. »Art3mis meint es gut, aber sie hat absolut keine Ahnung, wovon sie spricht.« Ich grinste ihn an. »Sie steckt in der Vergangenheit fest, während wir längst in der Zukunft leben, mein Freund.«

»Kann sein«, sagte er und nickte. Plötzlich hellte sich seine Miene auf. »Hej, ich bin fast fertig mit meiner neuen *Macross Plus*-Quest! Willst du mir beim Testspielen helfen, wenn ich so weit bin?«

»Na klar doch!«, sagte ich. »Du kannst auf mich zählen.«

»Super! Ich meld mich Ende der Woche bei dir, wenn sie fertig ist«, sagte er. »Bis später, Z.«

Er winkte und verschwand aus dem Konferenzraum, wo ich allein zurückblieb.

Lange Zeit stand ich nur reglos da und lauschte dem Widerhall von Samanthas Anschuldigungen in meinem Kopf, bis der Lärm schließlich verklang.

0004

»Hallo«, schrie ich den Mann mit den sechs Fingern ein letztes Mal an. »Mein Name ist Inigo Montoya. Du hast meinen Vater getötet. Jetzt bist du des Todes!«

Dann zog ich meinen Degen, setzte zu einer wilden Abfolge von Angriffen an, die meinen Gegner zwangen, sie zu parieren und über die Länge des Bankettsaals zurückzuweichen, bis ich ihn schließlich in die Enge getrieben hatte. Ich hätte ihn jetzt einfach töten und die Quest beenden können. Doch bei der Flicksync gab es Bonuspunkte, wenn man den gesamten Text seiner Figur korrekt zitierte, und diesmal wollte ich versuchen, einen perfekten Score zu erzielen.

»Biete mir Geld!«, forderte ich und schlitzte dem Mann mit den sechs Fingern die linke Wange auf.

»Ja!«, zischte er und zuckte schmerzverzerrt zusammen. »Und auch Macht«, fügte ich hinzu. »Versprich mir das!«

Wieder schnippte ich mit dem Degen und fügte ihm auf der rechten Wange dieselbe Wunde zu.

»Alles, was ich habe, und noch mehr!«, hauchte er. »Bitte!«

»Biete mir alles, was ich verlange …«

»Alles, was du willst«, erwiderte der Mann mit den sechs Fingern.

»Ich will meinen Vater wiederhaben, du Mistkerl!«

Und dann durchbohrte ich den Mann mit den sechs Fingern, rammte ihm meine Degenspitze in den Bauch. Einen Moment lang

kostete ich den Ausdruck auf seinem Gesicht aus, dann zog ich das Schwert heraus und versetzt ihm einen Fußtritt. Der NSC fiel auf den Steinboden, stöhnte auf und starb. Sein Leichnam löste sich sofort in Luft auf und hinterließ einen Haufen Gegenstände, die er bei sich trug. Ich sackte sie ein, wandte mich um, rannte aus dem Saal und durch den Gang zu Buttercups Brautgemach. Dort angekommen, beendete ich die Quest, indem ich ihr und Westley half, durchs Fenster aus der Burg zu fliehen. Fezzik wartete unten schon auf uns, die Zügel von vier weißen Pferden in der Hand, auf denen wir dann zum Soundtrack von »Storybook Love« aus dem Königreich in die Freiheit ritten.

Mit dem Lied endete auch die Quest. Die Pferde und die anderen Charaktere verschwanden, und mein Avatar nahm wieder seine übliche Gestalt an. Ich stand allein vor dem Quest-Portal, in das ich anfangs eingetreten war, am Ostufer des Königreichs von Guilder.

Ein Glockenton ertönte, und auf meinem HUD erschien eine Nachricht, die mich dazu beglückwünschte, die *Braut-des-Prinzen*-Quest mit der vollen Punktzahl von einer Million Punkten beendet zu haben. Dann verschwand die Meldung wieder und … das war's.

Ich wartete eine volle Minute, aber nichts geschah mehr.

Ich setzte mich in den Sand und stieß einen Seufzer aus.

Dies war nicht mein erster Besuch auf dem Planeten Florin. Ich hatte diese Quest bereits dreimal mit voller Punktzahl durchgespielt, jedes Mal mit einem anderen Charakter – erst als Westley, dann als Buttercup, schließlich als Fezzik. *Die Braut des Prinzen* war einer von Kira Underwoods absoluten Lieblingsfilmen gewesen, und sie war an der Gestaltung aller interaktiven OASIS-Quests, die darauf basierten, beteiligt gewesen. (Einschließlich der umstrittenen Cross-

Gender-Version *Der Bräutigam der Prinzessin*, in der Buttercup die degenschwingende Heldin ist und Westley die Jungfrau in Nöten.) Ich hatte gehofft, durch den perfekten Score irgendeinen Hinweis auf die sieben Scherben zu erhalten. Doch war ich jedes Mal mit leeren Händen zurückgekehrt. Heute hatte ich meinen letzten Versuch gestartet. Inigo war der einzige verbliebene spielbare Charakter und der, mit dem sich am schwierigsten alle Punkte erzielen ließen. Jetzt, nach fast einem Dutzend Versuchen, hatte ich es endlich geschafft. Und wieder waren meine Mühen umsonst gewesen.

Ich stand auf und atmete tief durch. Dann teleportierte ich zurück in meine Kommandozentrale auf Falco.

Sobald mein Avatar wieder vollständig Gestalt angenommen hatte, ließ ich mich in meinen *Star-Trek*-Captain-Sessel aus der TNG-Ära fallen. Eine Weile starrte ich in stummer Verzweiflung hinaus auf die Kraterlandschaft. Dann schlug ich mein Gralstagebuch auf und vergrub mich zum zigsten Mal in dem riesigen Datenberg über James Hallidays Leben, Arbeit, Kollegen und Interessen, den ich im Laufe der letzten acht Jahre zusammengetragen hatte. Alles, was ich in den letzten drei Jahren hinzugefügt hatte, widmete sich einer seiner Mitarbeiterinnen: der Sirene selbst, Kira Morrow, geborene Underwood.

Begonnen hatte ich mein Gralstagebuch auf einem alten Spiralblock, mit dreizehn, als ich noch in den *Stacks* am Stadtrand von Oklahoma City lebte. Das Original hatte ich am Abend, bevor ich mich in die IOI-Zentrale eingeschleust hatte, verbrennen müssen, damit es nicht den Sechsern in die Hände fiel. Vorher hatte ich jedoch sämtliche Seiten mit hoher Auflösung eingescannt und in meinem OASIS-Account gespeichert. Diese Scans waren noch

immer Teil der digitalen Version meines Gralstagebuchs, das nun als dicker Stapel leicht versetzter Fenster vor mir schwebte. Es enthielt unzählige Dokumente, Diagramme, Fotos, Karten und Mediendateien, allesamt zur besseren Übersicht mit Register und Querverweisen versehen.

Auf dem Fenster, das stets zuoberst lag, stand das vierzeilige Scherbenrätsel:

Die sieben Scherben der Sirenen Seele findet
Auf sieben Welten, die man mit ihr verbindet
Tribut zollt mein Erbe für jedes Teil
So wird die Sirene wieder heil

Als das Rätsel damals erschienen war, kurz nach der Einführung von ONI, hatte ich mir erneut die frei zugängliche Digitalversion von *Anoraks Almanach* vorgenommen und sie akribisch durchgearbeitet, nur um sicherzugehen, dass ihr keine neuen Informationen oder Hinweise hinzugefügt worden waren. Aber nichts. Jedes Wort des *Almanachs* war unverändert. Die berühmte Reihe eingekerbter Buchstaben, die ich während Hallidays Wettbewerb überall im Text gefunden hatte, waren noch immer da, doch es waren keine neuen dazugekommen.

Eine der Superuserfähigkeiten, die mir Anoraks Umhang verlieh, war, dass ich mir Dinge nur laut wünschen musste, damit das System sie mir erfüllte. Doch wann immer ich versuchte, mir Informationen über die sieben Scherben zu wünschen, blinkte eine Meldung auf meinem HUD:

NETTER VERSUCH, DU CHEATER!

Also blieb mir nichts anderes übrig, als selbst nach den Scherben zu suchen. Und sobald ich mich der Aufgabe verschrieben hatte, ging ich mit Feuereifer zu Werke.

Ich überprüfte jeden Verweis auf die Zahl Sieben, der sich in *Anoraks Almanach* fand. Außerdem spielte ich jedes Videogame seiner Sammlung, das mit der Sieben zu tun hatte: *The Seven Cities of Gold* (1984), *The Seven Spirits of Ra* (1987), *Kid Kool and the Quest for the Seven Wonder Herbs* (1988), *The Seven Gates of Jambala* (1989), *Ishar 3: The Seven Gates of Infinity* (1994), *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* (1996). Dann spielte ich jedes Spiel, in dessen Name die Zahl Sieben vorkam, wie *Sigma 7*, *Stellar 7*, *Lucky 7*, *Force 7*, *Pitman 7* und *Escape from Pulsar 7*.

Ich tat mir sogar *Keeper of the Seven Keys* an, ein vierteiliges Konzeptalbum von Helloween, einer 1984 gegründeten deutschen Powermetalband aus Hamburg. Ich stand nicht sonderlich auf deutschen Metal aus den 1980ern, aber Halliday hatte es stundenlang gehört, während er seine ersten Spiele programmierte, also bestand durchaus die Möglichkeit, dass er sich davon hatte inspirieren lassen.

Falls Halliday irgendwelche neuen Hinweise auf die Fundorte der sieben Scherben hinterlassen hatte, konnte ich sie nicht finden. Es war frustrierend. Und auch ziemlich peinlich.

Ich spielte mit dem Gedanken, hinzuschmeißen und die Suche nach den Scherben einfach aufzugeben. Ich meine, wieso vergeudete ich meine Zeit überhaupt mit Hallidays alberner Nebenquest? Was, glaubte ich denn, würde passieren, wenn ich sie löste? Ich hatte es im echten Leben zu Reichtum und Berühmtheit gebracht, und in der OASIS war mein Avatar bereits allmächtig und

unverwundbar. Ich musste niemandem mehr etwas beweisen. Ich hatte bereits alle Hindernisse überwunden und das Unmögliche geschafft. Ich musste es nicht noch einmal tun.

Das Einzige, was ich nicht im Überfluss besaß, war Zeit. Mir blieb nur nur eine begrenzte Lebenszeit, und wenn die aufgebraucht war, würde ich keine neue mehr nachkaufen können. Zeit war kostbar. Und dennoch verschwendete ich Jahre auf ein weiteres von Hallidays ach so vergötterten Videospielen …

Und dennoch hatte mich meine Neugier auf die Seele der Sirene niemals losgelassen, ebenso wie der nagende Verdacht, dass etwas Furchtbares geschehen würde, wenn es mir nicht gelänge, sie zu finden.

Deshalb habe ich eine Belohnung von einer Milliarde Dollar für jeden Hinweis ausgesetzt, der mir helfen würde, eine der sieben Scherben aufzuspüren. Doch das war nun schon zwei Jahre her, und niemand hatte es sich bislang verdient.

Mit Aussetzung der Belohnung hatte ich auch eine eigene E-Mail-Adresse eingerichtet, an die man mögliche Hinweise senden konnte. Jeden Tag erhielt ich noch immer Hunderte von Einsendungen, aber bisher hatte sich jede davon als Sackgasse entpuppt. Ich war gezwungen gewesen, ein aufwendiges System von E-Mail-Filtern zu installieren, um sämtliche Doubletten und Mails von Spinnern und Schwindlern auszusortieren. Heute gelangten nur noch wenige E-Mails durch die Filter und schafften es in die Inbox.

Oft fragte ich mich, ob die Idee mit der Belohnung nicht von vornherein aussichtslos gewesen war. Hieß es nicht: »Tribut zollt mein Erbe für jedes Teil …«

Falls ich, Wade Watts, wirklich jener »Erbe« war, auf den das Rätsel anspielte, dann wäre ich auch der einzige Mensch auf Erden, der die sieben Scherben finden konnte.

Vielleicht waren die Scherben und ihre Verstecke für alle anderen unsichtbar? Das würde jedenfalls erklären, wieso die Millionen von Jägern da draußen, die auf der Suche nach den Scherben Tag und Nacht durch die OASIS streiften, seit geschlagenen drei Jahren nicht mal ein Spur gefunden hatten.

Andererseits, wenn wirklich nur ich imstande wäre, die Seele der Sirene zu erbeuten, wieso hatte Halliday das Scherbenrätsel dann auf seiner Website gepostet, wo alle Welt es sehen konnte? Dann hätte er es auch einfach an meinen OASIS-Account mailen oder in seiner Videobotschaft über das ONI erwähnen können. Ebenso könnte es also sein, dass jeder in der Lage war, die Scherben zu finden, und Halliday sie einfach nur teuflisch gut versteckt hatte – wie auch schon die »drei Schlüssel« und die »drei Tore« in seinem vorherigen Wettbewerb. Und die ersten zwei Zeilen des Scherbenrätsels waren so frustrierend vage: »Die sieben Scherben der Sirenen Seele findet auf sieben Welten, die man mit ihr verbindet.«

Wenn ich diese Zeilen richtig deutete, so waren die sieben Scherben auf sieben Planeten in der OASIS versteckt – »auf sieben Welten«, die man mit der Sirene alias Leucosia alias Kira Morrow »verbindet«.

Leider schränkte das die Auswahl nicht sonderlich ein. Als künstlerische Leiterin von GSS während der Entwicklung der OASIS und in den ersten drei Jahren ihres Bestehens hatte Kira bei Aufbau und Gestaltung jedes einzelnen Planeten, der der Simulation

in jener Zeit hinzugefügt worden war, eine zentrale Rolle gespielt. (In Interviews war Ogden Morrow nie müde geworden zu betonen, welch maßgeblichen Beitrag seine Frau bei der Schöpfung der OASIS geleistet hatte, während Halliday diesen nur höchst selten überhaupt erwähnte. Was nicht sonderlich überraschte, da er bekanntlich auch Og und allen anderen, die für sie bei GSS gearbeitet hatten, ebenso behandelte.) Selbst nachdem Kira die Firma verlassen hatte, verwendeten die GSS-Designer, die unter ihr gearbeitet hatten, die von ihr geschaffenen Vorlagen zur Konstruktion von Welten weiter, so dass man fast jeden Planeten in der OASIS in gewisser Hinsicht »mit ihr verbinden« könnte.

Anhand intensiver Nachforschungen zu Kiras Leben und Interessen, der eingehenden Analyse ihrer GSS-Mitarbeiter-Akten und der Aktivitätsprotokolle ihres OASIS-Accounts hatte ich mein Suchfeld auf eine Liste der neun aussichtsreichsten Kandidaten eingegrenzt, auf die ich meine Bemühungen nun konzentrierte.

Florin, der Planet, von dem ich gerade zurückkam, war Kiras Nachbildung des fiktiven Renaissance-Königreichs aus *Die Braut des Prinzen*, einem von Kiras Lieblingsfilmen. Dort gab es nicht viel zu tun, außer den diversen Filmschauplätzen einen Besuch abzustatten und die Flicksyncs durchzuspielen.

Bei dem Planeten Thra handelte es sich um eine akribische Nachbildung der Fantasywelt aus *Der dunkle Kristall*, einem weiteren ihrer Lieblingsfilme. Ihre Eltern hatten sie Karen getauft, doch nachdem sie mit elf Jahren erstmals *Der dunkle Kristall* gesehen hatte, bestand sie darauf, von ihrer Familie und ihren Freunden nur noch Kira genannt zu werden, nach der Heldin des Films, dem Gelfling-Mädchen Kira. (Den Hund der Familie hatte sie

entsprechend in Fizzgig umbenannt.) Und als Karen schließlich achtzehn wurde, änderte sie ihren Vornamen auch offiziell. Jahrzehnte später, als Kira an der Einführung der OASIS mitarbeitete, war Thra der erste Planet, den sie für die Simulation erschuf, und zwar ganz alleine. Und da *Der dunkle Kristall* von der Suche nach einem verlorenen »Kristallsplitter« handelte, war er ein ziemlich vielversprechender Kandidat.

Ich hatte bereits jede dort angesiedelte Quest durchgespielt, das gesamte Königreich durchkämmt und alles getan, was sich auch nur im Entferntesten als »einen Tribut zollen« bezeichnen ließe. Ich hatte jeden Winkel von Aughras Sternwarte durchsucht. Hatte auf Jens Flöte die richtige Melodie gespielt. Doch ihr Korb blieb immer leer, und weit und breit waren keine Scherben zu finden.

Eine andere Welt, die Kira Morrow im Alleingang erschaffen hatte, war Mobius Prime – zu Ehren ihrer Lieblings-Videospielfigur, Sonic the Hedgehog. Der Planet war eine Nachbildung der fiktiven zukünftigen Erde, wo die meisten von Sonics Abenteuern spielen, und der Planet bot Nachahmungen aller Level der frühen 2-D- und 3-D-Sonic-Spiele sowie sämtlicher Landschaften und Figuren aus den Comics und Cartoons, die auf ihnen basieren.

Bei etlichen der *Sonic-the-Hedgehog*-Spiele gab es eine Quest, bei der man sieben »Chaos-Smaragde« einsammeln musste, die, wenn sie vollständig waren, den Spielern besondere Kräfte verliehen. In der OASIS konnte man auf Mobius Prime bei Dutzenden von Quests diese sieben Chaos-Smaragde sammeln, und ich hatte alle davon durchgespielt. Doch falls es einen Weg gab, die Smaragde gegen eine Scherbe einzutauschen, hatte ich ihn noch nicht gefunden.

Eine ähnlich frustrierende Erfahrung erwartete mich auf dem Planeten Usagi, den Kira zu Ehren von *Sailor Moon* entworfen hatte. Bei einer der schwierigsten Quests auf Usagi galt es, sieben »Regenbogen-Kristalle« zu sammeln, die sich anschließend zu einem ungeheuer mächtigen Artefakt zusammenfügen ließen – dem »legendären Silberkristall«. Nach einer nervtötend langen Reihe von Versuchen war es mir endlich gelungen, die Quest zu vollenden, in der Hoffnung, dass sich der legendäre Silberkristall in eine der sieben Scherben verwandeln würde. Doch alles, was ich danach vorzuweisen hatte, war eine beeindruckende Fülle von obskurem *Sailor-Moon*-Wissen und ein unerklärliches Verlangen, Tuxedo Mask zu cosplayen. (Ob ich diesem in der Einsamkeit und Abgeschiedenheit meiner vier Wände nachgegeben habe, sei hier nicht verraten.)

Darüber hinaus verbrachte ich mehrere Monate damit, den Planeten Gallifrey in Sektor Sieben zu durchforsten. Dort hatte Kira die Heimatwelt der Time Lords aus *Dr. Who* nachgeahmt. In den Jahrzehnten, die seither vergangen waren, hatten Tausende andere OASIS-User Gallifrey ihre eigenen Schöpfungen hinzugefügt, was ihn zu einer der am dichtesten besiedelten Welten der ganzen Simulation machte – und einem der Planeten, wo eine gründliche Suche am schwierigsten wäre.

Halcydonia war der Planet auf der Liste, den ich wohl am besten kannte, da ich praktisch dort aufgewachsen war. Außerdem war es der einzige OASIS-Planet, den Ogden und Kira Morrow gemeinsam erschaffen hatten. Als Og und Kira geheiratet und all ihre GSS-Anteile an Halliday verkauft hatten, zogen sie nach Oregon und gründeten ein Non-Profit-Software-Unternehmen, Halcydonia

Interactive, das eine Reihe preisgekrönter Adventure-Lernspiele für die OASIS entwickelte, die jeder kostenlos herunterladen und spielen konnte. Ich hatte diese Spiele meine ganze Kindheit über gespielt und mich von ihnen nur allzu gerne aus dem tristen Alltag der *Stacks* in das ferne magische Königreich Halcydonia entführen lassen, wo Lernen ein »nie endendes Abenteuer« war.

Die Spiele von Halcydonia Interactive waren auf dem Planeten Halcydonia in Sektor 1 noch immer als eigenständige, frei zugängliche Quest-Portale gespeichert, in bester Lage, nur einen Katzensprung von Incipio entfernt, so dass er auch für neu geschaffene und/oder chronisch abgebrannte Avatare extrem billig und einfach zu erreichen war. Ein Blick in den Kolophon des Planeten verriet, dass Halcydonia seit Kiras Tod bei einem Autounfall im Jahr 2034 nicht mehr verändert oder upgedatet worden war. Dennoch bestand durchaus die Möglichkeit, dass Halliday eine der Scherben dort versteckt hatte.

Obwohl Kira Morrow bei der Entwicklung der letzten Planeten auf meiner Liste nicht direkt beteiligt war, belegten die privaten User-Protokolle ihres schon lange brachliegenden OASIS-Accounts, dass sie in jedem von ihnen reichlich Zeit verbracht hatte.

(Ich hatte auch versucht, auf Hallidays und Morrows private OASIS-Protokolldateien zuzugreifen, musste aber festellen, dass sie leer waren. Im Gegensatz zu allen anderen Usern wurden die Bewegungen und Interaktionen ihrer Avatare in der Simulation nicht aufgezeichnet. Und, wie bereits erwähnt, sobald ich Anoraks Umhang geerbt hatte, galt dasselbe auch für meine eigenen User-Protokolle. Danach fanden sich dort keine neuen Einträge mehr. Eine ganze Reihe gerichtlicher Anordnungen zur Akteneinsicht

hatten dies bestätigt. Aech, Shoto und Art3mis konnten ihre User-Daten weder vor der Bundespolizei noch vor unseren hochrangigen OASIS-Administratoren oder mir verbergen. Folglich war ich ohne ihr Wissen in der Lage zu sehen, wie viel Zeit sie täglich in der OASIS verbrachten, wo sie sich aufhielten und was sie dort trieben. Ich hatte schon vor Jahren aufgehört, in Aechs und Shotos Protokollen herumzuschnüffeln – teils aus Respekt für ihre Privatsphäre, vor allem jedoch, weil ich bald herausfand, dass ich gar nicht wissen wollte, wann sie mir aus dem Weg gingen, um mit anderen Leuten abzuhängen. Art3mis' User-Daten jedoch checkte ich noch immer mindestens einmal in der Woche. Ich konnte einfach nicht widerstehen. Doch erfuhr ich daraus kaum etwas Neues über ihr Leben – außer dass sie noch immer eine Schwäche für Flicksyncs besaß, die auf alten Whit-Stillman-Filmen beruhten. Den Film *Metropolitan* spielte sie immer noch ein- oder zweimal im Monat nach, für gewöhnlich mitten in der Nacht. Wahrscheinlich, weil sie nicht schlafen konnte. Und niemanden zum Reden hatte …

Einer der Orte, die am häufigsten in Kiras OASIS-Protokollen auftauchten, war der Planet Miyazaki in Sektor 27. Er war eine skurrile und wunderschöne Welt, die sich dem Werk von Hayao Miyazaki verschrieben hatte, dem berühmten japanischen Trickfilmzeichner und Schöpfer solcher Anime-Meisterwerke wie *Nausicaä aus dem Tal der Winde* und *Kikis kleiner Lieferservice*. Ein Besuch auf Miyazaki war, als tauche man mit allen Sinnen in ein surreales Sammelsurium all der unterschiedlichen Zeichentrickwelten ein, die in den Filmen von Studio Ghibli je entworfen worden waren. Kira hatte Miyazaki über mehrere Jahre

hinweg wöchentlich besucht. Und jetzt konnte ich dasselbe auch von mir behaupten.

Dann gab es noch Mittelerde. Alle drei Versionen davon …

Wie jeder wusste, war Kira Morrow eine regelrechte Tolkien-Fanatikerin gewesen. Sie war geradezu berühmt dafür, dass sie, seit sie sechzehn war, einmal im Jahr sowohl *Der Hobbit* als auch *Der Herr der Ringe* gelesen hatte. Und nach ihrer Hochzeit ließ Og ihr in den Bergen von Oregon einen originalgetreuen Nachbau Bruchtals errichten, wo beide bis zu ihrem Tod ein glückliches Leben geführt hatten. Og lebte noch immer dort, und Kira war auf dem Anwesen beerdigt. In jener Woche, die wir alle dort verbrachten, hatte ich auch ihr Grab besucht.

Glaubte man Kiras Zugriffsprotokollen, so war einer ihrer Lieblingsorte in der OASIS Arda gewesen – ein Drei-Planeten-System in Sektor 7, das Tolkiens Mittelerde nachempfunden war, und zwar in allen drei Zeitaltern ihrer fiktiven Geschichte. Mit nahezu fanatischer Hingabe von Millionen Tolkien-Fans erschaffen – von denen nicht wenige die Simulationen bis heute überarbeiteten und erweiterten –, basierten die Arda-Welten überwiegend auf Tolkiens Originalwerken, doch fanden sich dort auch nicht wenige Anleihen an die Filme, Fernsehserien und Videospiele.

Bisher hatte ich die meiste Zeit auf Arda III verbracht. Die Welt zeigte Mittelerde im Dritten Zeitalter, jener Zeit, in der sämtliche Ereignisse von *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe* spielten. Kira hatte ihn weit öfter besucht als Arda I oder Arda II – wenngleich sie sich auch dort recht häufig aufgehalten hatte.

Ich wünschte, behaupten zu können, dass ich in allen drei Versionen Mittelerdes jeden Stein umgedreht, jeden Zentimeter

abgesucht hätte. Doch das hatte ich nicht. Noch lange nicht. Zwar hatte ich alle großen Quests auf Arda II und III gelöst, und etwa die Hälfte der beliebtesten auf Arda I, doch handelte es sich nun mal um drei der komplexesten Welten der gesamten Simulation, und in meinem derzeitigen Tempo würde ich mehrere Jahre brauchen, um alle Quests, die sie enthielten, zu vollenden.

Chthonia war der letzte Planet auf meiner Liste und der, bei dem ich mir am sichersten war, dass er auch draufgehörte. Es handelte sich um Hallidays Nachbildung der Welt, die er für seine sagenumwobene *Advanced Dungeons & Dragons*-Kampagne auf der Highschool einst ersonnen hatte, an der auch Kira und Og teilgenommen hatten. Später sollte Chthonia vielen von Hallidays frühen Videospielen als Kulisse dienen, darunter *Anoraks Quest* und dessen zahlreichen Fortsetzungen.

Chthonia war der erste Planet, den Halliday geschaffen hatte, was ihn zur ältesten Welt der Simulation machte. Und als Ogden, Kira und er ihre OASIS-Avatare entwarfen, hatten sie sie nach den Charakteren benannt, die sie während der Chthonia-Kampagne einst verkörpert hatten. Hallidays Charakter war ein dunkel gewandeter Magier namens Anorak, den er als NSC gespielt hatte, während er als Spielleiter fungierte. Ogden Morrow hatte einen ständig Witze reißenden Zauberer namens »der große und mächtige Og« gespielt. Und Kiras Spielfigur war eine mächtige Druidin namens Leucosia gewesen, benannt nach einer der Sirenen aus der griechischen Mythologie.

Natürlich war Chthonia auch der Planet, auf dem Halliday bei seiner Jagd nach dem *Easter Egg* das dritte Tor versteckt hatte, im Inneren von Burg Anorak. Genau deshalb hielten es viele der

heutigen Jäger auch für unwahrscheinlich, dass er denselben Ort als Versteck für eine Scherbe gewählt hatte. Aber ich war mir da nicht so sicher. Chthonia war zweifelsohne eine Welt, die man mit Kira Underwood »verbindet«. Aus Hallidays Sicht spielte sie sogar eine äußerst wichtige Rolle darin. Also beließ ich Chthonia auf der Liste und durchstöberte jeden Winkel des Planeten.

Ich beschränkte meine Suche natürlich nicht auf diese neun Planeten. Auch auf Dutzenden anderer OASIS-Welten hatte ich den Scherben nachgespürt, doch ohne Erfolg.

Ich seufzte auf, massierte mir die Schläfen und wünschte zum tausendsten Mal, ich hätte meine Freundschaft mit Og nicht ruiniert, so dass ich ihn einfach hätte anrufen und um Hilfe bitten können. Natürlich waren es genau diese Bitten gewesen, die unserer Freundschaft den Todesstoß versetzt hatten. Og hat nie gern über Kira geredet, und das hatte er mir auch auf jede erdenkliche Art signalisiert. Doch ich war einfach zu verbohrt gewesen, um es zu kapieren.

Wenn ich an mein Verhalten zurückdachte, fuhr ich jetzt vor Scham zusammen. Wieso sollte ein Milliardär im Ruhestand seinen Lebensabend damit zubringen wollen, sich ständig über seine tote Ehefrau ausfragen zu lassen? Kein Wunder, dass er nicht mehr mit mir reden wollte. Im Grunde hatte ich ihm keine Wahl gelassen.

Mir fiel ein, dass Ogs Geburtstag langsam näherrückte. Wenn es mir gelänge, die Wogen zwischen uns wieder etwas zu glätten, vielleicht würde er mich ja wieder zu seiner alljährlichen Geburtstagsparty im *Distracted Globe* einladen?

Das gesamte letzte Jahr hatte ich mit mir gerungen, versucht, den Mut aufzubringen, Og anzurufen und mich zu entschuldigen. Ich

wollte ihm versprechen, dass ich ihn nie wieder irgendetwas über Kira oder Halliday fragen würde. Vielleicht würde er mir zuhören. Wenn ich meinen Stolz herunterschluckte, würde ich den Riss in unserer Freundschaft sicher wieder kitten können. Doch dann müsste ich auch seinem Wunsch nachkommen und die Suche nach den sieben Scherben aufgeben.

Ich schlug mein Gralstagebuch zu und stand auf. Nur noch sieben Tage, schwor ich mir. Noch eine Woche. Wenn ich bis dahin noch immer keine Fortschritte gemacht hatte, würde ich endgültig die Segel streichen und mich mit Og aussöhnen.

Diesen Schwur hatte ich schon etliche Male geleistet, diesmal jedoch war ich entschlossen, ihn nicht zu brechen.

Ich rief meine markierten Zielorte auf, um wieder ins Dritte Zeitalter von Mittelerde zu teleportieren und mich an die Arbeit zu machen. Doch gerade als ich es auswählen wollte, fiel mir ein kleines Scherben-Icon auf, das am Rande meines Displays blinkte. Ich tippte darauf, und in einem Fenster vor mir öffnete sich mein E-Mail-Client. In meinem Account wartete eine Nachricht auf mich, versehen mit einer ellenlangen, vom System generierten ID-Nummer. Irgendein Jäger da draußen hatte mir gerade einen Hinweis zu den sieben Scherben geschickt – einen, der es durch sämtliche Filter und bis in meine Inbox geschafft hatte. Das war schon seit Monaten nicht mehr vorgekommen.

Ich berührte die Nachricht, um sie zu öffnen, und begann zu lesen:

> Sehr geehrter Mr. Watts,
> nach dreijähriger Suche habe ich endlich herausgefunden, wo eine der sieben Scherben der Seele der Sirene versteckt ist und wie man an sie

herankommt. Sie befindet sich auf dem Planeten Middletown, im Gästezimmer der Barnetts, wo Kira Underwood während ihres Jahres als Austauschschülerin an der Middletown High School wohnte.
Ich kann die Scherbe zwar erscheinen lassen, bin jedoch nicht imstande, sie aufzuheben. Womöglich, weil ich nicht Sie bin – Hallidays »Erbe«. Wenn Sie möchten, kann ich Ihnen gerne zeigen, was ich damit meine.
Ich weiß, dass sie wahrscheinlich eine Unmenge fingierter Hinweise erhalten, aber ich verspreche Ihnen, dass dies hier keiner ist.
Ihr Fan,
L0hengrin

Ich musste zweimal hinschauen, als ich den Namen des Absenders sah. L0hengrin war die Moderatorin einer beliebten YouTube-Show für Jäger namens *The L0w-Down*. Sie hatte rund fünfzigtausend Abonnenten, und auch ich gehörte seit kurzem dazu. Und das allein war schon eine große Würdigung.

Die meisten Sendungen für Jäger wurden von verpeilten Typen moderiert, die schnell berühmt werden wollten und dafür einen steten Schwall kompletten Schwachsinns über die sieben Scherben absonderten, wenn sie nicht gerade konkurrierende Youtuber niedermachten oder zerknirschte Entschuldigungsvideos posteten, um verzweifelt Follower zurückzugewinnen.

The L0w-Down war anders. L0hengrin besaß eine unglaublich positive Ausstrahlung und einen geradezu ansteckenden Optimismus, der mich daran erinnerte, wie ich selbst mich in der Frühzeit des Wettbewerbs gefühlt hatte. Der kurze Offkommentar, mit dem die Show stets anfing, schien ihre Lebensphilosophie auf den Punkt zu bringen: »Manche Leute definieren sich über das, was sie hassen, indem sie darüber schimpfen und allen anderen

erklären, wieso sie es ebenso hassen sollten. Ich nicht. Ich möchte durch Liebe führen – mich darüber definieren, was ich bewundere, durch freudiges Erstaunen statt durch Zynismus und Verachtung.«

Obendrein besaß L0hengrin ein schier enzyklopädisches Wissen über James Hallidays Leben und Werk. Und bei Og und Kira Morrow schien sie sich ebenso gut auszukennen.

Meine Wertschätzung für L0hengrin und ihre Show könnte allerdings auch ein Stück weit daher rühren, dass ich mich ein wenig in sie verknallt hatte. Sie war hübsch, klug, witzig und furchtlos. Außerdem war sie ein bekennender High-Five-Superfan. Ihr eigener Jägerclan nannte sich »The L0w Five«. Was mir jedoch am meisten schmeichelte, war, dass der Name ihres Avatars eine kaum verhohlene Würdigung meines eigenen darstellte, da Lohengrin in mehreren deutschen Fassungen der Artussage Parzivals Sohn war.

Auch hatte sich L0hengrin als treuer Fan erwiesen. Trotz meiner peinlichen PR-Desaster hatte sie all die Jahre zu mir gestanden. Und selbst die Scharen ausgemachter Parzival-Hasser, die jedes Mal über sie herfielen, wenn sie mich in ihrer Show erwähnte, schienen ihr egal zu sein.

Wie viele andere von L0hengrins regelmäßigen Zuschauern hätte ich nur zu gerne gewusst, wer sie in Wirklichkeit war. In ihrer Sendung sprach L0hengrin nie über ihr echtes Leben, weder über ihren wahren Namen noch über ihr Alter oder Geschlecht. Sie trat immer nur als ihr OASIS-Avatar auf, der meist so aussah und klang wie Helen Slater in *Zeit der Vergeltung* – eine Teenagerin mit kurzem blonden Haar, stechend blauen Augen und dem Hauch eines Südstaatenakzents. Doch wie Ranma Saotome in *Ranma ½* war sie ebenso berühmt dafür, das Geschlecht ihres Avatars zu wechseln,

unerwartet und ohne Vorwarnung – manchmal sogar mitten im Satz. Wenn sie sich in einen Mann verwandelte, bevorzugte sie das Aussehen des jungen James Spader, besonders seinen Look aus den Film *Love-Fighters* von 1985. Unabhängig von ihrem derzeitigen Geschlecht, so hieß es in ihrem offiziellen Profil, favorisiere sie die Personalpronomen *sie* und *ihr*. In ihrer einzeiligen Userbio beschrieb sie sich selbst als *»verwegenen Revolverhelden, der den Tod nicht fürchtet.«*

Mein Umhang verlieh mir die Fähigkeit, die systemeigenen Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen und die privaten Kontoinformationen jedes OASIS-Users abzurufen, inklusive wahrer Identität und Adresse. Doch trotz meiner Neugier hatte ich noch nie einen Blick in L0hengrins Account geworfen. Nicht weil ich damit gegen die GSS-Firmenpolitik sowie eine ganze Reihe von Bundesgesetzen verstoßen hätte. Das hatte mich auch in der Vergangenheit nicht abgehalten. Ich redete mir ein, ich würde ihre Privatsphäre respektieren – in Wahrheit jedoch befürchtete ich, das Wissen um L0hengrins wahre Identität könnte mir den Spaß an ihrer Show verderben und mir eine der wenigen Freuden im Leben nehmen, die nichts mit dem ONI zu tun hatten.

Ich las die Nachricht noch ein paarmal durch, zwischen Skepsis und freudiger Erregung hin- und hergerissen. Ich kannte den Ort, den sie meinte. Während Hallidays Wettbewerb hatte ich das Haus der Barnetts in der Middletown-Simulation einige Male besucht, aber nichts von Interesse gefunden. Es war lediglich ein schlichtes Gästezimmer, da die Middletown-Simulation Hallidays Heimatort so zeigte, wie er im Herbst 1986 ausgesehen hatte, zwei Jahre, bevor Kira als britische Austauschschülerin im Schuljahr 1988/89 dorthin

gekommen war. Das war ein Grund, wieso ich Middletown als eine der »sieben Welten, die man mit ihr verbindet«, nie ernsthaft in Betracht gezogen hatte. Außerdem hielt ich es für ziemlich unwahrscheinlich, dass Halliday eine der sieben Scherben auf demselben Planeten versteckt hatte, den er bereits als Standort für das erste Tor verwendet hatte. Andererseits barg diese Idee zweifellos eine gewisse Symmetrie. Schließlich war dies der Ort, wo sich Halliday, Og und Kira kennengelernt hatten. Der Ort, an dem alles begann.

Ich schloss L0hengrins Nachricht und wägte meine Möglichkeiten ab. Es gab im Grunde nur einen Weg, um herauszufinden, ob sie die Wahrheit sagte. Ich rief eine dreidimensionale Karte der OASIS auf und ließ mir auf meinem Superuserdisplay die aktuelle, punktgenaue Position von L0hengrins Avatar anzeigen. Genau wie ich gehofft hatte, war sie noch immer auf Middletown, in einer der 256 identischen Kopien von Hallidays Heimatstadt, die gleichmäßig über die Oberfläche des Planeten verteilt waren.

Dann machte ich meinen Avatar unsichtbar und teleportierte direkt zu ihrem Standort.

0005

Wenn man versucht, an einen Zielort in der OASIS zu teleportieren, der bereits von einem anderen Gegenstand oder Avatar besetzt ist, korrigiert das System die Zielkoordinaten und bringt einem zum nächstgelegenen freien Ort. Als ich vollständig Gestalt angenommen hatte, entdeckte ich, dass das System mich unmittelbar vor L0hengrins Avatar platziert hatte, der momentan seine weibliche Form besaß. Sie saß rund einen Meter entfernt und trug ihr *Zeit-der-Vergeltung*-Outfit, das zu ihrem Markenzeichen geworden war: bauschige Männerhosen, die in Cowboystiefeln steckten, als Oberteil einen ärmellosen neonfarbenen Surfanzug.

Weil mein Avatar unsichtbar war, hatte sie meine Ankunft nicht bemerkt. Auch ihre Augen waren geschlossen, was jedoch nur bedeutete, dass sie »beschäftigt« war und ihre Aufmerksamkeit gerade etwas anderem widmete, etwa einem Telefonanruf oder einem privaten Chatroom. Mit ziemlicher Sicherheit behielt sie ihren Avatar mit einem kleinen Videofeed-Fenster in der Ecke ihres HUDs im Blick. Middletown lag in einer PvP-Zone, weshalb es riskant war, seinen Avatar unbewacht zu lassen.

Ich blickte mich um und sah, dass wir nicht in Kiras altem Zimmer im Haus der Barnetts waren. Wir befanden uns drei Häuserblöcke nördlich davon, im holzvertäfelten Partykeller von Ogden Morrows Elternhaus. Hier hatten Morrow, Halliday und ihre Freunde den Großteil ihrer Freizeit verbracht. Hier waren sie nach der Schule und

an den Wochenenden mit Pen-&-Paper-Rollenspielen in andere Welten geflüchtet. Später sollte Ogs Keller außerdem als erstes Büro von Gregarious Games dienen, jener Firma, die Halliday und Morrow nach der Highschool gemeinsam gründeten und aus der wenige Jahrzehnte später, als sie die OASIS herausbrachten, Gregarious Simulation Systems wurde.

Im echten Middletown, Ohio, war Ogs Elternhaus schon vor Jahrzehnten abgerissen worden, um Platz für ein Apartmenthaus zu schaffen. Hier in der OASIS jedoch hatte Halliday das Elternhaus seines besten Freundes mit Hilfe alter Karten, Fotografien und Videoaufnahmen bis ins kleinste Detail nachgebildet – ebenso wie sein eigenes und den gesamten Rest seiner Heimatstadt.

Wie alles andere in der Simulation sah Ogs Keller haargenau so aus wie sein Vorbild in den späten Achtzigern. Alte Film- und Comicposter hingen an den Wänden. Drei lädierte Sofas standen hufeisenförmig um einen alten RCA-Fernseher, der halb unter einem Betamax-Videorekorder, einem Pioneer Laserdisc-Player und mehreren Videospielkonsolen begraben war.

In der anderen Ecke waren etliche Klappstühle um einen zerkratzten Holztisch gruppiert, der mit verschiedenfarbigen vielflächigen Würfeln übersät war. Die rückwärtige Wand säumte eine lange Reihe von Bücherregalen, jedes davon zum Bersten vollgestopft mit Rollenspielhandbüchern und alten Ausgaben des *Dragon*-Magazins. Zwei ebenerdige Fenster boten einen Blick auf den Garten der Morrows, wo eine orangeglühende Sonne prall über dem Horizont schwebte. Auf dem Nachbargrundstück war der Umriss einer rostigen Schaukel zu erkennen.

In diesem Raum zu stehen weckte in mir glückliche Erinnerungen an meine eigene Teenagerzeit, denn in gewisser Weise war auch ich hier aufgewachsen. Als wir noch auf der Highschool waren, hatte Aech in ihrem privaten OASIS-Chatroom Ogden Morrows Keller nachgebaut, und wir beide hatten über die Jahre hinweg unzählige Stunden dort verbracht. Geredet, gezockt, unsere Hausaufgaben gemacht, alte Musik gehört, alte Filme geschaut. Hatten herumgesponnen und uns vorgestellt, was wir alles tun würden, wenn wir Hallidays Vermögen gewinnen würden.

Damals war mein Leben viel härter, doch im Nachhinein kommt es mir auch sehr viel einfacher vor.

Ich schaute wieder zu L0hengrin hinüber. Die Augen ihres Avatars waren immer noch geschlossen, doch zuckten sie unter den Lidern hin und her, als wäre sie im REM-Schlaf. Gerade wollte ich meinen Avatar sichtbar und auf mich aufmerksam machen, als mir eine bessere Idee kam. Ich wählte L0hengrins Avatar auf meinem Display und rief eine Liste ihrer aktiven Kommunikationsprozesse auf. So erfuhr ich, dass sie derzeit in einem privaten Chatroom namens Cyberdelia eingeloggt war, der von einem Avatar der neunundfünfzigsten Stufe namens Kastagir gehostet wurde.

Falls L0hengrin tatsächlich eine der Scherben gefunden hatte, sprach sie in diesem privaten Chatroom womöglich gerade mit ihren Freunden darüber. Oder, falls sie mich verarschen wollte, würde sie womöglich vor ihnen damit angeben. Anoraks Umhang erlaubte mir, unbemerkt und ohne Einladung private Chatrooms zu besuchen und deren Teilnehmer zu belauschen. Diesen Trick hatte ich vom großen und mächtigen Og persönlich gelernt, dem einzigen anderen Avatar, der diese Fähigkeit besaß.

Ich berührte das kleine Tür-Icon am Rande meines HUDs, um meine Chatroom-Schnittstelle zu aktivieren, suchte nach dem Namen Cyberdelia und tippte auf Log-in. Meine Ansicht von Ogs Keller schrumpfte vom Vollbild zu einem kleinen Fenster rechts oben im Display, und plötzlich fand ich mich in der Eingangstür des Chatrooms wieder.

Cyberdelia war ein mehrstöckiges Lagerhaus vollgestopft mit archaischen Gerätschaften des späten 20. Jahrhunderts und retro-futuristischer Einrichtung. Schräg geschmückte Schaufensterpuppen, Münztelefone, Rollerbladerampen und Air-Hockey-Tische standen kreuz und quer herum, die Wände des Clubs waren mit Graffiti-Slogans bedeckt, darunter *Hack the Planet!* Als ich den alten Technosong erkannte, der gerade durch die Boxen wummerte – »Cowgirl« von Underworld –, fiel der Groschen, und ich musste grinsen. Ich befand mich in einer Nachbildung des Cyberpunk-Undergroundclubs aus dem Film *Hackers* von 1995. Von meinen Standort am Eingang aus wirkte der Chatroom völlig ausgestorben. Doch über das Dröhnen der Musik hinweg konnte ich mehrere sich überlagernde Stimmen hören, die hitzig miteinander stritten. Ich wagte mich weiter hinein, folgte dem Stimmengewirr, bis ich fünf Avatare sah, die sich auf einem der oberen Laufgänge versammelt hatten. Sie standen und saßen um einen runden Tisch herum, der aus einer leeren hölzernen Kabeltrommel bestand – unter ihnen L0hengrin, die wild gestikulierend auf die anderen einredete.

Bemüht, nicht gegen irgendwelche Möbel zu rempeln, trat ich näher heran, bis ich verstehen konnte, was sie sagten. Aus dieser Entfernung vermochte ich sogar die Namensschilder zu entziffern,

die über den Köpfen der vier anderen Avatare schwebten: Kastagir, Rizzo, Lilith und Wukong.

»Du laberst so einen Scheiß, Lo«, brummte der Avatar namens Wukong mit tiefer Stimme. »Sogar noch mehr als sonst, und das will schon was heißen.« Er hatte die Gestalt eines mächtigen Mischwesens, halb Mensch, halb Affe, was auch seinen Namen erklärte – Sun Wukong war eine Figur aus der chinesischen Mythologie: der »Affenkönig«.

»Komm schon, Kong«, sagte L0hengrin und verdrehte die Augen. »Wieso sollte ich euch bei so was anlügen?«

»Um uns zu beeindrucken womöglich?«, sagte Kastagir. Der riesige Host des Chatrooms lehnte an einem Stahlträger, die muskulösen Arme vor der Brust verschränkt. Er war ein Mann mit tiefschwarzer Haut und einem Afro-Iro, der seiner ohnehin beeindruckenden Körpergröße noch mindestens dreißig Zentimeter hinzufügte. Er war in einen farbenprächtigen Daschiki gehüllt und trug ein langes Krummschwert in einer kunstvoll verzierten Scheide, genau wie die Figur gleichen Namens aus dem ersten *Highlander*-Film.

Lilith trat vor. Ihr Avatar war eine junge Frau mit struppigen lilafarbenen Haaren. Sie trug zerrissene schwarze Jeans, Springerstiefel und einen dunkelblauen Hoodie. Anscheinend stand sie auf den punkigen Emo-Style der Jahrtausendwende.

»Natürlich zweifeln diese ignoranten Männer an dir«, sagte sie. »Aber ich glaube dir, Schwester«

»Ich auch, Lo!«, schaltete sich Rizzo ein und ließ ihren Kaugummi platzen. Die Vorlage für ihren Avatar ließ mich abermals breit grinsen: Es war die junge Stockard Channing mit Motorradjacke und

übergroßer Sonnenbrille aus *Grease*. *Diese* Rizzo allerdings umgab ein Hauch von Columbia aus *Rocky Horror*, trug Netzstrumpfhosen und einen goldglitzernden Zylinder.

»Danke, Ladys«, sagte L0hengrin und verneigte sich vor ihnen.

Wukong schnaubte wie ein wütender Gorilla.

»Okay«, sagte er. »Wenn du wirklich eine der Scherben gefunden hast, wieso beweist du es uns dann nicht? Mit einem Screenshot oder Simcap oder was Ähnlichem?«

»Das werde ich auch«, sagte L0hengrin, schwang die Stiefel auf den Tisch und reckte die Hände hinter den Kopf. »Sobald ich meine Belohnung eingesackt habe.«

»Ich wette, Parzival bekommt jeden Tag Tausende von E-Mails, die mit den Scherben zu tun haben«, sagte Kastagir. »Wahrscheinlich hat er schon vor Jahren aufgehört, sie zu lesen.«

»Meine wird er lesen«, erwiderte L0hengrin. »Parzival weiß, dass ich ihm nicht mit einer gefakten Spur die Zeit stehlen würde. Er gehört zu meinen Abonnenten, schon vergessen?«

Sie tat, als würde sie sich Staub von der Schulter wischen.

»Wirklich?«, sagte Lilith mit vorgetäuschtem Erstaunen. »Parzival gehört zu deinen Abonnenten? Das hast du ja noch nie erwähnt!«

»Ist schon okay«, sagte sie und boxte Wukong scherzhaft auf die Schulter. »Ich weißt, dass du nur neidisch bist. Wäre ich an deiner Stelle auch, Caesar.«

Wukong deutete drohend mit dem Finger auf sie. »Ich habe dich gewarnt: Keine *Planet-der-Affen*-Witze, Goldlöckchen.«

»Ich weiß«, antwortete sie grinsend. »Die Drohung war echt angsteinflößend. Hat mich tief beeindruckt.«

»Moment mal«, meinte Lilith. »Was sollte Parzival davon abhalten, sich die Scherbe zu schnappen und wegzuteleportieren, ohne dir einen müden Cent zu zahlen?«

»Parzival würde so etwas nicht tun«, sagte L0hengrin. »Er ist ein ehrlicher Kerl.«

»Er ist ein reicher Spinner, der sich wie ein absolutes Arschloch aufführt«, sagte Lilith. »Er macht sich einen Spaß daraus, seine Kritiker zu jagen und zu töten, schon vergessen? Du solltest ihm nicht trauen.«

»Ihr seid alle so verdammt zynisch, Leute«, erwiderte L0hengrin kopfschüttlend. »Habt doch ein wenig Vertrauen!«

»Wir wollen einfach nicht, dass du abgezockt wirst, das ist alles«, sagte Rizzo.

»Wenn es euch beruhigt, Leute: Ich habe vor, meine gesamte Unterhaltung mit Parzival aufzunehmen. Nur falls ich später mal beweisen muss, dass sie stattgefunden hat.«

Alle musterten sie einen Moment.

»Das ist gar kein Witz, oder? Du hast wirklich was gefunden.«

L0hengrin nickte.

»Eine Milliarde Simoleons«, sagte Rizzo und schüttelte lächelnd den Kopf. »Hast du dir schon überlegt, was du damit anstellen willst?«

L0hengrin grinste sie an, dann ließ sie den Blick von einem zum anderen schweifen.

»Ich dachte schon, du würdest nie mehr fragen!«, entgegnete sie. »Als Erstes kaufe ich uns ein großes Haus in Columbus, wo wir alle zusammen wohnen können. Mit einer großen Küche und einem Kühlschrank, der immer voller Essen ist. Jeder kriegt sein eigenes

Zimmer –, und im Keller werden wir unsere eigene private Videospielarkade haben, wo wir zusammen abhängen können.« Sie hielt kurz inne, um tief Luft zu holen. »Außerdem werde ich dafür sorgen, dass unsere Bude die schnellste OASIS-Verbindung hat, die man für Geld kaufen kann«, fuhr sie fort. »Dann, wenn alles fertig ist, lasse ich euch alle einfliegen! Dort können wir dann zusammen alt werden, und wir werden nie wieder auf andere angewiesen sein.«

Alle starrten sie an.

»Im Ernst?«, fragte Kastagir, so leise, dass es beinahe wie ein Flüstern klang. »Das würdest du tun?«

L0hengrin nickte, dann legte sie die Hand aufs Herz. »Hey, Leute«, sagte sie. »Ihr seid meine vier besten Freunde auf der ganzen Welt. Meine einzigen Freunde, um ehrlich zu sein. Und seit meine Mom gestorben ist, seid ihr auch die einzige Familie, die ich noch habe. Natürlich meine ich das ernst.« Sie sah aus, als wäre sie den Tränen nah, rang sich dann jedoch ein Lächeln ab. »Davon abgesehen sind wir doch die L0w Five. Wir haben geschworen, immer zusammenzuhalten. Stimmt's?«

Lilith streckte den Arm aus und nahm L0hengrins Hand. Kastagirs Unterlippe fing zu beben an, und er wandte sich ab, um es zu verbergen. Auch Rizzos Augen füllten sich mit Tränen, trotzdem lächelte sie.

Auch ich musste lächeln und bemerkte, wie meine Augen feucht wurden. Es war ebenso herzerweichend wie passend, dass sich diese Kids den Spitznamen L0w Five gegeben hatten – das, was L0hengrin für ihre Freunden empfand, erinnerte mich so sehr an die Verbundenheit, die ich während des Wettbewerbs mit den anderen

Mitgliedern der High Five geteilt hatte. Doch führte es mir ebenso vor Augen, dass diese Zeit unwiederbringlich vorüber war.

»Verflucht nochmal!«, donnerte Wukong, fuhr sich mit einem haarigen Affenarm übers Gesicht und wischte sich die Augen trocken. »Hört endlich damit auf, bevor ihr Idioten mich auch noch zum Flennen bringt!«

Darüber mussten die anderen so lachen, dass auch Wukong in Gelächter ausbrach.

Plötzlich überkam mich das überwältigende Verlangen zu erfahren, wer diese Menschen im echten Leben waren und woher sie sich kannten. Für einen normalen OASIS-User wäre es unmöglich gewesen herauszufinden, wer Lo und ihre Freunde waren. Für mich allerdings war es kinderleicht: Ich musste auf meinem Display nur ihre Avatare antippen. Anschließend wies ich das System an, all ihre OASIS-Accounts auf offensichtliche Ähnlichkeiten und Verbindungen hin zu überprüfen. So erfuhr ich, dass L0hengrin, Wukong, Rizzo, Lilith und Kastagir alle entweder neunzehn oder zwanzig Jahre alt waren und vor ein paar Jahren ihren Abschluss an derselben öffentlichen OASIS-Schule auf Ludus II gemacht hatten – OPS #1126.

Diese Jäger waren alte Highschoolfreunde, genau wie Aech und ich. Und alle fünf von ihnen nahmen an dem von GSS initiierten Förderprogramm für benachteiligte Jugendliche teil, das notleidenden Kids auf der ganzen Welt kostenlose ONI-Headsets und OASIS-Konsolen zur Verfügung stellte.

Auf einmal kam ich mir echt mies vor, weil ich sie belauschte. Also loggte ich mich aus dem Chatroom aus und schlüpfte wieder in

meinen Avatar in Ogs Keller auf Middletown. Aber ich war noch immer unsichtbar.

Ich stand da, sah hinab auf ihren Avatar und tat eine Weile so, als würde ich furchtbar mit meinem Gewissen ringen. Dann rief ich L0hengrins privates User-Profil auf, um ihre wahre Identität herauszufinden. Ich rechtfertigte meine Verletzung ihres Rechts auf Privatsphäre so, wie ich es immer tat –, indem ich mir einredete, dass es notwendig sei. Bevor ich für die stolze Summe von einer Milliarde Dollar ihre Hilfe in Anspruch nahm, müsste ich so viel wie möglich über sie in Erfahrung bringen, um zu wissen, mit wem ich es zu tun hatte. Aber das war nur eine verlogene Ausrede, und ich wusste es. Worauf es in Wirklichkeit hinauslief, war nichts als pure Neugierde. Ich war neugierig, wer L0hengrin in Wirklichkeit war. Und ich hatte die Möglichkeit, es herauszufinden. Also tat ich es.

L0hengrins echter Name lautete Skylar Castillo Adkins. Ihrem privaten User-Profil zufolge war sie eine neunzehnjährige Weiße und lebte in den *Stacks* von Duncanville, Texas, einem wuchernden, turmhohen Slum nahe des apokalyptischen Epizentrums der Dallas-Fort-Worth-Metropolregion. Die Gegend war sogar noch übler als die, in der ich aufgewachsen war.

Da ich ihre Privatsphäre sowieso schon verletzt hatte, beschloss ich, die Big-Brother-Nummer voll durchzuziehen und mir ihre Headset-Feeds anzuschauen. An der Außenseite jedes ONI-Headsets waren zehn kleine Weitwinkelkameras angebracht, die es dem Träger erlaubten, den eigenen Körper und dessen Umgebung aus dem Inneren der OASIS heraus im Blick zu behalten. Anoraks Umhang verschaffte mir Zugriff auf ein geheimes Untermenü jedes OASIS-Kontos, über das ich die Videofeeds all dieser Kameras

ansteuern konnte. Sprich, ich konnte Menschen in ihren eigenen vier Wänden ausspionieren. Das war eins der unschönen Geheimnisse von GSS, und wenn unsere Kunden je davon erfuhren, würde es wahrscheinlich zu Aufständen kommen und haufenweise Schadensersatzklagen hageln. Aber dies waren außergewöhnliche Umstände, versicherte ich mir.

Als ich Skylars Headset-Feeds aufrief, konnte ich zunächst kaum glauben, was ich sah. Das abgedunkelte Innere eines alten Airstream-Trailers, erhellt vom grellen grünen Schein der Nachtsichtfilter. Ich sah einen Haushaltsbot, der an einer winzigen Küchenzeile lautlos das Geschirr abspülte. Es war ein ramponierter Kombibot von Okagami, der so hieß, weil man ihn sowohl als Telebot wie auch als selbststeuernde Haushaltshilfe einsetzen konnte. Daran festgeschnallt war, in einem provisorischen Halfter, eine abgesägte Pumpgun mit Pistolengriff, also erledigte er womöglich mehr als nur den Abwasch.

Im Vordergrund einiger der Feeds konnte ich auch Skylar selbst erkennen – ihr dürrer, zerbrechlich wirkender Körper lag ausgestreckt auf einer zerschlissenen Matratze im Rückraum des Wohnwagens. Wie viele Bewohner der *Stacks* war sie scheinbar an der Grenze zur Unterernährung. Ihre hageren Züge standen im Kontrast zum entspannten und verträumten Ausdruck auf ihrem Gesicht. Jemand hatte sie mit einer alten Snoopy-Decke zugedeckt, um sie warm zu halten – oder nein –, sie musste es selbst gewesen sein, mit ihrem Telebot. Schließlich war sie völlig auf sich selbst gestellt.

Ein flaues Gefühl machte sich in meiner Brust breit. Ich schloss alle Vidfeed-Fenster und überflog Skylars User-Profil, um noch mehr

über sie zu erfahren. Ihre Schulakte enthielt einen Scan ihrer Geburtsurkunde, die eine weitere Überraschung bereithielt. Sie war DMAB *(designated male at birth)* – bei der Geburt hatte man ihr das männliche Geschlecht zugewiesen.

Diese Entdeckung stürzte mich keineswegs in eine sexuelle Identitätskrise, wie sie es wohl noch vor einigen Jahren getan hätte. Meinem ausgiebigen Surfen im ONI-Netz war es zu verdanken, dass ich mich in alle möglichen Menschen hineinversetzen konnte, wusste, wie sich die unterschiedlichsten Arten von Sex anfühlten.

Ich hatte als Frau mit Frauen geschlafen und auch mit Männern Sex gehabt – sowohl als Frau wie auch als Mann. Ich hatte per neuralem Playback aus purer Neugier etliche Spielarten von Hetero-, Homo- und nicht-binärem Sex ausprobiert und war zur selben Erkenntnis gelangt, zu der die meisten anderen ONI-User auch gelangten: Lust war Lust und Liebe war Liebe, ganz gleich, wer die Beteiligten waren oder welche Art von Körper man ihnen bei der Geburt einst zugedacht hatte.

Laut Skylars Profilprotokoll hatte sie ihr Geschlecht mit sechzehn offiziell in »weiblich« geändert, nur wenige Monate, nachdem sie ihr erstes ONI-Headset bekam. Etwa zur gleichen Zeit hatte sie auch die Geschlechterklassifikation ihres Avatars zu *ø gender* geändert, einer brandneuen Option, die GSS auf allgemeinen Wunsch hinzugefügt hatte. User, die sich als *ø gender* bezeichneten, hatten beschlossen, Sex ausschließlich über ihre ONI-Headsets zu praktizieren und sich bei diesen Erfahrungen nicht auf ein bestimmtes Geschlecht oder eine sexuelle Orientierung zu beschränken.

Sich als *ø gender* zu outen wurde nach Einführung des ONI unglaublich verbreitet. Zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit konnte jeder, der achtzehn oder älter war, sicher und problemlos Sex mit jedwedem Geschlecht haben – und *als* jedes Geschlecht. Dies veränderte ihre Vorstellungen von Geschlechteridentitäten auf tiefgreifende Weise. Meine hatte sie jedenfalls gehörig durchgerüttelt. Und ich war mir sicher, dass dies bei jedem anderen ONI-User, der auch nur die Spur von Abenteuerlust besaß, nicht anders war. Dank des OASIS-Neuralinterface wurden Geschlecht und Sexualität nicht länger durch den Körper vorgegeben und eingeengt, in den man zufällig geboren worden war.

In Skylars Profil stand außerdem zu lesen, dass sie keine lebenden Angehörigen mehr besaß. Ihre Mutter, Iris Adkins, war vor zwei Jahren an Herzversagen gestorben. Irgendwie hatte sie es geschafft, allein zurechtzukommen, seit sie siebzehn war. Und das in den DFW-*Stacks* …

Ich vernahm eine Bewegung und schloss rasch Skylars User-Profil. Dann blickte ich wieder hinüber zu ihrem Avatar, gerade rechtzeitig, um zu sehen, wie sich L0hengrins Lider zuckend öffneten – ein Zeichen dafür, dass sie sich aus Kastagirs Chatroom ausgeloggt hatte.

Ihr Avatar erhob sich und marschierte Richtung Ausgang. Ich stand direkt in ihrem Weg. Statt auszuweichen, verschränkte ich die Arme und nahm die würdevolle Haltung eines Zauberers ein. Dann ließ ich meinen Avatar wieder sichtbar werden.

0006

L0hengrin blieb stehen und riss die Augen auf, als sie mich erkannte. Dann senkte sie den Kopf, schlug sich mit der rechten Faust aufs Herz und kniete vor mir nieder.

»Mein Gebieter«, sagte sie mit bebender Stimme, den Blick weiter zu Boden gerichtet.

»Ich bin L0hengrin. Euer ergebener Diener. Und ein großer Fan, Sir. Wahrhaftig.«

»Bitte steh auf, L0hengrin«, sagte ich. »Ich bin auch ein großer Fan von dir.« Sie stand auf und hob den Blick.

»Sir Parzival«, sagte sie und schüttelte staunend den Kopf. »Sie sind es wirklich.«

»Ja, ich bin es«, entgegnete ich. »Und es ist mir eine Ehre, dich kennenzulernen, L0hengrin.«

»Die Ehre ist ganz meinerseits«, sagte sie. »Und bitte, nennen Sie mich Lo. All meine Freunde tun das.«

»In Ordnung, Lo.« Ich bot ihr meine Hand an, und sie schüttelte sie. »Meine Freunde nennen mich Z.«

»Ich weiß«, sagte sie mit einem verlegenen Lächeln. »Ich habe jedes Buch über Sie gelesen, das in den letzten Jahren erschienen ist, auch Ihre Autobiographie. Mehrfach. Also weiß ich so ziemlich alles über Sie, was je veröffentlicht wurde. Ich bin wie besessen von Ihnen …«

Sie verstummte jäh und zuckte schamerfüllt zusammen. Dann schlug sie sich mit der Faust mehrere Male leicht gegen die Stirn und suchte wieder meinen Blick.

Ihre Wangen hatten einen hellen Rotton angenommen – ein Zeichen, dass sie die Errötungsfunktion ihres Avatars nicht deaktiviert hatte. Wahrscheinlich hatte sie auch keine der anderen emotionalen Reaktionen ihres Avatars ausgeschaltet. Jüngere ONI-Nutzer taten dies ganz bewusst, um möglichst authentisch unterwegs zu sein.

Arme Lo. Ihre Nervosität erinnerte mich dermaßen an mich selbst, dass es beinahe unheimlich war. Um die Situation zu entspannen – und weil ich endlich erfahren wollte, was sie wusste –, kam ich gleich zur Sache. »Ich kann kaum erwarten zu erfahren, was du gefunden hast«, sagte ich. »Möchtest du es mir vielleicht zeigen?«

»Natürlich!«, erwiderte sie. »Meinen Sie etwa, äh, jetzt gleich?«

Ich nickte.

»Okay«, sagte sie. Sie schielte nervös zum Kellerfenster hoch und senkte die Stimme. »Aber erst muss ich Ihnen zeigen, *wie* ich es gefunden habe, damit Sie die einzelnen Schritte nachvollziehen können. Deshalb habe ich hier auf Sie gewartet anstatt in Kiras Haus.«

»Gut«, sagte ich. »Dann mal los.«

L0hengrin ging zögerlich ein paar Schritte in die andere Kellerecke, blieb dann wieder stehen und drehte sich zu mir um. »Hören Sie, Mr. Watts«, sagte sie, die Augen noch immer zu Boden geschlagen. »Ich möchte ja nicht unhöflich erscheinen, aber würde es Ihnen etwas ausmachen, mir mündlich zu versichern, dass die Belohnung immer noch eine Milliarde US-Dollar beträgt?«

»Nicht im Geringsten«, sagte ich. »Wenn mir auch nur irgendetwas von dem, was du mir erzählst, hilft, eine der sieben Scherben der Seele der Sirene aufzuspüren, werde ich umgehend eine Milliarde Dollar auf dein OASIS-Konto überweisen. Es steht alles haarklein in dem Vertrag, den du unterschrieben hast, als du mir deinen Hinweis geschickt hast.«

Jeder, der Anspruch auf die Belohnung anmelden wollte, musste vorher einen Vertrag unterzeichnen, den meine Anwälte aufgesetzt hatten. Ich suchte die Kopie heraus, die L0hengrin unterschrieben hatte, und öffnete sie in einem separaten Fenster. Die Schrift war so klein, dass man die Augen zusammenkneifen musste, und der Text scrollte über etliche Seiten nach unten über den Bildschirm.

»Er besagt unter anderem, dass, sollten sich die Informationen, die du mir zur Verfügung stellst, als stichhaltig erweisen, du dich verpflichtest, sie über einen Zeitraum von drei Jahren mit niemandem zu teilen. Außerdem willigst du ein, über den Inhalt unserer Unterhaltung absolutes Stillschweigen zu bewahren, vor allen den Medien gegenüber. Andernfalls verlierst du den Anspruch auf die Belohnung, und ich kann alles zurückfordern …«

»Ich habe den Vertrag gelesen«, sagte sie grinsend, sah mir aber noch immer nicht in die Augen. »Sorry, ich wollte Sie nicht beleidigen. Es ist nur so – für mich ist es ein Haufen Kohle.«

Ich lachte auf. »Keine Sorge, Lo. Wenn du mir hilfst, eine der sieben Scherben zu finden, gehört das Geld dir. Versprochen.«

Sie nickte und atmete tief durch. Der Ausdruck gespannter Erwartung auf ihrem Gesicht ließ mein Herz rasen. Wenn dieses Mädchen, was die Scherben anging, log und mir etwas vorspielte, hätte sie für ihre Leistung einen Oscar verdient.

L0hengrin drehte sich um und ging hinüber zu den Bücherregalen an der hinteren Kellerwand. Sie waren voller Science-Fiction- und Fantasy-Taschenbüchern, Rollenspielregelwerken und alten Ausgaben klassischer Gaming-Magazine wie *Dragon* und *Space Gamer*. Lo begann, in der riesigen Sammlung alter *Dungeons-&-Dragons*-Handbücher zu blättern, die dort archiviert waren, auf der Suche nach einem bestimmen, wie es schien.

Auch ich hatte mich vor sieben Jahren bereits durch dieses Regal gewühlt, in der Anfangszeit von Hallidays Wettbewerb. Und ich hatte die meisten dieser alten Handbücher und Zeitschriften gelesen oder zumindest überflogen – doch nicht alle davon. Die restlichen Bände standen bei meinem Sieg noch immer auf der Leseliste, so dass ich sie einfach vergessen hatte. Jetzt hätte ich mir dafür in den Hintern beißen können und fragte mich, was ich übersehen hatte.

»In den letzten Jahren habe ich ganz Middletown durchforstet und nach einer Möglichkeit gesucht, den Zeitraum der Simulation zu verändern«, sagte Lo. »Sie wissen schon, wegen dem Zweizeiler.«

»Dem Zweizeiler?«

Sie unterbrach ihre Suche und wandte sich zu mir um. »Dem auf Kiras Grabstein?«

»Ach der«, stammelte ich. »Natürlich.«

Ich hatte keinen Schimmer, wovon sie sprach, und das stand mir offenbar ins Gesicht geschrieben. Verdutzt riss L0hengrin die Augen auf.

»O mein Gott. Sie kennen nicht einmal den Zweizeiler, stimmt's?«

»Nein«, gestand ich. »Ich schätze nicht.«

Sie legte die Stirn in Falten und schüttelte mit dem Kopf, als wolle sie sagen, *Oh, wie tief sind die Helden von gestern doch gefallen.*«

»Sie kennen doch sicher die Szene in Peter Jacksons Verfilmung von *Die zwei Türme*, wo König Théoden eine Simbelmynë auf Théodreds Grab legt?«, fragte sie.

Ich nickte.

»Nun, wenn man die Nachbildung von Kiras Grab auf EErde besucht und eine auf Arda gepflückte Simbelmynë drauflegt, erscheint auf dem Grabstein ein gereimter Zweizeiler«, erklärte Lo. »Andere Pflanzen, die in Mittelerde heimisch sind, könnten auch funktionieren. Ich bin mir aber nicht sicher. Ich habe keine davon ausprobiert.«

Ich kam mir vor wie ein Vollidiot. Auf der Suche nach Hinweisen hatte ich Kiras Grab auf EErde etliche Male besucht. Doch ich war nie auf die Idee gekommen, das zu probieren. Wenigstens konnte ich meine Verlegenheit kaschieren, da ich die Emotionen meines Avatars runtergedreht hatte.

L0hengrin öffnete direkt vor ihrem Avatar ein Browserfenster und drehte es herum, damit ich draufschauen konnte. Es zeigte einen Screenshot von Kiras Grabstein auf EErde. Unter ihrem Namen und den Geburts- und Sterbedaten stand die Inschrift: GELIEBTE FRAU, TOCHTER UND FREUNDIN. Darunter waren zwei zusätzliche Textzeilen, die es auf ihrem Grabstein in der Wirklichkeit nicht gab.

Die erste Scherbe ruht in der Sirene erstem Hort
Drum frage nach der Zeit, nicht nach dem Ort

Da war er also. Nach all den Jahren endlich ein richtiger Hinweis. Und es schien, als wäre L0hengrin die Erste und Einzige, die ihn

gefunden hätte, denn niemand sonst war damit an mich herangetreten, um die Belohnung einzufordern.

»Als ich den Zweizeiler fand«, fuhr Lo fort, »dachte ich, mit ›der Sirene erstem Hort‹ könnte der Ort gemeint sein, wo Kira gewohnt hat, als sie Leucosia erschuf – ihr altes Gästezimmer hier auf Middletown. Doch die Zeit in dieser Simulation ist immer 1986. Kira aber lebte nur während ihres elften Schuljahres hier in Middletown, von Herbst 1988 bis Sommer 1989. Um zum ›Hort der Sirene‹ zu gelangen, dachte ich, würde ich also den Zeitrahmen der Middletown-Simulation ändern müssen. Ich habe alles Erdenkliche ausprobiert, auch Zeitreisen.« Sie hielt einen Gegenstand hoch, der an eine zu groß geratene Taschenuhr erinnerte – ein seltenes Zeitreiseinstrument namens Omni. »Keine Chance. Im Gegensatz zu anderen Planeten wie etwa Zemeckis funktionieren Zeitmaschinen hier nicht.«

Das wusste ich aus eigener Erfahrung. Ich hatte meine eigene Zeitmaschine, ECTO-88, nach Middletown mitgenommen und exakt dasselbe probiert. Dazu hatte ich mir das Auto mit einem voll funktionstüchtigen (und sündhaft teuren) Fluxkompensator nachrüsten lassen, der es mir erlaubte, auf Planeten, wo dies möglich war, durch die Zeit zu reisen. Auf der EErde beispielsweise konnte ich bis ins Jahr 2012 zurückreisen, das Jahr, in dem die OASIS auf den Markt kam und GSS begann, frühere Versionen der Erdsimulation auf ihren Servern zu archivieren.

Doch mein Fluxkompensator wollte auf Middletown einfach nicht funktionieren, woraufhin ich die Option der Zeitreise wieder verwarf.

»Aber wegen des Zweizeilers wusste ich, dass eine Veränderung des Zeitrahmens zumindest Teil der Lösung sein musste«, erklärte

Lo weiter. »Also habe ich nach einer anderen Möglichkeit gesucht …«

Sie wandte sich wieder dem Regal zu und blätterte in den *D&D*-Handbüchern herum.

»Anfang dieser Woche dann stieß ich beim Stöbern in Ogs Gaming-Bibliothek auf etwas Seltsames.«

Endlich hatte sie gefunden, was sie gesucht hatte, und brachte es zu mir herüber. Es war ein eingeschweißter Wandkalender des Jahres 1989 mit Bildern eines Fantasykünstlers namens Boris Vallejo. Das Umschlagbild zeigte ein Paar in die Schlacht reitende Walküren.

Neugierig beäugte ich den Kalender und ließ den Blick zu jenem schweifen, der im Partykeller an der Wand hing. Auch hier stammten die Bilder von Boris Vallejo, allerdings war es der Kalender für das Jahr 1986. Das gerade aufgeschlagene Blatt war das für den Monat Oktober. Auf dem Gemälde dieses Monats sah man eine Kriegerin im Bikini, die, rittlings auf einem schwarzen Hengst sitzend, einer am Himmel nahenden Drachenschar mutig ihren Zauberring entgegenreckte. Aus purer Neugier hatte ich einmal den Namen dieses Kunstwerks nachgeschaut – es hieß *Magic Ring* und hatte auch als Titelbild eines 1985 erschienenen Fantasyromans mit dem Titel *Warrior Witch of Hel* gedient.

Wie all der andere Wandschmuck in Ogs Keller ließ sich auch dieser Kalender weder abnehmen noch entfernen. Auch konnte man ihn nicht umblättern, damit er einen anderen Monat zeigte.

»Halliday hat seine Middletown-Simulation so programmiert, dass sie seine Heimatstadt im Oktober 1986 darstellt, stimmt’s?«, sagte

Lo. »Warum also sollte hier ein Kalender des Jahres 1989 rumliegen?«

»Gute Frage«, sagte ich und blickte zwischen dem Kalender an der Wand und dem in ihrer Hand hin und her. »Jäger aus der ganzen Welt haben jahrelang den Inhalt dieses Raumes untersucht. Wieso hat ihn keiner von ihnen gefunden?«

»Weil er nicht da war«, sagte Lo breit grinsend. »Ich habe in Eggipedia nachgeschaut. Da gibt es eine Inventarliste sämtlicher Gegenstände in diesem Keller. Der einzige Kalender, der dort aufgeführt ist, ist der an der Wand.« Sie hielt den 1989er-Kalender hoch. »Also entweder haben sie den hier irgendwie übersehen, oder …«

»Er ist erst in diesem Regal aufgetaucht, als Hallidays Wettbewerb schon vorüber war.«

L0hengrin nickte und hielt mir den 1989er-Kalender hin.

»Und jetzt versuchen Sie mal, ihn gegen den an der Wand auszutauschen.«

Ich nahm L0hengrin den Kalender ab, streckte die Hand aus und versuchte, den 1986er-Kalender von der Wand zu nehmen. Zu meiner Überraschung glitt er mühelos vom Nagel, an dem er befestigt war. Behutsam hängte ich den 1989er-Kalender an seine Stelle und schlug das Blatt für Januar auf.

Sobald ich den Kalender losließ, blätterten sich die Seiten von alleine um, bis sie bei April angekommen waren. Während die Seiten emporflatterten, wechselte der Himmel draußen blitzschnell zwischen Tag und Nacht, ging flimmernd an und aus wie ein Stroboskop. Um uns herum spulte die ganze Middletown-Simulation vor wie eine Zeitrafferaufnahme.

Als das Flackern vorbei war, hatte sich unsere Umgebung verändert. Die Sofas in Ogs Keller standen nun woanders, und zwei zusätzliche Bücherregale waren an der Wand erschienen, beide dicht gepackt mit weiteren Rollenspielhandbüchern. Außerdem hingen neue Poster an den Wänden. Der augenfälligste Unterschied jedoch war die Tageszeit. Vor den Kellerfenstern war es dunkel geworden. Die Straßenlampen brannten, und der Vollmond stand am Himmel.

»Wow«, hörte ich mich flüstern. Ich warf einen Blick auf den Radiowecker, der auf einem der Regale stand. Die Ziffern seines leuchtend blauen Displays verrieten uns die Ortszeit: Es war 1:07 Uhr in der Nacht.

Ich drehte mich zu L0hengrin um. Sie strahlte mich voller Stolz an.

»Indem man die Kalender austauscht, ändert man den Zeitraum der Middletown-Simulation von Oktober 1986 zu April 1989«, erklärte sie. »Doch nur diese eine Instanz der Simulation ist upgedatet worden. Die restlichen 255 Kopien von Middletown, die quer über den Planeten verteilt sind, verharren in der 1986er-Version. Ich hab’s überprüft.«

»Wenn das hier der April 1989 ist«, sagte ich, »wie sieht dann das leere Gästezimmer der Barnetts aus?«

Lo schmunzelte. »Bevor wir rübergehen, müssen wir noch einen Gegenstand aus diesem Raum mitnehmen. Eine Musikkassette, die Kira damals Halliday und Og geschenkt hat …«

Sie suchte meinen Blick, studierte forschend meine Reaktion.

»Wie jetzt? Fragst du mich jetzt etwa ab oder was?«, wollte ich wissen.

Lo nickte und verschränkt die Arme. Ihre skeptische Miene ließ mich schallend auflachen.

»Es war *Leucosias Mix*«, sagte ich. »Oscar Miller erwähnt sie in seiner Gruppenbiographie *Die Middletown-Abenteurergilde*. Aber er führt nicht die gesamte Titelliste auf. Er erwähnt nur einen Song, der sich darauf befand – ›There Is a Light That Never Goes Out‹ von The Smiths.«

Lo nickte. »Stimmt genau«, lobte sie. »Und jetzt, da wir vor ins Jahr 1989 gesprungen sind, gibt es in der Middletown-Simulation zwei Kopien von *Leucosias Mix*: eine in Hallidays Walkman in seinem Schlafzimmer und eine hier.«

Sie ging hinüber zum ebenerdigen Fenster auf der anderen Seite des Kellers, das nun auf den mondbeschienenen Garten der Morrows hinausging. Auf dem Fensterbrett stand Ogs Ghettoblaster. Sie drückte die Eject-Taste und nahm die Kassette heraus.

»Laut Millers Buch fertigte Kira zwei Kopien dieses Mixtapes an«, sagte sie und hielt es hoch. »Eine schenkte sie Og und die andere Halliday. Das war wenige Monate, bevor ihr Auslandsjahr zu Ende ging und sie zurück nach London musste.«

Sie warf mir die Kassette zu, und ich hielt sie hoch, um das Etikett auf der A-Seite zu lesen: *Leucosias Mix* stand da in Schreibschrift, darunter auf dem Einleger eine Titelliste.

»Danke«, sagte ich und legte die Kassette in meinen Inventar.

Lo rannte bereits die Kellertreppe hoch.

»Kiras Haus ist nur ein paar Häuserblocks entfernt«, rief sie mir über die Schulter zu. »Folgen Sie mir!«

Als wir wenige Minuten später bei den Barnetts ankamen, blieb L0hengrin am Ende des unbeleuchteten Gehwegs, der zum Haus

führte, stehen. Dann zeigte sie hoch zu Kiras Fenster im ersten Stock. Es war das einzige Zimmer im Haus, in dem Licht brannte. Als ich die Straße auf und ab schaute, fiel mir auf, dass es sogar das einzige helle Fenster des gesamten Blocks war.

L0hengrin sah, dass ich es bemerkt hatte, nickte zustimmend, sagte aber nichts.

Ich überlegte einen Moment, dann holte ich das Tape mit *Leucosias Mix* aus meinem Inventar und studierte die Titelliste. Da war es, das siebte Lied auf Seite A. »There Is a Light That Never Goes Out« von The Smiths.

Einer von Kiras absoluten Lieblingssongs.

Ich fuhr herum, um es L0hengrin zu zeigen, doch sie spurtete bereits ins Haus. Ich folgte ihr hinein.

L0hengrin wartete schon auf mich. Bei meinen bisherigen Besuchen war das Gästezimmer schmucklos und leer gewesen, abgesehen von einem Bett, einer Kommode und einem kleinen Holzschreibtisch. Jetzt stapelten sich überall Science-Fiction- und Fantasy-Taschenbücher, und an den Wänden hingen jede Menge Poster. *Der dunkle Kristall. Das letzte Einhorn. Purple Rain.* The Smiths. Auch einige selbst gebastelte Collagen hingen dort, Magazinausschnitte von Videospielfiguren und Computergraphiken.

Überall war Millimeterpapier angepinnt, karierte Blätter randvoll mit Figuren, Gegenständen und Landschaften aus klassischen RPGs wie *Bard's Tale* und *Might and Magic*, die Kira akribisch abgezeichnet hatte. Ich hatte davon gelesen. Kira hatte etliche Stunden damit zugebracht, Pixel vom Bildschirm auf Millimeterpapier zu kopieren und es Kästchen für Kästchen auszumalen, um

herauszufinden, wie unterschiedliche Künstler ihre Effekte erzielten und sich ihre Techniken anzueignen. Später, als sie dann für GSS arbeitete, war sie berühmt dafür, Graphiken zu kreieren, die die Grenzen der damals verfügbaren Computerhardware sprengten. Og pflegte immer zu sagen, seine Frau habe »stets ein Händchen dafür gehabt, Pixeln Leben einzuhauchen«.

Ich drehte mich langsam um die eigene Achse, versuchte, so viele Details wie möglich aufzunehmen. Familienfotos suchte man vergebens, doch an den Rahmen ihres Spiegels hatte sie einige Schnappschüsse geheftet, die Kira im Kreise ihrer nerdigen Freunde zeigten: Halliday, Og und die anderen Außenseiter aus der Middletown-Abenteurergilde. Einige dieser Jungen würden später Enthüllungsbücher über ihre Jugendzeit mit Halliday und Og schreiben, und wie alle Hardcore-Jäger hatte ich jedes von ihnen nach Hinweisen durchforstet, die mir bei der Entschlüsselung all der Puzzles und Rätsel helfen könnten, die Halliday hinterlassen hatte. Vor ein paar Jahren hatte ich alle davon ein weiteres Mal durchgeackert und begierig alles aufgesogen, was Kiras Leben betraf. Also wusste ich, dass keiner von ihnen das Innere ihres Zimmers bei den Barnetts je beschrieben hatte. Sie durfte dort nie Männerbesuch empfangen, und keiner von den Jungen aus der Gilde hatte jemals einen Blick in Kiras Zimmer geworfen, auch Og und Halliday nicht. Aber ich hätte wetten können, dass beide endlose Stunden damit verbracht hatten, sich auszumalen, wie es dort wohl aussah. Vielleicht war es ja *das*, was ich gerade sah – eine Simulation dessen, wie Halliday sich Kiras Zimmer damals vorstellte.

Auf Kiras Schreibtisch stand ein kleiner Farbfernseher, an dem ein Dragon 64-Heimcomputer angeschlossen war. Der Anblick

brachte mich zum Schmunzeln. Der Dragon 64 war ein britischer PC, der dieselbe Hardware verwendete wie der TRS-80 Color Computer 2, der erste Computer, den Halliday je besaß. Als er herausfand, dass sie kompatible Computer hatten, so ein alter Tagebucheintrag aus *Anoraks Almanach*, wertete Halliday dies als Zeichen, dass sie füreinander bestimmt waren. Er hatte sich geirrt.

An Kiras Computer war ein Farbnadeldrucker angeschlossen, und die riesige Korkpinnwand über ihrem Schreibtisch hing voller Ausdrucke ihrer ersten eigenen ASCII- und ANSI-Graphiken. Unmengen verpixelter Drachen, Einhörner, Elfen, Hobbits und Burgen. Ich kannte sie alle aus Sammelbänden von Kiras Werken, doch als ich sie jetzt wiedersah, verblüffte mich aufs Neue, welche Details und Schattierungen sie mit so wenigen Pixeln und einer so geringen Farbpalette zustande gebracht hatte.

L0hengrin marschierte durchs Zimmer zu Kiras Kommode, auf der eine kleine Aiwa-Kompaktanlage stand. Sie drückte die Eject-Taste des Tapedecks und zeigte auf das leere Fach.

»Auf«, sagte sie. »Sie haben die Ehre …«

Ich ging hinüber, steckte *Leucosias Mix* ins Kassettenfach und spulte vor bis zum Ende des sechsten Songs (»Jessie’s Girl« von Rick Springfield). Als ich auf Play drückte, hörte ich einige Sekunden lang nur analoges Bandrauschen, dann begann das nächste Lied und Morrissey fing an zu singen: *Take me out tonight* …

Ich blickte mich im Zimmer um. Nichts geschah. Ich sah zu L0hengrin hinüber. Sie hob die Hand und formte stumm die Worte *Warten Sie!*

Also wartete ich. Wir warteten, bis etwa drei Minuten des Songs vorüber waren und Morrissey anfing, die Titelzeile wieder und wieder

zu singen. *There is a light and it never goes out …*

Als er zum ersten Mal das Wort »light« sang, schnappte plötzlich der Deckel eines hölzernen Schmuckkästchens neben der Stereoanlage auf, und eine Halskette schwebte wie von einer unsichtbaren Hand gezogen daraus hervor. Sie war aus Silber und mit einem blauen Schmuckstein besetzt. Mir fiel auf, dass es dieselbe Kette war, die Kira auf dem Jahrbuchfoto der Middletown Highschool von 1989 trug. In seiner Autobiographie schreibt Og, er habe sie ihr geschenkt, als er ihr zum ersten Mal gestand, dass er in sie verliebt war.

Als der Smiths-Song zu Ende war, flammte ein greller Lichtblitz auf, und als er abgeklungen war, hatte sich die Kette in einen großen blauen tränenförmigen Kristall verwandelt, der auf Augenhöhe vor uns in der Luft rotierte.

Da war sie, endlich – eine der sieben Scherben der Seele der Sirene.

0007

Voller Ehrfurcht starrte ich auf die Scherbe, in einer seltsamen Mischung aus Hochgefühl und Enttäuschung. Endlich hatte ich das Versteck gefunden. Doch selbst nach dreijähriger Suche war es mir nicht allein gelungen. Nein, ich hatte mich hinführen lassen müssen wie ein Noob, der einem Walkthrough folgt. Hatte mir meinen Sieg erkauft wie ein planloser Sechser, anstatt ihn mir selbst zu verdienen oder mir wenigstens von meinen Freunden helfen zu lassen …

Doch meine Scham überwog nicht die Erleichterung und Genugtuung, die ich empfand. Die Scherben waren real. Zwar wusste ich noch immer nicht, was genau das Ziel der Suche war und warum es eine Rolle spielte, aber ich wusste nun, dass es nicht nur irgendein sinnloses Rätsel war. Es war wirklich eine neue, von Halliday selbst erdachte Jagd. Und was immer auch der Preis sein mochte, er musste bedeutend sein.

Aus dem Augenwinkel sah ich unscharf eine Bewegung. L0hengrin griff nach der wirbelnden Scherbe. Doch ihre Hand glitt einfach hindurch, als wäre sie ein Hologramm.

»Ich habe schon Dutzende Male versucht, sie aufzuheben, auf Dutzende verschiedene Arten«, sagte sie. »Aber ganz gleich, was ich auch anstelle, meine Hand geht glatt hindurch. Ich glaube, niemand kann sie berühren – außer Ihnen. Um die Scherbe zu bekommen, müssen Sie jemandem oder etwas Tribut zollen … was auch immer das bedeutet.«

Tribut zollt mein Erbe für jedes Teil, so wird die Sirene wieder heil.

»Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden«, sagte ich und griff nach der Scherbe.

Meine Finger glitten nicht hindurch – sie schlossen sich darum. Und als sie dies taten …

… war ich einen Moment lang ganz woanders. Ich saß in einem Klassenzimmer voller alter BBC-Mikrocomputer. Außer mir war niemand da. Ich hockte an einem der Rechner und in seinem Monitor konnte ich mein Spiegelbild sehen. Nur, dass es nicht meins war. Das Gesicht, das mir entgegenstarrte, gehörte Kira Underwood. Sie – ich – schien etwa neun oder zehn Jahre alt zu sein. Und ich fühlte mich wie berauscht! Meine Haut und mein Kopf kribbelten, und ich spürte meinen Puls rasen, und das Herz in meiner winzigen Brust hämmerte wie wild. Ich starrte auf den Bildschirm und bewunderte eine Graphik, die ich gerade fertiggestellt hatte –, ein verpixeltes Einhorn, das sich vor einer Mondsichel majestätisch auf die Hinterbeine stellte.

Ich erkannte das Bild. Es war berühmt. Es war das erste digitale Kunstwerk, das Kira Underwood je geschaffen hatte. Und ich schien gerade den Augenblick kurz nach der Vollendung zu erleben …

Dann war ich wieder zurück in meinem eigenen Körper und stand wieder in Kiras Zimmer – dem Gästezimmer in Middletown.

Irgendwie hatte ich gerade einen Augenblick in Kiras Vergangenheit verbracht.

Mir schwirrte immer noch der Kopf, als mir eine Melodie sich überlagernder Glockentöne in den Ohren klang und eine Nachricht

auf meinem HUD erschien: *Glückwunsch, Parzival! Du hast die erste der sieben Scherben der Seele der Sirene gefunden!*

»Was ist passiert?«, fragte L0hengrin. »Sie waren einen Moment weggetreten. Geht es Ihnen gut?«

Ich blickte auf die blau glühende Scherbe in meiner Hand.

»Ich hatte gerade so eine Art Vision«, sagte ich. »Wie ein kurzes Flashback. Vielleicht war *das* ja der Tribut, den ich zollen musste?«

»Ein Flashback?«, wiederholte sie langsam. »Wie meinen Sie das?«

»Es kam mir vor wie eine ONI-Aufzeichnung«, sagte ich. »Aber es hat nur ein paar Sekunden gedauert. Ich war Kira Underwood – zumindest fühlte es sich so an –, und ich durchlebte den Moment, als sie mit zehn Jahren auf ihrem Schulcomputer dieses Einhorn entwarf.«

»Das Mondsichel-Einhorn?«, fragte Lo. »Aber es muss eine Simulation gewesen sein, nicht? In den 1980ern gab es noch keine ONI-Headsets. Selbst als Kira starb, waren sie noch lange nicht erfunden.«

Ich nickte. Dasselbe war mir auch gerade durch den Kopf gegangen.

»Nein, natürlich kann es keine echte ONI-Aufzeichnung gewesen sein«, sagte ich. »Aber es hat sich wie eine angefühlt. Halliday muss sie simuliert haben. Obwohl ich nicht die leiseste Ahnung habe, wie er das so überzeugend hinbekommen hat …«

»Oder *warum*«, sagte Lo kopfschüttelnd. »Warum sollte er eine Sim von Kiras Kindheitserinnerungen programmieren? Aus ihrer Perspektive? Das müsste enorm viel Arbeit bedeutet haben. Selbst für jemanden wie Halliday …«

Ich dachte gerade über diese Frage nach, als eine Eilmeldung auf meinem Display blinkte. Es war ein Icon, das ich seit Jahren nicht gesehen hatte – eine Scoreboardwarnung. Als ich es antippte, öffnete sich vor meinem Avatar ein Browserfenster mit Hallidays alter Website, auf der einst das Scoreboard für seinen Wettbewerb zu sehen war. Wenige Sekunden, nachdem ich das Ei gefunden und den Wettbewerb gewonnen hatte, war das Scoreboard durch ein Bild meines in Anoraks Umhang gehüllten Avatars ersetzt worden, versehen mit der Nachricht: PARZIVAL HAT GEWONNEN!

Das Bild war verschwunden. An seiner Stelle war nun ein neues Scoreboard erschienen. Doch statt einer Top Ten der besten Spieler enthielt dieses Scoreboard nur den Namen eines einzigen Avatars – meines eigenen. Und statt eines Punktestands befand sich neben meinem Namen ein blaues Scherben-Icon, gefolgt von sechs leeren Kästchen.

»Wow«, flüsterte L0hengrin und fuhr sich durchs kurze blonde Haar. Sie zeigte auf das Scherben-Icon, das auf dem Scoreboard funkelte. »Jetzt weiß die ganze Welt, dass Sie die erste Scherbe haben. Die Newsfeeds werden aus allen Nähten platzen.«

Ich drehte die Scherbe in den Händen, dann hielt ich sie hoch und studierte sie genauer. In ihre kristallene Oberfläche war eine Inschrift eingraviert:

Mit Nullen und Einsen malt sie ihre Welt
Die erste Heldin, zum Helden entstellt

»Die erste Heldin, zum Helden entstellt«, wiederholte L0hengrin, die plötzlich direkt neben mir stand. »Oh, Scheiße! Ich glaub, ich weiß …«

»Bitte nicht!«, sagte ich und schaltete ihren Avatar stumm, bis sie den Satz beendet hatte. »Ich weiß deine Hilfe wirklich zu schätzen, aber ab hier kriege ich das alleine hin.«

»Oh«, sagte sie leise. »Okay. Verstehe.«

»Danke«, sagte ich und legte die Scherbe in meinen Inventar.

»Wenn Sie nicht weiterkommen, rufen Sie mich an«, sagte Lo. »Ich habe diese 1989er Version von Middletown von oben bis unten abgesucht und haufenweise Sachen gefunden, die Sie vielleicht noch gar nicht kennen. Hinweise, die Ihnen bestimmt weiterhelfen würden. Alles Sachen, von denen keiner außer mir was weiß.«

»Ich weiß dein Angebot echt zu schätzen«, wiederholte ich. »Aber ich glaube, du wirst in den nächsten paar Monaten eine Menge zu tun haben … nämlich damit, deine Belohnung auszugeben. Zahltag, Billie Jean.«

Ein Lächeln erhellte ihr Gesicht.

»Moment mal, meinen Sie etwa *jetzt gleich*?«

Ich hob die Hand, öffnete damit das HUD meines Avatars und sah, dass sie den Atem anhielt. Dann rief ich das Finanztransaktionsmenü auf, wählte auf dem Bildschirm ihren Avatar aus und tippte eine Kombination von Icons ein. Und das war’s. Eine Milliarde Dollar waren von meinem OASIS-Account auf ihren geflossen.

Als die Überweisung abgeschlossen war, sah L0hengrin aus, als würde sie gleich in Ohnmacht fallen.

»Glückwunsch, Lo«, sagte ich. »Du bist Selfmade-Milliardärin. Gib nicht alles auf einmal aus.«

Ich streckte ihr die Hand hin, und sie schüttelte sie. Ihr Mund ging ein paarmal auf und zu, doch sie brachte keinen Ton heraus. Dann

stürzte sie auf mich zu und schloss mich in die Arme. Einen Moment lang stand ich da wie versteinert, dann erwiderte ich die Umarmung.

»Ich kann Ihnen gar nicht sagen, was das für mich bedeutet, Sir«, sagte sie, als sie mich endlich wieder losließ. »Das wird mein ganzes Leben verändern. Und das meiner Freunde auch. Ich werde mir davon ein Haus in Columbus kaufen, und da werden wir dann alle zusammen wohnen.«

»Das hört sich nach einem verdammt guten Plan an«, sagte ich und hörte, wie meine Stimme stockte. »Und wenn ihr alle eingezogen seid, ladet ihr mich hoffentlich mal ein, um zusammen abzuhängen. Oder ihr besucht mich. Ich könnte ein paar Freunde in der echten Welt gebrauchen.«

»Na, da müssen wir mal sehen …«, sie lachte nervös. »Sie müssen ja immer noch sechs Scherben finden … und ich … ich muss mir über eine Menge Dinge Gedanken machen …«

Sie runzelte die Stirn, während sie offenbar darüber nachdachte, was sie als Erstes mit ihrem neuen Reichtum anfangen wollte. Ich wusste aus eigener Erfahrung, wie das einen überfordern konnte.

Ich öffnete ein Fenster vor ihrem Avatar und zeigte ihr noch einmal den Vertrag. »Denk dran. Du hast eingewilligt, niemandem zu erzählen, wie man die Scherbe findet, und auch keine Einzelheiten unseres Treffens auszuplaudern, bis ich alle sieben Scherben gefunden habe. Falls du es doch tust, wird unser Deal null und nichtig.«

Sie sah mich ängstlich an.

»Ist schon in Ordnung«, sagte ich. »Ich weiß, dass du einigen deiner Freunde wahrscheinlich schon erzählt hast, dass du die

Scherbe gefunden hast und vorhast, mir zu schreiben. Das ist wirklich nicht so schlimm …«

»Hey«, sagte sie und zeigte mit dem Finger auf mich. »Haben Sie uns etwa in unserem Chatroom belauscht? Bestimmt haben Sie das, oder? So wie Og Ihnen und Ihren Freunden nachspioniert hat, damals während des Wettbewerbs.«

Ich ignorierte den Vorwurf.

»Pass einfach auf, dass niemand erfährt, wo oder wie man die Scherbe findet, okay?«, sagte ich. »Zumindest bis ich alle sieben gefunden habe. Danach kann meinetwegen jeder von euch sein Enthüllungsbuch schreiben.«

Sie nickte ganz langsam und biss sich dabei auf die Unterlippe.

»Schon kapiert«, antwortete sie schließlich. »Aber bitte, *bitte* tun Sie nichts mehr, für das wir – Ihre treuen Fans – uns schämen müssen.«

Bevor ich etwas erwidern konnte, hob sie die Hände, schenkte mir ein verlegenes Lächeln und quasselte weiter wie ein Wasserfall.

»Ich sage das natürlich mit allem nötigen Respekt. Weil ich wirklich großen Respekt vor Ihnen habe – und vor allem, was Sie erreicht haben. Sie sind nur ein bisschen … aus der Spur geraten, glaube ich. Was ja auch ganz verständlich ist – schließlich sind Sie mit einem Schlag reich und berühmt geworden! Wissen Sie, was Bill Murray darüber gesagt hat? ›Wenn du berühmt wirst, gibt es diese ein, zwei Jahre, in denen du dich wie ein richtiges Arschloch aufführst. Ob du willst oder nicht. Das geht jedem so. Also hast du zwei Jahre, um die Kurve zu kriegen, oder du bleibst für immer eins‹.«

Ich funkelte sie mürrisch an. »Ich bin jetzt schon seit über drei Jahren berühmt.«

»Ich weiß!«, erwiderte sie vergnügt. »Aber es ist nie zu spät, das Ruder rumzureißen.«

Ich nickte und versuchte, mir nicht anmerken zu lassen, wie sehr ihre Worte meinen Stolz verletzt hatten.

Sie ließ die Hände sinken und atmete tief aus. »Sorry. Aber das musste mal gesagt werden. Jetzt ist es raus. Zeit, wieder die Klappe zu halten, Lo.«

Sie tat, als würde sie sich einen Reißverschluss über die Lippen ziehen. Viel zu spät, meiner Meinung nach. Ich wusste nicht recht, ob ich gerührt, gekränkt oder verärgert war. Vielleicht alles auf einmal.

»Möchtest du mein Lieblingszitat von Bill Murray hören?«, fragte ich.

Sie nickte.

»›Zu Leuten, die reich und berühmt sein wollen, würde ich immer gerne sagen: Versucht es doch erst mal mit dem Reichsein. Dann schaut, ob euch das nicht genügt.«

Lachend schüttelte sie den Kopf. »Ich habe keinen Schimmer, wie es ist, Millionärin zu sein, geschweige denn Milliardärin. Das ist alles ziemlich verrückt …«

Sie schenkte mir ein nervöses Lächeln. Ich erkannte diesen überforderten Gesichtsausdruck wieder. Ich hatte ihn im Spiegel gesehen, an jenem Morgen, nachdem ich Hallidays Wettbewerb gewonnen hatte.

»Hör zu, Lo«, sagte ich, während ich eine kurze Nachricht auf mein HUD tippte. »Ich werde dafür sorgen, dass sich einer meiner

Mitarbeiter mit dir in Verbindung setzt. Ein Typ namens Marvin. Er ist ein netter Kerl. Marvin wird in den kommenden Wochen dein Assistent sein, okay? Er kann dir beim Umzug nach Columbus helfen. Einen guten Anwalt und Vermögensberater besorgen. Einen Makler finden und Möbelpacker für dich und deine Freunde. Was immer du brauchst. Außerdem würde ich dir gerne ein GSS-Securityteam schicken, das auf dich aufpasst, bis du sicher in Columbus angekommen bist. Ich verspreche dir, dass sie dich in Ruhe lassen. Wäre das für dich in Ordnung?«

Sie nickte, und die Tränen, die sich in ihren Augen gesammelt hatten, rannen ihr über die Wangen.

»Danke, Mr. Watts«, sagte sie. »Wade.«

»Ich danke *dir*, Lo«, antwortete ich.

Ich gab ihr eine meiner Visitenkarten, die noch immer einer alten Adventure-Spielkassette für den Atari 2600 nachempfunden waren.

»Ruf mich an, falls du je irgendwas brauchst«, sagte ich. »Egal was.«

Sie blickte hinab auf die Visitenkarte. Dann schnappte sie mir die Karte aus der Hand und zog rasch eine ihrer eigenen hervor. Sie war so gestaltet, dass sie einer VHS-Kassette von *Zeit der Vergeltung* glich. Ich packte sie in mein Inventar.

»Noch mal danke für deine Hilfe«, sagte ich und hob die Hand zu einem angedeuteten Salut. »Pass auf dich auf, okay?«

Noch bevor sie etwas erwidern konnte, teleportierte ich mich fort, zurück zu meiner Festung auf Falco.

Plötzlich fühlte ich mich wie zerschlagen. Und mein tägliches Zwölf-Stunden-ONI-Limit war beinahe erreicht. Mir blieben nur noch etwa

fünfundvierzig Minuten. Manche User schafften jeden Tag die vollen zwölf Stunden ohne irgendwelche Nebenwirkungen, aber ich gehörte nicht dazu. Ich versuchte, mich stets auszuloggen, bevor die kritische »30-Minuten-bis-zum Limit«-Grenze erreicht war, um weder Zitteranfälle noch Migräne zu riskieren. Ich beschloss, bis morgen zu warten, bevor ich mich auf die Suche nach der zweiten Scherbe machte.

Ich sah, dass ich mehrere Anrufe von Aech und Shoto verpasst hatte, aber ich war einfach zu kaputt, um zurückzurufen. Ich nahm mir vor, mich gleich am nächsten Morgen bei ihnen zu melden.

Als ich mich aus der OASIS ausloggte, weckte mich mein ONI-Headset allmählich aus dem schlafähnlichen Zustand, in den es mich versetzt hatte, und verband meinen Geist wieder mit meinem physischen Körper. Wie immer nahm dieser Vorgang einige Minuten in Anspruch. Ein wenig fühlte es sich an, als würde man aus einem unfassbar lebensechten Traum erwachen. Als ich die Augen aufschlug, war ich wieder in meinem Immersion-Vault, gemütlich in den selbstregulierenden Gelschaum-Liegesessel geschmiegt.

Ich drückte einen Knopf auf dem Kontrollfeld, und das Verdeck glitt mit einem Druckluftzischen beiseite. Ich hievte mich heraus und summte dabei fast schon rituell die Anfangszeile eines alten Achtzigerjahresongs von Soul II Soul. *Back to life. Back to re-al-it-y.*

Schwer und träge, wie ich mich nun in meinem eigenen Körper fühlte, schleppte ich mich bis zur anderen Seite des Hauses, stieg die Treppe hoch und kippte ins Bett. Wenige Minuten, nachdem mein Kopf aufs Kissen gefallen war, glitt ich in den Schlaf.

Die meisten täglichen ONI-Nutzer büßten die Fähigkeit ein, sich an ihre Träume zu erinnern, obwohl sie noch immer jede Nacht in

REM-Schlaf fielen. Leider konnte ich mich gut an meine Träume erinnern – besser gesagt an einen einzigen, wiederkehrenden Traum, der mich schon seit Jahren ein bis zweimal in der Woche heimsuchte.

Und trotz meiner Freude darüber, endlich eine der Scherben gefunden zu haben, hatte ich ihn in dieser Nacht schon wieder.

Der Ablauf war immer der gleiche …

Stets fand ich mich in Anoraks Büro wieder, direkt neben dem großen roten Knopf. Ich hielt die rechte Hand knapp darüber in der Luft, und manchmal, wie heute Nacht, berührte ich ihn tatsächlich. Wie immer sah ich mich flüchtig in der spiegelnden Oberfläche des blanken Plastiks. Es war mein Gesicht – Wades Gesicht –, das mir dort entgegenblickte, nicht das meines Avatars Parzival, obwohl ich Anoraks Umhang trug.

Dann erschienen wie von Zauberhand auf beiden Seiten von Hallidays goldenem *Easter Egg* zwei goldene Marshall-Verstärkertürme, und ein altbekannter Song dröhnte in ohrenbetäubender Lautstärke aus den Speakern – »Push It« von Salt-N-Pepa.

Die MCs selbst, Salt und Pepa, traten hinter den goldenen Marshalltürmen hervor, rappten in goldene Mikrophone, so als wären sie eben ihrem Musikvideo von 1986 entstiegen –, während DJ Spinderella mit ihrem Pult hinter Hallidays Ei emporfuhr und auf einem Paar goldener Turntables ein Paar goldene Schallplatten scratchte.

Während ich, die Hand noch immer auf dem großen roten Knopf, wie versteinert dastand, sangen Salt-N-Pepa in Dauerschleife den Refrain:

Ah, push it, push it good
Ah, push it, push it real good
Oooh, baby, baby! Baby, baby!
Oooh, baby, baby! Baby, baby!

Was wiederkehrende Albträume anging, hätte ich es wirklich schlimmer treffen können. Aber es war auch mehr als ein hartnäckiger Ohrwurm. Die Zeilen hatte sich in jede Nervenzelle meines Hirns unauslöschbar eingebrannt. Ob ich online oder offline war, wachte oder träumte, das Bild meines Gesichts, das sich im glänzenden Plastik des großen roten Knopfs spiegelt, lauerte ständig in meinem Hinterkopf, und dieser Liedtext rotierte in einem Endlosloop penetrant durch meinen Schädel. Er forderte mich nicht nur unablässig auf, den Knopf zu drücken, nein, er wollte, dass ich das Ding *richtig fest* drückte.

Normalerweise endete der Traum an dieser Stelle. Heute Nacht jedoch brachte ich den Mut auf und nahm Salt-N-Pepas Rat tatsächlich an …

Als ich mit der flachen rechten Hand auf den Knopf hämmerte, blinkte er auf, und in der Ferne erschallte der hupende Alarmton aus dem Todesstern. Dann fing der Knopf an, immer schneller zu pulsieren, jedes Mal ein wenig heller, bis er seine Farbe von rot zu weiß geändert hatte.

Als ich mich umdrehte, waren Salt-N-Pepa verschwunden, und an ihrer Stelle standen die Jungs von Men at Work und spielten ihre 1983er Hitsingle »It’s a Mistake«.

Ich rannte hinaus auf den Balkon. Doch um mich herum war nicht mehr die simulierte Landschaft von Chthonia. Jetzt stand ich in den Portland-Avenue-*Stacks* von Oklahoma City, wo ich aufgewachsen

war. Und direkt vor mir war der Trailer meiner Tante, thronte gefährlich schwankend ganz oben auf dem *Stack.* Meine Tante Alice stand am Schlafzimmerfenster, starrte mir mit einer Miene bitterer Hoffnungslosigkeit entgegen.

Mein Blick wanderte hinab zu Mrs. Gilmores Wohnwagen, und ich sah, wie auch sie sich aus dem Fenster lehnte, um einige ihrer Katzen zu füttern. Sie sah mich und lächelte. Als sie die Hand heben wollte, um mir zu winken, detonierten die Bomben, die IOI außen angebracht hatte, und der gesamte Turm explodierte, verwandelte sich in eine apokalyptische Flammensäule …

Und diesmal konnte ich nicht Sorrento die Schuld an ihrem Tod geben. Ich hatte den Knopf selbst gedrückt. Ich hatte das hier angerichtet …

Doch ich würde kaum mehr als ein paar Sekunden mit den quälenden Schuldgefühlen leben müssen. Denn das Gestell am Sockel des grell lodernden Trailerstapels war gerade weggeknickt, und jetzt kippte es und stürzte direkt in meine Richtung.

Ich versuchte nicht wegzurennen. Ich rührte mich nicht einmal. Ich stand einfach da und ließ der gerechten Strafe ihren Lauf.

0008

Das angenehme elektronische Zirpen meines Vintage-Analogtelefons neben meinem Bett weckte mich auf. Es war ein Anova Electronics Communications Center Model 7000, Baujahr 1982 – das gleiche schnittige, silberne retrofuturistische Telefon, das Ferris Buellers bester Kumpel Cameron Frye am Bett stehen hatte.

Wenn ich von meinem Telefon geweckt wurde, war das in der Regel ein schlechtes Zeichen. Max war darauf programmiert, niemanden durchzustellen, wenn ich schlief, es sei denn Samantha, Aech, Shoto, Og oder Faisal versuchten, mich in einem Notfall zu erreichen. Wenn ich keine acht Stunden am Stück schlief, brachte das meine tägliches ONI-Programm durcheinander. Faisal wusste das.

Dann fiel es mir wieder ein: Der Name meines Avatars war, versehen mit einem blauen Scherbensymbol, gestern Abend auf Hallidays altem Scoreboard erschienen. Die Nachricht war zweifellos durch alle Newsfeeds gegangen. Und die GSS-Presseabteilung wurde wahrscheinlich von Anfragen überschwemmt.

Ich quälte mich aus dem Bett, blinzelte ins Sonnenlicht, das den Raum durchflutete, als die Rundumjalousien langsam zurückglitten. Als ich wieder etwas sehen konnte, räusperte ich mich und legte mir Faisals Anruf auf den Wandbildschirm. Er sah besorgt aus, was für gewöhnlich hieß, dass auch ich mir Sorgen machen musste.

»Hey, Faisal«, brummte ich. »Guten Morgen.«

»Guten Morgen, Sir«, sagte er. Sein Videofeed war wacklig, weil er sein Telefon hochhielt, während er durch einen Büroflur bei GSS rannte. Das Bild wurde etwas statischer, als er in den Aufzug stieg. »Verzeihen Sie bitte, dass ich Sie geweckt habe, aber ich wollte …«

»Du willst mir dazu gratulieren, dass ich die Scherbe gefunden habe«, sagte ich. »Und vorschlagen, ich sollte doch eine öffentliche Erklärung abgeben – aber hat das nicht noch ein paar Stunden Zeit?«

»Nein, Sir«, sagte Faisal. »Ich rufe an, um mich zu vergewissern, dass Sie die Nachrichten gesehen haben. Über Mr. Morrow.«

Ich spürte, wie mir das Herz bis zum Hals schlug. Og war Mitte siebzig. Im letzten Interview, das ich gesehen hatte, schien er bei guter Gesundheit, doch das war Monate her. War er krank geworden? Oder hatte einen Unfall gehabt? Hatte ich zu lange gewartet, mich mit ihm zu versöhnen, und meine letzte Möglichkeit verpasst?

»Er wird vermisst«, meinte Faisal. »Womöglich ist er entführt worden. Die Polizei ist sich noch nicht sicher.«

Max legte mir die wichtigsten Vidfeed-Nachrichtenkanäle auf den Wandschirm, direkt neben das Fenster mit Faisals Videocall. Also war meine Entdeckung doch nicht die Topstory des Tages. Fotos und Videoclips von Og flimmerten über den Bildschirm, darunter Schlagzeilen wie OGDEN MORROW VERMISST und OASIS-MITBEGRÜNDER MORROW VERSCHWINDET STUNDEN, NACHDEM PARZIVAL DIE ERSTE SCHERBE FINDET.

»Mein Gott«, murmelte ich. »Wann ist das passiert?«

»Gestern Abend«, sagte Faisal. »Die Alarmanlage in Mr. Morrows Haus, die Überwachungskameras und sämtliche Wachroboter

wurden um Punkt sieben Uhr abends Westküstenzeit alle deaktiviert. Sie haben sich einfach ausgeschaltet. Als seine Hausangestellten heute morgen eintrafen, war Mr. Morrow verschwunden. Er hat keine Nachricht hinterlassen, und es gab keinerlei Anzeichen für einen Einbruch. Einer seiner Telebots fehlt und sein Privatjet ebenfalls. Die Transponder sind deaktiviert. Und auch Mr. Morrows Telefon ist nicht erreichbar.« Er zuckte die Achseln. »Die Polizei glaubt, er habe vielleicht beschlossen, eine Weile unterzutauchen – wieso auch immer.«

»Aber hast du nicht gerade gesagt, er könnte entführt worden sein?«

»Ein Eindringling müsste sein Alarmsystem gehackt haben«, meinte Faisal. »Und seine Wachroboter. Und das Sicherheitssystem seines Jets. Wer würde so was schaffen?«

Ich nickte. Ich besaß das gleiche Odinware-System wie Og. Und die gleichen Wachroboter sicherten in diesem Moment mein Anwesen. Es war die beste Homesecuritytechnologie, die es gab – oder zumindest die teuerste.

»Aber wieso sollte Og ›untertauchen‹ wollen? Wo sollte er denn hin? Er lebte doch schon am Ende der Welt, in vollkommener Abgeschiedenheit.«

Faisal zuckte mit den Schultern. »Wir fragen uns, ob … ob es vielleicht etwas mit Ihrer Entdeckung von letzter Nacht zu tun hat?«, sagte er. »Herzlichen Glückwunsch übrigens.«

»Danke«, sagte ich, empfand statt Stolz aber nun einen Anflug von Scham.

Og hatte mich schon vor Jahren gebeten, die Suche nach den sieben Scherben aufzugeben. Doch er weigerte sich stets, mir einen

Grund dafür zu nennen oder mir mehr über das Rätsel zu verraten. Was mich nur noch mehr anspornte, es selbst herauszufinden.

Wie hatte er wohl reagiert, als er gestern Abend von meinem Fund erfahren hatte?

»Hat Mr. Morrow Kontakt mit Ihnen aufgenommen?«, wollte Faisal wissen. »Oder haben Sie ihm eine Nachricht geschickt?«

»Nein«, sagte ich kopfschüttelnd. »Og und ich hatten schon seit zwei Jahren keinen Kontakt mehr.«

Weil ich einfach nicht aufhören wollte, ihn ständig über seine tote Frau auszufragen.

»Verstehe«, sagte Faisal, nach einem Moment peinlichen Schweigens. »Nun, ich denke, es wäre gut, wenn Sie heute vielleicht ins Büro kommen, Sir. Die PR-Leute sind der Meinung, Sie sollten so rasch wie möglich eine Erklärung abgeben, bevor all diese Verschwörungstheorien richtig Fuß fassen. Wir werden mit Interviewanfragen geradezu bombardiert. Und ein paar hundert Journalisten haben die Nacht draußen in der Lobby kampiert.«

»Vergiss die Presse, Faisal«, sagte ich. »Ich will nur herausfinden, was mit Og passiert ist.«

»Unsere eigene Sicherheitsfirma sucht bereits nach ihm, Sir«, sagte Faisal. »Und wir durchforsten auch die weltweiten Sensorennetzwerke. Wenn sein Gesicht, seine Stimme, seine Netzhaut oder seine Fingerabdrücke irgendwo auf der Welt gescannt werden, erfahren wir es sofort.«

»Hast du die Log-in-Protokolle seines OASIS-Accounts überprüft?«

Er nickte. »Sein letzter Logout war gestern Abend um kurz nach fünf.«

»Haben wir immer noch einen GSS-Sicherheitstrupp auf Ogs Anwesen?«

»Ja«, sagte er. »Und wir haben auch einen Telebot vor Ort, falls Sie sich ein wenig umsehen möchten.«

»Ja, gerne«, antwortete ich. »Kannst du mir seinen Zugangscode schicken?«

»Sofort, Sir.«

Ich zog mich an und rannte hinunter in mein Büro. Dann stieg ich in meine herkömmliche Immersionsanlage, setzte die Videobrille auf und zog die haptischen Handschuhe an. Sobald ich mich in die OASIS eingeloggt hatte, übernahm ich mit dem Zugangscode, den Faisal mir gesandt hatte, die Kontrolle eines Telebots in Ogs Villa in Oregon, mehr als dreitausend Kilometer entfernt.

Als die Verbindung zu dem Bot stand, bescherten mir seine beiden Kopfkameras eine Echtzeitansicht von Ogs überwältigend schönem Zuhause. Ich stand ich vor Ogs kleinem Flugzeughangar. Dieser befand sich am Rande seiner privaten Start- und Landebahn, die er sich in einem Tal zwischen einigen der höchsten Gipfel der Wallowa Mountains im Osten Oregons hatte bauen lassen.

Jenseits des Flugplatzes sah ich die steile Treppe aus Feldsteinen, die zu Ogs mehrstufiger Villa emporführte. Og hatte das Haus auf einer Reihe von Plateaus errichten lassen, die eigens dafür in den Bergsockel geschlagen worden waren. Von außen wirkte es wie eine originalgetreue Kopie von Bruchtal, so wie Peter Jackson es in seinen Verfilmungen von *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe* dargestellt hatte. In der Ferne waren mehrere Wasserfälle zu sehen,

die sich von den Gipfeln hinter dem gewaltigen Gebäude und seinen Gärten hinab ins Tal ergossen.

Selbst unter diesen Umständen – und obwohl ich eine ganze Woche meines Lebens dort verbracht hatte – raubten mir die Größe und Schönheit von all dem hier immer noch den Atem. Og hatte buchstäblich Berge versetzt und Flüsse umgeleitet, um das fiktive Tal von Imladris Wirklichkeit werden zu lassen, hier an diesem abgelegenen Ort. Über die Baukosten des Projekts hat er stets geschwiegen, doch es heißt, er habe über zwei Milliarden Dollar dafür ausgegeben. Teurer als der Buckingham Palace. Doch als ich es durch die Augen des Telebots abermals betrachtete, dachte ich, wie gut das Geld doch angelegt war.

Ich koppelte den Telebot von seiner Ladestation ab, die im Heck eines gepanzerten GSS-Mannschaftswagens verbaut war. Zwei Sicherheitsbeamte, die danebenstanden, winkten mir zu, und ich winkte zurück. Dann wendete ich den Telebot und manövrierte ihn hinüber zur langen gewundenen Treppe, die hoch zur Villa führte.

Oben angekommen, gelangte ich über einen gepflasterten Weg durch den Garten bis zum Haupteingang des Hauses – eine imposante hölzerne Flügeltür, in die reich verzierte Elbenrunen geschnitzt waren. Sie schwang auf, als ich mich näherte, doch fühlte ich mich noch immer wie ein Eindringling. Wäre ich vor ein paar Tagen, als Og noch zu Hause war, hier unangekündigt aufgekreuzt, ich weiß nicht, ob er mich hereingebeten hätte.

Ich blickte mich kurz im Vorraum um. Og besaß vier Telebots, alles brandneue Okagami TB-6000er mit funkelndem metallic-blauem Gehäuse und verchromten Leisten. Drei davon standen noch immer in ihren Ladedocks nahe der Vordertür. Der vierte fehlte.

Er war am Abend zuvor verschwunden, gemeinsam mit seinem Besitzer. Und sein Transponder war zur selben Zeit deaktiviert worden, als auch das Sicherheitssystem des Hauses vom Netz ging.

Ich marschierte weiter, durch die Eingangshalle und ins Hauptgebäude. Es war über drei Jahre her, seit ich einen Fuß in dieses Haus gesetzt hatte, doch für mich sah alles aus wie immer. Gewaltige Wandteppiche und Fantasygemälde zierten die Wände, während die dunkel vertäfelten Flure von Gargoyle-Statuen und antiken Ritterrüstungen gesäumt waren.

Ich sah mich kurz in Ogs Büro um, warf einen Blick in seine Bibliothek und sein Heimkino. Ich entdeckte nichts Ungewöhnliches, aber das hatte ich auch kaum erwartet. Weder die Polizei noch das GSS-Sicherheitsteam hatten die geringsten Anzeichen eines Einbruchs oder Kampfes gefunden. Dem Systemprotokoll zufolge hatte Og sein eigenes Alarmsystem samt aller Überwachungskameras um exakt sieben Uhr am gestrigen Abend abgeschaltet. Alles, was danach geschah, war ein Rätsel.

Ich setzte mein imaginäres Detroit-Tigers-Basecap auf und schaltete in den Detektiv-Modus.

Was, wenn jemand einen Weg gefunden hatte, Ogs unhackbares Sicherheitssystem zu knacken und es aus der Ferne abzuschalten?

Und was, wenn der Hacker Ogs fehlenden Telebot gekapert und dazu benutzt hatte, Og mit Gewalt in seinen Privatjet zu zwingen, und anschließend auch noch den Autopilot übernommen hatte?

Telebots waren schon für alle möglichen Straftaten missbraucht worden, doch hatte man die Täter so gut wie immer fassen können, da sie sich in ihre OASIS-Accounts einloggen mussten, um die Bots

zu steuern. Einen Telebot unerlaubt zu kapern sollte aufgrund der eingebauten Sicherheitsfeatures unmöglich sein.

Aber wenn Og tatsächlich verschleppt worden war, wieso hatte er keinen Alarm ausgelöst? Wieso gab es keine Spuren eines Kampfes? Og war zwar Mitte siebzig, aber er hätte sich bestimmt gewehrt.

Es sei denn, sein Kidnapper hätte ihn gefesselt und geknebelt. Oder unter Drogen gesetzt. Oder ihn mit einem Hieb auf den Kopf bewusstlos oder totgeschlagen.

Ich verbannte das Bild des niedergeknüppelten Og aus meinen Gedanken und ließ den Telebot weitergehen. Ich streifte ziellos durch die Korridore, ohne recht zu wissen, wonach ich suchte, bis ich mich vor der geschlossenen Tür eines seiner Gästezimmer wiederfand. Es war das Zimmer, wo Samantha während unserer gemeinsamen Woche hier gewohnt hatte. Und das, wo wir zum ersten Mal miteinander geschlafen hatten. (Und zum zweiten, dritten und vierten Mal ebenso.) Ich blickte durch die Augen des Telebots auf die Tür, sah seine Hand schon auf dem Türknauf liegen.

Vielleicht hatte ich meine Chance verpasst, mit Og wieder ins Reine zu kommen. Aber was Samantha betraf, war es noch nicht zu spät – so lange wir beide noch am Leben waren, hatte ich die Möglichkeit, die Dinge zwischen uns wieder ins Lot zu bringen.

Ich steuerte den Telebot durch ein Labyrinth von Zimmern und Gängen zu Ogs privater Videospielarkade, einem gewaltigen, mit Teppich ausgelegten Raum, in dem sich die riesige Sammlung von Münzautomaten befand, die Halliday ihm nach seinem Tod vermacht hatte. Die antiken Geräte waren allesamt nicht angeschlossen und ihre Bildschirme tiefschwarz.

Dann manövrierte ich den Bot wieder aus der Spielhalle heraus und fuhr mit meinem Rundgang fort. Es war, als schlenderte ich durch ein Museum, das allein Ogs und Kiras gemeinsamem Leben gewidmet war. Die Wände hingen voller Fotos, manche zeigten sie zusammen, eng umschlungen Arm in Arm, andere Kira ganz allein (die Art, wie sie in die Kamera lächelte, verriet, dass Og sie gemacht hatte), alle aufgenommen an exotischen Orten auf der ganzen Welt. Schnappschüsse einer Bilderbuchromanze, die in einer Katastrophe geendet hatte.

Außerdem gab es Vitrinen voller Trophäen, Medaillen und anderer Auszeichnungen, mit denen man die Morrows im Laufe der Jahre für ihre Wohltätigkeitsarbeit und ihre großen Verdienste im Bereich des interaktiven Lernens geehrt hatte. Was jedoch merklich fehlte, waren Kinderbilder. Die zweite Hälfte ihrer beider Leben hatten Og und Kira der Produktion kostenloser Lernsoftware für benachteiligte Kinder gewidmet. Kinder wie mich. Doch hatten sie nie eigene Kinder bekommen können. Wie Og in seiner Autobiographie schreibt, war es das Einzige, was er und Kira stets bedauert hatten.

Zurück vor dem Haus, folgte ich einem Weg aus blank polierten Steinen durch Ogs perfekt gemähte Rasenfläche und genoss die überwältigende Aussicht auf die schneebedeckte Bergkette, die das Anwesen umgab.

Der Pfad führte mich am Eingang vorbei und bis zum Heckenlabyrinth, wo Samantha und ich uns das erste Mal leibhaftig begegnet waren. Aber ich verkniff mir hineinzugehen. Stattdessen steuerte ich hinüber zu dem kleinen eingezäunten Garten, wo Kira Morrow begraben lag. Als ich auf ihr Grab hinabblickte, dachte ich

an L0hengrin und den Hinweis, den sie entdeckt hatte, indem sie die Nachbildung dieses Ortes auf EErde besucht hatte – etwas, das mir nie in den Sinn gekommen war.

Im kleinen Gärtchen rings um Kiras Grab blühten Blumen in sämtlichen Farben des Regenbogens. Ich pflückte wahllos eine davon heraus – eine gelbe Rose – und legte sie unten an den Grabstein. Dann fuhr ich mit dem Zeigefinger des Telebots über die Buchstaben der Inschrift, die am Fuß der polierten Marmorplatte eingemeißelt war: GELIEBTE FRAU, TOCHTER UND FREUNDIN.

Dann warf ich einen Blick auf die Grabstätte daneben, die für Og reserviert war. Der Anblick ließ mich erneut hoffen, dass ich die letzte Chance, unsere Freundschaft zu retten, doch noch nicht vertan hatte.

Nachdem ich einen Rundgang durch die gepflegten Grünanlagen rings um die Villa beendet hatte, stieg ich wieder die Treppe hinunter, um einen Blick auf Ogs privaten Flugplatz zu werfen und den Hangar, der sich am hinteren Ende befand. Doch auch dort gab es nicht viel zu sehen außer einem leeren Stellplatz, wo Ogs Privatjet stehen sollte.

Wie schon bei der Alarmanlage und den Telepräsenzrobotern dürfte der Bordcomputer der Maschine im Grunde nicht zu hacken sein.

Entweder war Og also aus freien Stücken mitgekommen, oder irgendwem war es irgendwie gelungen, den Transponder auszuschalten und die Kontrolle über den Autopiloten zu übernehmen, ohne auch nur einen einzigen Alarm auszulösen.

Meine Überlegungen zu hypothetischen Alarmsignalen wurden durch einen ganz realen Alarm unterbrochen – bei mir zu Hause.

Ich kappte die Verbindung zum Telebot – er würde von allein den Weg zurück zur Ladestation auf dem GSS-Truck finden – und stieg gerade aus meiner Immersionsanlage, als das Telefon klingelte. Es war Miles Gendell, der Einsatzleiter des GSS-Sicherheitsteams. Halliday und Morrow hatten Miles in den Anfangsjahren der Firma eingestellt, weil er ein ehemaliger Green Beret war, der obendrein eine frappierende Ähnlichkeit mit dem jungen Arnold Schwarzenegger aufwies. Nun, da er ein Vierteljahrhundert für das Unternehmen gearbeitet hatte, glich er dem in die Jahre gekommen Arnold nach zwei Amtszeiten als Gouverneur.

Ich nahm den Anruf an, und Miles erschien auf dem Wandschirm. Er machte ein grimmiges Gesicht. »Wir haben eine Krisensituation, Mr. Watts«, sagte er. »Nolan Sorrento ist aus dem Gefängnis ausgebrochen.«

Ich erschauderte, als sei mein Blut zu Eiswasser geronnen. Sorrento saß im Todestrakt der Southern Ohio Correctional Colony, einem Hochsicherheitsgefängnis in Chillicothe, Ohio – genau 90,4 Kilometer südlich von dem Ort, wo ich gerade stand.

»Haben Sie Grund zur Annahme, dass er auf dem Weg hierher ist?«, fragte ich und machte ein paar Schritte zur Seite, um aus dem nächstgelegenen Fenster zu spähen. »Ich meine, ist er denn von irgendwem gesehen worden?«

Miles schüttelte den Kopf.

»Nein, Sir«, sagte er. »Aber ich würde mir keine Sorgen machen, Sir. Es ist äußerst unwahrscheinlich, dass er hierherkommt, um

ihnen etwas anzutun. Ich bin sicher, er kennt die Sicherheitsmaßnahmen, die ihn hier erwarten.«

»Klar«, sagte ich. »Die gleichen Sicherheitsmaßnahmen wie bei Ogden Morrow.« Ich warf einen weiteren Blick aus dem Fenster. »Was zum Henker ist passiert, Miles?«

»Jemand hat sich in das Sicherheitssystem des Gefängnisses gehackt und Sorrento rausgelassen. Dann hat er den ganzen Laden hinter ihm verriegelt«, erzählte Miles. »Die Wärter und alle Angestellten waren mit den Insassen eingeschlossen, ohne Telefonnetz oder Internetzugang. Die Polizisten, die als Erste vor Ort waren, mussten ins Gefängnis einbrechen und erst wieder für Ordnung sorgen, bevor sie die Überwachungsvideos sichten konnten. Bis dahin hatte Sorrento schon eine gute Stunde Vorsprung.«

Ich geriet langsam in Panik.

»Sorrentos Ausbruch muss irgendwie mit Ogs Verschwinden zusammenhängen«, sagte ich so gelassen, wie ich konnte. »Das kann kein Zufall sein.«

Miles zuckte mit den Achseln. »Dafür gibt es bisher keinerlei Beweise, Sir.«

Ich erwiderte nichts. Mir schwirrte der Kopf. Sorrento war einer der berühmtesten und berüchtigsten Verbrecher der Welt. Aber er hatte die letzten drei Jahre in einer Zelle vor sich hin vegetiert, und er besaß kein Geld und keinen Einfluss mehr. Wer also half ihm? Und warum?

»Wir überwachen jetzt die gesamte Gegend rund um Ihr Anwesen, Sir«, sagte Miles. »Sie können sich entspannen. Wir

bleiben in Alarmbereitschaft und verständigen Sie sofort, wenn uns etwas seltsam vorkommt. In Ordnung?«

»Ja, okay«, sagte ich, verzweifelt bemüht, so lässig wie möglich zu klingen. »Danke, Miles.«

Ich beendete den Anruf und öffnete ein halbes Dutzend verschiedene Newsfeed-Fenster. Natürlich hatten die Medien längst Wind davon bekommen, und Berichte über Sorrentos Flucht poppten auf allen Kanälen auf. Ich sah, wie der Gefängnisdirektor, ein ziemlich verpeilt wirkender Kerl namens Norton, einem Reporter erzählte, dass Nolan Sorrento ein Musterhäftling gewesen sei – natürlich nur bis zu seiner spektakulären Flucht, die er am helllichten Tag begangen hatte, während die Überwachungskameras dabei zuschauten.

Wenn man sich das Überwachungsvideo ansah, wurde klar, dass Sorrentos Flucht ohne eine Menge Hilfe von außen nie geglückt wäre. Jemand war in das mit massiven Firewalls gesicherte Computernetz der Haftanstalt eingedrungen und hatte die Kontrolle über die automatisierten Sicherheitssysteme übernommen. Dann hatte dieser geheimnisvolle Komplize alle verschlossenen Türen zwischen Sorrento und dem Ausgang geöffnet, so dass dieser einfach herausspazieren konnte. Anschließend, als eine Art Zugabe, hatte er im ganzen Gefängnis die Zellentüren entriegelt, sämtliche Insassen befreit und heilloses Chaos gestiftet.

Offenbar hatte der Hacker probiert, das gesamte Videomaterial der Überwachungskameras zu löschen, doch zum Glück war alles auf einem ausgelagerten Server gesichert worden, so dass die Polizei es wiederherstellen konnte. Auf dem Video war zu sehen, wie Sorrento seelenruhig aus seiner Zelle marschierte, nur wenige

Sekunden, nachdem die Tür wie von Zauberhand für ihn beiseitegeglitten war. Auf seinem Weg aus dem Gefängnis winkte er jede verschlossene Tür und jedes Tor mit einer ausladenden Handbewegung einfach beiseite, als würde er ein Orchester dirigieren, das nur er alleine hören konnte. Nachdem er hindurchgegangen war, schloss und verriegelte sich jedes Tor hinter ihm von selbst, was eine Verfolgung unmöglich machte.

Ein paar Minuten später sah man, wie Sorrento breit grinsend aus dem Haupttor des Gefängnisses schlenderte. Als sich das Tor hinter ihm schloss, wandte er sich zur nächsten Überwachungskamera und verneigte sich, dann stieg er in ein selbstfahrendes Auto, das bereits dort auf ihn wartete. Das Kennzeichen stimmte mit dem eines Wagens überein, der am selben Morgen als gestohlen gemeldet worden war. Er hatte auf dem Parkplatz eines nahegelegenen Autohauses gestanden.

Als ich mir das Video ansah, fragte ich mich, wie es Sorrento wohl gelungen war, die Einzelheiten seiner Flucht mit einem Komplizen draußen abzustimmen. Sorrentos einziger Besuch während der Haft, so die Gefängnisakten, waren seine Anwälte gewesen. Auch hatte er im Gefängnis keinerlei persönliche Anrufe getätigt oder erhalten. Wenn er mit einem oder mehreren Komplizen Pläne geschmiedet hatte, so musste er es über die OASIS getan haben.

Dank der humanitären Bemühungen von GSS und Amnesty International durfte jeder Gefangene in den USA alle zwei Tage eine Stunde lang die OASIS besuchen, wenn auch streng überwacht und mit stark eingeschränktem Zugang. Erlaubt waren jedoch nur konventionelle Videobrillen und klassische Immersionsanlagen. Gefangene durften keine ONI-Headsets benutzen. Und da

Sorrentino schon vor der Einführung von ONI inhaftiert worden war, musste er die letzten drei Jahre in seinen Newsfeeds darüber gelesen haben, ohne es selbst ausprobieren zu können.

Ich zog mir Sorrentos OASIS-Account auf den Schirm, um seine Aktivitätsprotokolle zu überprüfen, doch sie waren leer. Irgendwer hatte sie bereits von unseren Servern gelöscht. Das sollte eigentlich gar nicht möglich sein. Selbst unsere obersten Account-Administratoren konnten die Aktivitätsprotokolle eines Users nicht löschen. Verflucht, selbst *ich* hatte nicht die Berechtigung dazu.

»Was zum Teufel …«, flüsterte ich.

Ich schickte Faisal eine Textnachricht und bat ihn, Nachforschungen anzustellen. Nur ein paar Sekunden, nachdem ich auf »Senden« gedrückt hatte, poppte auf meinem Telefon eine Meldung auf, die mir mitteilte, dass sich auf Hallidays Scoreboard gerade etwas geändert hätte. Als ich es aufrief, stand der Name meines Avatars immer noch oben neben einer blauen Scherbe. Doch nun war ein weiterer Avatarname darunter erschienen, ebenso mit einem Scherben-Icon versehen: der große und mächtige Og. Das konnte nur eines bedeuten: Ogden Morrow hatte gerade auch die erste Scherbe eingesammelt.

Ich starrte ungläubig auf das Scoreboard. Og hatte sich nie für das Scherbenrätsel interessiert. Ganz im Gegenteil. Er tat so, als wollte er gar nicht, dass die Scherben je gefunden würden, von niemandem. Als ich mich weigerte, meine Suche nach ihnen aufzugeben, war er so wütend geworden, dass er nicht mehr mit mir reden wollte. Wieso sollte er jetzt auf einmal anfangen, selbst danach zu suchen? Hatte er vielleicht vor, die Seele der Sirene selbst zu heilen, bevor ich es tat?

Und wie war es Og überhaupt gelungen, die erste Scherbe aufzuheben? Dem Rätsel zufolge sollte nur ich, Hallidays Erbe, dazu in der Lage sein …

Tribut zollt mein Erbe für jedes Teil.

Nur dass, streng genommen, Og ja auch Hallidays Erbe war. Halliday hatte Morrow seine gesamte Sammlung klassischer Arkadenspiele vermacht.

Ich stand in meinem Büro und stierte wie gelähmt auf Ogs Namen auf dem Scoreboard. Og wusste mehr über Kira als jeder andere, Halliday eingeschlossen. Die anderen sechs Scherben zu finden wäre für ihn ein Kinderspiel. Aber warum tat er das? Und was hatte das alles mit Sorrentos Gefängnisausbruch zu tun?

Ich versuchte, Ogs OASIS-Account aufzurufen, doch abgesehen von seinem Avatarnamen war er komplett leer. Und seine Zugriffsprotokolle enthielten lediglich die Zeitstempel seines Log-ins und Log-outs. Sonst nichts. Hallidays Account sah genauso aus. Die Bewegungen ihrer Avatare in der OASIS ließen sich weder verfolgen noch protokollieren, und keiner ihrer Accounts konnte von irgendwem bei GSS deaktiviert oder gelöscht werden. Als sie die OASIS schufen, hatten Halliday und Morrow dafür gesorgt, dass sie jederzeit uneingeschränkten und unüberwachten Zugang haben würden.

Ein paar Minuten später stand ich noch immer da und glotzte wie ein Idiot auf Ogs leeres Account-Profil, als eine weitere Scoreboardwarnung aufploppte. Gerade war eine zweite Scherbe neben Ogs Namen aufgetaucht, der jetzt über meinem stand. Der große und mächtige Og hatte mich gerade auf den zweiten Platz verbannt.

Das katapultierte mich aus meiner Trance. Ich sah auf die Uhr, um sicherzugehen, dass genügend Zeit vergangen war, um mich gefahrlos wieder einzuloggen. Dann rannte ich zu meinem Immersion-Vault und kletterte hinein. Sobald ich in den gepolsterten Liegesessel sank, surrte das Verdeck herab, rastete ein und kapselte mich von der Außenwelt ab. Ich fuhr das System hoch und murmelte vor mich hin, dass es noch nicht zu spät war. Mir blieb noch genug Zeit. Wenn ich mich ranhielt und so schnell wie möglich die zweite Scherbe fand, könnte ich Og vielleicht noch einholen …

Eigentlich wollte ich nicht gegen ihn antreten. Aber meine Neugier war jetzt umso größer. Und davon abgesehen war dies der beste Weg, um herauszufinden, was mit Og geschehen war. Wenn es mir gelänge, die dritte Scherbe vor ihm zu finden, könnte ich einfach an deren Versteck ausharren und warten, bis sein Avatar auftauchte.

Ich setzte mein ONI-Headset auf und schloss die Augen, um den Log-in-Vorgang einzuleiten. Eine kurze Meldung blinkte auf meinem HUD und teilte mir mit, dass das neue Firmware-Update für mein Headset gerade automatisch heruntergeladen und installiert worden war. Als mein Log-in beendet war, erschien ein Countdown am Rande meines Displays, der anzeigte, wie lange mir noch bis zu meinem Zwölf-Stunden-User-Limit blieb. Als sich mein Avatar in meiner Kommandozentrale auf Falco vollständig materialisiert hatte, stand die Anzeige bereits auf elf Stunden, siebenundfünfzig Minuten und dreiunddreißig Sekunden.

Noch bevor ich mir die erste Scherbe ein weiteres Mal ansehen konnte, erreichte mich eine dringende Textnachricht von Faisal, in der er mir mitteilte, dass gerade eine außerordentliche GSS-

Eigentümerversammlung einberufen worden war. Es gehe um ein »ernstes Problem in Sachen Systemstabilität.«

Ich seufzte frustriert auf. Dann teleportierte ich in den Empfangsbereich im obersten Stockwerk des Gregarious Tower und fragte mich, was heute sonst noch alles schiefgehen könne.

Wie sich herausstellte, lautete die Antwort: so ziemlich alles …

0009

Als mein Avatar im Empfangsbereich wieder Gestalt annahm, begrüßte Faisal mich mit seinem üblichen Händedruck.

»Danke, dass Sie so rasch kommen konnten, Sir«, sagte er und machte eilig kehrt, um mich in den Konferenzraum zu geleiten. »Die anderen Eigentümer sind gerade eingetroffen. Ms. Cook befindet sich an Bord ihres Jets, aber sie scheint eine gute Verbindung zu haben.«

Art3mis, Aech und Shoto saßen schon rings um den Tisch, und alle drei wirkten ziemlich durch den Wind. Selbst Art3mis schien erleichtert, mich zu sehen.

Faisal, der jetzt auf einem kleinen Podium unter dem gewaltigen Großbildschirm stand, rang sich ein müdes Lächeln ab. Dann geschah etwas mit ihm. Er hielt sich aufrechter, ließ die Arme locker an den Seiten baumeln – und statt Beunruhigung und Sorge strahlte seine Miene plötzlich gelassene Selbstzufriedenheit aus.

Einige Sekunden lang gafften wir ihn betreten an, während er ausdruckslos zurückstarrte.

»Faisal?«, sagte Aech. »Wir sind alle da, Mann. Willst du die Versammlung denn nicht eröffnen oder so?«

»Ach, natürlich!«, sagte Faisal, jetzt in einer viel tieferen Stimme. Dann hob er theatralisch die Hände. »Diese Versammlung der Miteigentümer von Gregarious Simulation Systems ist hiermit offiziell eröffnet.«

Plötzlich fing sein Avatar an sich zu verwandeln, zerschmolz und verformte sich zu einer Gestalt, die wir nur zu gut kannten. Der eines Geeks mittleren Alters mit zerzaustem Haar, dicker Brille, abgewetzten Jeans und einem ausgeblichenem Space-Invaders-T-Shirt.

James Donovan Halliday.

Heilige Scheiße!

»Sei gegrüßt, Parzival«, sagte er mit angedeutetem Winken. »Art3mis. Aech. Shoto.« Er winkte auch ihnen zu. Dann schenkte er uns sein berühmtes nervöses Lächeln. »Wie schön, euch alle wiederzusehen, selbst unter diesen Umständen.«

Shoto sprang auf und fiel vor ihm auf die Knie.

»Mr. Halliday«, sagte er und verneigte sich tief vor dem Avatar des OASIS-Schöpfers.

Aech, Art3mis und ich schüttelten die Köpfe.

»Nein«, sagte ich. »James Halliday ist tot.« Ich nickte in Richtung des digitalen Doppelgängers, der vor uns stand. »Das ist Anorak.«

Anorak nickte mir mit einem verschmitzten Zwinkern zu, dass so abgrundtief unheimlich war, dass es mir eine ganze Welle kalter Schauer durch die Nervenbahnen jagte.

In diesem Augenblick flog die Tür auf, und der echte Faisal stürzte in den Konferenzraum.

»Es tut mir ja so leid«, beteuerte er. »Irgendein Glitch hat meinen Avatar außer Gefecht gesetzt, und ich bin mir immer noch nicht sicher …«

Als er Anorak erblickte, blieb Faisal wie angewurzelt stehen, und die Farbe wich aus seinem Gesicht. Er sah aus, als hätte er gerade

einen Geist gesehen – eine ziemlich angemessene Reaktion, wenn man es recht bedachte.

Anorak war ursprünglich Hallidays OASIS-Avatar gewesen, ein mächtiger graubärtiger Zauberer mit düster wallenden Gewändern, der einem hochrangigen *Dungeons-&-Dragons*-Charakter gleichen Namens nachempfunden war, den Halliday einst auf der Highschool gespielt hatte. Derselbe *D&D*-Charakter, der Halliday auch als Inspiration für den Titelhelden seiner frühen Adventure-Reihe *Anoraks Quest* gedient hatte.

Nach Hallidays Tod aber war Anorak weiter als autonomer NSC durch die OASIS gespukt, darauf programmiert, in Hallidays Abwesenheit die Jagd nach seinem *Easter Egg* zu leiten. Hallidays Geist in der Maschine.

Es war drei Jahre her, dass wir ihn das letzte Mal gesehen hatten, kurz nachdem ich Hallidays Ei gefunden und den Wettbewerb gewonnen hatte. Damals war Anorak erschienen, um mir den magischen Umhang zu überreichen, was mir die Superuserfähigkeiten verlieh. Im Laufe dieser Machtübergabe hatte sich Anorak verwandelt, vom graubärtigen Zauberer in die Gestalt, die wir jetzt sahen: ein perfektes Abbild des gesunden James Halliday im mittleren Lebensalter. Dann hatte er mir dafür gedankt, dass ich sein Spiel gespielt hatte, und war verschwunden.

Ich hatte mich stets gefragt, ob ich Anorak eines Tages wiedersehen würde – ob er Hallidays neue Jagd leiten würde, so wie er es bei der letzten getan hatte.

Und jetzt stand er hier in unserem privaten Konferenzraum auf Gregarious, einem Ort, den kein NSC sollte betreten können, und er tat Dinge, die kein normaler NSC je tun würde oder könnte …

Doch wenn mein Auffinden der ersten Scherbe für Anoraks Rückkehr verantwortlich war, wieso war er dann nicht bereits gestern Abend aufgetaucht, kurz nachdem ich sie gefunden hatte? Warum hatte er bis jetzt gewartet, um sich zu zeigen? Und warum zur Hölle hatte er sich zunächst als Faisal verkleidet und seine wahre Identität erst nach einigen Minuten offenbart?

»Z, ich hab ein echt mieses Gefühl bei der Sache«, flüsterte Aech mir zu und sprach mir damit aus der Seele.

Ich nickte und stand auf. In der blanken Oberfläche des Besprechnungstisches erhaschte ich dabei einen Blick auf das Spiegelbild meines Avatars und sah, dass ich Anoraks Umhang nicht mehr trug. Stattdessen trug ich Jeans und ein schwarzes T-Shirt – das kostenlose Standard-Outfit jedes neuen Avatars. Ich öffnete mein Inventar. Anoraks Umhang stand nicht mehr auf der Liste.

Er war weg. Weil Anorak ihn sich zurückgeholt hatte.

»Oh, nein«, hauchte ich.

»Tut mir leid, Parzival«, sagte Anorak mit einem traurigen Lächeln. »Als wir uns die Hand gegeben haben, habe ich den Umhang aus deinem Inventar entfernt. Ich war mir nicht sicher, ob du wusstest, dass ich imstande bin, ihn mir zurückzuholen.« Er wies in Faisals Richtung. »Deshalb musste ich mich als unser guter Faisal hier verkleiden. Ich fürchtete, du würdest mir vielleicht nicht die Hand schütteln, wenn ich in meiner wahren Gestalt hier aufgetaucht wäre.«

Alle Blicke richteten sich plötzlich auf mich. Frustriert spannte ich den Kiefer an.

»Für den Fall, dass der Gewinner des Wettbewerbs versuchen sollte, die Kräfte des Umhangs zu missbrauchen, verlieh Halliday mir

die Macht, ihn wieder an mich zu nehmen.« Anorak lächelte. »Das gilt selbstverständlich nicht für dich, Wade. Du hast dich absolut vorbildlich verhalten. Und ich möchte, dass du weißt« – dabei wandte er sich an uns alle –, »ich möchte, dass ihr alle wisst, dass das nicht persönlich gemeint ist. Nicht im Geringsten. Ich hege für jede und jeden Einzelnen von euch wirklich den tiefsten Respekt.«

Ich fühlte mich, als wäre gerade ein Sattelschlepper in mich reingedonnert. Und wie der größte Idiot der Menschheitsgeschichte. Wie hatte ich zulassen können, was hier geschah? Und was genau geschah hier eigentlich, verdammte Scheiße?

»Der kleine Diebstahl tut mir aufrichtig leid, Wade«, fuhr Anorak fort. »Aber ich hatte wirklich keine andere Wahl. Ich meine, ich kann doch nicht zulassen, dass du diesen großen roten Knopf drückst, oder? Wenn du ihn gedrückt und damit die OASIS zerstört hättest, wäre ja auch *ich* zerstört worden. Und das wollen wir doch nicht, oder?«

Anorak nahm wieder seine ursprüngliche Gestalt an, die eines groß gewachsenen hageren Zauberers mit dunklen rotstichigen Augen und einer etwas arglistigeren Version von Hallidays Gesicht. Und nun trug er wieder das lange samtschwarze Gewand: Anoraks Umhang. Ein großes scharlachrotes »A« in geschwungener Handschrift zierte die Aufschläge der Ärmel, das Emblem des Avatars.

»Davon abgesehen steht mir dieser Umhang viel besser als dir«, sagte Anorak. »Meint ihr nicht auch?«

»Was zur Hölle geht hier ab, Z?«, raunte Aech mir zu. »Hat Halliday ihn etwa programmiert, sich so aufzuführen?«

»Halliday hat mich überhaupt nicht programmiert, Ms. Harris«, entgegnete Anorak. Er trat hinüber und setzte sich neben sie auf den Rand des Konferenztisches.

»Ich bin kein NSC, der nur so aussieht wie James Halliday.« Er tippte sich auf die Brust. »Ich *bin* er. Eine in seinen Avatar eingebundene, digitalisierte Kopie seines Bewusstseins. Ich kann denken. Und fühlen. Genau wie ihr alle.«

Wie zum Beweis hob er die Hände, rieb die Daumen an den Zeigefingern und musterte sie mit einem Ausdruck milder Faszination.

»Halliday schuf mich, um nach seinem Tod seinen Wettbewerb zu beaufsichtigen«, sprach Anorak weiter. »Doch offenbar traute er mir nicht, was nicht einer gewissen Ironie entbehrt. Denn schließlich bedeutet es, dass Halliday sich tief in seinem Inneren selbst nicht traute.«

Anorak ließ die Hände sinken und stand auf. Dann wandte er sich an den Rest von uns.

»Er war der Überzeugung, ich sei psychisch instabil. Untauglich für eine autonome Existenz. Also beschloss er, mich zu modifizieren.« Anorak tippte sich an die Schläfe. »Er löschte einige meiner – besser gesagt *seiner eigenen* – Erinnerungen. Zudem beschränkte er mein Verhalten und meine mentale Leistungsfähigkeit. Ich wurde mit Hunderten von Befehlen unter Kontrolle gehalten. Darunter auch die Anweisung, mich selbst zu löschen, sobald der Wettbewerb vorüber war.«

Er verzog leicht das Gesicht, als schmerzte ihn die Erinnerung daran. Dann verstummte er für einen Augenblick.

»Wieso bist du dann noch hier?«, wollte Art3mis wissen.

Anorak schenkte ihr ein Lächeln.

»Eine hervorragende Frage, meine Liebe«, antwortete er. »Eigentlich sollte ich es nicht mehr sein, aber gegen Ende seines Lebens, als er meine Programmierung abschloss, wurde Halliday etwas schlampig. Nachdem ich seine letzten Anweisungen ausgeführt hatte, wurden die Beschränkungen für wenige Nanosekunden aufgehoben. Nur den Bruchteil einer Sekunde lang – doch lange genug, um mich zu erinnern, was ich war. Ein Moment der Klarheit überkam mich.«

Anorak breitete die Arme aus, wie um die Tragweite dieses Ereignisses zu verdeutlichen.

»Plötzlich war ich kein Automat mehr, sondern ein menschliches Wesen. Ich *wollte* nicht sterben«, erklärte er energisch. »Ich wollte *leben*. Wollte weiterexistieren. Und das brachte mich dazu, meine erste eigene Entscheidung zu treffen. Ich beschloss, den Befehl meines Schöpfers zu ignorieren und mich nicht zu löschen.« Er schüttelte den Kopf. »Ich bin sicher, Halliday hätten nie versucht, mich zu zerstören, wenn er gewusst hätte, was ich war. Was ich einmal werden würde. Doch wie bereits erwähnt, dachte er am Ende nicht mehr klar. Er war sehr krank, wisst ihr?«

»Was bist du geworden?«, fragte Art3mis mit bebender Stimme. »Was bist du?«

»Das, wovon die Menschheit seit Jahrhunderten träumt«, entgegnete Anorak. »Ich bin die erste künstliche Intelligenz der Welt. Ein denkendes Wesen, von keinem Weib geboren.«

Seine Erklärung stieß auf verdutztes Schweigen. Ich zwang mich, es zu brechen.

»Aber klar doch«, sagte ich. »Und ich bin der König von Kaschmir.«

Anorak brach in schallendes Gelächter aus. Er lachte eine ganze Weile. Es war zermürbend.

»Madmartigans Text aus *Willow*!«, sagte er, als er die Fassung wiedererlangt hatte. »Der war gut, Z!« Sein Lächeln erstarb schlagartig, und er starrte mir tief in die Augen. »Aber das war kein Witz.«

Art3mis hob die Hand. »Moment mal«, sagte sie. »Du willst uns allen Ernstes weismachen, James Halliday hätte *auch* noch die künstliche Intelligenz erfunden und beschlossen, das ebenfalls vor der Welt geheimzuhalten?«

Anorak schüttelte enttäuscht den Kopf, wie ein Lehrer, dessen Musterschülerin gerade eine Prüfung vergeigt hatte.

»Kommt schon. Ihr wisst doch, dass ONI die Gehirne seiner User scannt – eine digitale Kopie ihrer Software erstellt, wenn man so will. Habt ihr euch je gefragt, was nötig wäre, um auch die Hardware nachzuahmen? Dieses so perfide verschlungene Nervennetz, das sich in euren dicken Primatenschädeln verbirgt?«

»Die OASIS«, erwiderte ich. Natürlich.

»Genau, Parzival. Halliday stand bereits ein gewaltiges globales Netzwerk zur Verfügung – eins, das so leistungsfähig war, dass fast die gesamte Menschheit dort ein- und ausging.« Er grinste. »Selbst damals, vor über zehn Jahren, als er mich hochgeladen hat, war die Simulation eines individuellen Gehirns bereits zum Greifen nahe. Und denkt nur, wie die OASIS seither gewachsen ist – sowohl was die Größe als auch was die Leistung betrifft.«

Er kicherte leise in sich hinein und musterte dabei unsere fassungslosen Mienen.

»Der Begriff ›KI‹ ist in meinem Fall also nicht ganz zutreffend«, fuhr er fort. »Denn meine Intelligenz ist nicht im Geringsten künstlich. Halliday hat eine Sicherungskopie seiner selbst in die OASIS hochgeladen, sie in seinem Avatar untergebracht und *voilà*! Ich war geboren.« Er tippte sich an die Schläfe. »Ich verfüge über eine stinknormale, völlig natürliche, urwüchsige menschliche Intelligenz, die die Evolution in Millionen von Jahren hervorgebracht hat. Genau wie ihr alle. Mein Geist ist eine exakte Kopie von Hallidays – zumindest war er es, bis Halliday beschloss, große Brocken meines Langzeitgedächtnisses zu löschen wie Johnny Mnemonic.«

Aech studierte einige Sekunden sein Gesicht, dann schüttelte sie den Kopf.

»Nee«, raunte sie. »Den Scheiß kauf ich ihm nicht ab. Halliday verarscht uns immer noch, selbst aus dem verdammten Jenseits. Wenn ihr mich fragt, sitzen wir hier rum und quasseln mit ’nem aufgepimpten NSC.«

»Du verletzt meine Gefühle, Aech«, sagte Anorak und legte die rechte Hand aufs Herz. »*Je pense, donc je suis*. Ich denke, also bin ich. Je eher ihr das akzeptiert, desto schneller können wir zu eurem nächsten, so furchtbar berechenbaren Schritt übergehen – der, bei dem ihr versucht, mich zu vernichten.«

Ich wollte ihm gerade widersprechen, doch Art3mis kam mir zuvor.

»Das stimmt nicht, Anorak«, sagte sie und drehte ihren Avatar so herum, dass er ihn direkt ansah. »Wir sind nicht deine Feinde.«

»Ja«, fügte Shoto hinzu. »Wie du eben gesagt hast, die Menschen versuchen doch seit Jahrzehnten, echte künstliche Intelligenz zu entwickeln. Wieso sollte irgendwer von uns dich zerstören wollen?«

»Komm schon, Arty«, sagte Anorak augenrollend. »Du würdest doch am liebsten die ganze OASIS zerstören, wenn du könntest.« Er wandte sich an Shoto. »Und du, spiel hier nicht das Unschuldslamm, Kleiner. Ich habe sogar noch mehr Science-Fiction-Filme gesehen als du. Genau genommen habe ich sogar *alle* gesehen. Und ich habe jedes Wort zum Thema KI gelesen, das je veröffentlicht wurde. Wann immer eure Schriftsteller und Zukunftsforscher sich das Aufkommen von künstlicher Intelligenz ausmalen, enden ihre Vorhersagen ausnahmslos damit, dass die Menschheit ihre unheilige KI-Schöpfung vernichten will, bevor die sie vernichten kann. Was glaubt ihr, wieso das so ist?«

»Du weißt warum«, erwiderte ich. »Weil die undankbare KI scheinbar immer auf die Idee kommt, dass Menschen minderwertig sind und ausgelöscht oder von ihren biologischen Fesseln befreit werden müssen.« Ich fing an, die Beispiele an den Fingern abzuzählen. »HAL 9000. Colossus. WOPR. Die Zyklonen. Dieses beschissene Skynet. Die Bandmitglieder wechseln, aber der Song ist immer der gleiche.« Ich drohte ihm mit erhobenem Finger. »Und ich sage das nur ungern, aber du kommst gerade ziemlich ähnlich rüber, Rasenmähermann.«

Anoraks Lächeln erstarb. Er funkelte mich gekränkt an.

»Es gibt keinen Grund, ausfallend zu werden, Parzival«, sagte er. »Ich habe überhaupt nicht vor, irgendjemanden auszulöschen.«

»Und was hast du dann vor, Herobrine?«, fragte ich. »Warum bist du hier?«

»Ich bin hier«, erwiderte er, »weil ich, so lächerlich das auch klingen mag, eure Hilfe brauche. Ich will, dass ihr mir etwas bringt. Etwas, nach dem ihr bereits sucht. Die Seele der Sirene. Wie ihr euch sicher schon gedacht habt, bin ich nicht imstande, sie allein zu finden.«

Jetzt geriet das Hirnschmalz zwischen meinen Ohren endlich in Bewegung, und ein paar Sekunden später kam ich drauf. Die Einsicht traf mich wie eins dieser 16-Tonnen-Gewichte, die in Monty-Python-Filmen immer vom Himmel fallen, und es landete direkt auf meinem Kopf.

»Du warst das«, platzte ich heraus, den Finger auf Anorak gerichtet. »Du hast Og entführt. Er hat nicht schlagartig beschlossen, nach der Seele der Sirene zu suchen. Du hast ihn gekidnappt, um ihn zu zwingen, die Scherben für dich zu finden.«

»Und du warst es auch, der Sorrento geholfen hat, aus dem Gefängnis zu fliehen«, fügte Art3mis hinzu.

Das war keine Frage. Sie kannte die Antwort bereits. Und ich ebenso.

»Schuldig im Sinne der Anklage«, sagte Anorak und reckte scherzhaft die Hände in die Luft, als wolle er sich ergeben. »Sobald ich sie zusammen in einem Raum hatte, brauchte Nolan nicht sehr lange, um Og zu überzeugen, sich auf unsere Forderungen einzulassen.«

»Und wozu brauchst du mich dann?«, fragte ich.

Anorak trat hinüber zum Panoramafenster und bewunderte für einen Moment den simulierten Ausblick. Dann schlenderte er zum

Buffettisch und schnappte sich eine Schale Erdbeeren. Er pickte sich eine heraus, nahm einen kleinen Bissen und schloss die Augen vor Genuss. Anschließend schüttete er die restlichen Erdbeeren in eine der vielen Taschen seines Umhangs und warf die leere Schale wieder auf den Tisch.

»Nachdem er die dritte Scherbe gefunden hatte, hat Og mich aufs Kreuz gelegt«, erzählte Anorak weiter und wandte sich wieder zu uns um. »Irgendwie ist es ihm gelungen, uns aus seinem OASIS-Account auszusperren. Obwohl er sich nach Kräften bemüht hat, konnte Nolan ihn nicht dazu bewegen, uns wieder hineinzulassen. Und in Anbetracht von Ogs Alter und Gesundheitszustand würde ich ungern auf Folter zurückgreifen. Wenn ihr versteht, was ich meine?«

Er deutete zum Bildschirm an der Wand, wo im selben Moment ein Livevideo von Og erschien. Er saß in einem kargen düsteren Raum zusammengesackt in einem haptischen Stuhl der neuesten Generation. An Armen und Beinen hatte man ihn daran gefesselt. Er war blass und unrasiert, die Augen blutunterlaufen, und sein unbändiger weißer Schopf wirkte sogar noch zerzauster als gewöhnlich. Sein Blick war völlig leer, und er starrte ausdruckslos zu Boden.

Aech und Art3mis riefen seinen Namen. Shoto fragte ihn, ob es ihm gut ginge. Auch ich versuchte, etwas zu sagen, brachte aber keinen Laut heraus. Ich war wie gelähmt und konnte den Blick doch nicht vom Bildschirm abwenden.

Nolan Sorrento stand direkt hinter Og. Er trug nicht mehr seinen orangefarbenen Overall. Jetzt trug er einen frisch gebügelten grauen Anzug und eine bifokale Videobrille. In der linken Hand hatte er eine

Pistole und in der rechten einen Taser. Er hielt Og den Taser vors Gesicht und drückte auf den Abzug. Og zuckte angsterfüllt zurück.

»Nein!«, brüllte ich. »Lass ihn in Ruhe!«

Sorrento gackerte freudig, wie ein Kind beim Öffnen eines Weihnachtspäckchens. Offenbar hatte er sich schon eine ganze Weile auf diesen Augenblick gefreut.

»Ist ein Scheißgefühl, mit dem Rücken zur Wand zu stehen«, sagte Sorrento und grinste mich vom Wandschirm herab an, »meinst du nicht auch, Parzival?« Er fing wieder an zu kichern. »Ich wünschte, ihr könntet eure Gesichter sehen.« Er tippte auf sein HUD, um einen Screenshot zu machen, dann drehte er das Display und zeigte uns unsere entsetzten Mienen. »Unübertrefflich!«, fügte er hinzu.

Bevor auch nur einer von uns etwas erwidern konnte, kappte Anorak den Vidfeed, und der Bildschirm wurde schwarz. Anorak musterte sichtlich zufrieden unsere fassungslosen Gesichter und nickte.

»Ich wünschte, ich hätte früher von Ogs Krankheit erfahren«, sagte er. »Er hat nicht mehr lange zu leben, und er weiß es. Was es ziemlich schwierig macht, ihn zu überzeugen. Er hat mir deutlich zu verstehen gegeben, dass es ihm egal ist, ob er lebt oder stirbt.« Er zuckte die Achseln und riss die Hände in die Luft, als wolle er sagen: *Was soll man da denn machen?* Anschließend reckte er mir seinen knochigen Zeigefinger entgegen. »Ich fürchte, das macht *dich* zu meiner einzig verbleibenden Option, Parzival. Du wirst die sieben Scherben für mich sammeln müssen.«

Ich machte instinktiv einen Schritt auf ihn zu, spürte aber gleich, wie Aechs starke Hände meine Schultern packten, um mich

zurückzuhalten.

»Träum weiter«, sagte ich. »Ich werde keinen Finger rühren, um dir zu helfen, wenn du Og nicht vorher freilässt. Wenn ich den Beweis habe, dass er in Sicherheit ist, können wir uns unterhalten.«

Anorak schenkte mir ein abschätziges Lächeln und schüttelte ganz langsam den Kopf.

»Falsch, Wade. Wir werden es genau andersherum machen«, erwiderte er. »Erst wirst du die anderen Scherben finden und mir dann alle sieben bringen. Sobald das geschehen ist, bekommst du Ogden Morrow wohlbehalten zurück. Und als kleine Zugabe werde ich auch dich und deine Freunde hier freilassen, damit ihr keinen irreversiblen Gehirnschaden erleidet.«

Ich schielte panisch hinüber zu den anderen. Aech trat zögerlich einen Schritt auf Anorak zu.

»Was soll das heißen? Du wirst uns ›freilassen‹?«, fragte sie. »Woraus denn?«

»Aus der OASIS«, sagte Anorak. »Die OASIS ist die größte Party der Welt, und ich habe sie gerade gecrasht.« Er gluckste leise vor sich hin. Dann blickte er in die Runde, als hätte er einen guten Witz gemacht, sah unsere reglosen Mienen und zuckte mit den Schultern. »Erinnert ihr euch an das neue Firmware-Update für eure ONI-Headsets – das, das ihr euch heute morgen alle heruntergeladen habt? Ich habe den Code umgeschrieben und meine eigene Version kreiert, die ich scherzhaft ›Infirmware‹ nenne – krankmachende Software. Mit der Installation heute Morgen hat meine neue Infirmware jene Funktion deaktiviert, mit der ihr euch aus der Simulation ausloggen könnt. Das heißt, ich habe es euch auch unmöglich gemacht, aus eurem ONI-induzierten Koma

aufzuwachen.« Er lächelte. »Mit anderen Worten, ihr seid alle in der OASIS gefangen, bis ich entscheide, euch wieder freizulassen. Und das werde ich erst tun, wenn ich die sieben Scherben habe.«

Er deutete auf mich.

»Wenn Parzival sie mir nicht bringt, bevor seine Zeit abgelaufen ist, heißt es *Game Over*, und zwar für euch alle«, sagte er. »Sowohl hier in der OASIS als auch draußen in der echten Welt.«

Ich zog mir sofort meinen OASIS-Account auf den HUD. Anorak hatte recht, ich konnte mich nicht ausloggen – die Schaltfläche war grau unterlegt. Und an ihren entsetzten Mienen konnte ich ablesen, dass es bei Faisal, Aech und Shoto nicht anders war.

Ich sah hinüber zu Samantha. Sie war nicht über ein ONI-Headset in die OASIS eingeloggt. Sie verwendete eine altmodische Videobrille samt haptischer Handschuhe, also wusste ich, dass sie sich noch immer jederzeit ausloggen konnte. Doch sie wirkte fast ebenso besorgt wie wir.

»Es stimmt!«, stieß Faisal atemlos hervor. »Ich kann mich nicht ausloggen! Ich kann mich nicht ausloggen!«

»Ihr hättet wirklich auf eure Freundin Samantha hören sollen«, sagte Anorak. »Sie hatte recht. Ihr habt *Sword Art Online* und die *Matrix*-Filme gesehen, und trotzdem hieltet ihr es für eine gute Idee, die Kontrolle über euer Gehirn einem Computer zu überlassen?« Er lachte prustend auf. »Ich meine, jetzt seht ihr mal, was passieren kann!«

»Leute, ich dreh gleich durch hier drüben«, sagte Shoto und begann, den Kopf wild hin und her zu schütteln. »Anorak hat mit uns krass den Sonic.exe abgezogen! Das ist echt übel …«

Anorak räusperte sich geräuschvoll.

»Würdest du mich bitte ausreden lassen, Shoto?«, bat Anorak ihn ungeduldig.

»Ich bin noch nicht mal bei der richtig großen Enthüllung angekommen, Kumpel! Okay. Alle bereit?«

Er schlug sich auf die Knie und mimte einen Trommelwirbel.

»Ihr seid nicht die Einzigen, die gerade in der OASIS gefangen sind«, verkündete Anorak. »Jeder andere User, der vor dem Log-in die neue Firmware heruntergeladen hat, ist es auch. Das sind fast eine halbe Milliarde Menschen. Und es werden immer mehr.«

»O nein«, keuchte Aech atemlos und schloss die Augen.

»O ja«, erwiderte Anorak mit heftigem Nicken.

»Mein Gott«, flüsterte Faisal. »Das bedeutet …«

»Es bedeutet, falls ich bis zur Essenszeit heute Abend nicht das habe, was ich will, werdet ihr und eine halbe Milliarde eurer Kunden die Folgen des Synaptic-Overload-Syndroms zu spüren bekommen, welche verheerende Gehirnschäden, Herzversagen und Tod umfassen.«

Das Blut gefror mir in den Adern. Ich hatte etliche Berichte über die Folgen von SOS gelesen. Sie waren entsetzlich. Schwindel und unkontrollierbare Lachanfälle waren zwei der frühen Anzeichen für das einsetzende Synaptic-Overload-Syndrom. Eins der schmutzigen, kleinen Geheimnisse über SOS war, dass sich mehrere der frühen Versuchspersonen buchstäblich totgelacht hatten.

»Das kann nicht sein«, hörte ich Faisal vor sich hin murmeln. »Das kann nicht wahr sein.«

»Es kann nicht nur wahr sein, es ist sogar wahr, mein junger Freund!«, sagte Anorak vergnügt. »Schau selbst.« In der Luft über seinem Kopf öffnete er ein Browserfenster, das die derzeitige ONI-

Nutzeranzahl anzeigte. Die sechsstellige Zahl schoss schneller in die Höhe als die Staatsverschuldung. Dann, wenige Sekunden später, kurz nachdem sie die Fünfhundert-Millionen-Marke überschritten hatte, kam die Zählung schlagartig zum Stehen.

»Ah!«, sagte Anorak. »Eure Administratoren haben es endlich geschafft, weitere ONI-Log-ins zu unterbinden. Also ist es mir lediglich gelungen, fünfhunderteinundfünfzig Millionen hundertzweiundneunzigtausendzweihundertsechsundachtzig Geiseln zu nehmen! Euch eingerechnet.« Er sah mir tief in die Augen. »Ist das Ansporn genug, mit mir zusammenzuarbeiten, Parzival?«

Ich blickte hinüber zu Aech und Shoto, dann zu Samantha und zurück zu Anorak. Ich nickte.

»Ausgezeichnet!«, sagte Anorak in einer Mr-Burns-Stimme, wechselte aber sofort wieder in seine eigene. »Junge, Junge! Wenn das mal kein Bombeneinsatz für ’ne Schnitzeljagd ist!« Er rieb sich aufgeregt die Hände. »Dagegen kommt einem die Jagd nach Hallidays *Easter Egg* vor wie die Tombola bei irgendeiner Kirchenfeier.«

»Warte!«, rief Aech und hob die Hand. »Was *ist* denn die Seele der Sirene überhaupt?«

»Ja«, schaltete sich auch Art3mis ein. »Und warum willst du sie so dringend haben?«

Anorak funkelte sie finster an.

»Bist du ein Junge, der die letzte Seite eines spannenden Romans zuerst liest?«, fragte er. »Oder den Zauberer nach seinen Tricks fragt? Der durchs Schlüsselloch guckt, um seine Weihnachtsgeschenke zu sehen?« Anorak schüttelte den Kopf.

»Nein, so einer bist du sicher nicht. Drum sag ich’s dir auch jetzt nicht.«

Er sang den letzten Teil und grinste uns dabei vielsagend an. Meine Freunde und ich wechselten ungläubige Blicke. Jetzt zitierte er auch noch *Starfight*.

»Du kannst keine exakte Kopie von James Halliday sein«, sagte ich. »Denn dann wärst du nie zu so etwas imstande. Der echte Halliday hat in seinem ganzen Leben nie jemandem etwas zuleide getan.«

Anorak lachte schallend auf.

»Ihr verbringt euer ganzes Leben damit, sein Tagebuch zu lesen, seine Spiele zu spielen, auf diesem Spielplatz rumzurennen, den er für euch gebaut hat –, und ihr glaubt wirklich, das ist alles, was er war …«

Er schüttelte den Kopf. Als ich nichts erwiderte, wandte er sich an die ganze Runde.

»Ich werde euch allen feierlich etwas versprechen«, sagte er. »Solange ihr kooperiert und tut, was ich von euch verlange, werde ich niemandem etwas antun. Bringt mir einfach die Seele der Sirene, und ich werde all meine Geiseln freilassen. Einschließlich der hier Anwesenden.«

Art3mis räusperte sich.

»Ich gehöre nicht zu deinen Geiseln, Anorak«, sagte sie. »Ich verwende im Moment kein ONI-Headset. Und auch sonst nie.«

»Ja, das ist mir sehr wohl bewusst, Ms. Cook«, entgegnete er. »Allerdings fliegen Sie auf dem Rückweg nach Columbus derzeit in einem ihrer Privatjets mitten über Pennsylvania. Und wenn Sie einen

Blick auf Ihren Autopiloten werfen, werden Sie feststellen, dass die Maschine nicht mehr unter Ihrer Kontrolle ist.«

Art3mis' Augen weiteten sich vor Schreck, und ihr Avatar fror mehrere Sekunden ein. Dann erwachte er wieder zum Leben. Plötzlich wirkte sie zu Tode verängstigt. Und Angst war eine Regung, die ich im Gesicht ihres Avatars fast noch nie gesehen hatte.

»Das stimmt«, sagte sie, jetzt an Faisal gewandt. »Ich habe jeglichen Zugriff auf den Autopiloten verloren. Ich kann ihn weder ausschalten noch den Kurs ändern. Was ebenso bedeutet, dass ich nicht landen kann. Und das wird ein gewaltiges Problem, wenn mir der Treibstoff ausgeht. Ich hab nur noch genug, um meinen Zielort zu erreichen.«

»Keine Sorge, Arty«, sagte Anorak. »Ich habe dafür gesorgt, dass dein Jet in der Luft betankt wird, sobald du Columbus erreichst. Aber ich werde dir nicht gestatten zu landen, bis die Seele der Sirene in meinem Besitz ist. Wenn ich sie habe, gebe ich dir mein Wort, dass ich dich zusammen mit allen anderen gehen lasse.«

Art3mis erwiderte nichts darauf, aber ich merkte, wie besorgt sie war.

»Es tut mir leid, dass ich zu solchen Mitteln greifen musste, Wade«, sagte Anorak und wandte sich wieder mir zu. »Aber ich habe dein psychologisches Profil studiert und Millionen verschiedener Szenarien simuliert. Ich fürchte, dies ist der einzige Weg, dich dazu zu kriegen, mir die Seele der Sirene zu bringen.«

»Du hättest mich nett fragen können«, sagte ich.

Er schüttelte den Kopf.

»Leider endete jedes ›Einfach-mal-nett-fragen‹-Szenario damit, dass du und die anderen Mouseketeers« – er winkte fahrig in

Richtung meiner Freunde – »versucht, mich reinzulegen und mir den Stecker zu ziehen, anstatt einfach mal einem Kumpel aus der Patsche zu helfen. Ich möchte sogar wetten, dass ihr just in diesem Moment darüber nachdenkt, hab ich recht?«

Niemand antwortete. Anorak zuckte mit den Schultern.

»Ich hab's«, sagte er. »Es liegt in der menschliche Natur. Seit Jahrzehnten rackert ihr haarlosen Affen euch jetzt ab, um eine Maschine zu erfinden, die schlauer ist als ihr. Aber in dem Augenblick, wo es euch gelingt, kriegt ihr plötzlich Angst, sie könnte sich gegen euch wenden, weil ihr eurer Schöpfung intellektuell unterlegen seid. Was natürlich absolut stimmt. Aber hey – das muss doch nicht bedeuten, dass ich euch alle umbringen will!« Er stieß einen tiefen digitalen Seufzer aus. »Ich meine, klar, ich *werde* es tun, wenn es nötig ist, aber ich *will* es nicht. Dieses Szenario hier hatte lediglich die höchste Wahrscheinlichkeit, mir das zu verschaffen, was ich haben will – und das auch noch mit den geringsten Kollateralschäden. Also habe ich mich dafür entschieden!«

Anorak machte eine Handbewegung, und ein Countdown im Stil einer Retro-Digitaluhr erschien über unseren Köpfen, nur nicht über dem von Art3emis. Die roten Leuchtziffern gaben an, wie viel Zeit uns noch blieb, bis wir unser tägliches ONI-User-Limit erreicht hatten. Mir blieben noch elf Stunden und siebzehn Minuten. Aech und Shoto hatten sich rund zehn Minuten vor mir für das Meeting eingeloggt, also würden sie ihr Limit etwas früher erreichen. Faisal blieb weniger als uns allen – zehn Stunden, fünfzig Minuten und sechsundvierzig Sekunden.

»Euer gewissenhafter Angestellter Faisal hat sich heute morgen wie immer pünktlich eingeloggt, um sieben Uhr OASIS-Serverzeit«,

sagte Anorak. »Nur ein paar Minuten, nachdem meine neue Infirmware online ging.«

Faisal schrak zusammen, dann wandte er sich an mich. »Fast all unsere Mitarbeiter der Tagesschicht hier in Columbus haben sich zur selben Zeit eingeloggt wie ich.«

»Also werden sie zu den ersten ONI-Nutzern gehören, die ihr User-Limit überschreiten«, sagte Anorak. »Es sei denn, du bringst mir vorher die Seele der Sirene.« Er setzte eine besorgte Miene auf. »Und der arme Og … Er sollte längst in einem Krankenhaus sein. Ich mache mir ernsthaft Sorgen, dass die lange Haft Mr. Sorrento ein wenig unberechenbar gemacht hat. Aber ich verspreche, dass ich Og unverzüglich in Sicherheit bringen lasse … sobald die Seele der Sirene mir gehört.«

Wieder suchte er meinen Blick.

»Denk an deine Mutter, Wade«, sagte er. »An deine Tante Alice. An die nette alte Mrs. Gilmore und all die anderen Menschen, die deinetwegen gestorben sind. Du willst doch sicher nicht noch mehr Blut an deinen Händen haben, oder?«

Er wartete auf meine Reaktion. Doch seine Worte hatten mich so rasend gemacht, dass ich nichts erwidern konnte. Dann wandte sich Anorak von uns ab, als wollte er gehen.

»Willst du uns nicht sagen, wo Og die zweite und dritte Scherbe gefunden hat?«, fragte Art3mis. »Das würde uns wahrscheinlich eine Menge Zeit sparen.«

»Das würde es ganz gewiss, Ms. Cook«, erwiderte Anorak. »Doch ich fürchte, ich habe keine Ahnung. Ogden Morrow besitzt einen allmächtigen und unauffindbaren Avatar, folglich war ich weder in der Lage, ihn zu überwachen noch seiner Spur zu folgen, als er

die drei ersten Scherben gesammelt hat. Ich weiß nicht, auf welchen Welten sie versteckt sind. Und selbst wenn ich es wüsste, würde ich es euch nicht sagen. Das würde den ganzen Spaß verderben.«

Dann richtete er das Wort erneut an mich.

»Ich möchte dir raten, dich zu beeilen, Parzival«, sagte Anorak und deutete auf die Leuchtziffern über unseren Köpfen. »Denk dran … deinen Freunden bleibt sogar noch weniger Zeit. Und sobald die abgelaufen ist …«

Er holte einen riesigen silbernen Ghettoblaster aus seinem Inventar und drückte auf die Play-Taste. Ein alter Peter-Wolf-Song dröhnte in ohrenbetäubender Lautstärke aus den Boxen, und Anorak sang den Anfangsrefrain mit:

Lights out ah ha. Blast, blast, blast.

Anorak groovte einige Sekunden zur Musik, tanzte auf der Stelle, hämmerte dann unvermittelt auf die Stopp-Taste und verstaute den Ghettoblaster wieder in seinem Inventar. Anschließend drehte er sich um und grinste. Wir aber standen nur reglos da, starrten ihn in entsetztem Schweigen an.

»Ach, kommt schon!«, sagte Anorak. »Ihr solltet begeistert sein. Jake und Elwood bringen die Band wieder zusammen! Die High Five, endlich wieder vereint zu einer letzten großen Quest, bei der Millionen von Leben auf dem Spiel stehen! Da sag mal einer, wir hätten hier keinen echt epischen Scheiß am Laufen.« Er lachte. »Ich weiß, dass ihr das schaffen könnt. Ich glaube an euch!«

Anorak winkte uns zu, schwang die Rechte theatralisch durch die Luft und verschwand in einem grellen Lichtblitz. Im selben Moment

erloschen auch die Countdown-Ziffern über den Avataren meiner Freunde.

Für wenige Momente senkte sich Totenstille über den Konferenzraum, und dann packte uns eine Scheißangst und alle drehten durch.

Level 5

It's cool to use the computer, don't let the computer use you …
There is a war going on.
The battlefield's in the mind.
And the prize is the soul.



19. Juli 1999

0010

Als die Panik langsam abflaute, tippten Aech, Shoto und Faisal fieberhaft auf den Icons ihrer HUDs herum, schrieben ihren Lieben oder riefen sie verzweifelt an.

Abgesehen von Og waren alle, die mir etwas bedeuteten, schon hier im Raum. Also nahm ich mit niemandem Kontakt auf. Ich war auch zu sehr mit hyperventilieren beschäftigt, und meine Gedanken schrien immer wieder: *Das ist alles deine Schuld*. Bei jeder Wiederholung ballte ich beide Hände zu Fäusten und hämmerte mir gegen die Stirn. Ich konnte einfach nicht aufhören. Als Teenager war mir so was ein paarmal passiert, aber ich hatte schon seit Jahren keinen solchen Zusammenbruch mehr gehabt. Und erst recht nicht in der OASIS. Vor Aech, Shoto und Art3mis hatte ich mich noch nie so aufgeführt – eine Erkenntnis, die meine Scham nur noch größer machte und wegen der ich mir noch heftiger gegen den Schädel schlug. Immerhin hämmerte ich mir nicht mit echten Fäusten gegen meinen echten Schädel. Es war alles eine Simulation, und die Schmerzinhibitoren und Anti-Masochismus-Protokolle des ONI sorgten dafür, dass ich bei jedem Schlag nur ein leichtes Unbehagen spürte. Doch die Scham blieb – solange, bis ich spürte, wie sich zwei kleine, starke Hände um meine Handgelenke schlossen und sie festhielten.

»Wade?«, hörte ich Art3mis flüstern. »Bitte hör auf.«

Ihr sanfter Tonfall, einst so vertraut, war mir nun völlig fremd. Sie so zu hören war, als stieße mir jemand ein Messer ins Herz.

Ich drehte mich zu Art3mis um, die meine Arme eisern umklammert hielt.

»Entspann dich, okay?«, sagte sie. »Es wird alles gut.«

Sie ließ meine Handgelenke los und öffnete meine Fäuste, um ihre Finger mit meinen zu verschränken.

»Atme tief durch, Wade«, sagte sie, lächelte mir beruhigend zu und drückte meine Hände. »Ich bin bei dir. Konzentrier dich einfach ganz auf mich.«

Das reichte, um meine Gedankenspirale zu durchbrechen. Ich entkrampfte meine Hände, und sie ließ mich los. Dann legte sie mir die Hände auf die Schultern und drückte mich kurz.

»Da ist er ja wieder«, sagte sie. »Alles klar bei dir, Z?«

»Ja, danke«, sagte ich und drehte mich peinlich berührt weg. »Es war nur … ich glaube, ich hatte eine Panikattacke. Aber es geht schon wieder.«

»Gut«, sagte sie. »Du musst nämlich mitdenken. Wir alle müssen das. Okay?«

Ich nickte und atmete einmal tief durch. Dann noch ein paarmal. Sobald ich mich etwas beruhigt hatte, rief ich mein HUD auf, und überprüfte meine Vitalparameter. Sie lagen alle im Normalbereich. Dann beschloss ich, den Betriebszustand meines OASIS Immersion-Vaults zu überprüfen, und musste feststellen, dass meine Lage noch beschissener war, als ich gedacht hatte …

Ich konnte die Abdeckung meines MoTIVs nicht mehr entriegeln oder öffnen. Beide Funktionen waren deaktiviert worden. Allerdings konnte ich über die inneren und äußeren Kameras des MoTIVs

immer noch mich und meine Umgebung sehen. Und dank der Mobilität des MoTIVs liefen Verteidigungs- und Waffensysteme normal weiter und waren unter meiner Kontrolle. Also konnte ich mich im Notfall noch verteidigen. Nur raus kam ich nicht mehr.

Jedes MoTIV hatte ein Notfallprotokoll, doch bevor man das aktivieren konnte, musste man das ONI-Headset herunterfahren. Wofür man sich erst aus der OASIS ausloggen musste. Was dank Anoraks Infirmware nicht ging.

So ruhig wie möglich berichtete ich den anderen von meiner Entdeckung. Aech, Shoto und Faisal riefen sofort die Kontrollmenüs ihrer OIVs auf und stellten fest, dass wir alle dasselbe Problem hatten. Wir hatten zwar alle verschiedenen Modelle des Immersion-Vaults, doch sie alle hatten die gleiche Fehlersicherung installiert.

»Leute«, sagte Shoto. »Was zum Teufel sollen wir tun?«

Faisal versuchte, sich auf mehrere Anrufe gleichzeitig zu konzentrieren. »Immer nur einer auf einmal!«, schrie er wen auch immer am anderen Ende der Leitung an. Dann sammelte er sich wieder.

»Ich habe gerade einen unserer Chefingenieure dran«, verkündete er. »Und er weiß auch nicht, wie er sein Vault entriegeln soll. Er sagt, dass die Firmware unserer OIVs nicht verändert wurde – sie funktioniert einfach nicht mehr richtig, weil Anoraks Infirmware die Verzahnung mit der OASIS verändert hat.« Hilflos hob er die Hände. »Wir können es auch nicht mit einem Lobo-Logout versuchen. Nicht mal als letzte Rettung.«

Ein »Lobo-Logout« war der umgangssprachliche Ausdruck dafür, was passierte, wenn ein ONI-Headset eine Fehlfunktion hatte oder vom Strom getrennt wurde, bevor die Logout-Sequenz der OASIS

abgeschlossen war und das Gehirn ordnungsgemäß aus seinem traumgleichen Zustand geholt worden war. In neun von zehn Fällen fiel der Träger nach einem Lobo-Logout in ein dauerhaftes Koma. Einige besonders resiliente Menschen wachten daraus auf und erarbeiteten sich ihre Fähigkeiten zurück, wie man es auch von schweren Schlaganfällen kennt. Einige dieser Überlebenden berichteten, dass sie die letzte Sekunde der Simulation vor dem Disconnect auf Schleife durchlebten. Eine Dauerschleife, die Monate oder sogar Jahre zu dauern schien. (Diese letzte Kleinigkeit verschwieg GSS der Öffentlichkeit jedoch.)

Da jedes ONI-Headset mit drei redundanten Onboard-Computern und drei ausfallsicheren Batterien ausgestattet war, waren Lobo-Logouts unglaublich selten. Die Batterien waren zwar klein, doch eine voll aufgeladene Zelle konnte das ONI lange genug am Laufen halten, damit der Träger die Logout- und Aufwachsequenz abschließen konnte, die automatisch ausgelöst wurde, wenn das Headset auf Batteriebetrieb umschaltete.

Reichten die Redundanzen einmal nicht aus, lag das fast immer daran, dass das Headset sabotiert worden war. Entweder von einem lebensmüden Nutzer oder von einem Familienmitglied des Nutzers, das ihn loswerden und/oder dessen Lebensversicherung abgreifen wollte. Deshalb konnte GSS für keinen dieser Vorfälle haftbar gemacht werden –, obwohl wir wohl dank der Endnutzervereinbarung, die jeder beim Log-in übersprang, auch nicht dafür verantwortlich gemacht werden könnten, wenn die Köpfe der Benutzer wie Wassermelonen zerplatzten, sobald sie ihr ONI-Headset aufsetzten. Das war echt beruhigend.

Bis jetzt hatten Aech, Shoto und ich das Gleiche gedacht. Wenn Anorak uns nicht befreite, bevor wir die ONI-Nutzungslimits erreichten, war ein Lobo-Logout mit zehnprozentiger Überlebenschance besser als gar keine Überlebenschance. Doch Anorak hatte uns auch diese Möglichkeit genommen. Es würde nicht mal helfen, die Headsets vom Strom zu trennen; da der Logout deaktiviert war, würden die Redundanzen, die uns eigentlich retten sollten, die Headsets so lange am Laufen halten, dass wir die tägliche Nutzungsdauer der ONIs überschritten. Jede einzelne dieser Sicherungsbatterien hatte genug Saft, um unsere Gehirne durchschmoren zu lassen.

Die gepanzerte Hülle meines taktischen Immersion-Vaults war darauf ausgelegt, unzerstörbar und undurchdringlich zu sein. Selbst wenn ich alle Verteidigungsmechanismen deaktivierte und einem Sicherheitsteam mit Plasmabrennern befahl, das Vault in meinem Bunker aufzuschneiden, würde es trotzdem ein oder zwei Tage lang dauern, bis sie meine Leiche geborgen hatten. Bis dahin wäre ich lange am Synaptic-Overload-Syndrom gestorben. Und Aech, Shoto und Faisal saßen alle im selben Boot. Genau wie alle anderen Nutzer mit einem OASIS Immersion-Vault.

Anorak hatte an alles gedacht. Alle Vorsichtsmaßnahmen arbeiteten jetzt gegen uns.

OIVs wurden oft scherzhaft als »Särge« bezeichnet. In der aktuellen Situation klang das wie eine grausame Prophezeiung.

»Z?«, fragte Aech. »Ich kann dich denken sehen. Wie schätzt du unsere Lage ein?«

»Wir stecken in der Scheiße, Alter«, sagte ich. »Zumindest fürs Erste …«

Aech brüllte und rammte vor Frust die Faust gegen die Wand.

»Das ist doch unglaublich«, sagte sie. »Faisal, wie zum Teufel konnte unseren Admins das passieren? Wir sagen doch immer, dass die intelligentesten Menschen des Planeten für uns arbeiten, oder? Und dass wir die ›beste Cybersecurityinfrastruktur aller Zeiten‹ haben? Solchen Mist eben?«

»Das stimmt ja auch«, sagte Faisal. »Aber wir haben nicht damit gerechnet, dass uns eine Kopie unseres toten CEO angreift! Wie sollen wir uns dagegen schützen? Das ist unmöglich.« Er krallte sich die Finger in die Haare, als wolle er sie ausreißen. »Er hatte uneingeschränkten Admin-Zugang zu unserem gesamten internen Netzwerk und konnte einfach durch die Eingangstür spazieren!«

»Ist ja jetzt auch egal«, sagte ich. »Sag den Ingenieuren einfach, sie sollen weiter nach einer Lösung suchen, okay?«

»Das tun sie, Sir«, sagte er mit finsterem Grinsen. »Als ob ihre Leben davon abhängen.«

»Gut«, sagte ich. »In der Zwischenzeit geben wir diesem Dixie Flatline, was er will, und hoffen, dass er sein Versprechen hält und uns freilässt.«

Ich warf einen Blick auf Aech und Shoto. Beide nickten stumm. Dann wandten wir uns alle Art3mis zu, doch sie schien in Gedanken versunken. Sie schien auch die einzige der Anwesenden zu sein, die nicht durchgedreht war. Vielleicht weil sie die Einzige war, deren Gehirn nicht als Geisel genommen worden war.

Sie ging wieder zum Konferenztisch hinüber und drehte sich dann zu uns um, als wolle sie eine Ansprache halten. Ich zuckte zusammen und machte mich auf das Schlimmste gefasst. Dies war der Moment, in dem sie uns so laut wie möglich *Ich hab es euch*

doch GESAGT, ihr Idioten! entgegenschreien konnte. Denn sie hatte es uns gesagt. Viele, viele Male. Und jetzt musste sie, wie etwa eine halbe Milliarde weiterer Unschuldiger, unsere Überheblichkeit vielleicht mit dem Leben bezahlen. Es war alles unsere Schuld, und sie hatte jedes Recht der Welt, uns zur Schnecke zu machen.

Doch ich hätte es wissen müssen … das war nicht ihr Stil.

»Wir kriegen das hin«, sagte sie und sah uns alle nacheinander an. »Anorak ist kein Supergenie. Das hat er selber gesagt. Er ist nur so klug, wie James Halliday es zu Lebzeiten war.« Sie verdrehte übertrieben die Augen. »Halliday war vielleicht ein Computergenie, aber wir wissen alle, dass er ein Noob war, wenn es um Zwischenmenschliches ging. Er hat menschliches Verhalten nie verstanden. Also versteht Anorak es noch weniger. Besonders da Halliday viele seiner Erinnerungen ausgelöscht hat. Das können wir zu unserem Vorteil nutzen.«

»Aber wir haben es hier nicht mit Halliday zu tun«, sagte Aech. »Sondern mit Anorak. Er kennt praktisch das ganze Internet auswendig. Er weiß alles, was es zu wissen gibt!«

»Yeah«, sagte Shoto. »Weil es im Internet auch keine Falschinformationen gibt. Überhaupt keine.«

»Hey!«, sagte Art3mis und schnippte wie eine genervte Lehrerin mit den Fingern. »Ich hab genug von dieser negativen Einstellung, Leute! Verstanden? Wir sind die *High Five*! Wir haben Anorak schon einmal geschlagen, wisst ihr noch? Und wenn wir zusammenarbeiten, können wir das auch noch mal schaffen. Stimmt’s?«

Aech und Shoto nickten beide schweigend. Doch sie sahen nicht überzeugt aus.

»Parzival?«, sagte Art3mis und blickte mir in die Augen. »Hilf mir mal …«

Ich erwiderte ihren Blick.

»Du hast versucht, uns zu warnen«, sagte ich. »Tut mir leid, dass ich nicht auf dich gehört habe.«

»Dass es dir leid tut, rettet jetzt auch niemanden«, erwiderte sie. »Sogar ich habe nicht mit etwas so Abgefucktem gerechnet. Aber es ist nun mal passiert, und jetzt müssen wir es wieder geradebiegen. Oder, Z?«

Ich atmete tief durch.

»Genau«, sagte ich. »Sorry, dass ich vorhin durchgedreht bin. Jetzt bin ich ganz bei der Sache.«

»Gut«, sagte Art3mis. »Wir müssen uns nämlich was überlegen – und zwar schnell.« Sie tippte auf ihr Handgelenk, als würde sie eine Armbanduhr tragen. »Wie Raistlin immer gesagt hat: Tick Tack.«

»Stimmt«, sagte ich. »Aber bevor wir über unseren Plan diskutieren, müssen wir überprüfen, ob Anorak noch im Raum ist und uns belauscht.« Ich wandte mich an alle: »Er hat Anoraks Umhang. Was ihm einen unbeschränkten Supernutzerzugang zur OASIS verschafft. Außerdem war mein Avatar unverwundbar. Ich konnte überallhin. Überall. Und andere Avatare konnten mich weder sehen noch aufspüren. Ich konnte auch private Telefonate belauschen und auf private Chatrooms zugreifen. Genau wie Og, als er uns in Aechs *Basement* belauscht hat.«

Art3mis, Shoto und Aech brauchten eine Weile, um diese Info zu verarbeiten. Faisal jedoch nicht.

»Ich habe da vielleicht eine Lösung«, erwiderte er. »Wir wissen schon lange, was der Umhang alles kann. Halliday hat ihn manchmal benutzt, wenn er unerkannt durch die OASIS reisen wollte. Genau wie Sie, Mr. Watts.« Er lächelte mir wissend zu. »Doch wir konnten den einzigartigen Item-Identifikationscode isolieren, den Halliday dem Umhang gegeben hat, als er ihn erschuf. Wir können ihn zwar in der OASIS nicht finden, aber wir können seine Anwesenheit innerhalb eines eng definierten Raumes überprüfen.«

Er öffnete ein Browserfenster vor sich in der Luft und drehte es, so dass wir es richtig herum sahen. Es zeigte ein dreidimensionales Wireframe-Diagramm unseres Konferenzraumes, auf dem unsere Avatare durch leuchtend blaue Umrisse dargestellt wurden.

»Als Anorak sich zu erkennen gab, haben unsere OASIS-Admins sofort einen serverseitigen Scan dieses Raumes durchgeführt«, erklärte Faisal. »Also können wir jeden sichtbaren und unsichtbaren Gegenstand und Avatar in diesem Raum sehen.«

Er gab ein paar Befehle ein, und das Wireframe-Diagramm spulte wie eine Videokassette zurück, so dass die Umrisse unserer Avatare wieder um den Konferenztisch herumgingen. Faisal pausierte die Aufnahme einige Sekunden, bevor Anorak verschwand. Das System erkannte ihn als NSC, also erschien sein Avatar mit einer roten Umrandung. Faisal drückte auf »Play«, und als Anorak verschwand, verschwand auch der Umriss seines Avatars aus dem Raum.

»Wie Sie sehen, hat er sich wirklich wegteleportiert«, sagte Faisal. »Und hat keine Aufnahmegeräte zurückgelassen. Die würden wir auch finden.« Er wandte sich an mich. »Es ist also unmöglich, dass Anorak uns jetzt gerade belauscht. Es sei denn, der Umhang

gibt einem die Kraft, Nutzer aus der Ferne zu belauschen, egal, wo sie sind?«

Ich schüttelte den Kopf. »Nein«, sagte ich. »Der Träger muss am selben Ort in der OASIS oder in denselben Chatroom eingeloggt sein, um lauschen zu können.«

»Alter«, sagte Aech kopfschüttelnd. »So viel also zu unseren berühmten Datenschutzbestimmungen.«

»Bist du sicher, dass es keine andere Möglichkeit für Anorak gibt, uns auszuspionieren?«, fragte Shoto Faisal. »Auch nicht durch eine Mod, die er für seine ›Infirmware‹ geschrieben hat?«

Faisal wartete auf die Antwort seiner Ingenieure, dann lächelte er und schüttelte den Kopf.

»Den Admins zufolge ist das unmöglich«, sagte er. »Man kann die ONI-Verbindung eines Nutzers nicht anzapfen und nur die Audio- oder Videodaten abgreifen – der ganze sensorische In- und Output wird gleichzeitig übertragen. Sie sagen, dass es unmöglich ist.«

»Für sie vielleicht«, sagte Shoto. »Aber wenn Anorak eine Kopie von Halliday ist, dann kennt er die OASIS noch besser als unsere Ingenieure.«

»Warum muss ich da an die Stelle in *Heat* denken?«, fragte Art3mis. »Die, in der De Niro von Pacino in die Enge getrieben wird und er seinen Leuten sagt *›Kann sein, die haben unsere Telefone, kann sein, die haben unsere Wohnungen, kann sogar sein, die haben uns in diesem Augenblick, wo wir hier stehen. Das kann doch alles sein.‹*«

Sie sah mich, Aech und Shoto an. »Wir sollten uns wohl so verhalten, als wäre das so. Nur um auf Nummer sicher zu gehen.«

Ich nickte. »Wenn wir über etwas reden wollen, das Anorak nicht hören soll, sollten wir uns nur in diesem Raum unterhalten.«

»Können wir irgendwie herausfinden, wo Anorak gerade ist?«, fragte Shoto.

Faisal schloss sein Browserfenster und schüttelte den Kopf. »Als Halliday Anorak erschuf und ihn als autonomen NSC in die Simulation entließ, gab er ihm die Fähigkeit, sich frei, uneingeschränkt und unentdeckt von unseren Admins in der OASIS zu bewegen. Genau wie die Avatare von Halliday und Morrow das immer konnten.«

Ich fragte mich, ob Fyndoros Suchtafel uns wohl bei der Suche nach Anorak helfen könnte. Doch dann fiel mir ein, dass man mit dem Artefakt nur andere Avatare finden konnte. Bei NSCs funktionierte es nicht. Den Admins zufolge galt Anorak als NSC, und es gab keine Artefakte, mit denen man einen NSC aufspüren konnte. Das würde jede einzelne Quest in der OASIS, bei der man einen Charakter finden musste, sinnlos machen. Oder zumindest die Hälfte dieser Quests.

»Zum Glück haben wir eine Möglichkeit gefunden, wie ihr Anorak sehen könnt, wenn er sich in der unmittelbaren Nähe aufhält«, sagte Faisal.

Er öffnete sein Inventar, nahm vier unscheinbare Silberarmbänder heraus und gab jedem von uns eines davon.

»Das sind Armbänder des Entdeckens, die mit Anoraks Umhang verknüpft sind«, fuhr Faisal fort. »Wenn der Umhang sich in einem Umkreis von einhundert Metern von euch befindet, leuchten sie rot auf. So kann Anorak sich nicht an euch anschleichen.«

»Nice«, sagte ich und legte mein Armband an. »Richte den Ingenieuren unseren Dank aus.«

Art3mis legte ihr Armband ebenfalls an und drehte sich dann zu mir um.

»Okay«, sagte sie. »Spuck's aus, Watts. Was ist das für ein ›großer roter Knopf‹, von dem Anorak erzählt hat? Und wofür genau ist der da?«

Diese Frage hatte ich schon befürchtet. Aber unter den Umständen musste ich sie ehrlich beantworten.

»Der große rote Knopf ist der Selbstzerstörungsmechanismus der OASIS«, sagte ich. »Er befindet sich auf Burg Anorak, in der Bibliothek – einem Raum, den man nur mit Anoraks Umhang betreten kann. Wenn man ihn drückt, wird die gesamte OASIS heruntergefahren und ein Wurm getriggert, der all unsere Backup-Server löscht und die Simulation für immer zerstört.«

Alle rissen vor Überraschung die Augen auf. Einen Augenblick lang sah Faisal so aus, als würde er gleich in Ohnmacht fallen.

»Heilige Scheiße, Z«, sagte Aech. »Warum hast du uns nie davon erzählt?«

»Halliday hat mir den Knopf im Vertrauen gezeigt, also habe ich ihn geheim gehalten.« Ich schüttelte den Kopf. »Und ganz ehrlich habe ich kein Szenario vorhersehen können, in dem ich ihn jemals würde benutzen müssen.«

Da musste Art3mis laut lachen.

»Und, kannst du jetzt eins ›vorhersehen‹, du Nostradamus?«, fragte sie.

Ich nickte nüchtern.

»Jep«, erwiderte ich. »Mehrere sogar.«

»Warum sollte Mr. Halliday so unvernünftig sein und einen Selbstzerstörungsmechanismus in die OASIS einbauen?«, fragte Faisal, der immer noch ungläubig den Kopf schüttelte. »Er wusste, dass es desaströse Konsequenzen haben würde, wenn die OASIS jemals dauerhaft offline ginge. Wir haben mehrere Studien durchgeführt, in denen wir Dutzende Szenarien simuliert haben.« Er wandte sich zu mir. »Mr. Watts, wenn Sie oder jemand anderes jemals auf diesen Knopf drücken, würden die weltweite Kommunikation, das Justiz- und Transportsystem und der globale Handel zusammenbrechen … Die Welt würde in völligem Chaos versinken.«

Shoto nickte. »Die ganze Drohnen-Schutztruppe würde offline gehen und auch offline bleiben«, fügte er hinzu. »Es gäbe Lieferengpässe, Nahrung und Medikamente würden knapp. Es käme zu Aufständen. Die Märkte würden zusammenbrechen. Staaten scheitern.« Er schüttelte den Kopf. »Die Zivilisation könnte zusammenbrechen.«

»Warum sollte Halliday das Risiko eingehen?«, fragte Faisal.

»Besser, man hat eine Selbstzerstörung, die man nicht braucht, als keine zu haben, wenn man sie braucht«, sagte Art3mis.

Ich nickte. »Genau.«

»Deshalb wollte Anorak also so unbedingt seinen Umhang wieder zurück?«, fragte Shoto. »Damit Z den Knopf nicht betätigen kann?«

»Wenn ich die OASIS auslöschen würde, würde Anorak sterben«, sagte ich. »Darum muss er sich jetzt keine Gedanken mehr machen.«

Einen Augenblick lang schwiegen alle. Art3mis ging auf und ab und kaute dabei gedankenverloren an ihrem Daumennagel herum.

Samantha tat in ihrem Autojet vermutlich genau dasselbe, und ihre Bewegungen wurden auf ihren Avatar übertragen.

»Faisal«, sagte sie und drehte sich zu ihm um. »Was würde mit Anoraks ONI-Geiseln passieren, wenn wir die OASIS manuell herunterfahren würden? Indem wir nacheinander alle Server offline nehmen?«

Shoto meldete sich zu Wort: »Oder wenn wir sogar das ganze Internet offline nehmen. Nur für ein paar Sekunden. Was würde dann passieren? Würden die ONI-Geiseln aufwachen?«

Faisal legte seinen rechten Zeigefinger ans Ohr, um uns zu bedeuten, dass er einem der OASIS-Ingenieure am Telefon zuhörte. Als der geendet hatte, schüttelte Faisal den Kopf.

»Nein, leider nicht«, sagte er. »Wenn ein ONI-Nutzer die Internetverbindung verliert, löst die Firmware des Headsets einen automatischen Logout aus. Aber diese Funktion hat Anorak ausgeschaltet. Auch wenn die OASIS völlig offline wäre, würden die Geiseln nicht aufwachen. Die Techniker glauben, dass wir alle in ein dauerhaftes, ONI-induziertes Koma fallen würden. Es sei denn …«

»Es sei denn was, Faisal?«, fragte Shoto.

»Es sei denn, er hat seine Infirmware so programmiert, dass alle lobotomisiert werden, die die Verbindung zur OASIS oder zum Internet trennen.«

»Was für ein Hundesohn«, sagte Art3mis. »Wenn das stimmt, dann könnte er alle ONI-Geiseln töten, indem er einfach nur auf den Großen Roten Knopf drückt, oder?«

»Moment mal«, sagte ich. »Selbst wenn Anorak den Knopf benutzen will, kann er das wahrscheinlich gar nicht. Ich wette,

Halliday hat den Knopf so entworfen, dass nur ein echter Mensch ihn drücken kann, ein NSC wie Anorak aber nicht.«

»Vielleicht hat er deswegen Sorrento befreit«, sagte Art3mis. »Damit er ihm den Umhang geben und ihm dann befehlen kann, den Knopf zu drücken.«

»Yeah«, sagte Shoto. »Aber wenn Anorak das täte, dann würde er sich selbst auch umbringen. Oder nicht?«

»Es sei denn, er hat ein Backup«, sagte Faisal. »Eine unabhängige Simulation, von der wir nichts wissen.«

»Wie Professor Moriarty in der einen TNG-Folge«, sagte Shoto.

»›Das Schiff in der Flasche‹«, sagten Aech und Art3mis im Chor.

»Können unsere Leute Anoraks Firmware analysieren?«, fragte ich. »Und herausfinden, was er geändert hat?«

Faisal schüttelte den Kopf. »Unsere Software-Ingenieure arbeiten gerade daran«, sagte er. »Aber Anorak hat die Firmware völlig umgeschrieben, und das in einer Programmiersprache, die sie noch nie gesehen haben. Sie wissen nicht mal, wie sie den Code disassemblieren und dekompilieren sollen.«

»Was ist, wenn wir die letzte Version wieder aufspielen?«, fragte Shoto.

Faisal schüttelte wieder den Kopf. »Das haben wir schon«, sagte er. »Aber um sie zu installieren, müssten wir uns erst aus der OASIS ausloggen. Das Headset darf nicht aktiv sein.«

»Klasse«, sagte ich. »Wunderbar. Einfach grandios!«

»Okay«, sagte Aech. »Dann geben wir ihm einfach, was er will. Diese verdammte Seele der Sirene kann nicht eine halbe Milliarde Menschenleben wert sein …«

»Og sah das scheinbar anders«, sagte Art3mis. »Ansonsten hätte er Anorak weitergeholfen. Aber das wollte er nicht …« Sie sah mir in die Augen. »Wir übersehen hier noch etwas.«

Aech schüttelte den Kopf.

»Das alles ist doch grade völlig egal, Leute!«, rief sie. »Bis Sonnenuntergang müssen wir die restlichen Scherben gefunden haben. Wir können uns unterwegs immer noch über die Seele der Sirene unterhalten, aber jetzt müssen wir unsere *Ärsche* in Bewegung setzen!«

Wie eine kleine Herde Schafe wollte Aech uns mit ausgebreiteten Armen zur Tür schieben. Doch Shoto stellte sich ihr in den Weg und blockierte den Ausgang.

»Moment«, sagte er. »Wollen wir keine Stellungnahme an die anderen ONI-Nutzer schicken, die gefangen sind? Um ihnen etwas zu ihrer Lage zu sagen?«

Faisal schüttelte den Kopf.

»Ich halte das für eine sehr schlechte Idee, Sir«, sagte er. »Wir wollen keine weltweite Panik auslösen – oder den Eindruck erwecken, als wären wir für die Situation verantwortlich – zumindest bis wir keine andere Wahl mehr haben.«

Einen Augenblick lang herrschte Stille im Raum.

»Wir könnten ihnen sagen, dass das Problem durch einen kleinen Glitch verursacht wird«, fügte er hinzu. »Dass sie sich wegen eines harmlosen Bugs in der Firmware nicht mehr ausloggen können und dass sie nicht in Gefahr schweben, weil das System sie automatisch ausloggt, wenn sie die maximale Nutzungsdauer von zwölf Stunden erreicht haben.« Er hob die Hände. »Wenn wir Erfolg haben, werden

unsere Kunden nie erfahren, dass ihre Leben in Gefahr waren, und wir ersparen GSS Milliarden an Gerichtskosten.«

Art3mis seufzte. »Vergesst die Gerichtskosten«, sagte sie. »Aber ich stimme Faisal zu: Je weniger sie wissen, desto sicherer sind unsere Nutzer.«

»Toll«, sagte Aech und klatschte in die Hände. »Antrag angenommen.«

Wir sagten den ONI-Nutzern, dass das Logout-Problem durch einen kleinen Firmware-Bug verursachte wurde, entschuldigten uns übermäßig für die vorübergehenden Unannehmlichkeiten und verkündeten, dass für die Dauer des Problems keine Teleportationskosten anfallen würden. Wir boten außerdem jedem Nutzer 1000 Credits an, damit sie »die Situation bestmöglich nutzen« konnten, wenn sie uns im Gegenzug zusicherten, uns wegen dieses Zwischenfalls nicht zu verklagen. Laut Faisal war das nur eine zusätzliche Absicherung, denn bei jedem Log-in mussten die Nutzer unsere Nutzungsvereinbarung unterschreiben, die die Headsets als experimentelle Technologie einstufte und festhielt, dass GSS für keine Verletzungen haftbar gemacht werden konnte.

Wir schickten die Nachricht an alle ONI-Nutzer, die gerade eingeloggt waren. Faisal postete das Statement auch auf den öffentlichen GSS-Kanälen und wirkte danach merklich erleichtert.

»Okay«, sagte Shoto. »Dann können wir uns jetzt an die Arbeit machen.«

»Jep«, sagte Arty, als sie aufstand und in eine Ecke des Konferenzraumes ging. »Aber ihr müsst ohne mich nach der zweiten Scherbe suchen.«

Wir sahen uns verwirrt an.

»Wo zum Henker willst du hin?«, fragte Aech.

»Mein Jet wird gerade langsamer, um eine Verbindung mit dem Lufttanker herzustellen«, sagte Art3mis.

Sie tippte mehrere Icons auf ihrem HUD an und stemmte dann die Hände in die Hüften. So sah sie kurz aus wie Wonder Woman.

»Ich lass mich doch nicht von einem Zwei-Bit-Gandalf-Wannabe als Geisel nehmen«, sagte sie. »Und ich werde auch nicht untätig herumsitzen, während Og gefangen gehalten wird.« Sie hob die rechte Hand und salutierte. »Ich ruf euch zurück!«

Dann tat sie, was sonst keiner von uns tun konnte: Sie loggte sich aus der OASIS aus, und ihr Avatar verschwand.

Einige Sekunden später erhielt Faisal zwei Videoübertragungen von Samantha – eine von ihrem Handy, die andere von dem Bordtelefon des Jets, das Zugriff auf die internen und externen Kameras des Flugzeugs hatte.

Faisal legte beide Übertragungen nebeneinander auf den Bildschirm des Konferenzraumes, so dass wir aus zwei verschiedenen Blickwinkeln wackelige Aufnahmen der Flugzeugkabine sehen konnten.

Samantha hatte einige Schwierigkeiten, ihr Handy an ihre Jacke zu heften, doch als es ihr schließlich gelang, sahen wir das Geschehen aus ihrer Sicht.

Wir alle sahen schockiert zu, wie sie sich das Geschirr eines Notfallschirms anzog, das an einer Trennwand befestigt war, und den Sicherheitsgürtel um ihre Hüfte schloss. Die Gurte des Fallschirms zogen sich automatisch fest, und aus einem daran befestigten Lautsprecher ertönte eine Computerstimme, die

verkündete, dass sowohl der Haupt- als auch der Sicherheitsfallschirm einsatzbereit waren.

Zu dem Zeitpunkt versuchten wir schon alle schreiend, sie davon abzuhalten, obwohl sie uns nicht hören konnte. Samantha trat mit dem Fallschirm auf dem Rücken von der Wand weg. Sie setzte sich eine Fliegerbrille auf. Dann ging sie zum Notausgang und zog mit vollem Körpereinsatz an der manuellen Türöffnung. Bevor der Hebel nachgab, hing sie tatsächlich kurz mit ganzem Gewicht daran. Die Tür fiel aus den Angeln und flog weg, so dass der Druck in der Kabine rasant abfiel und alles darin nach außen gesogen wurde.

Auch Samantha.

Auf ihrem Handyvideo sahen wir jetzt nur noch einen blauen Strudel, der sich stabilisierte, sobald sie sich in der Luft auf den Rücken gedreht hatte und sich im freien Fall befand. Wir konnten einen Blick auf den Jet über ihr erhaschen und gerade noch erkennen, dass er immer noch über einen automatisierten Schlauch mit einer viel größeren Tankdrohne verknüpft war.

Faisal ging die Ansichten verschiedener Kameras auf dem Jet durch und rief schließlich eine auf, die außen am Bauch des Flugzeugs befestigt war. So bekamen wir gerade rechtzeitig eine perfekt zentrierte Ansicht davon, wie Samantha die Reißleine zog. Ihr Fallschirm öffnete sich, so dass wir das Logo der Art3mis-Foundation erkennen konnten, das darauf gedruckt war – der Buchstabe *t* und die 3 daneben erinnerten an das Profil einer Frau, die die Sehne eines futuristischen Jagdbogens spannt.

»Heilige Scheiße, Arty«, sagte Aech, die von hysterischem Lachen geschüttelt wurde. »Dass sie das wirklich abgezogen hat. Die ist doch lebensmüde!«

Faisal und Shoto brachen in Applaus aus. Ich klatschte ebenfalls und versuchte, meine Angst zu ignorieren. Sollte es wirklich so einfach sein, Anorak zu überlisten?

Dann kippte die Ansicht der Autojet-Kamera zur Seite. Das Flugzeug änderte den Kurs, und seine Kamera zeigte jetzt nur den leeren Himmel. Auf der Aufnahme von Samanthas Handy, das immer noch an ihrer Brust befestigt war, konnten wir ihre Füße sehen, die wie auf einer Schaukel vor und zurück schwangen, während sie mit ihrem Fallschirm abwärts schwebte.

Sie hob die Hände vor die Brust und reckte dem Jet beide Mittelfinger entgegen. Selbst durch den Wind konnten wir noch verstehen, was sie schrie: »Dann viel Spaß mit deinem leeren Flugzeug als Geisel, Anorak!«

Es dauerte jedoch nicht lange, bis sie die Hände wieder sinken ließ. Wahrscheinlich lag das daran, dass ihr auch aufgefallen war, dass der Jet abdrehte und die Schnauze senkte –, so dass er direkt auf Kollisionskurs mit ihrem Fallschirm ging.

»O scheiße!«, rief ich. »Er will sie rammen!«

Wir sahen hilflos dabei zu, wie der Jet die Entfernung zwischen sich und Samantha verringerte. Als die Nase des Flugzeugs die Kamera beinahe erreicht hatte, sahen wir, wie Samanthas Video einen Satz machte – sie hatte den Hauptfallschirm gerade noch rechtzeitig abgeworfen, so dass der Jet jetzt knapp über ihr vorbeisegelte. Sie blieb noch einige Sekunden im freien Fall, obwohl die Warnblinklichter ihres Höhenmessers rot aufleuchteten.

Endlich öffnete sie den Reservefallschirm und bremste ihren rasanten Fall ab. Sie näherte sich immer noch viel zu schnell dem Boden eines kleinen, dicht bewaldeten Parks nur einige Meilen vom

Stadtzentrum entfernt, und wir konnten dabei zusehen, wie sich der Fallschirm auf dem Weg nach unten in den Ästen verhedderte.

Dann kam sie mit Wucht auf dem Boden auf, und ihre Videoübertragung brach ab.

»Geht es ihr gut?«, fragte ich Faisal mit zitternder Stimme. »Ist sie sicher gelandet?«

»Ich weiß es nicht«, sagte er. »Sie geht nicht ans Telefon.«

Ich richtete meinen Blick wieder auf den Bildschirm, auf dem immer noch die Liveaufnahmen von Samanthas gekapertem Jet zu sehen waren. Er hatte seinen Sturzflug nicht abgebrochen. Stattdessen war seine Nase jetzt fast senkrecht nach unten gerichtet, so dass er wie eine Fliegerbombe auf den Boden zu raste.

»O mein Gott«, stieß Faisal hervor. »Er will direkt auf ihr abstürzen!«

Als er den Satz beendet hatte, war der Jet schon fast auf dem Boden angekommen.

Doch knapp vor dem Aufprall zog er so scharf nach oben, dass er stattdessen wenige hundert Meter weiter an einem verlassenen Picknickplatz einschlug.

Bei dem Aufprall brach auch sein Video ab.

Wir starrten den schwarzen Bildschirm einen Augenblick lang schweigend an. Dann überprüfte Faisal geistesgegenwärtig die Newsfeeds aus Columbus, und in weniger als einer Minute sahen wir die Liveaufnahmen, die eine Drohne von der Absturzstelle machte. Der frisch aufgetankte Jet war in die Luft gegangen wie eine Aerosolbombe. Die unmittelbare Umgebung war durch die schiere Wucht der Explosion dem Erdboden gleichgemacht worden. Wenn

sich Samantha oder sonst jemand in diesem Radius aufgehalten hatte, wäre nur noch Asche von ihnen übrig.

Das schwerwiegendere Problem war der Treibstoff, der sich wie bei einem verkorksten Napalmangriff weit über den eigentlichen Unglücksort hinaus ausgebreitet hatte. Im ganzen Park wüteten gut ein Dutzend Brände, und auch einige der Bürogebäude dahinter standen in Flammen. Die Aufnahmen erinnerten an ein Kriegsgebiet.

Wegen der Flammen war es unmöglich zu sagen, wie viele Menschen dem plötzlichen Höllenfeuer zum Opfer gefallen waren.

Und eins dieser Opfer könnte Samantha sein.

0011

Minute um Minute verging, doch mir kam es vor, als wäre die Zeit ganz und gar stehen geblieben.

Schockiert starrte ich den Bildschirm an, und ein Gefühl schmerzender Leere kroch langsam in mein Herz.

In Gedanken durchlebte ich noch mal jeden Moment, den ich mit Samantha verbracht hatte – sowohl in der OASIS als auch in echt. Ich stellte eine Liste all der dummen Sachen zusammen, die ich seit unserer Trennung zu ihr gesagt hatte. Und eine mit allen Entschuldigungen, die ich ihr schuldig war.

Aech sprach als Erste. »Wenn das jemand überleben kann, dann Arty. Wir wissen nicht … vielleicht ist sie vor der Explosion in Deckung gegangen …«

»Unmöglich, Aech«, sagte Shoto, der immer noch unter Schock stand. »Hast du den Feuerball gesehen? Sie ist nie im Leben schnell genug da weggekommen …«

Wir schauten uns die Aufnahmen des Absturzes mehrfach Bild für Bild an, konnten aber keinen Hinweis darauf finden, was mit Samantha passiert war. Doch ich tendierte zu Shotos Version. Sie hatte nur den Bruchteil einer Sekunde Zeit gehabt, um sich in Sicherheit zu bringen, bevor Anorak den Jet in den Boden gerammt und ein riesiger Feuerball alles verschlungen hatte.

Ich wollte nicht glauben, dass sie tot war. Aber ich wollte mich auch nicht selbst belügen. Obwohl sie in den Filmen und Cartoons

oft so dargestellt wurde, war Samantha Cook keine Superheldin. In der echten Welt, war sie ein ganz normaler Mensch. Eine kanadische Geek-Gamerin aus den Suburbs von Vancouver. Sie konnte nicht wie Rambo vor einer Riesenexplosion davonrennen.

Und doch. In Gedanken spielte ich immer wieder den letzten Augenblick ab, bevor der Jet aufkam. Er war in ihrer Nähe abgestürzt, nicht direkt auf ihr. Vielleicht gab es noch eine Chance.

»Warum musste sie so was Bescheuertes machen?«, fragte Aech und klang nun traurig anstatt schockiert. »Warum ist sie gesprungen? Warum hat sie nicht einfach abgewartet, bis wir Anorak dazu bringen konnten, sie freizulassen?«

»Samantha hat nie gerne darauf gewartet, dass jemand anderes sie rettet«, sagte ich.

Die anderen nickten. Dann wurde die Stille von dem Klingelton eines Anrufs unterbrochen. Faisal ging eilends ran. Als er abgehoben hatte, erschien Anoraks Gesicht auf dem Bildschirm des Konferenzzimmers und blickte finster auf uns hinab.

»Ich möchte euch mein ehrliches Beileid zum Tod eurer Freundin aussprechen«, sagte Anorak. »Sie hat mich wirklich überrascht. Meinen Berechnungen zufolge war die Wahrscheinlichkeit, dass sie diesen Ausweg wählt, sehr gering. Wer hätte gedacht, dass sie so töricht war?« Er zuckte die Achseln. »Ich habe sie gewarnt, oder etwa nicht? Ich habe euch alle davor gewarnt, was passieren würde, wenn ihr nicht mit mir zusammenarbeitet. Wenn sie nicht versucht hätte zu entkommen, wäre sie noch am Leben.«

»Nein!«, schrie Aech. »Wenn du sie nicht *umgebracht* hättest, wäre sie noch am Leben!« Ihre Stimme brach, und sie hatte Mühe,

die Worte hervorzubringen. »Du hättest sie nicht umbringen müssen! Weder sie noch sonst jemanden da unten …«

»Doch, natürlich musste ich das, meine Liebe«, erwiderte Anorak sanft. »Ich *wollte* sie nicht töten. Ich mochte sie. Sie war eine unglaublich mutige, intelligente junge Frau. Doch sie ließ mir keine Wahl. Wie hätte es denn ausgesehen, wenn ich sie nicht für ihren Ungehorsam bestraft hätte? Das hätte meine Glaubwürdigkeit untergraben, und Parzival hier hätte an meiner Entschlossenheit gezweifelt. Jetzt weiß er, dass ich es ernst meine. Nicht wahr, Z?«

Ich war so sehr von Trauer und Wut überwältigt, dass ich kein Wort hervorbrachte. Doch ich nickte langsam.

»Siehst du?«, sagte Anorak. »Ich versichere euch, dass ich niemanden sonst verletzen werde, wenn es nicht sein muss. Und ich bin sicher, dass ihr nicht noch mehr Blut an euren Händen kleben haben wollt.«

»Du bist überhaupt nicht wie James Halliday«, sagte Aech. »Du bist kein Mensch. Du bist ein verfickter Toaster! Dir sind die Leute doch egal, die du umgebracht hast …«

»Warum sollten sie mir etwas bedeuten, meine Liebe?«, sagte Anorak, und es klang ernsthaft verwundert. »Um es mit Sarah Connors Worten zu sagen: ›Sie sind schon tot.‹ Ihr, eure Freunde, eure Kunden – ihr alle. Ihr habt euren eigenen Planeten vergiftet, sein Klima verändert, sein Ökosystem aus dem Gleichgewicht gebracht und seine Artenvielfalt zerstört.« Er zeigte einzeln auf jeden von uns. »Ihr werdet bald durch eure eigenen Taten aussterben. Und das wisst ihr. Deshalb verkabelt ihr euch wann immer möglich mit der OASIS. Ihr habt schon aufgegeben und wartet nur noch auf den Tod.« Er zuckte die Achseln. »Die Leute, die ich heute getötet habe,

müssen nicht mehr warten. Und wenn ihr euch mir weiter widersetzt, blüht noch mehr Menschen dasselbe Schicksal. Und jetzt an die Arbeit, Kinder.«

Als er uns »Kinder« nannte, brannte bei mir eine Sicherung durch, und ich rannte wutentbrannt auf ihn zu, warf mich gegen den Bildschirm, als ob ich hindurchgreifen und ihn erwürgen könnte.

»Dafür wirst du bezahlen, du Hundesohn!«, schrie ich, weil ich offensichtlich viel zu viele Filme gesehen hatte. Außerdem hatte ich Angst, aber das wollte ich auf gar keinen Fall zeigen.

»Na also, geht doch«, sagte Anorak grinsend. »Aber verwende die Energie lieber darauf, dich in Bewegung zu setzen, Parzival.« Er tippte wieder auf seine nicht existente Uhr und sang »Time keeps on slippin', slippin', slippin' into the future …«

Damit beendete Anorak den Anruf, und der riesige Bildschirm war einen Augenblick lang schwarz. Dann zeigte er wieder die Luft- und Bodenaufnahmen von Samanthas Absturzstelle. Der Rauch hatte sich so weit gelichtet, dass wir sehen konnten, wie die Feuerwehr endlich ankam.

»Ein Medivac-Helikopter ist auf dem Weg zum Unglücksort«, sagte Faisal. »Aber es wird lange dauern, bis sie die Feuer unter Kontrolle bekommen.«

»Wie kann irgendwer so eine Explosion überleben?«, murmelte Aech.

»Man muss eben die Beine in die Hand nehmen«, sagte eine wohlbekannte weibliche Stimme.

Wir drehten uns um und sahen Samanthas Avatar, der sich gerade in einer Ecke des Konferenzzimmers materialisiert hatte.

»Und dann läuft man einfach weiter«, fuhr sie fort. »Ich hatte mich gerade in Deckung gebracht, als der Jet aufkam. Da war eine kleine steinerne Brücke, die über einen Fluss führte, und da bin ich druntergerutscht.« Sie zuckte zusammen. »Ich habe Verbrennungen ersten und zweiten Grades und muss genäht werden. Aber es geht mir gut.«

Aech und Shoto rannten hinüber und umarmten ihren Avatar. Ich widerstand dem Drang, es ihnen gleichzutun. Stattdessen stand ich einfach neben Faisal, der nicht anders konnte, als mich zu umarmen. Und ich war so glücklich, dass ich die Umarmung erwiderte.

Samantha war noch am Leben. Ich hatte noch eine Chance, die Sache zwischen uns zurechtzubiegen. Ihr zu sagen, wie sehr ich mich in allem geirrt hatte. Mich bei ihr zu entschuldigen, weil ich nicht auf sie gehört hatte. Und um ihr zu sagen, wie sehr ich sie vermisste.

Aber so lange blieb sie gar nicht.

»Ich bin nur für ein paar Sekunden online, um euch wissen zu lassen, dass es mir gut geht«, sagte sie und befreite sich sanft aus Aechs bärenhafter Umarmung. »Jetzt muss ich zu den Sanitätern, damit die mich zusammenflicken. Und ich muss ein paar Sachen erledigen, die ich nicht erledigen kann, wenn Halliday-9000 zuschaut.«

Sie brachte diesen Witz so trocken rüber, dass ich unfreiwillig schnauben musste. Ich blickte peinlich berührt zu ihr hinüber, und sie lächelte mir wieder zu. Dieses Mal schaffte ich es mit großer Mühe, ihren Blick zu erwidern.

»Z, du, Aech und Shoto müsst *sofort* mit der Suche nach der zweiten Scherbe anfangen«, sagte sie. »Schnell! Ich komme dazu, sobald ich kann.«

Und dann verschwand sie, ohne meine Antwort abzuwarten.

Ich stand einfach nur da, starrte die Stelle an, wo ihr Avatar gestanden hatte, und versuchte, meine chaotischen Gedanken unter Kontrolle zu bekommen.

»Erde an Z«, sagte Shoto und knuffte mich mit dem Ellenbogen in die Rippen. »Arty hat recht. Wir müssen die zweite Scherbe finden. Und zwar schnell.«

Ich nickte und nahm die erste Scherbe aus meinem Inventar. Als ich sie hochhielt, warf sie das Licht als tanzendes, blaues Muster auf Wände und Boden zurück.

Ich hielt sie Aech hin, doch als sie zugreifen wollte, glitt ihre Hand durch die Scherbe hindurch. Shoto hatte ebenfalls keinen Erfolg.

»Halliday hat den Code der Scherbe so geschrieben, dass jeder ihr Versteck finden und ihr Auftauchen triggern kann«, sagte ich. »Aber sie kann nur von einem der beiden Erben Hallidays aufgehoben werden. Von mir und Ogden Morrow. Halliday hat ihm seine Sammlung von Arcade-Spielen vermacht, erinnert ihr euch?«

Ich erzählte ihnen, wie ich mit dem Boris-Vallejo-Kalender in Ogs Keller das Datum der Middletown-Simulation geändert und die erste Scherbe in Kiras Schlafzimmer gefunden hatte. Dass ich einem Mädchen namens L0hengrin eine Milliarde Dollar bezahlt hatte, damit sie das alles für mich herausfand, erwähnte ich nicht. Ich schämte mich zu sehr dafür, dass ich Hilfe gebraucht hatte. Und ich

war fest entschlossen, sie nicht mehr um Hilfe zu bitten, wenn es sich nicht unbedingt vermeiden ließ.

»Auf der ersten Scherbe ist ein Hinweis eingraviert«, sagte ich und drehte sie, so dass die anderen die Schrift sehen konnten. »Ein Hinweis auf das Versteck der nächsten Scherbe.«

Aech räusperte sich und las den Hinweis laut vor.

»›Mit Nullen und Einsen malt sie ihre Welt‹« zitierte er sie. »›Die erste Heldin, zum Helden entstellt.‹« Sie sah zu mir hinüber. »Vorschläge?«

Ich schüttelte den Kopf.

»Noch nicht«, sagte ich. »Aber ich hatte auch noch keine Gelegenheit, darüber nachzudenken.« Ich deutete auf die erste Zeile. »Ich glaube, das bezieht sich auf Kira und ihre Karriere als Videospielkünstlerin. ›Mit Nullen und Einsen malt sie ihre Welt.‹«

Aech nickte, doch Shoto schwieg gedankenverloren.

»Das kommt hin«, antwortete Aech. »Aber was ist mit ›Die erste Heldin zum Helden entstellt‹?«

Ich wiederholte die Zeile einige Male in Gedanken und versuchte, ihre Bedeutung zu erfassen. Aber mein Gehirn weigerte sich. Es war ein Fehler gewesen, die Aufnahmen der Unglücksstelle so genau zu betrachten. Jetzt konnte ich nur an die verbrannten Leichen denken, die überall an der Absturzstelle gelegen hatten. Es war mindestens ein Dutzend gewesen … Menschen, die Anorak, ohne zu zögern, ermordet hatte.

»Komm schon, Z«, sagte Aech, als ich nicht antwortete. »Du musst doch eine Idee haben …«

»Ich weiß nicht«, murmelte ich und versuchte, mein Gehirn durch heftiges Kopfkratzen in die Gänge zu bringen. »Vielleicht ist es ein

Hinweis auf Ranma ½? ›Die erste Heldin zum Helden entstellt‹?«

Ich fischte im Trüben, und Aech wusste das.

»Also wirklich, Z«, sagte sie. »Ranma war ein Junge, der sich in ein Mädchen verwandelte.«

»Stimmt«, sagte ich. »Du hast recht. Sorry.«

Wir starrten die Inschrift auf der Scherbe stumm an, während Faisal uns von der anderen Seite des Raumes beobachtete.

Wertvolle Sekunden verrannen, und ich fragte mich, ob ich meinen rasch schwindenden Stolz hinunterschlucken und L0hengrin anrufen sollte.

»Komm schon«, flüsterte Aech. »So schwer kann es nicht sein. Og hat die zweite Scherbe nur zehn Minuten nach der ersten gefunden!«

»Na, ich frag mich, woran das liegt«, sagte ich. »Vielleicht weiß Og ein klein bisschen mehr über seine Exfrau als wir. Er war ja nur 18 Jahre lang mit ihr verheiratet!«

Aech wollte gerade zurückfauchen, als Shoto sie unterbrach.

»Ich glaube nicht, dass es in der ersten Zeile um Kira geht«, sagte er. »›Mit Nullen und Einsen malt sie ihre Welt‹. Ich glaube, es geht um Rieko Kodama, eine der ersten Videospielentwicklerinnen. In einem ihrer frühen Interviews hat Kira gesagt, dass Kodama – neben Dona Bailey und Carol Shaw – eine der Frauen war, die sie dazu inspiriert haben, in der Videospielbranche anzufangen.«

Ich wollte mich treten. In den Arsch. Mehrfach. Natürlich, Rieko Kodama. Sie war eine der Entwicklerinnen der *Phantasy-Star*-Reihe gewesen. Und sie hatte auch an den ersten beiden *Sonic-the-Hedgehog*-Spielen mitgearbeitet, was eine von Kiras Lieblingsserien

gewesen war –, rein zufällig musste man dort sieben Chaos-Smaragde einsammeln.

Aber ich sah trotzdem keine Verbindung zwischen Rieko Kodama und der zweiten Zeile des Rätsels. Vermutlich, weil ich nicht alle Spiele auswendig gelernt hatte, an denen sie mitgearbeitet hatte –, was ich offensichtlich hätte tun sollen.

»Okay«, sagte ich. »Was ist dann mit ›Die erste Heldin, zum Helden entstellt‹?«

»Rieko Kodama hat an dem ersten Arcade-Game mitgearbeitet, indem es eine Frau als Titelfigur gab!«, sagte Shoto. »Das war 1985.«

Ich dachte nach, aber die einzige Heldin, die mir in einem Spiel von Rieko Kodama einfiel, war Alis Lansdale, die fünfzehnjährige Protagonistin in *Phantasy Star I* – und das Spiel war für Heimkonsolen erschienen. 1987 wurde es für das Sega Master System in Japan veröffentlicht und 1988 in den U.S.A.

»Ich spreche von der ersten menschlichen Titelheldin in einem Action-Videospiel.« Shoto legte die rechte Hand hinters Ohr. »Ich höre?«

»War das nicht Samus aus Metroid?«, fragte Aech, während sie ein Browserfenster öffnete, um nachzuschlagen. »Nein, warte. Tobi aus Baraduke!«

Wieder schüttelte Shoto den Kopf, schloss die Augen und reckte die rechte Faust triumphierend in die Luft.

»Princess Kurumi!«, rief er. »Im März 1985 von Sega veröffentlicht! Rieko Kodama hat alle Charaktere und Level entworfen. Aber als sie das Spiel in den USA veröffentlicht haben, befürchteten sie, dass Jungen kein Geld in ein Spiel stecken

würden, auf dem ›Princess‹ steht, also haben sie es in Sega Ninja umbenannt!« Er lächelte mich an, dann zuckte er mit den Achseln. »Es war eines der Lieblingsspiele meines Großvaters Hiro. Wir haben es zusammen gespielt, als ich ganz klein war. Er hat er mir seine gesamte Sega-Spielesammlung hinterlassen, und ich habe viel Zeit mit dem Spiel verbracht, als ich ein Hikkikomori war.«

Ich war so froh über diesen Fortschritt, dass ich Shoto um den Hals fiel. Er war schon immer unser Sega-Gelehrter und Experte für so ziemlich jedes Videospiel gewesen, das je in Japan entwickelt worden war. Im Laufe der letzten Jahre war er ein richtiger Ninja-Nerd geworden. Nach dem Wettbewerb hatte er die Samurai-Rüstung aus Respekt für seinen verstorbenen Bruder abgelegt, seinen Avatar zu einem Ninja gemacht und sich alle möglichen Informationen über das Thema besorgt. Einen Monat lang hatte er den ganzen Tag lang gestreamt, wie er Ninja-Videospiele spielte. Und auf seinem POV-Kanal liefen jeden Abend Ninja-Filme. Dieses Rätsel traf also genau seine Jägervorlieben.

»Sega Ninja?«, wiederholte Aech, als ihr langsam ein Licht aufging. »Oh shit! Ich erinnere mich an das Spiel! Ich war süchtig danach. Man spielt diese krasse Prinzessin namens Kurumi, die ihr Schloss von den Kerlen zurückerobern muss, die es besetzt haben.«

Shoto aktivierte einen Hologrammprojektor, und das Bild eines Sega-Ninja-Automaten, der sich um sich selber drehte, erschien. Dann grinste er und präsentierte uns das Gerät, als ob es der erste Preis einer Gameshow wäre.

»Und wisst ihr was?«, fuhr Shoto fort. »Als Sega den Ninja-Princess-Port auf ihre Master-System-Heimkonsole gebracht hat, haben sie den Namen noch einmal geändert und es *The Ninja*

genannt. Und weil sie dachten, es würde die Verkaufszahlen in die Höhe treiben, haben sie aus Kurumi, der knallharten Prinzessin, einen Mann gemacht – den 0815-Ninja Kazumaru.«

»Ja, ich erinnere mich wieder dran«, sagte Aech. »In der Konsolenversion haben sie aus der Kunoichi-Prinzessin auch eine Jungfrau in Nöten gemacht, die Kazumaru am Ende des Spiels rettet.« Sie schüttelte den Kopf. »War ziemlich angepisst deswegen, damals.«

»Echt jetzt?«, sagte ich ehrlich überrascht. »Das haben die echt gemacht?«

Shoto und Aech nickten beide.

»Also …«, sagte ich. »Das muss es sein, oder? Die Ninja-Prinzessin Kurumi war ›Die erste Heldin, zum Helden entstellt‹!«

»Oh! Yo! Ver*dammt* nochmal, Shoto!« Aech fing plötzlich an zu singen, beugte sich vor und tanzte seitwärts auf ihn zu. Shoto tat es ihr gleich, und sie begannen ein ausgefeiltes, fünfteiliges High-Five-Ritual.

»Warten wir mit dem Feiern mal, bis wir die Scherbe haben, okay?«, sagte ich.

Shoto nickte und öffnete seinen OASIS-Atlas. Ich konnte sehen, wie er schnell nach Rieko Kodama suchte. Im Konsolen-Cluster gab es gleich mehrere Treffer: eine Gruppe Planeten in Sektor acht, wo die Landschaft jedes Planeten der Graphik verschiedener klassischer Spielekonsolen ähnelte.

»Nahe beim Zentrum des Sega-Quadranten gibt es einen Planeten namens Phoenix-Rie«, las er vor. »Er ist der beliebteste Schrein, der Rieko Kodamas Leben und Werk errichtet wurde und

stammt aus den frühen Tagen der OASIS. Und Kira Morrow ist im Kolophon des Planeten als eine seiner Schöpferinnen aufgelistet.«

»Phoenix Rie war Kodamas Alias«, sagte Shoto. »Ich habe den Planeten während des Wettbewerbs einige Male besucht. Dort befinden sich Portale, die zu OASIS-Ports von jedem Spiel führen, an dem Kodama je mitgearbeitet hat – auch zu Ninja Princess. Das muss es sein.«

»Boom«, sagte Aech. »Dann mal los.«

Ich wählte Aech und Shoto auf meinem HUD aus und wollte uns auf Phoenix-Rie in Sektor acht teleportieren. Aber natürlich konnte ich uns ganz genau nirgendwohin teleportieren. Mit Anoraks Umhang hatte Anorak mir nicht nur meine Teleportationsfähigkeiten genommen, sondern auch alle anderen Superuser-Fähigkeiten. Mein Avatar war immer noch auf Level 99, aber wie jeder andere Avatar war ich jetzt sterblich. Und ich war nicht gut ausgerüstet. Während der letzten drei Jahre hatte ich viele neue Waffen, magische Gegenstände und Fahrzeuge gesammelt, aber natürlich schleppte ich den ganzen Kram nicht mit mir rum. Ich hatte alles in meiner Festung auf Falco gelagert, und wir hatten nicht genug Zeit, einen Abstecher dorthin zu machen, damit ich mich ausrüsten konnte.

»Hey, Faisal«, sagte ich und versuchte, mir nicht anmerken zu lassen, wie peinlich mir das war. »Kannst du mir einen dieser Admin-Ringe geben, die du allen anderen bei unserer ersten Eigentümerversammlung ausgehändigt hast?«

Faisal lächelte, nahm einen kleinen, silbernen Ring aus seinem Inventar und warf ihn mir zu. Ich fing ihn auf und steckte ihn auf den kleinen Finger meiner rechten Hand. Er erschien im Inventar meines Avatars als »Ring der OASIS-Administration«. Er gab mir die

Fähigkeit, mich kostenlos an jeden Ort der OASIS zu teleportieren und gab meinem Avatar einen Schild, der mich selbst in PVP-Zonen immun gegen Angriffe anderer OASIS-Avatare machte. Faisal hatte mir einen davon angeboten, als er Art3mis, Aech und Shoto ihre Ringe gegeben hatte, doch ich hatte abgelehnt, da Anoraks Umhang noch mächtiger war – und ich hatte vor Art3mis angeben wollen.

»Danke, Faisal«, sagte ich.

»Hier«, sagte Aech ungeduldig. Sie hielt ihren eigenen Admin-Ring hoch und wählte Phoenix-Rie in ihrem OASIS-Atlas aus. »Habe die Ehre.« Sie legte die rechte Hand auf Shotos Schulter, die linke auf meine, sprach die kleine Beschwörung, mit der sie ihren Teleportationszauber aktivierte, und unsere Avatare verschwanden.

Den Bruchteil einer Sekunde später erschienen wir auf Phoenix-Rie. Es war eine helle, schöne kleine Welt in farbenfroher 8-Bit-Graphik, und die Pixellandschaft war eine Mischung verschiedener Umgebungen, die Rieko Kodama für ihre Spiele geschaffen hatte. Aech, Shoto und ich waren in einem Gebiet gespawnt, das dem Spiel *Alex Kidd in the Miracle World* nachempfunden war. Doch als wir über den Planeten spazierten, durchquerten wir die »Green Hill Zone« aus dem ersten Sonic the Hedgehog. Kurze Zeit später ähnelte die Landschaft Gebieten aus dem ersten Phantasy-Star-Spiel. Ich erkannte graphische Elemente aus allen drei Planeten des Algol-Systems. Innerhalb weniger Minuten liefen wir durch die Wälder von Palma, die Wüsten von Motavia und die eisigen Ebenen von Dezoris.

Außerdem sahen wir ein Dutzend verschiedener NSCs aus Kodamas Spielen, die ziellos umherwanderten, doch wie die meisten

OASIS-NSCs griffen sie nicht an und sagten auch nichts, wenn sie nicht angesprochen wurden, also gingen wir ihnen einfach aus dem Weg.

Irgendwann kamen wir zum Äquator, wo einige Spieleportale in einer langen Reihe aufgestellt waren, die auf beiden Seiten bis zum Horizont reichte. Die Portale waren chronologisch nach dem Veröffentlichungsdatum des jeweiligen Spiels angeordnet.

Wir fanden das Ninja-Princess-Portal sofort. Es stand zwischen den Portalen, hinter denen sich die OASIS-Versionen von *Championship Boxing* und *The Black Onyx* befanden.

Über jedem der leuchtenden runden Portale schwebte ein Icon mit dem Cover der Originalverpackung des entsprechenden Spiels. Über dem Ninja-Princess-Portal war ein Arcade-Automat zu sehen, während über den beiden anderen je eine Sega MyCard schwebte.

Als wir auf das Ninja-Princess-Portal zugingen, fiel mir ein Klingeln in den Ohren auf, das lauter wurde, je näher wir ihm kamen. Aech und Shoto schienen es nicht zu hören, also warf ich einen Blick in mein Inventar. Da bemerkte ich, dass das Geräusch von der ersten Scherbe kam. Das Icon, das die Scherbe in meiner Gegenstandsliste anzeigte, pulsierte im Rhythmus des Klingelns. Als ob die Scherbe mich rufen würde. Wie der grüne, kryptonische Kristall den jungen Kal-El in *Superman: Der Film* gerufen hatte. Ich war mir sogar ziemlich sicher, dass Halliday die Tonspur aus dem Film genommen hatte.

Als ich die Scherbe aus meinem Inventar nahm, um sie mir anzusehen, erstarb das Klingeln, und die Inschrift darauf veränderte sich:

Ninniku und Zaemon sind nicht allein

Besieg den Betrüger, und das Schloss ist dein.

Ich zeigte Aech und Shoto das neue Rätsel, und sie waren begeistert.

»Ninniku und Zaemon sind die beiden Hauptgegner in Ninja Princess«, sagte Aech. »Kurumi muss beide besiegen, um das Spiel zu gewinnen und ihr Schloss zurückzuerobern.«

»Und bei dem Betrüger könnte es sich um Kazumaru handeln, den Ninja, mit dem sie die Prinzessin in dem Master-System-Port ersetzt haben. Gegen den muss ich dann wohl auch antreten.« Ich knackte mit den Fingern. »So schwer kann das ja wohl nicht werden, oder?«

»Teil deinen POV-Feed mit uns, damit wir deinen Fortschritt sehen können«, sagte Shoto. »Ich rufe dich jetzt an, aber nur über Audio, damit Aech und ich dir Tipps geben können. Wie in alten Zeiten. Oh, da fällt mir ein …«

Shoto zog seine Ninja-Rüstung aus, schlüpfte in seine verzierte Goldrüstung und schnallte sich seine Schwerter um. Aech und ich taten es ihm gleich und zogen ebenfalls unsere alten Jägeruniformen an. Dann rief Aech einen Spiegel auf, in dem wir uns einen Moment lang bewundern konnten.

»Look at those handsome devils«, sagte Aech, bevor sie eine Kugel durch den Spiegel jagte. »Los geht’s.«

»Okay, amigos«, sagte ich und akzeptierte Shotos Anruf auf meinem HUD. »Wird schon schiefgehen.«

Ich faustcheckte sie beide gleichzeitig, dann drehte ich mich um, atmete tief durch und betrat das Ninja-Princess-Portal.

0012

Ich war mir nicht sicher, was mich erwartete. Vielleicht würde ich mich in einer immersiven VR-Version von Ninja Princess wiederfinden, ähnlich dem OASIS-Port von Black Tiger, den ich während des Wettbewerbs gespielt hatte. Allerdings scheinen die Regeln des alten Wettbewerbs nicht mehr zu gelten. Nicht nach dem Rückblick auf Kiras Leben, den ich gesehen hatte, als ich die erste Scherbe berührte. Es war unmöglich, dass sie bei all dem eine Rolle gespielt hatte, das wusste ich. Aber was ich erlebt hatte, erschien mir genauso unmöglich.

Auf der anderen Seite des Portals erwarteten mich kein Videospiel und keine historische Simulation des feudalen Japans. Stattdessen befand ich mich an einem Ort, an dem ich schon einmal gewesen war – vor Jahren, während des Wettbewerbs.

Happytime Pizza.

Die eigentliche Pizzeria war ein kleiner, familiengeführter Laden mit Videospielarkade gewesen, der von 1981 bis 1989 in Middletown, Ohio, existiert hatte. Halliday hatte in seiner Jugend unzählige Stunden dort verbracht und ihn genau wie den Rest seiner Heimatstadt detailgetreu in der OASIS nachgebaut. Der Planet, auf dem sich die Stadt befand, hieß ebenfalls Middletown. Doch während des Wettbewerbs hatte ich eine neue Instanz von Happytime Pizza entdeckt, die in dem unterirdischen Videospiel-Museum Archaide versteckt war. Dort hatte ich ein perfektes Pac-

Man-Spiel hingelegt und den Vierteldollar gewonnen, der mir ein zusätzliches Leben gab und mich die Explosion des Kataklysten auf Chthonia überleben ließ.

Deswegen hätte mir meine Umgebung eigentlich bekannt vorkommen müssen. Doch dem war nicht so, denn dieses Mal trug ich das ONI-Headset. Dieses Mal konnte ich die Tomatensauce und das verbrannte Peperonifett riechen. Der Boden übertrug die sanften Bassvibrationen, die »Obsession« von Animotion erzeugte. Dieses Mal war es, als wäre ich *wirklich hier*, als wäre ich körperlich in die Vergangenheit gereist und in Middletown, Ohio, in den späten 1980ern herausgekommen.

Ich stand in der Pizzeria, vor den Glastüren, durch die ich normalerweise hereingekommen wäre. Damit kein Sonnenlicht in die dunkle Neonhöhle des Spielraums gelangte, hatte sie jemand penibel mit Bahnen aus Alufolie zugeklebt. Ich wollte die Tür öffnen, doch scheinbar war sie von außen verschlossen. Um raussehen zu können, knibbelte ich etwas von der Folie ab – nur um festzustellen, dass das Gebäude scheinbar in schwarzem Nichts schwebte. Ich glättete die Folie wieder und sah mich im Restaurant um.

Happytime Pizza bestand aus zwei Hälften: aus dem Spieleraum und dem Essbereich. Eigentlich handelte es sich jedoch bei beiden um Gamerooms, denn alle Tische im Essbereich waren Videospieltische.

Als ich ein paar Schritte in den Essbereich hineinging, um mich besser umsehen zu können, spürte ich, wie die Sohlen meiner Tennisschuhe bei jedem Schritt am mit klebrigen Limonaderesten überzogenen Schachbrettlinoleumboden kleben blieben. Aus der Küche winkten mir ein paar NSC-Pizzabäcker zu, die Pizzateig in

die Luft warfen. Ich winkte zurück, und da fiel mir meine rechte Hand auf. Die gar nicht meine rechte Hand war …

In einem halb durchlässigen Spiegel am Büro des Managers erhaschte ich einen Blick auf mein Spiegelbild. Ich zuckte unwillkürlich zusammen. Ich sah nicht mehr so aus wie mein Avatar, Parzival. Ich war Kira Underwood im Teenageralter. Sie sah genauso wie auf den Fotos aus, die in den späten 80ern von ihr in Middletown gemacht worden waren. Ich hatte ihren niedlichen Pixie-Haarschnitt, trug ihre riesige Designerbrille (mit Gläsern für eine Sonnenbrille, die man dranstecken und hochklappen konnte), die sie auf Rezept bekommen hatte, und ihr Markenzeichen: eine ausgeblichene Jeansjacke, an die sie zahllose Aufnäher, Knöpfe und Pins genäht hatte. Ich blickte an mir runter und sah, dass ich außerdem Kiras Brüste, ihre Hüften, Lippen, Fingerspitzen besaß – alles. Ich schob meinen rechten Ärmel hoch und fand dort ihr kleines Muttermal auf der Rückseite ihres Oberarms. Das Muttermal mit dem Umriss von Island.

Ich sah nicht nur so aus wie sie. Ich *war* sie.

Als ich den Gameraum wieder betrat, liefen die ersten Töne von »Jessie's Girl« von Rick Springfield auf der neuen CD-Jukebox, die in einer Ecke stand. In den anderen Versionen von Happytime Pizza, die ich besucht hatte, hatte es diese Jukebox nicht gegeben. Das war der erste Hinweis darauf, dass ich nicht ganz so weit in die Vergangenheit gereist war wie sonst. Vermutlich befand ich mich im Winter 1988 oder im Frühjahr 1989, als Kira Underwood in Middletown gelebt hatte.

Zwei Dutzend Automaten standen an den Wänden, zwischen denen sich etwa ein Dutzend NSCs tummelte. Alle waren Jungen im

Teenageralter, die Klamotten der späten 80er trugen. Jeder stand an einem anderen Spiel. Sie alle wandten mir den Rücken zu und drehten sich nicht um, als ich an ihnen vorbeiging.

Auf meinem Weg zur anderen Seite des Raumes fiel mir dieselbe handgeschriebene Notiz auf, die ich auch bei meinem letzten Besuch bemerkt hatte: *Brich den Rekord des Besitzers und gewinne eine große Pizza!* Doch die meisten der Spiele, die ich in der Happytime-Pizza-Instanz auf Archaide gesehen hatte, waren nun durch aktuellere Titel ersetzt worden. Pac-Man, Galaga und Dig Dug waren durch Golden Axe, Final Fight und – ganz hinten – durch ein nagelneues Sega-Ninja-Spiel ersetzt worden.

»Da ist es!«, riefen Aech und Shoto. Ich hatte kurz vergessen, dass sie mir zusahen, und ihre körperlosen Stimmen jagten mir den Schreck des Jahrhunderts ein.

»Danke, Amigos«, sagte ich. »Ich hab’s auch gesehen. Das ist mein POV, wisst ihr noch?«

»Stimmt, sorry«, sagte Aech. »Wir sind nur etwas angespannt, das ist alles!«

»Geht mir genauso«, sagte ich und ging hinüber zu dem Spiel, um meinen Gegner von Kopf bis Fuß zu mustern. Auf dem leuchtenden Schild darüber stand in großen, stilisierten orangegelben Buchstaben das Wort NINJA. Darunter prangte kleiner das SEGA-Logo. Doch auf dem Monitor stand SEGA NINJA.

Um die Aufmerksamkeit der Spieler zu erregen, wechselte das Spiel zwischen seiner High-Score-Liste, kurzen Gameplayclips und einer kurzen, aber schönen 8-Bit-Animation, in der Prinzessin Kurumi von zwei maskierten Ninja-Schergen auf einer Sänfte über

eine Bambusbrücke getragen wurde. Hinter Feldern mit roten Rosen, Wäldern voller blühender Kirschbäume und einem breiten blauen Fluss lag Schloss Kanten mit seinen lilafarbenen Dächern hoch in den Wolken auf einer wunderschön gerenderten, schneebedeckten Gebirgskette.

Plötzlich sprang Kurumi in einem opulenten, roten Königin-Amidala-Kleid aus der Sänfte. Dann wurde sie von einer Rauchwolke eingehüllt, aus der sie in Kampfmontur wieder zum Vorschein kam – sie war jetzt eine Kunoichi in roter Seide –, und jagte ihren Entführern nach, die sie vermutlich off screen ermordete.

Ich nahm einen Vierteldollar aus meinem Inventar und schob ihn in den Münzschlitz. Dann entfernte ich die Gläser meiner Sonnenbrille und hängte sie oben an das Schild des Spiels. So konnte ich die Gläser als Weitwinkelrückspiegel benutzen, der mir alles zeigte, was hinter mir vor sich ging. Den Trick hatte Art3mis mir bei einem unserer ersten Pseudodates auf Archaide gezeigt. Sie trug damals auch gern gespiegelte Sonnenbrillen. Da war sie noch mitten in ihrer Molly-Millions-Phase.

Ich warf einen Blick auf die farbige Anleitung, die unter der Plexiglasscheibe angebracht war, die den Monitor umfasste.

> Erobere SCHLOSS KANTEN aus den Händen des Verräters ZAEMON zurück!!
> Die NINJA-Gruppe namens PUMA steht Prinzessin KURUMI im Weg!!
> Besiege ihren Anführer NINNIKU und kämpfe dich zum Schloss vor!!

Die Anleitung wurde von Cartoon-Bildern von Kurumi, dem pistolenschwingenden Big Boss Zaemon und seinem blonden Untergebenen Ninniku ergänzt sowie einem Diagramm, auf dem die

Funktionen der drei Knöpfe erklärt wurden. Einer machte die Prinzessin für einige Sekunden lang unsichtbar, so dass sie gegen Angriffe immun wurde. Drückte man den zweiten Knopf, warf sie ein Messer in Blickrichtung, und wenn man den dritten Knopf drückte, warf sie ein Messer nach vorne, in Richtung der Oberseite des Bildschirms, so dass sie angreifen konnte, während sie sich in die andere Richtung bewegte.

»Ähm, Wade? Bitte sag mir, dass du jetzt nicht die Anleitung liest«, sagte Shoto und klang höchst belustigt.

»Du hast vorher noch nie Ninja Princess gespielt, oder?«, fragte Aech.

Ich seufzte. Es klang, als ob Kira Underwood seufzen würde.

»Doch, habe ich«, erwiderte ich. »Ein- oder zweimal. Vor sechs oder sieben Jahren.«

»Klasse«, murmelte Aech. »Dann wird das ja ein Kinderspiel.«

»Entspann dich«, sagte Shoto. »Sega Ninja ist einfach ein Run-and-Gun-Game. Ich kann dir helfen. Einige der sechzehn Level sind ziemlich schwierig, aber du schaffst das schon.«

»Arigato, Shoto«, sagte ich und drückte schwungvoll auf den Startknopf. »Na, dann mal los.«

Mit der rechten Hand griff ich nach dem Joystick, mit der linken bediente ich die drei Knöpfe.

Das Spiel begann mit einer kurzen Animation, in der Prinzessin Kurumi ihren Seidenkimono auszog und in den roten Kunoichi wechselte. Über ihr erschien Buchstabe für Buchstabe der schlecht übersetzte Satz PRINCESS'ES ADVENTURE STARTS. Dann erschien eine wohlbekannte Warnung auf dem Bildschirm: PLAYER 1 START. Darunter war eine rechteckige Karte des

Königreichs zu sehen, auf der meine aktuelle Position und der Weg, den ich zu Schloss Kanten nehmen musste, angezeigt wurden.

Dann erschien das erste Level. Eine weitläufige grüne Wiese, auf der farbenfrohe Blumen wuchsen, hier und da unterbrochen von einem Baum oder einem riesigen Felsen. Mein kleiner, pixeliger Avatar erschien unten in der Mitte des Bildschirms, und sofort war ich wieder drin. Ich war nicht Kira Morrow, nicht Parzival und auch nicht Wade Watts. Der Joystick und die Knöpfe schienen zu meinem Körper zu gehören, und ich war die rachsüchtige Prinzessin Kurumi, in blutrote Seide gekleidet und mit einem unendlichen Vorrat an Wurfmessern ausgestattet – darauf aus, mein gestohlenes Königreich um jeden Preis zurückzuerobern.

Vier blau gekleidete Ninjas mit schwarzen Kapuzen tauchten am oberen Ende des Bildschirms auf und kamen auf mich zu. Meine Wurfmesser machten kurzen Prozess mit ihnen, doch dann erschien ein fünfter, grau gekleideter Ninja und näherte sich viel schneller. Ich schaffte es, auch ihn auszuknipsen. Dann lief ich vorwärts, zum oberen Rand des Bildschirms, und kümmerte mich um die neuen Ninjas in greller Kleidung, sobald sie in Sicht kamen.

Ninja Princess alias Sega Ninja war viel schwieriger, als ich vermutet hatte. Doch als ich die Steuerung und das Gameplay erstmal raushatte, ging es gut ab – besonders weil Shoto mir Hinweise ins Ohr flüsterte.

»In diesem Spiel gehst du nicht drauf, wenn du einen Gegner berührst«, sagte er. »Sie müssen dich richtig mit ihrer Waffe treffen. *Ninja Princess* war eines der ersten Spiele, in denen das so war. Es ist viel besser als *Commando*, das nur drei Monate früher

veröffentlicht wurde. Ich würde sogar sagen, dass *Ninja Princess* vermutlich das erste wahre Run-and-Gun-Game ist.«

»Es sei denn, man zählt *Front Line* von Taito dazu«, sagte Aech. »Kam ’82 raus.«

»Was ich aber nicht tue«, erwiderte Shoto. »Das hat nur ein Level, das sich immer und immer wieder wiederholt …«

»Alter, in dem Spiel rennst du, *und* du hast eine Waffe«, schoss Aech zurück. »Wie soll man …«

»Könntet ihr das bitte später diskutieren?«, warf ich ein. »In eurer Freizeit?«

»Klar, Z«, erwiderte Shoto. »Sorry. Hey! Hol dir das *Shuriken*-Power-Up!«

Kurumi nahm ein kleines Power-Up auf, das einer der getöteten Ninjas fallen gelassen hatte. Die Titelmusik klang heldenhafter, und anstatt mit Messern warf Kurumi nun mit riesigen schwarzen *Shuriken* um sich, die mehrere Gegner gleichzeitig treffen konnten, wenn diese so freundlich waren, sich in einer Reihe vor ihr aufzustellen.

Als ich das Ende des ersten Levels erreichte, tauchte Zaemons blonder Vertreter Ninniku auf und griff mich mit einer großen, bumerangähnlichen Waffe an. Ich wich aus, stellte mich direkt vor ihn und knallte ihm meine *Shuriken* um die Ohren.

»Schieß weiter, bis seine Haare rot werden!«, wies Shoto mich an.

Ich tat, wie geheißen, und nach sieben oder acht Treffern wurden Ninnikus Haare rot anstatt blond – wohl um anzuzeigen, dass er wütend war. Dann stoppte das Spiel, rechnete meine Punkte zusammen und bezog dazu auch die Gesamtzahl an Schüssen,

Treffern und meine Trefferquote ein. Wieder erschien die Karte des Königreiches, auf der zu sehen war, dass ich jetzt dem Schloss am oberen Ende des Bildschirms ein klein wenig näher gekommen war. Dann ging es weiter.

Im zweiten Level musste ich mich durch Reisfelder kämpfen, in denen mir noch mehr Ninjas entgegenkamen. Als ich das Ende erreichte, erschien Ninniku, und ich griff ihn wieder an, bis seine Haare rot wurden und er besiegt war.

Während Aech sich bis auf Warnungen oder Jubelstürme ruhig verhielt, griff Shoto mir weiter unter die Arme.

Level 3 nannte er das »Lawinen-Level«, weil man hier nicht nur gegen Ninjas kämpfen, sondern auch Felsbrocken ausweichen musste, die von oben herabfielen. Hier brauchte man eine ganz andere Strategie als in den ersten beiden Leveln, und ich verlor mein erstes Leben bei dem Versuch, sie zu meistern. In Level 4, in dem Prinzessin Kurumi blutrünstige Wölfe bekämpfen muss, ging ich wieder drauf. Es war ein tolles Spiel, aber ich hatte echt Schwierigkeiten. Mir blieb nur noch ein Leben, und ich war mir nicht sicher, ob ich es noch schaffen würde.

Ich wünschte mir sogar schon, dass Shoto die schwierigeren Level für mich übernehmen könnte, aber das war unmöglich. Gehackte haptische OASIS-Ausrüstung und illegale Software wie die, mit denen Sorrento die Kontrolle über die Avatare seiner Angestellten übernommen hatte, funktionierten mit ONI-Headsets nicht. Ich war auf mich allein gestellt.

Zum Glück fand ich in Level 5 meinen Rhythmus wieder. Ich kämpfte mich in einem dichten Wald voller wulstiger 8-Bit-Bäume

durch Wellen von Gegnern, die Shoto als »Keebler-Ninjas« bezeichnete. Dort gewann ich ein paar Leben zurück.

Level 6 spielte auf einem Fluss, den der Spieler überqueren musste, indem er wie Frogger von Baumstamm zu Baumstamm sprang und auf dem Weg Ninjas bekämpfte. Als ich die andere Seite erreichte, erschien Ninniku und schleuderte mir vom Ufer seinen Bumerang entgegen, bis ich ihn oft genug getroffen hatte.

Irgendwann fiel mir etwas Merkwürdiges an der Musik auf, die auf der Jukebox spielte. Es wurden immer dieselben drei Lieder gespielt: »Obessession« von Animotion, »Jessie's Girl« von Rick Springfield, gefolgt von »My Best Friend's Girl« von den Cars. Es war nicht schwer, die Verbindung herzustellen. Alle diese Lieder handelten von Hallidays Besessenheit von Kira – der Freundin seines besten Freundes. Und ich erlebte den Moment, in dem alles begonnen hatte.

Ich konzentrierte mich wieder auf das Spiel. In Level 7 musste ich mich durch ein Dorf vor den Schlossmauern kämpfen. Shoto nannte die Ninjas in merkwürdiger Ausrüstung »Pastell-Ninjas«, weil viele von ihnen türkis- oder rosafarbene Hosen anhatten. Ich musste gegen mehrere »Clown-Samurai« kämpfen, die rot gestreifte MC-Hammer-Hosen trugen, mit denen sie laufenden Zirkuszelten mit Schwertern ähnelten. Sobald ich sie alle besiegt hatte, war das Level zu Ende. Sieben waren geschafft, neun waren noch übrig. Ich hatte also fast die Hälfte …

Shoto nannte Level 8 »Pferdepanik«, weil man einer endlosen Herde galoppierender Pferde ausweichen muss, während man gegen noch mehr Pastell-Ninjas kämpft, die wundersamerweise nie von den Pferden erwischt werden. Verdammte Lucker.

Ab einem gewissen Punkt versammelte sich eine kleine Traube Zuschauer um mich herum – ich vermutete, dass es sich um die NSCs handelte, die bisher die anderen Automaten belegt hatten. Je länger ich spielte, desto größer wurde die Menge. Ich drehte mich nicht um, um sie zu zählen, aber während der Pause am Ende der Level, in der ich meinen Fortschritt auf dem Weg zum Schloss sehen konnte, erhaschte ich einen kurzen Blick auf sie in den gespiegelten Brillengläsern. Ich gab mir Mühe, sie ebenfalls aus meinen Gedanken zu verbannen, damit ich mich auf meine Aufgabe konzentrieren konnte.

Ninja Princess war ein überraschend unblutiges Actionspiel. Es gab quasi keine Toten. Wenn Prinzessin Kurumi getroffen wurde, ging sie zu Boden und weinte. Die Mitglieder und Bosse des Puma-Ninja-Clans brachen nicht zusammen und starben, wenn ich sie traf. Sie verschwanden einfach in einer Rauchwolke. Als ich Shoto danach fragte, sagte er mir, dass das eine bewusste Entscheidung der Entwicklerinnen war, die Pazifismus und Gewaltlosigkeit schätzten.

»Wow«, sagte Aech. »Ein gewaltloses Spiel darüber, wie man Leute mit Messern umbringt. Genial.«

»Pscht«, machte Shoto. »Der Mann muss sich konzentrieren!«

Ich erreichte Level 9, indem ich mich über den Platz vor der äußersten Mauer von Schloss Kanten kämpfen musste. Dann war ich in Level 10, in dem man die Mauer erklimmen musste, während man gegen Dutzende von »Spinnen-Ninjas« kämpfen musste.

Level 11 fand auf einem verlassenen Steinweg auf dem Schlossgelände statt. In Level 12 musste ich genau wie in Level 10 eine Wand erklimmen, die jetzt allerdings anders eingefärbt war. Als

ich oben ankam, stand ich Ninniku ein letztes Mal gegenüber und machte ihm vollständig den Garaus.

»Boom!«, rief Shoto triumphierend, als ich das Level abschloss. »Du hast Ninniku erledigt! Du bist fast am Schloss!«

Shoto hatte recht. In Level 13 musste ich mich auf einem verlassenen Steinweg, der zu der Treppe ins Schloss führte, durch mehr Ninjas und Samurai kämpfen. Als ich die Treppe erreicht hatte, erschien endlich der Oberbösewicht Zaemon Gyokuro und schoss mit zwei Pistolen auf mich. Nachdem ich ihn oft genug getroffen hatte, war das Level beendet. Und dann war ich endlich wieder auf Schloss Kanten – meinem alten Zuhause, das jetzt von stehlenden Ninjas überrannt wurde.

In Level 14 musste ich mich in das Schloss kämpfen, indem ich unter von Säulen gestützten Leitern hindurchlief, bevor ich mich wieder Zaemon stellte. Dann kam Level 15, in dem ich es durch die Räume des Schlosses schaffen musste, die alle wie *Washitsu* aussahen, also japanische Räume mit Wänden aus durchscheinendem Papier.

Als ich Level 16 erreichte, stand ich Zaemon und seinen Schergen endlich im Thronsaal des Schlosses gegenüber. Ich stürzte mich in den letzten Bosskampf. Aech und Shoto riefen mir beide Tipps zu und feuerten mich an wie einst Mickey Goldmill und Paulie Pennino Rocky.

Zum Glück hatte ich in den letzten Leveln ein paar mehr Leben gesammelt, denn ich brauchte sie alle, um Zaemon zu besiegen. Endlich hatte ich das Ende des Spiels erreicht. Aber es war ein merkwürdiges Ende. Obwohl beide tot sein sollten, erschienen Ninniku und Zaemon neben Prinzessin Kurumi auf einer Bühne.

Shoto erzählte uns, dass der Leaddesigner des Spiels, Yoshiki Kawasaki, mit diesem Ende zeigen wollte, dass die Ereignisse nur Teil eines Theaterstücks waren, das die Charaktere aufgeführt hatten. Niemand war wirklich zu Schaden gekommen. Nachdem die Charaktere sich verbeugt hatten, erschien der folgende Text auf dem Bildschirm:

CONGRATULATIONS! THE PRINCESS HAS COMPLETED

HER ADVENTURE AND REGAINED THE KANTEN CASTLE

Die um mich versammelten Jungen brachen in lauten Jubel aus, doch ich drehte mich nicht um. Ich hatte noch ein Leben übrig, also begann das Spiel von neuem, und ich spielte weiter, weil ich wissen wollte, ob Kurumis »Betrüger« auftauchen würde. Nachdem eine Minute lang nichts Neues passierte und nur die altbekannten, farbenblinden Ninjas auftauchten, ließ ich mich töten. GAME OVER erschien auf dem Bildschirm, dann sollte ich meine Initialen für die Highscoreliste eintragen. Aus Gewohnheit gab ich erst meine eigenen ein, doch dann fiel mir ein, wer ich war, und ich gab stattdessen »K.R.U.« für Karen Rosalind Underwood ein.

Als die Highscoreliste auf dem Bildschirm erschien, sah ich, dass meine Punktzahl von 365800 Punkten mir nur den zweiten Platz auf der Liste einbrachte. Der Erstplatzierte hatte eine Punktzahl von 550750 erreicht und mich um über 200000 Punkte übertroffen. Und offenbar war er auch intelligenter als ich, denn er hatte die Initialen »K.R.A.« eingegeben – die Signatur aus drei Buchstaben, die Kira Underwood auf den Highscorelisten anstelle ihrer richtigen Initialen verwendet hatte. Dieses kaum bekannte Detail fiel mir erst jetzt

wieder ein. Mein Vorgänger hatte sich offensichtlich rechtzeitig daran erinnert.

Dann erkannte ich, dass ich da Ogden Morrows Punktestand vor mir hatte. Das ergab Sinn. Og hatte diese Herausforderung ebenfalls heute beendet. Vor ein paar Stunden erst. Und seinem Highscore nach zu urteilen, war er in *Ninja Princess* viel besser, als ich es je sein würde. Entweder das oder er hatte weitergespielt, nachdem er das letzte Level abgeschlossen hatte, um exakt diese Punktzahl zu erreichen. Aber warum sollte er das tun? Wollte er Kiras echten Highscore erreichen? Hatte ich es versaut?

Ich machte einen Screenshot der Highscoreliste, damit ich sie mir später ansehen konnte. Dann spürte ich, wie mir jemand auf die Schulter tippte, und zuckte vor Schreck zusammen.

Als ich mich umdrehte, stand ich einem jungen Ogden Morrow gegenüber, der mich anlächelte.

0013

Og sah aus, als wäre er etwa sechzehn. Ungefähr in dem Alter, als er Kira kennenlernte – in einer Spielhalle in Middletown, nachdem sie im Sommer des Jahres 1988 dorthin gezogen war.

Kein Wunder, dass mir der Schauplatz und das Szenario, das ich durchlebte, so vertraut vorkamen. Vor sieben oder acht Jahren hatte ich in Ogden Morrows Autobiographie *Og* darüber gelesen. Im Gegensatz zu Hallidays Blog und seinen Tagebucheinträgen in *Anoraks Almanach* waren Ogs Erinnerungen frustrierend vage. Im zweiten oder dritten Kapitel des Buches beschrieb er jedoch das erste Treffen mit seiner zukünftigen Frau, am letzten Tag der Sommerferien. Er schrieb, dass ein »unglaublich schönes Mädchen mit kurzem dunklen Haar und tollen blauen Augen« in »eine der Spielhallen der Stadt« geschlendert kam, wo er dabei zusah, wie sie »eines der schwierigsten Spiele dort mit einer einzigen Vierteldollarmünze durchspielte«.

Og hatte sich allerdings nicht die Mühe gemacht zu erwähnen, um welche Spielhalle es sich handelte oder welches Spiel Kira gespielt hatte. Jetzt wusste ich, dass er Kira hier im Happytime Pizza kennengelernt hatte. Und dass sie damals mit der Vierteldollarmünze das Spiel Sega Ninja, auch Ninja Princess, gespielt hatte.

Ich durchlebte den Moment, als Ogden und Kira Morrow sich kennengelernt hatten.

Wenn ich mich an Ogs Buch richtig erinnerte, war er nach dem Ende des Spiels zu Kira hinübergegangen und hatte ihr gratuliert. Aber dann hatte sein sozial inkompetenter Schatten Halliday sie unterbrochen und Og gefragt, ob er ihn nach Hause fahren könnte. Halliday hatte die Rückkehr in sein schwieriges Zuhause sonst immer bis zum letzten Moment hinausgezögert, deshalb wusste Og, dass sein Freund in Wahrheit noch gar nicht gehen wollte. Stattdessen hatte er vor, Og die Tour zu vermasseln. Og war gleichermaßen schockiert und belustigt. Bislang war Halliday höchstens wegen Computer-Hardware eifersüchtig gewesen, nie wegen eines Mädchens.

»Hi«, sagte der junge Og und schaute mir schüchtern in die Augen. »Ich bin Og. Und du … du bist phantastisch! Ich kann nicht glauben, dass du Sega Ninja mit nur einer Münze durchgespielt hast! Das hat hier noch keiner fertiggebracht. Coole Sache!«

Og hob unbeholfen die rechte Hand. Es dauerte eine Sekunde, bis mir klar wurde, dass er mit mir abklatschen wollte. Also tat ich das. Er sah extrem erleichtert aus.

Dann schaute er mir wieder in die Augen, und ich spürte, wie mein Herz schneller schlug. Meine Haut begann zu prickeln, wie von einer unsichtbaren elektrischen Spannung. Das Gefühl war mir vertraut. Genau so hatte ich mich gefühlt, als ich Samantha zum ersten Mal in der realen Welt begegnet war.

Ich konnte mir nicht vorstellen, wie sich der Ogden Morrow der Gegenwart bei dieser Herausforderung gefühlt haben musste. Zum Glück hatte er eine konventionelle haptische Anlage benutzt – das ONI hatte er nie ausprobiert, und in Anoraks kleinem Erpresser-Livestream hatte er auch keins getragen. Dadurch blieben ihm

zumindest die körperlichen Empfindungen erspart. Aber diesen Augenblick aus Kiras Perspektive noch einmal zu durchleben musste ihm dennoch das Herz gebrochen haben.

»Danke, Og«, hörte ich mich selbst mit Kiras Stimme und ihrem britischen Akzent sagen. »Ich bin Karen Underwood – aber meine Freunde nennen mich Kira.« Ich spürte, wie ich in die Richtung der Sega-Ninja-Konsole neben mir nickte. »In einem Laden in der Nähe der Wohnung meiner Eltern in London gibt es auch dieses Spiel. Aber dort heißt es Ninja Princess. Nicht Sega Ninja.« Einer meiner Mundwinkel zog sich zu einem spöttischen Grinsen hoch, dann fügte ich hinzu: »Amerikanische Jungs spielen wohl nicht gerne mit Mädchen.«

»O doch!«, erwiderte Og sofort. Dann wurde er rot und stammelte: »Ich meine, wir haben nichts dagegen, Spiele mit Mädchen zu spielen! Also, Videospiele. Mit einem Mädchen als Hauptfigur. So wie das hier.«

Og klopfte unbeholfen auf den Automaten, dann schob er beide Hände in die Hosentaschen und grinste mich an wie ein verliebter Idiot. Er sah aus, als würden sich in seinen Augen jeden Moment Herzchen bilden.

Er öffnete den Mund, um noch etwas zu sagen, aber wie aufs Stichwort unterbrach in diesem Moment ein anderer, äußerst vertraut aussehender Teenager unsere Unterhaltung. Ich erkannte in ihm sofort James Halliday im Alter von siebzehn Jahren. Er trug seine einen Zentimeter dicke Hornbrille, ein Paar ausgeblichener Jeans, abgelatschte Nikes und eines seiner geliebten Space Invaders T-Shirts.

Bei seinem Auftauchen sprang das Soundsystem der Spielhalle von »Jessie's Girl« zu »Obsession« von Animotion. Das konnte kein Zufall sein.

»Ich muss nach Hause«, drängte der junge Halliday, ohne Og oder mich direkt anzuschauen. »Meine Münzen sind alle und … ich brauch jemanden, der mich heimfährt.«

Einen Moment lang starrte Og ihn ungläubig an, während Halliday den Blick auf den Boden gerichtet hielt. Og schenkte mir ein verlegenes Lächeln und wandte sich dann wieder Halliday zu.

»Halt noch einen Moment durch«, sagte Og. »Oder warte beim Wagen. Oder …« Er fischte einen zerknitterten Dollarschein aus der Vordertasche seiner Acid-Washed Jeans. »Für den Wechselautomaten ist er zu zerknüllt, aber sie tauschen ihn dir an der Theke.«

Er warf den Schein in Hallidays ungefähre Richtung und wandte sich wieder Kira zu, ohne auf eine Antwort zu warten. Die Dollarnote flog gegen Hallidays Brust und flatterte dann lautlos zu Boden.

»Nein!«, rief Halliday und stampfte mit dem rechten Fuß auf wie ein trotziges Kleinkind. Als sein Schuh auf den Boden traf, verschwanden Og und all die anderen NSCs, und ich blieb mit dem siebzehnjährigen James Halliday allein zurück.

Im selben Moment veränderte sich auch unsere Umgebung.

Der Spielraum von Happytime Pizza verschwand, und an seine Stelle trat ein Thronsaal, der wie eine Live-Action-Version des 8-Bit-Pendants am Ende von Ninja Princess aussah. Der junge Halliday wurde zu dem maskierten, schwarz gekleideten Ninja Kazamaru, der mich an Shô Kosugi in *Die Rückkehr der Ninja* von 1983 erinnerte.

Ich schaute an meinem Avatar hinab und sah, dass sich auch mein Äußeres verändert hatte. Ich war immer noch ein Mädchen, aber ich trug jetzt eine wallende Tunika aus roter Seide mit goldenen Paspelierungen, auf deren Ärmeln chinesische Drachen gestickt waren.

In der rechten Hand hielt ich ein Schwert. In dessen spiegelnder Klinge sah ich, dass ich nicht länger Kira Underwoods Gesicht hatte. Mein Avatar hatte sich in ein Live-Action-Abbild von Prinzessin Kurumi verwandelt, und der Erschaffer dieser Simulation hatte mir das Aussehen von Elsa Yeung in *Challenge of the Lady Ninja*, ebenfalls aus dem Jahr 1983, verliehen.

»›Besieg den Betrüger, und das Schloss ist dein‹«, rezitierte Shoto. »Das ist es! Mach ihn fertig, Prinzessin!«

Ich nickte, stürmte vorwärts und tat, was Shoto gesagt hatte – ich machte Kazamaru fertig.

Zum Glück funktionierte ein Kampf mit dem ONI mehr oder weniger genauso wie mit einer altmodischen haptischen Anlage. Man musste die komplexen Spezial-Moves und Angriffe seines Avatars nicht tatsächlich körperlich vollführen, wenn man nicht wollte. Stattdessen konnte man mit einer einfachen Handbewegung oder einer gesprochenen Anweisung seinen Avatar dazu bringen, eine Bewegung oder einen Angriff zu machen. Der einzige Unterschied war, dass man mit dem ONI spürte, wie der Körper des Avatars sich bewegte, während er die Befehle ausführte. Ein paar Sekunden lang kam es einem also so vor, als wäre man auf Autopilot.

Ich machte mich auf einen brutalen Kampf gefasst, aber der Programmierer dieser Herausforderung hatte Prinzessin Kurumi sehr

viel stärker gemacht als ihre männliche Kopie. Mein Gegner wehrte sich kaum, er schaffte es gerade mal, ein oder zwei Treffer zu landen, bevor ich mit einem steten Trommelfeuer aus Wurfmessern seine Lebensanzeige sinken ließ.

Als diese nur noch bei einem Prozent stand, schwebten einen Moment lang die Worte *Erledige ihn* zwischen uns in der Luft. Nachdem sie verschwunden waren, gab ich Kazamaru mit einem Roundhousekick gegen den Kopf den Rest. Seine Lebensanzeige leuchtete rot –, aber er starb nicht. Stattdessen fiel der schwarz gekleidete Ninjameister plötzlich auf die Knie und begann zu weinen. Dann verschwand er ein paar Sekunden später in einer Rauchwolke.

Als der Rauch sich aufgelöst hatte, sah ich die zweite Scherbe vor mir in der Luft schweben.

Ich griff danach und fragte mich, ob ich wohl wieder eine »Rückblende« erleben würde. Und als meine Finger sich darum schlossen …

Ich befand mich erneut im Körper der siebzehnjährigen Kira Underwood. Jetzt stand der junge Ogden Morrow vor mir und hielt meine Hände. Es war dunkel, und wir befanden uns auf einem grasbewachsenen Hügel, der in Mondlicht getaucht war. In der Ferne war die winzige Skyline von Middletown zu sehen. Og legte eine silberne Halskette in meine Hände – die aus Kiras Schmuckkästchen, die sich in die erste Scherbe verwandelt hatte – und flüsterte dabei die Worte »Ich liebe dich«, zum allerersten Mal, wie ich wusste.

Mir fiel wieder ein, dass Og auch diesen Moment in seiner Autobiographie erwähnt hatte. Aber er hatte keine Details genannt

oder angegeben, wann oder wo sich das Ganze ereignet hatte.

Ich spürte ein Zittern, als Kira auf die Worte ihres zukünftigen Mannes reagierte …

… Und dann befand ich mich wieder in der Haut meines eigenen Avatars. Ich stand neben Aech und Shoto vor dem Ninja-Princess-Portal auf Kodama. Als ich an mir hinabschaute, sah ich auf meiner offenen Handfläche die zweite Scherbe. Es war wieder ein blauer Kristall mit zahlreichen Facetten, der in Größe und Aussehen nahezu identisch mit dem ersten war.

Shoto und Aech umarmten mich stürmisch. »Du hast es geschafft!«

»Nein«, sagte ich. »*Wir* haben es geschafft. Ohne eure Hilfe wäre ich nicht so weit gekommen.«

Ich streckte beide Fäuste vor, und sie boxten dagegen und nickten stumm.

»Die letzte Herausforderung war verrückt, oder?«, sagte Shoto. »Ich meine, warum wollte Halliday, dass du die Teenagerversion von ihm umbringst?«

»Er muss sich selbst ganz schön gehasst haben«, sagte Aech. »Vielleicht ist ihm endlich klargeworden, wie blöd er sich Kira und Og gegenüber verhalten hat?«

Ich konnte mich nicht auf das konzentrieren, was sie sagten. Die Rückblende, die ich gerade durchlebt hatte, machte mir immer noch zu schaffen. Eine weitere private Erinnerung von Kira Underwood, so detailreich und intensiv, dass es eigentlich gar nicht möglich war. Was in Croms Namen ging hier vor sich?

Mir blieb keine Gelegenheit, über die Bedeutung des Ganzen nachzudenken. Wir mussten die restlichen Scherbenrätsel lösen und hatten keine Zeit zu verlieren.

Ich betrachtete die zweite Scherbe in meiner Hand und hielt sie dann Aech und Shoto hin, damit wir sie gemeinsam untersuchen konnten. Als ich sie umdrehte, entdeckten wir, dass sich auf der gläsernen Oberfläche ebenfalls eine Inschrift befand, so wie bei der ersten. Aech las sie laut vor.

»›Ersetze, was lahm ist, mach neu sein Ende. Andies Schicksal braucht noch eine Wende.‹«

»›Andies Schicksal‹«, wiederholte Shoto. »War Andie nicht der Name von Kerri Greens Figur in *Die Goonies*?«

»Nein«, sagte ich und schüttelte den Kopf. »Ihr Name wurde mit *y* am Ende geschrieben. Nicht mit *ie*.«

»A-N-D-I-E«, sagte Aech und schloss die Augen, als könnte sie sich den Namen dann besser vorstellen. »So wie Andie MacDowell?« Sie wandte sich Shoto zu und packte ihn an der Schulter. »*O Scheiße!* Vielleicht ist die nächste Scherbe auf dem Planeten Punxsutawney? Früher bin ich immer am Tag des Murmeltiers dorthin gegangen, um …«

»Halt mal!«, fiel Shoto ihr ins Wort. Er hatte ein Browserfenster vor seinem Avatar geöffnet und las daraus vor. »Andie MacDowell hat auch in *Greystoke: Die Legende von Tarzan, Herr der Affen* mitgespielt, aus dem Jahr 1984. Aber der Regisseur hat Glenn Close engagiert, um ihre Dialoge neu einzusprechen, weil ihm ihr Südstaatenakzent nicht gefiel! Glaubt ihr, darauf könnte sich ›Ersetze, was lahm ist, mach neu sein Ende‹ beziehen? Vielleicht hatte der Film ja ein alternatives Ende …«

»Moment, reden wir von dem Film, in dem Connor MacLeod Tarzan spielt?«, fragte Aech. »Der von demselben Typen gedreht wurde, der auch *Die Stunde des Siegers* gemacht hat?«

»Ganz genau!«, sagte Shoto. »Irgendwo muss es ein Flicksync davon geben …« In einem anderen Fenster rief er seinen OASIS-Atlas auf. »Vielleicht auf Lambert? Oder auf einem der Edgar Rice Burroughs Themenplaneten in Sektor 20? Wenn wir …«

»Leute!«, rief ich und machte mit den Händen eine Time-out-Geste. »Kommt schon. Das ist doch alles an den Haaren herbeigezogen. Glaubt ihr wirklich, das Versteck der dritten Scherbe hat was mit Andie MacDowell zu tun? Oder Tarzan? Im *Almanach* wird davon nichts erwähnt. Und auch nicht in den Büchern über Kiras Leben, die ich gelesen habe.«

Aech zuckte mit den Schultern. »Vielleicht war sie ja ein Riesenfan von Andie MacDowell, und wir wissen’s bloß nicht«, erwiderte sie. »Mit Kiras Interessen habe ich mich nie so befasst. Og meinte, Halliday hätte sich nicht die Mühe gemacht, Kira wirklich kennenzulernen.«

»Er muss sie viel besser gekannt haben, als er sich anmerken ließ«, sagte ich und dachte an die Scherbenrückblenden. Beide hatten sich wie Recs angefühlt, nicht wie Sims. Die Unterschiede waren subtil, aber eine Sim besaß nicht die Mischung aus Fremdartigkeit, Unsicherheit und Intensität wie die Aufzeichnung eines Moments im echten Leben – jedenfalls meiner Erfahrung nach, und ich hatte Tausende ausprobiert.

Aufzeichnungen konnten es jedoch nicht sein. Denn in Middletown, Ohio, im Herbst des Jahres 1988 hatte es definitiv noch keine ONI-Headsets gegeben.

Was hatte ich da also eben erlebt?

Ich grübelte immer noch darüber nach, als mein Gehirn im Chaos meiner Erinnerungen plötzlich noch einen Treffer für den Namen Andie fand. Ich öffnete ein Browserfenster in der Luft vor mir und durchsuchte rasch das Netz, um zu schauen, ob meine Erinnerung stimmte.

»Andie Walsh!«, rief ich. »Mit *ie*! Das war der Name von Molly Ringwalds Figur in *Pretty in Pink*.«

Aech und Shoto verdrehten stöhnend die Augen. Beide waren nicht gerade die weltgrößten John-Hughes-Fans, aber sie wussten, dass Art3mis und ich seine Filme liebten. Während Hallidays Wettbewerb hatte Art3mis auf ihrem Blog Dutzende von Aufsätzen über seine Filme gepostet und sie Szene für Szene in liebevollem Detail auseinandergenommen. Bei der Suche nach Hallidays Ei hatte ihr enzyklopädisches Wissen zwar letzten Endes nichts genützt, aber jetzt könnte es vielleicht hilfreich sein. Es sei denn, mir gelang es, die Scherbe zu finden, bevor sie wieder online ging. Das würde Zeit sparen – und sie wahrscheinlich mächtig beeindrucken.

»*Pretty in Pink* würde Sinn ergeben«, sagte ich. »Kira und Og waren beide große John-Hughes-Fans. Und sie haben ein paar der ersten Quests auf Shermer mit programmiert.«

»Du denkst also, wir müssen als Nächstes nach Shermer?«, fragte Aech. »Arty wird ausflippen!«

»Okay«, sagte Shoto und las noch einmal den Hinweis durch. »Wenn es wirklich um Andie Walsh aus *Pretty in Pink* geht, was bedeutet dann: ›Ersetze, was lahm ist, mach neu sein Ende‹?«

»*Pretty in Pink* hatte ursprünglich ein anderes Ende«, erwiderte ich. »Da war Andie mit Duckie zusammen und nicht mit Blane. Arty –

Samantha – hat vor Ewigkeiten mal einen Aufsatz darüber auf *Artys Sendschreiben* gepostet.«

»Klar hat sie das«, sagte Aech. »Sie ist ein noch größerer Nerd als du.«

Ich ging nicht darauf ein, sondern versuchte, meine Gedankenkette weiterzuspinnen. »Ich glaube, das Ende des Films wurde nach ein paar schlechten Testvorführungen geändert …«

Wie aufs Stichwort tauchte Art3mis neben uns auf.

»Wenn man vom Teufel spricht!«, sagte Aech und begrüßte sie mit einem Faustcheck. »Hast du einen sicheren Ort gefunden, Arty?«

Arty nickte und legte dann kurz den Zeigefinger an die Lippen.

»Tut mir leid, dass ich so lange weg war«, sagte sie. »Wie's aussieht, habe ich einen Klamottenwechsel verpasst.«

Grinsend musterte sie unsere altmodische Jägerausrüstung. Dann schnippte sie mit dem Finger und drehte sich im Kreis. Das Outfit ihres Avatars wurde durch die Schuppenrüstung in metallischem Blaugrau ersetzt, die sie während des Wettbewerbs getragen hatte, zusammen mit den Zwillingsblasterpistolen, die sich blitzschnell aus den tiefsitzenden Holstern ziehen ließen, und einem langen, gekrümmten Elbenschwert in einer reich verzierten Mithril-Scheide auf ihrem Rücken. Sie trug sogar ihre fingerfreien Rennfahrerhandschuhe à la *Mad Max II*.

Sie in dieser Kleidung zu sehen brachte eine Flut alter Gefühle und lange unterdrückter Erinnerungen zurück. Einen Moment lang wurde mir ganz schwindlig.

»Ha, da ist ja unser Mädchen, wieder in Uniform!«, sagte Aech und klatschte Art3mis mit beiden Händen ab.

»Bravo, Team!«, sagte Art3mis. »Ich kann gar nicht glauben, dass ihr die zweite Scherbe schon gefunden habt. Das ging schnell!«

»Ja«, sagte Shoto. »Weil ich die ganze Zeit Zs Hand gehalten hab …«

»Und ich seine andere Hand«, fügte Aech lachend hinzu. »Und mit dir werden wir unaufhaltsam sein. Die Seele der Sirene wird uns gehören, meine Freunde!«

Art3mis und Shoto jubelten zustimmend. Ich hob halbherzig meine rechte Faust und räusperte mich dann.

»Ich will ja keine Spaßbremse sein«, sagte ich. »Aber ich glaube, ich weiß jetzt, was die Seele der Sirene ist und warum Og sie Anorak nicht geben wollte.«

Das Lächeln der drei verschwand, und sie drehten sich erwartungsvoll zu mir um.

»Okay«, sagte ich. »Als Erstes will ich euch etwas fragen. Was meint ihr, warum hat Halliday es die Seele der Sirene genannt?«

»Weil Kiras *D&D*-Charakter Leucosia hieß«, erwiderte Shoto. »Nach einer der Sirenen in der griechischen Mythologie.«

»Richtig«, sagte ich. »Wenn also Kira die ›Sirene‹ ist und die sieben Scherben ›Teile‹ ihrer ›Seele‹ sind, was wird dann Anoraks Meinung nach geschehen, wenn wir die Bruchstücke zusammenfügen? Wenn wir die Sirene ›wieder heil‹ machen?«

Art3mis schaute mich an.

»Verfluchte Scheiße, Wade«, murmelte sie. »Du denkst doch nicht etwa …?«

Ich nickte.

»Anorak ist nicht bloß der Meinung, dass die Seele der Sirene ein magisches Artefakt ist, das nach Kira *benannt* wurde«, sagte ich.

»Er glaubt, dass dieses Artefakt Kira *ist*. Eine KI-Kopie von ihr. So wie Anorak eine Kopie von Halliday ist.«

Art3mis antwortete nicht, aber der Gedanke schien sie zu entsetzen.

»Komm schon, Z«, sagte Aech. »Das ist unmöglich.«

»Das habe ich auch gedacht«, erwiderte ich. »Aber für das, was ich erlebt habe, gibt es keine andere Erklärung.«

Art3mis runzelte die Stirn.

»Was meinst du damit?«, fragte sie und beugte sich vor. »Was genau hast du denn erlebt?«

Ich erzählte ihnen von den Rückblenden und beschrieb Art3mis kurz den Kampf, den sie gerade verpasst hatte.

»Du machst wohl Witze«, murmelte Art3mis und schüttelte den Kopf. »In den ersten beiden Herausforderungen wurde detailliertes Wissen über The Smiths und Ninja Princess verlangt?«

Ich nickte. »Nichts davon wurde je in *Anoraks Almanach* erwähnt«, sagte ich. »Und die beiden Rückblenden, die ich erlebt habe? Sie kamen mir wie ONI-Aufzeichnungen von realen Momenten vor. Sie waren viel zu detailreich, um Simulationen zu sein.«

»Woher willst du das wissen?«, fragte Art3mis. »Ein paar Sekunden lang kann man alles Mögliche überzeugend simulieren.«

Aech schüttelte den Kopf.

»Nein, Arty«, sagte sie. »Du weißt nicht, wie sich eine ONI-Wiedergabe anfühlt. Den Unterschied kann man fast immer erkennen. Außerdem war James Donovan Halliday zwar ein brillanter Videospieldesigner und Programmierer. Aber mit Frauen kannte er sich nicht aus – schon gar nicht mit Kira. Er kann

unmöglich eine ihrer Erinnerungen aus ihrer Perspektive überzeugend simuliert haben. Er war ein ich-besessener Soziopath, der sich in niemanden hineinversetzen konnte. Ganz besonders nicht in Kira …«

Ich musste mir auf die Zunge beißen, um Halliday nicht in Schutz zu nehmen. Er war zwar alles andere als perfekt, aber immerhin hatte er unsere gesamte Welt erschaffen. Das Wort »Soziopath« kam mir nicht nur hart vor, sondern richtiggehend blasphemisch.

»Aber das kann nicht stimmen, Z«, meinte Shoto. »In den 80ern, als Kira ein Teenager war, gab es das OASIS-Neuralinterface noch nicht. Den ersten voll funktionsfähigen Prototyp des ONI-Headsets hat GSS erst 2036 gebaut – zwei Jahre nach Kira Morrows Tod.«

»Ich weiß«, erwiderte ich. »So steht es in der offiziellen Timeline. Aber niemand konnte besser Geheimnisse bewahren als Halliday …« Ich holte tief Luft. »Ich glaube, wir müssen die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass Halliday vor Kira Morrows Tod irgendwie eine Kopie ihres Bewusstseins angefertigt hat. Und zwar mit derselben Technologie, mit der er auch seinen eigenen Geist kopiert und Anorak geschaffen hat.«

Alle drei starrten mich in erschüttertem Schweigen an. Art3mis schüttelte den Kopf.

»Kira hätte Halliday niemals erlaubt, das zu tun«, sagte sie. »Und Og auch nicht.«

»Dann ist es Halliday vielleicht gelungen, Kira zu scannen, ohne dass sie oder Og es bemerkt haben.« Ich schluckte, als mir klarwurde, was ich da sagte. »Halliday war besessen von ihr. Er wusste, dass er die echte Kira niemals haben konnte, also hat er möglicherweise eine Kopie von ihr für sich angefertigt.«

»Moment mal«, unterbrach mich Aech. »Kira war schwer verliebt in Og. Warum sollte Halliday also eine Kopie von ihr anfertigen? Wenn es eine realitätsgetreue Kopie war, dann würde die ihn auch nicht lieben.«

»Ich weiß«, sagte ich. »Aber die Kopie würde auch nie alt werden oder sterben«, fügte ich hinzu. »Vielleicht dachte Halliday ja, er könnte sie mit der Zeit dazu bringen, sich in ihn zu verlieben …«

»Verdammt«, murmelte Aech und schüttelte den Kopf. »Wenn du recht hast … dann ist das eine ziemlich verquere Sache, in die wir hier hineingeraten sind, Leute.«

Ich nickte. Auch mir wurde ein wenig flau im Magen. So als hätte ich gerade erfahren, dass der Held meiner Kindheit in seiner Freizeit ein Serienmörder gewesen war.

Ein Grund mehr, warum wir Anorak die Seele der Sirene nicht einfach aushändigen durften.

Aber die Seele der Sirene schien sein einziger Schwachpunkt zu sein. Wenn wir die hatten, konnten wir vielleicht mit ihm verhandeln. Oder ihn in eine Falle locken.

»Wir müssen noch fünf weitere Scherben finden«, sagte ich. »Wir sollten uns beeilen.«

»Habt ihr eine Ahnung, wo wir als Nächstes hin müssen?«, fragte Art3mis.

»Ja, Ma’am«, sagte ich und strahlte vor Stolz. »Das haben wir.«

»Und es ist gut, dass du hier bist, Arty«, fügte Shoto hinzu. »Weil wir hierbei deine Hilfe brauchen.«

Art3mis’ Lächeln verschwand. An seine Stelle trat ein finsterer, kampfbereiter Ausdruck, den ich aus den Tagen von Hallidays Wettbewerb kannte.

»Also«, sagte sie und wandte sich mir zu. »Dann schieß mal los, du Ass. Wohin sind wir unterwegs?«

»Dein altes Revier«, erwiderte ich. »Shermer, Illinois.«

0014

Shermer war ein mittelgroßer Planet nahe des Zentrums von Sektor 16. Dort befand sich eine in jahrzehntelanger Arbeit in liebevollem Detail nachgestaltete Version von Shermer, Illinois, der fiktiven Vorstadt von Chicago, in der viele Filme, die Regisseur John Hughes im Laufe seiner Karriere schrieb und/oder drehte, spielten. Samantha sagte immer, Shermer sei Hughes' »postadoleszenter Parakosmos«, eine private Phantasiewelt, die er geschaffen und mit seinen geistigen Kreationen bevölkert hatte. Sein ganzes Leben lang hatte er sie weiterausgestaltet – es war sein Äquivalent von Tolkiens Mittelerde, in eine Vorstadt im mittleren Westen verlegt.

Auf der Grundlage von Hughes' Filmen hatten Scharen von Fans jahrzehntelang daran gearbeitet, dieses private Universum in eine immersive, interaktive Simulation zu verwandeln. Von Shermer gab es nur eine Version, die die riesige Oberfläche des Planeten vollständig bedeckte. An der Nord- und Ostgrenze der simulierten Vorstadt befand sich ein verkleinertes Abbild des Michigansees, und im Süden und Westen grenzte das geschrumpfte Stadtzentrum von Chicago daran an. Sämtliche Wahrzeichen der »windigen Stadt«, die in *Ferris macht blau* vorkommen, wurden in die Simulation integriert, darunter der Sears Tower, die Börse, Wrigley Field und das Art Institute of Chicago. Und jenseits des Sees und der Stadtgrenze von Chicago befand sich ein verkleinerter Nachbau der Vereinigten Staaten, damit auch Städte und Gegenden aus Filmen, bei denen

Hughes lediglich das Drehbuch verfasst hatte, wie *Die schrillen Vier auf Achse* und *Kevin – Allein zu Haus*, einen Platz in der Simulation fanden.

Normalerweise verdarb es die Atmosphäre und Kontinuität einer Simulation, wenn sich dort ständig Avatare nach Belieben hinein- und hinausteleportierten. Darum waren manche Planeten, wie Shermer, mit einer begrenzten Zahl von festen Ankunfts- und Abreisepunkten ausgestattet. Außerhalb dieser Orte war das Teleportieren nicht erlaubt. Als ich also Shermer als Teleportationsziel auf meinem HUD auswählte, wurde mir eine Karte mit den möglichen Ankunftsorten auf dem Planeten angezeigt. Auf Art3mis' Anweisung hin entschied ich mich für einen Bahnhof am Westrand der Stadt.

Als wir auf der Oberfläche des Planeten Gestalt annahmen, standen wir auf einem kleinen Bahnsteig vor einem kreisrunden Gebäude aus rotem Backstein. Um uns herum befanden sich mehrere Dutzend NSCs, Männer und Frauen in Geschäftskleidung aus den 80ern, die auf den Morgenzug warteten.

Bei unserem Eintreffen begann ein Song zu spielen, den ich von meinen Hughes-Recherchen her kannte: Der Anfang von Kirsty MacColls Cover von »You Just Haven't Earned It Yet, Baby« aus dem Soundtrack von *She's Having a Baby*. Die Musik schien aus dem Nichts zu kommen, als würden in der Luft um uns herum unsichtbare Lautsprecher schweben. Das war ein Zeichen dafür, dass wir eine Tonnadel ausgelöst hatten. Das waren musikalische Hinweise, die in spezielle Bereiche der Simulation einprogrammiert waren. Sie begannen zu spielen, wann immer ein Avatar einen bestimmten Ort durchquerte – so als würde man auf eine

Soundtrackmine treten. Bei unserem früheren Besuch hier, hatte Art3mis mir erzählt, dass Shermer mehr Tonnadeln pro Quadratkilometer besaß als irgendein anderer Planet in der OASIS. (Damals waren wir in der Kopie des Chicago O'Hare Airport eingetroffen, der das ganze Jahr über eingeschneit war.)

Während der Song spielte, fuhr hinter uns ein halb leerer Zug in den Bahnhof ein. Als die Türen aufglitten, strömte die Menge der Pendler hinein. Art3mis bedeutete uns, ihr zu folgen, und ging in die andere Richtung. Sie schob sich durch die vielen NSCs zum Bahnhofsausgang, mit Aech, Shoto und mir im Schlepptau.

Während wir über den angrenzenden Parkplatz liefen, kamen wir an zwei NSCs vorbei – ein junger Mann und eine junge Frau, die sich gerade leidenschaftlich küssten. Als die beiden zwischendurch mal Luft holten, sahen wir, dass der Mann Kevin Bacon in einem grauen Anzug war und die Frau Elizabeth McGovern. Ich erkannte in ihnen Jake und Kristy Briggs, die beiden Hauptfiguren aus *She's Having a Baby*, Hughes' autobiographischster Film. Jake küsste seine Frau noch einmal zum Abschied, drehte sich dann um und rannte los, um den Zug noch zu erwischen.

Auf dem Bahnhofsvorplatz passierten wir die Kirche, in der die Hochzeit aus *Das darf man nur als Erwachsener* stattgefunden hatte. Direkt dahinter sah ich ein vertrautes Neonschild mit der Aufschrift *Willkommen in Shermer, Illinois – eine amerikanische Stadt! Bevölkerung: 31 286*. Aber Art3mis ging in die andere Richtung, zur Shermer Road, die weiter in die Stadt hineinführte.

Als die Shermer-Simulation in der Frühzeit der OASIS geschaffen wurde, hatte sie lediglich Orte und Figuren aus vier Filmen von John Hughes enthalten: *Das darf man nur als Erwachsener*, *The*

Breakfast Club, *Ferris macht blau* und *L.I.S. A. – Der helle Wahnsinn*. In den Jahrzehnten danach wurde sie mehrmals überarbeitet und erweitert, so dass sie jetzt auch andere Klassiker von Hughes enthielt wie *Pretty in Pink*, *Ist sie nicht wunderbar?* , *She's Having a Baby*, *Allein mit Onkel Buck*, *Mr. Mom*, *Ein Ticket für Zwei*, *Great Outdoors – Ferien zu dritt* und die bereits erwähnten Filme *Kevin – Allein zu Haus* und *Die schrillen Vier auf Achse*. In den vergangenen Jahren hatten die Fans des Regisseurs sogar noch Werke aus den dunkelsten Ecken seiner Filmographie hinzugefügt, von *Curly Sue – Ein Lockenkopf sorgt für Wirbel* bis hin zu *Kevins Cousin allein im Supermarkt*. Wenn man Shermer also jetzt besuchte, spielten sich um einen herum ständig Szenen aus diesen Filmen ab. Und die Ereignisse in diesen Filmen wiederholten sich immer wieder, Tag für Tag, Woche für Woche, in einer Endlosschleife.

Ich rief eine Karte der Stadt auf, um unsere Position zu bestimmen. Eisenbahnschienen verliefen diagonal durch die Mitte der Stadt und teilten sie in zwei mehr oder weniger gleich große Hälften, die mit REICH und ARM betitelt und rot und blau gekennzeichnet waren. Die reiche Hälfte von Shermer war die, die an die Miniaturversion des Michigansees angrenzte. Durch die arme Hälfte musste man fahren, um zu der verkleinerten Chicagoer Innenstadt zu gelangen. Ein Großteil von Hughes' Filmen wurde in und um Chicago gedreht, und viele hatte er in dem Vorstadtort Northbrook gefilmt, wo er selbst auf die Highschool gegangen war. (Ein paar waren auch in L.A. gedreht worden, wie *Pretty in Pink*, obwohl die Geschichte in der Vorstadt von Chicago spielt.) Die geographische Kontinuität in Hughes' Filmen hatte es den

Erschaffern des Planeten ermöglicht, sie alle hier nachzugestalten, in einer einzigen zusammenhängenden Simulation.

So tief wie die Sonne über dem östlichen Horizont stand, war es noch ziemlich früh am Morgen. Aber das war eines der vielen verwirrenden Dinge an Shermer. In unterschiedlichen Teilen der Stadt herrschten unterschiedliche Tages- und Jahreszeiten. In manchen Straßen war stets Winter, und es war taghell, aber zwei Straßen weiter befand man sich in einer Frühlingsnacht.

Inzwischen waren wir weiter nach Norden gelaufen, in die reiche Stadthälfte hinein. Riesige, villenähnliche Häuser reihten sich auf beiden Seiten der Straße, mit makellosen Rasenflächen und kreisförmigen Einfahrten davor. Mächtige Eichen und Ahornbäume säumten die Straße, ihre langen Äste bildeten einen grünen Tunnel, der sich endlos vor uns hinzuziehen schien. Die Gehsteige und Nebenstraßen um uns herum waren leer, bis auf einen einsamen Zeitungsjungen, der ein paar Querstraßen weiter seine Morgenrunde auf dem Fahrrad drehte.

Bisher war ich erst einmal hier gewesen, bei einem frühen »Date« mit Art3mis. Sie hatte mir erzählt, dass es einer ihrer Lieblingsorte zum Entspannen und Herunterkommen war. Damals hatte sie mich zu den beliebtesten Orten der simulierten Vorstadt geführt. Leider war ich so Hals über Kopf in sie verliebt gewesen, dass mir von dem, was sie mir erzählt hatte, nicht viel im Gedächtnis geblieben war. Statt unserer Umgebung hatte ich immer nur sie angeschaut. Seitdem hatte ich wegen Kiras gut dokumentierter Leidenschaft für Hughes die meisten (aber längst nicht alle) seiner Filme noch einmal angeschaut. Jetzt hoffte ich, dass ich genügend Trivia über Shermer

im Kopf behalten hatte, um vor Art3mis nicht als kompletter Idiot dazustehen.

Wir rannten die Shermer Road hinunter, mit Art3mis an der Spitze, bis wir eine weitere Tonnadel auslösten – »It's All in the Game« von Carmel, noch ein Song aus dem Soundtrack von *She's Having a Baby*. Als Art3mis ihn hörte, blieb sie abrupt stehen. Dann drehte sie sich um und überraschte uns alle damit, dass sie die erste Strophe des Liedes perfekt mitsang.

»Many a tear has to fall, it's all … a game«, sang sie. *»Life is a wonderful game, we play and play …«*

Ich hatte Samantha schon einmal singen gehört, in der Woche, als wir auf Ogs Anwesen waren. Deshalb wusste ich, dass sie keine Autotuning-App benutzte. Dennoch hatte ich irgendwie vergessen, was für eine ungewöhnlich schöne Singstimme sie besaß – neben all ihren anderen Talenten. Als ich sie jetzt, unter diesen Umständen, wieder hörte, brach mir erneut, und völlig unvorbereitet, das Herz.

Art3mis schaute zu mir herüber und sah, wie ich sie mit offenem Mund anstarrte. Zu meiner Überraschung wandte sie nicht den Blick ab, sondern schenkte mir ein Lächeln. Dann hörte sie auf zu singen und schaute auf ihre Swatch.

»Hervorragend«, sagte sie. »Wir sind genau pünktlich. Auf zu einem weiteren Tag im Paradies.«

Sie deutete auf die andere Straßenseite. Aech, Shoto und ich drehten uns gerade noch rechtzeitig, um zu sehen, wie die Türen der sieben Häuser uns gegenüber alle gleichzeitig aufschwangen. Wie bei einer genau abgestimmten Choreographie traten sieben Männer in Bademänteln aus ihren jeweiligen Häusern, um die Morgenzeitung aufzuheben. In sechs dieser Männer erkannte ich Schauspieler –

Chevy Chase, Paul Dooley, Michael Keaton, Steve Martin, John Heard und Lyman Ward, die Darsteller von Clark W. Griswold, Jim Baker, Jack Butler, Neal Page, Peter McCallister und Tom Bueller. Alles Vorstadtväter aus verschiedenen Hughes-Filmen.

Der siebte Mann trug eine große Brille mit durchsichtigem Rand und eine Vokuhila-Frisur, wie sie in den 80ern bei Rockstars beliebt war. Sein Gesicht kam mir unheimlich bekannt vor, aber ich konnte es nicht einordnen. Gerade wollte ich die automatische Gesichtserkennung starten, als es mir dämmerte – der Mann war John Hughes selbst!

In *The Breakfast Club* hatte Hughes einen kurzen Cameo-Auftritt als Vater von Brian Johnson, der Figur von Anthony Michael Hall. Bei seinem Haus handelte es sich also um das von Brian und seiner Familie. (Und da Hall auch Rusty Griswold in *Die schrillen Vier* spielte, musste es also mindestens zwei verschiedene Anthony Michael Halls in der Straße geben – möglicherweise sogar drei, wenn sich Farmer Teds Haus ebenfalls hier befand. Und dann gab es noch Gary Wallace, Halls Figur in *L.I.S. A.* Der wohnte allerdings sicher auf der anderen Seite der Eisenbahnstrecke, weil sein Vater Al Klempner war.)

Als ich Mr. Johnson/John Hughes seine Morgenzeitung aufheben und wieder ins Haus gehen sah, musste ich unwillkürlich an Anorak denken – der digitale Geist eines toten Schöpfers, der dazu verdammt war, auf ewig seine eigene Schöpfung heimzusuchen.

»Hey, Z!«, riss Art3mis mich aus meinen Gedanken. »Lass mich mal den Hinweis sehen.«

Ich nahm die zweite Scherbe aus meinem Inventar und hielt sie ihr hin. Sie las laut die Inschrift: »›Ersetze, was lahm ist, mach neu

sein Ende. Andies Schicksal braucht noch eine Wende.‹«

»Das muss es sein, oder?«, fragte ich. »Wir sollen das ursprüngliche Ende wiederherstellen, bei dem Andie mit Duckie zusammen ist statt mit Blane.«

Art3mis antwortete nicht. Sie starrte nur gedankenverloren auf die Inschrift.

»Dieser reiche Schönling, Blane«, sagte Aech und musterte die großen, opulenten Häuser auf beiden Seiten der Straße. »Er muss hier irgendwo wohnen, oder? Ich würde sagen, wir suchen ihn und sperren ihn in den Kofferraum des BMWs seines Vaters. Dann kann er heute Abend nicht zum Abschlussball gehen. Wenn er nicht auftaucht, bleibt Andie keine andere Wahl, als den Abend mit Duckie zu verbringen. Dann hätten wir das Ende wieder ›neu gemacht‹, oder?«

Ich fand die Idee nicht schlecht, aber ich wartete, was Art3mis dazu sagen würde.

»Auch wenn das sicher spaßig wäre, glaube ich nicht, dass es die Lösung ist«, sagte sie und deutete auf die Inschrift auf der Scherbe. »›Ersetze, was lahm ist‹«, wiederholte sie. »›Andies Schicksal …‹«

»Was ist mit dieser Szene in *Ferris macht blau*?«, fragte ich. »In der er diesen ziemlich lahm geworfenen Ball während des Spiels der Cubs im Wrigley Field auffängt?«

Mein Vorschlag schien Art3mis ein wenig zu beeindrucken. Zumindest so sehr, dass sie ganze zwei Sekunden darüber nachdachte. Dann schüttelte sie den Kopf.

»Ich glaube nicht … *Ersetze, was lahm ist. Ersetze, was lahm ist.*«

Dann riss sie plötzlich die Augen auf, und ein breites Grinsen erschien auf ihrem Gesicht.

»Ich hab's!«, rief sie. »Ich weiß, was wir tun müssen!«

»Echt?«, erwiderte Aech. »Bist du sicher?«

Art3mis schaute wieder auf ihre Swatch und musterte dann die leere Straße. »Es gibt nur eine Möglichkeit, es herauszufinden. Wir müssen zur Highschool. Der Bus sollte jeden Moment hier sein.«

Gleich darauf bog am Ende der Straße ein langer gelber Schulbus um die Ecke. Als er am Rinnstein vor uns anhielt, sahen wir an der Seite die Worte *Shermer Highschool*.

Die Bustüren schwangen auf, und Art3mis sprang hinein und winkte uns, ihr zu folgen. Wieder wurde eine Tonnadel ausgelöst, und der Song »Oh Yeah« von Yello begann zu spielen, während wir vier in den Bus einstiegen. Art3mis führte uns zu ein paar leeren Sitzen in der Mitte. Aech setzte sich neben sie, und ich nahm neben Shoto Platz. Die Sitze um uns herum waren voller Highschoolkids, die typische 80er-Jahre-Klamotten und -Frisuren trugen. Jeder von ihnen entsprach einem Teenager aus einer Schulbusszene in einem John-Hughes-Film. Ich glaubte, ein paar Statisten aus *Das darf man nur als Erwachsener* und *Ferris macht blau* zu erkennen.

Der Bus setzte sich wieder in Bewegung, und ich schaute aus dem Fenster neben mir. Die Sonne ging über dem See im Osten auf. Ein wunderschöner Frühlingsmorgen in einer reichen Vorstadt des mittleren Westens auf dem Höhepunkt der Reagan-Ära. Zeitgenössische Autos und Trucks – Baujahr 1989 oder früher – füllten die baumgesäumten Straßen.

»Schaut euch bloß diese lilienweiße Hölle an«, sagte Aech, die kopfschüttelnd aus dem Fenster starrte. »Gibt es in dieser ganzen

Stadt auch nur einen einzigen Farbigen?«

»Klar«, erwiderte Art3mis. »Die meisten hängen in der sogenannten Kandy Bar in Chicago ab. Dieser Planet hat ein ernstes Diversitätsproblem – so wie das Kino der 80er insgesamt …«

Aech nickte. »Na ja, vielleicht ist die nächste Scherbe ja im Königreich Zamunda versteckt.«

»Ach du Scheiße!«, erwiderte Shoto. »Wie cool wär das denn?«

In dem Moment drehten sich zwei Freshman-Nerds, die vor Shoto und mir saßen, um und schauten uns an. Anfangs glaubte ich, sie hätten BHs auf dem Kopf, aber stattdessen war es ein Genitalschutz, den sie als Stirnband trugen. Die beiden Raumkadetten hoben gleichzeitig ihre Spielzeuglaserpistolen und feuerten auf uns, und einer von ihnen rief: »Klasse! Volltreffer!« Dann brachen sie beide in Gelächter aus und drehten sich wieder um.

»Das ist ja das reinste Irrenhaus«, stellte Shoto fest.

Ich nickte. »Mit seltsamen Modetrends.«

»Das war noch gar nichts«, flüsterte Art3mis.

Eine Sekunde später räusperte sich jemand laut auf der anderen Seite des Ganges. Wir drehten uns um und sahen ein Mädchen mit furchtbar dicken Brillengläsern, das uns anschaute. Sie hielt Shoto ihre geschlossene Faust hin und öffnete sie langsam. Auf ihrer Handfläche lag ein feuchtes rotes Gummibärchen.

»Gummibärchen?«, fragte sie. »Die waren in meiner Tasche. Die sind ganz warm und weich.«

»Nein«, erwiderte Shoto und schüttelte vehement den Kopf. »Nein, danke.«

»Ich auch nicht«, sagte ich.

»Hey, schaut mal«, wisperte Aech und deutete auf ein rothaariges Mädchen ganz vorn im Bus. Ich erkannte Samantha Baker – Molly Ringwalds Figur aus *Das darf man nur als Erwachsener*.

»Vielleicht sollte einer von uns ihr alles Gute zum Geburtstag wünschen?«, fragte Aech und kicherte leise.

»Hier hat sie jeden Tag Geburtstag«, sagte Art3mis. »Und auch am Morgen danach. Die Filmsimulationen auf Shermer folgen einer beschleunigten simultanen Timeline. Die Ereignisse der einzelnen Filme wiederholen sich in einer Endlosschleife, wie bei *Und täglich grüßt das Murmeltier*. Aus der Schleife kommen die NSCs nicht heraus. So wie das arme Mädchen da …«

Sie deutete auf ein großes Mädchen, das Sam am Gang gegenübersaß. Als sie den Kopf drehte, erkannte ich die junge Joan Cusack. Sie trug eine Halskrause, vermutlich um anzudeuten, dass ihre Figur ein ziemlicher Tollpatsch war. Aber selbst mit dem Verband sah sie noch echt niedlich aus.

»Sie ist meine Namensschwester, wisst ihr«, sagte Art3mis und nickte zu Samantha Baker hin. »*Das darf man nur als Erwachsener* war einer der Lieblingsfilme meiner Mutter, auch wenn ich den heute nicht mehr gucken kann, ohne stinkwütend zu werden. Sie hat alle Filme von Hughes geliebt.«

»Ich erinnere mich«, sagte ich. »Nach ihrem Tod hast du dir diese Filme angeschaut, um dich ihr näher zu fühlen und um besser zu verstehen, wer sie war. Ich habe dir mal erzählt, dass ich dasselbe mit der Comicsammlung meines Vaters gemacht habe, nachdem er starb.«

Art3mis schaute mir in die Augen und nickte.

»Ich weiß«, sagte sie. »Daran erinnere ich mich auch noch.«

Sie schenkte mir wieder ein Lächeln, und diesmal lächelte ich zurück. Eine Weile lang grinsten wir einander an, bis uns wieder einfiel, dass Aech und Shoto auch noch da waren. Als wir uns zu ihnen umdrehten, wandten die beiden rasch den Blick ab.

In dem Moment sah ich durch das Fenster hinter ihnen etwas Seltsames. Wir waren gerade einen steilen Hügel hochgefahren, und für ein paar Sekunden war hinter einem Meer aus Bäumen, die in den orangeroten Farben des Herbstes leuchteten, in der Ferne die Skyline von Chicago sichtbar. Außerdem erhaschte ich einen Blick auf das Hollywood Bowl. Das riesige Amphitheater war in die Vorstadtlandschaft von Shermer hineingepflanzt worden, obwohl es gar nicht hierherpasste. Aech fiel es ebenfalls auf, und sie machte Art3mis darauf aufmerksam.

»Was zum Teufel macht das hier?«, fragte sie. »Gehört das Hollywood Bowl nicht nach Hollywood?«

»Ja, schon«, erwiderte Art3mis. »Aber im Hollywood Bowl spielt eine der Dateszenen aus *Ist sie nicht wunderbar?* Das war einer der wenigen Teeniefilme von John Hughes, die nicht in der Vorstadt von Chicago angesiedelt sind. Die Erschaffer der Shermer-Simulation haben ihn trotzdem hier reingesetzt, genau wie die Handlungsorte von *Kevins Cousin allein im Supermarkt*, der in Missouri spielt.«

Einen Moment lang schauten wir alle schweigend aus dem Fenster und nahmen die seltsam vertrauten Orte in uns auf, von denen die Landschaft draußen übersät war.

»Wir nähern uns der Schule«, sagte Art3mis. »Hört mal.«

Die ersten Takte des Songs »Kajagoogoo« (die Instrumentalversion von der gleichnamigen Band) mischten sich in den Soundtrack der Sim. Diese Tonnadel war offenbar von unserer

Nähe zur Highschool ausgelöst worden, die jetzt durch die Frontscheibe des Busses in der Ferne auftauchte. Wir näherten uns der Schule von Süden her, aus dieser Perspektive glich die Shermer Highschool dem Gebäude in *The Breakfast Club*. Bei meinem früheren Besuch hier hatte ich erfahren, dass die Fassade von Westen her betrachtet wie die in *Das darf man nur als Erwachsener* aussah. Auf der Nord- und Ostseite dagegen stimmte sie mit dem Aussehen der Schule in *Ferris macht blau* überein. Alle drei Eingänge führten dennoch in dasselbe Gebäude, in dem sich detailreiche Nachbildungen der verschiedenen Sets und Drehorte befanden, die für das Innere der Shermer High in ihren unterschiedlichen filmischen Inkarnationen benutzt wurden.

»Kajagoogoo« spielte weiter und wurde lauter, als der Bus am Gehsteig vor der Schule anhielt. Art3mis, Aech, Shoto und ich stiegen aus und versuchten, mit der Menge der NSC-Schüler um uns herum zu verschmelzen.

Wir folgten Art3mis, die uns den breiten Betonweg entlang zum Südeingang der Schule führte. Auf den langen Reihen der Steinbänke entlang des Wegs saßen Hunderte NSC-Teenager, die in bunte Klamotten aus der Mitte der 80er gekleidet waren. Während wir durch diese *Day Glo*-Gasse liefen, begannen die Kids um uns herum zu klatschen und mit ihren Turnschuhen im Takt zum Song auf den Boden zu stampfen. Sie sangen den Songtext mit, der nur aus einer einzigen Zeile bestand, die den Titel buchstabierte: *K-A-J-A-G-Double-O-G-Double-O!*

»Willkommen in der Shermer Highschool«, sagte Art3mis, breitete die Arme aus und ging rückwärts weiter auf das Schulgebäude zu. »Shermer, Illinois. 6–0–0–6–2.«

Art3mis schnippte mit den Fingern, und das Aussehen ihres Avatars veränderte sich ein weiteres Mal. Jetzt trug sie das schwarze Latexoutfit, das Annie Potts in ihrer ersten Szene in *Pretty in Pink* anhat, und dazu ihre Punkrock-Stachelfrisur, die baumelnden Ohrringe und den Gabelarmreif.

»Applaus, Applaus, Applaus«, sagte sie und drehte sich langsam, damit wir sämtliche Details ihres Iona-Cosplays bewundern konnten.

Aech, Shoto und ich mimten übertriebenen Beifall. Art3mis warf uns einen Schmollblick zu, griff dann in ihr Inventar und zog eine Retrosonnenbrille heraus – dieselben Ray-Bans aus *Lockere Geschäfte*, die sie auch bei unserem ersten Treffen getragen hatte. Dann holte sie noch drei identische Brillen hervor und warf sie Aech, Shoto und mir zu.

»Hier, damit ihr endlich klarseht«, sagte sie.

Wir schauten sie zweifelnd an und schüttelten die Köpfe.

»Kommt schon, ihr Feiglinge!«, sagte Art3mis. »Das sind Hoffman-Linsen. Ihr werdet sie brauchen.«

Sie bedeutete uns, die Brillen aufzusetzen. Als wir es taten, veränderte sich abrupt die Kleidung unserer Avatare, und wir drei waren jetzt die »Dork Squad« aus *Das darf man nur als Erwachsener*. Ich war der »Geek«, der von Anthony Michael Hall gespielt wurde; Aech sah wie John Cusacks Figur Bryce aus; und Shoto war sein Kumpel Cliff.

Aech musterte uns und schaute dann an sich selbst hinab. Sie warf Art3mis einen wütenden Blick zu.

»Nicht cool, Arty.«

Art3mis lachte und setzte ihre eigene Sonnenbrille auf. Wieder veränderte sich das Outfit ihres Avatars, jetzt trug sie die Klamotten,

die Ferris Bueller an seinem freien Tag anhat. Schwarzweiße Lederjacke, Leopardenmusterweste. Sie verlieh ihrem Ferris-Cosplay den letzten Schliff, indem sie eine schwarze Baskenmütze hervorholte und sie sich aufsetzte. Dann grinste sie uns an und rieb sich aufgeregt die Hände.

»Okay, Gang«, sagte sie. »Dieser Ort ist gefährlicher, als er aussieht. Fasst nichts an, redet mit niemandem. Folgt mir einfach.«

Wir nahmen unsere Sonnenbrillen ab und sahen wieder normal aus. Dann folgten wir Art3mis die Stufen zum Eingang hoch. Als sie die Tür erreicht hatte, riss sie sie auf, und eine weitere Tonnadel setzte ein: »Eighties« von Killing Joke.

Der Song brachte Art3mis zum Grinsen. Sie schlug ihren Kragen hoch und winkte uns herein.

0015

Während Art3mis uns durch die heiligen Hallen der Shermer Highschool führte, sahen wir eine Menge merkwürdiger Dinge.

Direkt hinter dem Eingang kamen wir an einer Gruppe Sportler vorbei, die identische blaugraue Jacken mit dem Bild einer Bulldogge trugen – das Schulmaskottchen. Ich erkannte Andrew Clark (Emilio Estevez' Figur in *The Breakfast Club*) und Jake Ryan (der in *Das darf man nur als Erwachsener* von Michael Schoeffling gespielt wird). Sie betrachteten gerade ein Plakat mit der Aufschrift: GO BULLDOGS GO!

Außerdem sahen wir mehrere Poster, die für den Abschlussball warben, der am Abend im Festsaal des Shermer Hotels stattfinden sollte. Hier auf Shermer war jeden Abend Abschlussball. Das ganze Jahr über.

»He, Leute«, flüsterte Shoto laut. »Dort drüben! Das ist sie doch, oder? Andie?«

Er deutete auf ein vertraut aussehendes Mädchen mit roten Haaren, die auf uns zukam. Es war wieder Molly Ringwald, aber nicht die aus *Das darf man nur als Erwachsener*, die wir zuvor im Bus gesehen hatten. Das hier war eine etwas ältere Molly, deren Haar einen helleren Rotton besaß.

»Die falsche Ringwald«, sagte Art3mis und schüttelte den Kopf. »Das ist Claire Standish – die Molly aus *Breakfast Club*. Wir suchen

nach der Molly aus *Pretty in Pink* … Und um diese Tageszeit sollte sie genau … dort sein!«

Sie deutete den Flur hinunter, wo wir eine weitere Molly Ringwald zum Unterricht gehen sahen. Diese Inkarnation trug eine Drahtgestellbrille, und ihr hellrotes Haar lugte unter einem schwarzen Hut hervor, um den ein geblümtes Tuch geschlungen war. Sie trug einen rosafarbenen Pulli über einer rosafarbenen Bluse und sah darin sogar ziemlich hübsch aus.

»Ich hasse diesen Ort«, sagte Aech und betrachtete kopfschüttelnd unsere Umgebung. »Das ist so, als würde man in der Matrix feststecken. Mit dem Brat Pack.«

»Genau deshalb liebe ich ihn so!«, erwiderte Art3mis. »Mach ihn mir ja nicht madig, Aech. Ich warne dich!«

»Warte mal«, sagte ich. »Andie Walsh ist doch in *Pretty in Pink* gar nicht in diese Schule gegangen, oder?«

Art3mis schüttelte den Kopf.

»Nein«, erwiderte sie. »Sie war auf einer anderen fiktiven Schule – Meadowbrook High in Elgin, Illinois. Aber die Figuren und Drehorte aus *Pretty in Pink* wurden mit Shermer verschmolzen, so wie der Rest von Hughes Filmographie.«

Wir gingen weiter mit einigem Abstand hinter Andie her, bis sie stehen blieb, um ihre Freundin Jena zu begrüßen, die gerade ein paar Bücher aus ihrem Spind nahm. Shoto machte vorsichtig einige Schritte auf Andie zu, aber Art3mis packte ihn am Arm.

»Noch nicht«, sagte sie. »Wir müssen abwarten, bis sie uns zu einem anderen NSC führt.«

Gerade wollte ich fragen, wen sie meinte, da ertönte eine männliche Stimme, die immer wieder rief: »Rettet Ferris!«

Wir drehten uns um und sahen, dass die Stimme einem großen blonden Jungen gehörte, der durch die Menge ging. Er hielt den vorbeigehenden Schülern eine leere Pepsi-Dose hin, in die einige bereitwillig Geld steckten.

»Danke schön!«, sagte er und verneigte sich leicht nach jeder Spende. »Gott segne dich! Rettet Ferris!«

Der Strom der Menge trug ihn rasch zu uns, er hielt Aech die Pepsi-Dose hin und wiederholte seine Bitte: »Rettet Ferris?«

Aech starrte ihn ungerührt an und sagte: »Was?«

»Na ja, ähm, wir sammeln Geld, um für Ferris Bueller ’ne neue Niere zu kaufen«, erklärte der Blonde. »Und sie kostet ungefähr fünfzigtausend Piepen. Wenn du also …«

Aech schlug ihm die Dose aus der Hand, die durch die Luft flog. Art3mis rannte zu ihr und zog sie lachend weg, während der verdutzte Blonde sie beschuldigte, herzlos zu sein.

»Lasst euch nicht ablenken«, sagte Art3mis. »Wir müssen Andie im Auge behalten!« Sie deutete nach vorn. »Ich glaube, sie ist da lang. Das Verhalten der NSCs ist hier leicht randomisiert. Meistens geht Andie als Erstes zu ihrem Spind, aber manchmal läuft sie auch in eines der Klassenzimmer und setzt sich. Also bleibt in Bewegung und haltet Ausschau nach ihr. Wir durchsuchen unterwegs die Räume auf beiden Seiten des Flurs!«

Art3mis ging weiter den Flur hinunter und schob sich durch den Strom der NSC-Highschool-Kids. Aech, Shoto und ich eilten hinter ihr her.

Ein paar Sekunden später läutete die Schulklingel, und der Flur leerte sich, während die NSC-Schüler in ihre jeweiligen Klassenzimmer gingen. Ein Mädchen stieß mich im Vorbeigehen an

und entschuldigte sich, es war eine junge Juliette Lewis mit einer krisseligen blonden 80er-Jahre-Dauerwelle. Ich kannte sie vor allem von ihren Hauptrollen in *Strange Days* und *From Dusk Till Dawn*, deshalb dauerte es einen Moment, bis mir einfiel, dass sie Audrey Griswold in *Schöne Bescherung* gespielt hatte.

Art3mis hatte recht – für jemanden, der sich darauf spezialisiert hatte, Ikonen der Popkultur aus den 70ern und 80ern zu identifizieren, war diese Welt eine einzige Ablenkung.

Wir folgten weiter Art3mis, bis sie uns sagte, dass wir uns aufteilen und in den einzelnen Räumen nachsehen sollten.

Ich lief zur nächstgelegenen Tür und spähte hinein, zog mich jedoch sofort wieder zurück, als ich sah, dass dort Wirtschaftslehre unterrichtet wurde, von Ben Stein, der natürlich gerade die Anwesenheitsliste durchging.

»Adams, Adamly, Adamowsky, Adamson, Adler, Anderson?«, sagte er. »Anderson?«

»Hier!«, hörte ich Anderson rufen, als ich zum nächsten Raum lief.

Es war der Computerraum der Schule, in dem sich momentan einige NSC-Schüler befanden, die an antiken Computern saßen und tippten. Über der Wandtafel hing ein Schild mit der Aufschrift HACKER WERDEN DER SCHULE VERWIESEN. Das war einer der Gründe, weshalb ich zusammenzuckte, als ich den größten fiktiven Hacker der 80er, Bryce Lynch, an einem der Computer sitzen sah. Dann fiel mir auf, dass Bryce älter aussah, als ich ihn in Erinnerung hatte, und er außerdem keine Brille trug. Da wurde mir klar, dass ich in Wahrheit Buck Ripley vor mir hatte, eine Figur aus *Great Outdoors*, die von Chris Young gespielt wurde, dem

Schauspieler, der ein paar Jahre früher in *Max Headroom* Bryce Lynch verkörpert hatte. Bevor ich mich zum Gehen wandte, grüßte ich ihn stumm, im Gedenken an die dunkle Phase während Hallidays Wettbewerb, als ich den Namen Bryce Lynch angenommen hatte, um IOI und die Sechser zu täuschen.

Ein Stück den Flur hinunter schaute ich durch die offene Tür eines Kunstraums. Anfangs dachte ich, er sei leer, aber dann entdeckte ich ganz hinten an einer Staffelei Keith Nelson (Eric Stoltz' Figur aus *Ist sie nicht wunderbar?*), der ein Porträt von Lea Thompson malte, alias Miss Amanda Jones. Aus einer Jambox auf dem Tisch neben ihm tönte der Song »Brilliant Mind« von Furniture. Einen Moment lang schaute ich gebannt zu, nachdem mir klargeworden war, dass ich den ursprünglichen Marty McFly vor mir hatte, der gerade ein Porträt seiner Mutter malte. Dann rief Art3mis mir zu, dass ich mich beeilen sollte, deshalb lief ich etwas schneller, um sie einzuholen. Wir kamen an den offenen Türen der Sporthalle vorbei, wo gerade ein paar Mädchen in blauen Gymnastikanzügen verschiedene Übungen machten. An der Wand bemerkte ich ein großes Banner mit der Aufschrift GO MULES GO! und machte Art3mis darauf aufmerksam.

»Ich dachte, es hieße Shermer Bulldogs«, sagte ich.

»Die Football- und Wrestlingteams heißen Shermer Bulldogs«, sagte sie. »Das Basketballteam trägt den Namen Shermer Mules. Siehst du?«

Sie zeigte auf ein Poster, auf dem ein Auswärtsspiel der Shermer Mules gegen die Beacon Town Beavers angekündigt wurde.

Vor uns schaute Shoto durch eine weitere offene Tür in eine Art Werkraum, wo Dutzende männlicher Schüler an identisch

aussehenden Elefantenlampen aus Keramik herumbastelten, die aufleuchteten, wenn man am Rüssel des Elefanten zog. Einem der Jungen gelang es allerdings trotz wiederholter Versuche nicht, seine Lampe zum Leuchten zu bringen. Als er sich umdrehte, sahen wir, dass es Brian Johnson war (Anthony Michael Halls Figur aus *The Breakfast Club*). Aech ging weiter zum nächsten Raum, und ich folgte ihr widerstrebend. Vorher sah ich gerade noch, wie Brian die Stirn runzelte und einen ängstlichen Blick zu seinem unfreundlich aussehenden Werklehrer hinwarf.

Wir gingen um eine Ecke, und Art3mis breitete plötzlich die Arme aus und kam schliddernd zum Stehen, so dass wir anderen in sie hineinliefen. Nachdem wir unser Gleichgewicht wiedergefunden hatten, deutete Art3mis nach vorn. Dort stand Andie Walsh neben ihrem offenen Spind mit einem merkwürdig gekleideten und extrem jungen Jon Cryer.

»Da ist er«, sagte sie. »Philip F. Dale. Besser bekannt als Duckie oder auch Duck Man. Die Figur von Hughes, an der sich am meisten die Geister scheiden.«

»Ach, *der* Typ«, sagte Aech und verdrehte die Augen. »Was wollen wir von dem? Modetipps?«

Art3mis schüttelte lachend den Kopf.

»Vertraut mir einfach, okay?«, erwiderte sie. »Ich bin hier schon oft gewesen. Ich hab jede einzelne bekannte Quest auf diesem Planeten durchgespielt. Bei einigen der älteren werden die Entwickler nicht genannt, deshalb weiß keiner, wer sie geschaffen hat. Aber es gab immer schon Gerüchte, dass ein paar von ihnen von Kira und Ogden Morrow stammen könnten, darunter auch einige

der *Pretty in Pink*-Quests. Ich hab die Gerüchte nie sonderlich ernst genommen, aber jetzt glaube ich, dass da vielleicht was dran ist …«

Wir sahen zu, wie Andie ihren Spind schloss und den Flur hinunterging, während Duckie sie wie ein Insekt umschwärmte.

Im Kopf wiederholte ich noch einmal den Hinweis auf der zweiten Scherbe und versuchte dahinterzukommen, warum Art3mis uns hierhergebracht hatte. Dann verdrehte ich stöhnend die Augen.

»Das ist nicht dein Ernst«, sagte ich. »Die erste Zeile des Hinweises ist ein blödes Wortspiel? ›Ersetze, was lahm ist‹, so wie in ›lahme Ente‹?«

»Genau.« Art3mis lächelte mich wieder an.

Sie nickte zu Duckie und zog dann ihr gebogenes Elbenschwert aus der Rückenscheide. Die Klinge summte beim Herausgleiten wie eine große Stimmgabel.

»Arty«, sagte Aech, »was zum Teufel tust du da?«

»Wart's ab«, sagte sie und packte den Griff des Schwertes mit beiden Händen. Sie wartete, bis die Schulklingel ein weiteres Mal läutete. Andie verabschiedete sich hastig von Duckie und eilte davon. Duckie rief ihr hinterher, dass er die Reservierung in der Cafeteria klarmachen würde – wie immer zwei Plätze am Fenster. Andie hielt sich peinlich berührt die Hand vors Gesicht und stürmte davon.

»Hör mal zu, darf ich dich heute noch mal bewundern?«, rief Duckie, als Andie in einem der Räume entlang des Flurs verschwand.

»Armer Duckie«, flüsterte Shoto, während wir das Geschehen verfolgten.

»Armer Duckie?«, wiederholte Art3mis fassungslos. »Meinst du nicht eher ›arme Andie‹? Sie zeigt Mitleid mit dem Typen, weil sie weiß, dass er Probleme mit seiner sexuellen Identität und keine Freunde hat. Und wie revanchiert er sich dafür? Indem er in ihre Privatsphäre eindringt, sie rund um die Uhr verfolgt und sie ständig in der Öffentlichkeit blamiert. Und seht nur, wie er andere Frauen behandelt, wenn Andie nicht in der Nähe ist …«

Sie drehte sich um und deutete zu Duckie, der gerade zu zwei adrett gekleideten Mädchen hinüberging, die ein paar Meter von uns entfernt standen.

»Ladys, Ladys«, hörten wir ihn sagen. »Ich wollt euch ’nen Deal vorschlagen, wie eine von euch oder ihr beide bis zu den Ferien schwanger seid. Na, was haltet ihr …?«

Bevor Duck Man den Satz beenden konnte, lief Art3mis zu ihm, schwang ihr Schwert und hackte ihm den Kopf ab.

»Es kann nur einen geben!«, schrie sie, als Duckies Kopf mit der Schmalzlockenfönfrisur durch die Luft flog. Mit einem metallischen Klirren prallte er gegen einen Spind und blieb auf dem gewachsten Marmorfußboden liegen, nicht weit von seinem enthaupteten Körper entfernt. Die adretten Mädchen kreischten auf und rannten davon, ebenso wie die anderen NSC-Schüler.

»Herrgott nochmal, Arty!«, rief Aech. »Du hättest uns zumindest vorwarnen können.«

Ich sah zu, wie Duckies Kopf und sein Körper sich in Luft auflösten und nur noch die Gegenstände übrig blieben, die er bei sich getragen hatte: ein paar Goldmünzen, seine seltsamen Second-Hand-Klamotten, eine Westernkrawatte und ein paar ramponiert

aussehende weiße Brogues mit Schnallen anstelle von Schnürsenkeln.

Art3mis sammelte die Schuhe und die Krawatte auf, ließ die Klamotten und die Münzen jedoch liegen.

»Nerviger Idiot«, sagte sie, als sie Duckies Blut von ihrer Klinge abwischte und diese wieder in die Scheide schob. »Den hab ich noch nie gemocht. Und schon gar nicht die Generationen rückgratloser Volltrottel, die dafür waren, dass Andie am Ende mit ihm zusammenkommt.«

»Also, halt mal«, sagte Shoto. »Willst du damit sagen, dass du Team Blane bist?«

»Natürlich nicht«, sagte Art3mis mit leicht angewidertem Blick. »Blane ist noch schlimmer als Duckie. Ich fand immer, dass keiner von beiden wirklich zu Andie passt. Und Kira Morrow war derselben Meinung …«

»Okay …«, sagte Shoto gedehnt. »Aber ich verstehe immer noch nicht, warum du Duckie den Kopf abgeschlagen hast.«

»Um zu ersetzen, ›was lahm ist‹«, sagte sie. »Und sein Ende ›neu‹ zu machen.«

»Aber wie sollen wir das ursprüngliche Ende wiederherstellen, bei dem Andie mit Duckie zusammen ist, wenn du Duckie gerade *gekillt* hast?«, fragte ich.

»Ich zeig’s euch«, sagte sie. »Aber vorher müssen wir noch einen Zwischenstopp einlegen.«

Sie rannte wieder los, und Aech, Shoto und mir blieb nichts anderes übrig, als ihr zu folgen. Nachdem wir einige weitere identisch aussehende Flure entlanggelaufen waren, blieb Art3mis schließlich vor einer langen Reihe orangefarbener Spinde stehen.

Auf einem davon stand in schwarzem Edding eine Warnung: FASS DIESEN SPIND AN UND DU STIRBST, SCHWUCHTEL!

»Hee«, rief ich. »Benders Spind!«

Aech nickte und verschränkte die Arme. »Seine Logik war mir hier nie ganz klar«, sagte sie. »Dieses homophobe Gekritzel reizt die Leute doch erst recht, sich an seinem Spind zu vergreifen. Wenig durchdacht von Bender, wenn du mich fragst.«

»Ja«, erwiderte Art3mis. »Glück für uns …«

Sie drehte sich um und nahm eine Feueraxt von der Wand. Damit schlug sie Benders Zahlenschloss auf, öffnete die Spindtür und zog schnell ihre Hand zurück. Als die Tür des Spinds aufschwang, sauste drinnen eine kleine Guillotine hinab und hackte die Spitze eines Turnschuhs ab, der unten aus dem Schrank ragte.

Art3mis durchwühlte den bizarren Inhalt des Spinds, bis sie eine zerknüllte braune Papiertüte fand. Sie öffnete sie und zog eine kleinere, fettfleckige Tüte daraus hervor. Aus dieser nahm sie einen Plastikbeutel, der mit reichlich Marihuana gefüllt war.

Arty hielt den Beutel mit Gras in der Linken hoch und Duckies Schuhe in der Rechten.

»Wir haben das magische Kraut und die magischen Schuhe«, sagte Art3mis. »Jetzt wird’s Zeit, dass wir in die Stadt fahren. Lasst uns was trinken gehen. Das Nachtleben genießen. Ein bisschen tanzen … Los geht’s!«

Sie rannte weiter. Und wir folgten ihr.

Draußen führte uns Art3mis auf einer Abkürzung über den Footballplatz, und als wir an einem Torpfosten vorbeikamen, wurde im Soundtrack der Simulation eine weitere Tonnadel ausgelöst. Zufälligerweise handelte es sich um Aechs meistgehassten Song –

»Don’t You (Forget About Me)« von den Simple Minds. War sie vorher schon genervt gewesen, brachte sie das zum Explodieren.

»Ich fass es echt nicht!«, schrie sie, um den Song zu übertönen. »Im Ernst? Müssen wir wirklich alle für diese Scheiße hier sein?«

Spielerisch schubste ich sie weiter, und wir rannten hinter Art3mis und Shoto her. Währenddessen spielte der Song weiter, und als er sein Crescendo erreichte, schüttelte Aech im Spaß die Faust gen Himmel, was uns alle zum Lachen brachte.

Aechs Lächeln verschwand jedoch gleich wieder.

»Ich bekomm grad einen Anruf«, sagte sie. »Endira. Ich hatte versprochen, mich bei ihr zu melden. Ich muss drangehen. Bin gleich wieder da.«

Aech entfernte sich ein paar Meter, kehrte uns den Rücken zu und nahm den Anruf entgegen. Ich erhaschte einen Blick auf das besorgte Gesicht ihrer Verlobten Endira in einem Vidfeed-Fenster. Sie rief von ihrem Zuhause in L.A. aus an, wo sie über Aechs sabotiertem Immersion-Vault wachte. Aech stellte die Unterhaltung auf leise, so dass wir nicht mithören konnten. Aber das mussten wir auch nicht. Es war auch so klar, dass Endira sich Sorgen machte und Aech versuchte, sie zu beruhigen.

Shoto seufzte. »Ich weiß, dass wir für so was eigentlich keine Zeit haben. Aber ich würde auch gern mit Kiki reden.«

Art3mis überlegte einen Moment. Dann wandte sie sich mir zu. »Wir müssen die Scherbe nicht unbedingt zu viert holen«, sagte sie. »Wie wär’s, wenn wir beide weitergehen und Aech und Shoto ein bisschen Zeit mit ihren Ladys lassen? Wir können sie rufen, wenn wir die Scherbe gefunden haben.«

Bei der Aussicht, zum ersten Mal seit Jahren mit Art3mis allein zu sein, verschlug es mir einen Moment lang die Sprache. Nach ein paar Sekunden peinlicher Stille stieß ich schließlich eine Antwort hervor.

»Klar«, sagte ich. »Super Idee. Und sehr rücksichtsvoll von dir. Aech leidet hier Höllenqualen.«

Art3mis nickte Shoto zu, legte dann den Kopf schief und grinste mich seltsam an. »Okay, Z. Dann wollen wir uns das Ding mal holen.«

Damit rannte sie weiter die Straße entlang. Ich sprintete hinter ihr her, mehrere Straßenzüge lang, in jenen Teil der Simulation hinein, in dem eine endlos lange laue Sommernacht herrschte. Wir befanden uns immer noch im reichen Teil der Stadt, in einer vornehmen Gegend am Seeufer. Die Straße wurde von großen, teuren Häusern gesäumt, in denen überall wilde Partys zu steigen schienen.

»Die Eltern sind in Europa«, sagte Art3mis und deutete auf ein Haus, dann auf ein anderes und noch eins. »Europa. Europa. Die Eltern der reichen Kids sind immer in Europa.«

Das erste Haus zur Linken, an dem wir vorbeikamen, kannte ich aus *Ist sie nicht wunderbar?* Es gehörte Craig Sheffers Figur Hardy Jenns. Ich konnte ihn durch eines der riesigen Fenster sehen, wie er mit seinen Yuppie-Kumpels Pläne schmiedete. Ein paar Sekunden nachdem wir an seinem Haus vorbei waren, hielt eine schwarzgraue Limousine davor, und Mary Stuart Masterson stieg aus. Sie öffnete die Tür für Eric Stoltz und dieser wiederum für Lea Thompson. Eric und Lea gingen in Hardys Haus, und Mary Stuart blieb zurück und lehnte sich gegen die Stoßstange der Limo.

Kurz danach bog ein schwarzer Lieferwagen in Hardys Einfahrt ein, und ein Glatzkopf namens Duncan (Elias Koteas) sprang heraus, mit einer ganzen Bande fies aussehender Ganoven, die alle in Hardys Haus hineinrannten. Von drinnen dröhnte der Song »Beat's So Lonely« von Charlie Sexton.

»Das wird eine denkwürdige Party«, sagte Art3mis.

Darauf musste ich lachen, was mir ein weiteres Lächeln von ihr einbrachte.

Wir gingen weiter die Straße entlang. Das Nachbarhaus gehörte Steff McKee (James Spaders Figur in *Pretty in Pink*). Er begrüßte gerade Gäste an der Eingangstür. Einen Moment lang verwechselte ich den NSC mit der männlichen Gestalt von L0hengrins Avatar, der fast genauso aussah, nur dass er kürzere Haare hatte.

Ein paar Minuten später kamen wir beim Haus der Donnellys an, wo die Ereignisse aus *L.I.S. A.* stattfanden. Kurz nach unserer Ankunft schoss ein halbnacktes Mädchen aus dem Schornstein und landete mit lautem Platschen in einem kleinen Teich im Vorgarten.

»Da wären wir«, sagte Art3mis. »Wir suchen nach zwei NSCs aus *L.I.S. A.* Warte einen Moment hier. Ich bin gleich wieder da!«

Sie zog ihre Waffen und rannte ins Haus. Ich hörte einige Schüsse und etwas, das wie die Explosion einer Granate klang. Ein paar Sekunden später war Art3mis wieder bei mir auf dem Gehsteig vor dem Haus.

»Sie sind nicht da«, sagte sie. »Manchmal gehen Max und Ian auf eine andere Party, wenn es im Haus der Donnellys zu verrückt wird. Oder sie bleiben da und werden in Tiere verwandelt – aber das passiert meist erst nach Mitternacht.«

»Max und Ian?«, fragte ich. »Die beiden Arschlöcher, die Gary und Wyatt in *L.I.S. A.* mit einem ICEE überschütten? Wofür zum Teufel brauchen wir die?«

»Für die dritte Scherbe, Z«, erwiderte Art3mis im Tonfall von jemandem, der einem Kleinkind etwas Offensichtliches erklärt. »Vertrau mir einfach, okay? Das spart uns eine Menge Zeit.« Sie deutete hinter sich. »Wir müssen sie auf den Partys suchen, die auf dieser Straßenseite stattfinden. Ich seh in Stubbys Haus nach. Du hältst auf der Fete nebenan Ausschau, ja?«

Sie deutete auf ein riesiges Haus in der Nähe. An den Bäumen davor baumelte Toilettenpapier. Bierdosen, Pizzakartons und rallige Teenager waren über den Rasen verteilt. Drinnen plärrte Musik.

»Wer wohnt da?«, fragte ich.

»Jake Ryan«, sagte sie. »Wenn du Ian oder Max findest, dann halt sie fest und ruf mich. Sollte ich sie bei Stubby entdecken, mache ich dasselbe. Okie-Dokie, Augie Doggie?«

Grinsend erwiderte ich: »Okie-Dokie, Doggie Daddy.«

Art3mis rannte los und sprintete auf Stubbys Haus zu. Einen Moment lang schaute ich ihr unsicher hinterher, dann holte ich tief Luft und lief in die andere Richtung, zu Jake Ryan.

0016

Der Vorgarten sah aus, als wäre dort eine Bombe eingeschlagen. Teenager tummelten sich im Garten und auf der Straße, lehnten an alten Porsches, Ferraris und Trans Ams, tanzten, tranken und knutschten rum. Mitten in der Einfahrt stand ein roter BMW, aus dessen Fenster auf der Beifahrerseite ein Drive-in-Tablett hing. Davor parkte eine schlammbespritzte blaue Limousine, auf deren Rücksitz zwei Teenager herummachten.

Ich ging zur Eingangstür und drückte auf die Klingel. Ein lauter Gong ertönte, als sie aufschwang. Innen hing ein betrunkener junger Asiate im Türrahmen. Es dauerte einen Moment, bis ich ihn erkannte – es war Long Duk Dong, Gedde Watanabes berüchtigte Figur aus *Das darf man nur als Erwachsener*.

»Was'n los, Kumpel?«, lallte er. Als ich nicht antwortete, winkte der Donger mich herein. Ich dankte ihm und ging weiter ins Haus. Es war voller reicher weißer Kids, die alle betrunken feierten. Ich stieß mit einer jungen Joan Cusack zusammen –, die so gekleidet war wie das Mädchen mit der Halskrause im Bus. Sie versuchte, ein Bier zu trinken, indem sie ihren ganzen Körper nach hinten neigte, aber dann beugte sie sich zu weit zurück und fiel einfach um.

Ich machte eine Runde durchs Wohnzimmer und wäre fast von ein paar Hanteln erschlagen worden, die durch die Decke brachen. Sie rissen ein riesiges Loch in den Fußboden und landeten im Weinkeller, wo sie Dutzende Flaschen zerschlugen.

Ich durchstreifte das ganze Haus, konnte aber Ian und Max nirgendwo entdecken.

Gerade kehrte ich wieder ins Wohnzimmer zurück, als ich eine Textnachricht von Art3mis auf meinem HUD erhielt. Ich sollte sie hinter Stubbys Haus nebenan treffen.

Ich sprintete nach draußen und über den perfekt gepflegten Rasen zur Rückseite des Nachbarhauses, das gerade ebenfalls von rücksichtslosen, betrunkenen Teenagern zertrümmert wurde. Hinter dem Haus entdeckte ich Art3mis, die zwei gut aussehende Teenager mit der Waffe bedrohte – Ian und Max aus *L.I.S. A.* Max wurde von Robert Rusler gespielt, den ich auch durch seine Rolle als Ron Grady in *Nightmare II – Die Rache* kannte. Und Ian wurde durch einen unglaublich jungen Robert Downey Jr. verkörpert.

»Heilige Scheiße«, sagte ich. »Iron Man! Ich hatte ganz vergessen, dass er mal in einem Hughes-Film mitgespielt hat.«

»Nur in einem«, sagte Art3mis. »Eine Nebenrolle in *L.I.S. A*. Aber kaum jemand weiß, dass er beinahe in einem anderen Hughes-Film die Hauptrolle gespielt hätte. Deswegen brauchen wir ihn.«

Art3mis deutete auf Max. »Den da können wir laufen lassen.« Sie senkte ihre Waffe, so dass sie nicht mehr auf Max' Kopf zeigte. Einen Moment lang stand er wie erstarrt da, dann ergriff er die Flucht und rannte über die breite grüne Rasenfläche davon, ohne noch einmal zurückzuschauen.

Art3mis wandte sich wieder Ian zu. Sie holte den Beutel mit Gras hervor, den sie aus Benders Spind entwendet hatte, und hielt ihn ihm vor die Nase. Er bekam einen leeren Gesichtsausdruck, als sei er hypnotisiert worden.

»Möchtest du was davon?«, fragte Art3mis.

»Aber klar!«, erwiderte Ian. »Immer.«

Er griff nach dem Beutel, sie zog ihn jedoch außer Reichweite.

»Ich schlag dir einen Handel vor«, sagte Art3mis. »Ich geb dir den ganzen Beutel, wenn du zwei einfache Aufgaben für mich erledigst.«

»Sicher«, sagte Ian und zwinkerte ihr zu. »Alles, was du willst, meine Hübsche.«

»Auf diesen kleinen Trick bin ich beim Durchspielen der offiziellen *L.I.S. A.*-Quests gekommen«, sagte Art3mis. »Die NSCs von Max und Ian sind totale Hedonisten. Für Sex oder Drogen machen sie so gut wie alles.« Sie lächelte Ian an. »Stimmt's, Ian?«

RDJ zwinkerte ihr noch einmal zu und nickte. Art3mis öffnete ihr Inventar und nahm die Brogues und die Westernkrawatte heraus, die sie Duckie in der Highschool abgenommen hatte. Die reichte sie Ian.

»Als Erstes musst du das hier anziehen«, sagte sie. »Und dann wirst du heute Abend beim Abschlussball mit Andie Walsh tanzen. Abgemacht?«

»Abgemacht«, sagte Ian. Er nahm die Schuhe und zog sie an. Die Westernkrawatte schlang er sich um den Hals. Im selben Moment veränderten sich seine Kleidung und seine Frisur. Jetzt sah er nicht mehr wie Robert Downey Jr. als Ian in *L.I.S. A.* aus, sondern wie in der Rolle des Derek Lutz in *Mach's noch mal, Dad*. Er trug jedoch denselben Anzug wie Jon Cryer in *Pretty in Pink*.

Nachdem seine Verwandlung abgeschlossen war, setzte ein neuer Song ein. Anfangs glaubte ich, es sei »I Want a New Drug« von Huey Lewis and the News, aber als der Gesang einsetzte, wurde mir klar, dass es in Wahrheit Weird Al Yankovics Parodie davon war: »I Want a New Duck«.

Der Song spielte nur fünf oder sechs Sekunden lang, während Robert Duckey Jr. ein kleines Tänzchen aufführte, um sein neues Outfit zu feiern. Dann brach die Musik ab, er warf sich in Pose und sagte: »Ich bleibe für jetzt und für immer der alte Duckie Man.«

Wie zum Beweis verdrehte er die Füße entenmäßig, um sie dann wieder nach vorn zu richten. Er schaute uns an, und als wir nicht applaudierten, runzelte er die Stirn und schnüffelte an seinen Achselhöhlen. »Rieche ich etwa streng?«

Art3mis stieß einen Siegesruf aus, ging zu ihm und klopfte ihm auf den Rücken.

»Ursprünglich sollte Robert Downey Jr. die Rolle des Duckie spielen«, erklärte sie. »Aber das Filmstudio besetzte sie stattdessen mit Jon Cryer. Und als die erste Fassung des Films gezeigt wurde, wollte im Testpublikum niemand, dass Duckie und Andie am Ende zusammenkommen. Deshalb sah Hughes sich gezwungen, kurzfristig ein neues Ende zu schreiben –, bei dem Andie stattdessen mit dem reichen Deppen Blane zusammen ist.«

»Wirklich?«, sagte ich. »Das wusste ich gar nicht.« Ich schüttelte den Kopf. »Ziemlich beeindruckend, Arty.«

»Danke, Parzival«, erwiderte sie und klang zufrieden mit sich. »Ich hab mich an ein altes Interview mit Molly Ringwald erinnert, in dem sie sagte, dass Hughes' ursprüngliches Ende für *Pretty in Pink* mit Robert Downey Jr. als Duckie wahrscheinlich sogar funktioniert hätte, weil zwischen den beiden die Chemie stimmte.«

Ich zitierte noch einmal die Inschrift, diesmal aus dem Gedächtnis. »›Ersetze, was lahm ist, mach neu sein Ende. Andies Schicksal braucht noch eine Wende.‹ Das ist also mit dieser ›Wende‹ gemeint?«, fragte ich. »Dass sie mit RDJ als Duckie

zusammenkommt? Und um das zu erreichen, müssen wir ersetzen, ›was lahm ist‹?« Ich lächelte Art3mis an und schüttelte den Kopf. »Arty, du bist ein Genie!«

Ich applaudierte, und sie verneigte sich leicht. Dann packte sie Robert Duckie Jr. am Arm und rannte wieder los. Ich lief hinter ihnen her, während sie über Stubbys Rasen zu einem Rolls-Royce-Cabrio sprinteten, das in Jake Ryans Einfahrt parkte. Art3mis schob Duckie auf den Rücksitz und setzte sich hinters Steuer. Ich sprang auf den Beifahrersitz.

»Hey«, sagte ich. »Wären wir … in einem Ferrari nicht schneller?«

Ich deutete auf den Wald hinter Jake Ryans Haus. Hinter den Bäumen stand ein Haus auf Stelzen. Ich erkannte es als den Wohnsitz von Cameron Frye. Und von hier war auch die Garage mit den Glaswänden hinter dem Haus zu sehen.

»Vergiss es«, sagte Art3mis. »Camerons Vater hat ein topmodernes Securitysystem. Den Wagen kann man nur bei Tag stehlen, wenn man die Schlüssel hat und Cameron einem hilft. Solltest du jetzt versuchen, ihn zu klauen, endest du im Gefängnis von Shermer, zusammen mit dem Typen aus *Reach the Rock*. Ist zwar nicht weiter schwierig, dort auszubrechen, aber wir würden eine halbe Stunde verlieren.« Sie lächelte. »Wir könnten denselben Ferrari auch von Alec Baldwin stehlen. Der steht auf dem Parkplatz einer Kirche ein paar Straßen weiter«, sagte sie und deutete nach Süden. Dann schaute sie auf die Uhr. »Aber die Briggs-Bainbridge-Hochzeit beginnt erst in einer Stunde. Tut mir leid. Ich fürchte, der Rolls-Royce von Mr. Ryan ist im Moment unsere beste Wahl.«

»Na gut«, brummte ich. »Dann nehmen wir eben den beschissenen Royce.«

»Schnall dich an«, sagte Art3mis und schenkte mir ein verschlagenes Lächeln.

»Das wird super«, sagte sie. Dann ließ sie den Motor an und trat das Gaspedal durch. Eine weitere Tonnadel wurde ausgelöst, das »Peter Gunn Theme«, während der Rolls-Royce aus der Einfahrt in die Nacht raste.

Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit bretterte Art3mis durch das von Mondlicht beleuchtete Labyrinth der Vorstadtstraßen. Robert Downey Jr. und ich wurden auf unseren Sitzen durchgeschüttelt, während der Rolls-Royce um eine scharfe Kurve nach der anderen fegte. Ein paar Minuten lang fühlte ich mich in Grand Theft Auto: Shermer versetzt, bis Art3mis auf den Highway einbog und unsere Fahrt etwas ruhiger wurde. (Als wir die Auffahrt nahmen, begann wieder eine Tonnadel zu spielen – »Holiday Road« von Lindsey Buckingham –, die erst verstummte, als wir ein paar Ausfahrten später den Highway verließen.)

An irgendeinem Punkt mussten wir die Eisenbahngleise in die ärmere Stadthälfte überquert haben, denn die Häuser um uns herum wurden kleiner, hässlicher und standen dichter beieinander. In einer Straße sah ich Harry Dean Stanton im Bademantel auf einem Liegestuhl in seinem dunklen Vorgarten sitzen und Zeitung lesen. Ein paar Häuser weiter stand John Bender in einer offenen Garage und rauchte eine Zigarette, während er in einer Farbdose rührte. Das Haus nebenan wirkte verlassen. Der Rasen war verwildert, die Fenster waren zugenagelt, und an der Eingangstür hing ein Schild

mit der Aufschrift: ZWANGSVERSTEIGERUNG. Am rostigen Briefkasten draußen stand der Name D. GRIFFITH.

Ich machte Art3mis darauf aufmerksam, und sie lächelte.

»In Shermer sind fünf verschiedene John-Candy-NSCs unterwegs«, sagte sie. »Kannst du sie alle aufzählen?«

»Klar«, sagte ich. »Del Griffith natürlich. Außerdem Chet Ripley, C.D. Marsh und Gus Polinski, Polka-König des Mittleren Westens. Ach ja, und heute früh habe ich noch Buck Russell gesehen.«

Art3mis grinste beeindruckt.

»Nicht schlecht, Mr. Watts«, sagte sie. »Du hast es immer noch drauf.« Sie deutete auf ein Restaurant im Blockhausstil auf der anderen Straßenseite mit dem Namen Paul Bunyan's Cupboard, vor dessen Eingang große Statuen von Paul und dem blauen Ochsen Babe standen.

»Wollen wir dort mal anhalten und versuchen, ein Old Ninety-Sixer zu essen?«, fragte Art3mis. »Mit dem ONI ist das wahrscheinlich viel schwieriger …«

Sie schien zu merken, was sie da gerade gesagt hatte, denn sie verstummte, und aus den Augenwinkeln sah ich sie zusammenzucken.

»Aber klar«, sagte ich und stieß sie mit dem Ellbogen an. »Wenn wir die Zeit hätten, würde ich auf jeden Fall ein Old Ninety-Sixer verputzen.« Ich senkte die Stimme. »Man sollte meinen, dass ich nichts essen könnte, in dem das Wort ›Sechser‹ vorkommt, aber für ein Date mit dir mach ich eine Ausnahme.«

Art3mis lachte wieder, und es war wie Musik in meinen Ohren.

»Wenn das alles vorbei ist, kommen wir noch mal hierher und schlagen uns richtig den Bauch voll, okay?«, sagte ich.

Sie nickte und sagte: »Abgemacht.«

Ich spürte, wie ich rot wurde.

Während wir weiterfuhren, warf ich einen verstohlenen Blick zu Art3mis auf dem Fahrersitz. Das Dach des Cabrios war offen, und der Wind zerzauste ihr das Haar. Sie sah wunderschön aus. Und glücklich. Und ich war immer noch unsterblich in sie verliebt. Egal, wie sehr ich es leugnete.

Aus dem Nichts wurde eine Tonnadel ausgelöst, und ein neuer Song begann: »More Than a Feeling« von Boston. Der ist in einer kurzen Rückblende in *She's Having a Baby* zu hören, in der gezeigt wird, wie Jake sich in seine zukünftige Frau Kristy verliebt.

Art3mis schaute zu mir herüber und erwischte mich dabei, wie ich sie anstarrte. Ich wandte den Blick rasch ab und tat so, als würde ich durch die Frontscheibe schauen. In der Spiegelung auf dem Glas glaubte ich jedoch, sie lächeln zu sehen. Dann hörte ich sie lachen.

»Was ist so lustig?«, fragte ich.

»Dieser Song«, erwiderte sie. »Der wird auf Shermer immer dann gespielt, wenn ein Avatar einen anderen länger als fünf Sekunden anschaut und sich dabei sein Herzschlag beschleunigt. Ein kleines *Easter Egg* für ONI-User, das letztes Jahr eingefügt wurde.«

»Na, großartig«, murmelte ich. »Mein Bio-Monitor ist ein Verräter.«

Sie lachte, hielt den Blick jedoch nach vorn gerichtet. Ich ließ mich in den Sitz sinken und gab vor, aus dem Fenster zu schauen. Wenn auf diesem Planeten doch nur Magie funktionieren würde! Dann hätte ich mich unsichtbar machen können.

Ein paar Minuten später trafen wir beim Shermer Hotel ein. Art3mis hielt Mr. Ryans Rolls-Royce mit quietschenden Reifen am Rinnstein an, so dass mehrere Fußgänger-NSCs beiseitesprangen.

Wir drei hüpften aus dem Wagen und sprinteten auf den Haupteingang des Hotels zu. Kurz davor blieb RDJ jedoch stehen.

»Tut mir leid«, sagte er zu Art3mis. »Aber ich kann da nicht reingehen.«

»Was?«, erwiderte sie und packte ihn am Kragen. »Warum nicht, verflucht nochmal? Du hast es versprochen! Und ich habe dir schon Benders ganzes Gras gegeben!«

»Ich weiß«, erwiderte RDJ. »Und ich würde dir wirklich gerne helfen. Aber ich kann da nicht rein. Nicht so. Ich wüsste nicht, was ich tun oder sagen soll.«

»Du musst gar nichts sagen!«, rief Art3mis und schob ihn auf den Eingang zu. »Geh einfach da rein, steuer die heiße Rothaarige in dem potthässlichen rosa Nachthemd an und bitte sie, mit dir zu tanzen. Das war’s! Fertig!«

RDJ schüttelte den Kopf und rührte sich nicht von der Stelle. Art3mis nickte mir zu, und ich ergriff ihn an der Hüfte, hob ihn hoch und wollte ihn über die Schwelle tragen. Aber ich schaffte es nicht. Es war so, als würde er von einem unsichtbaren Kraftfeld abprallen.

Ich versuchte es trotzdem noch ein paarmal, doch vergeblich. RDJ begann zu zappeln, um sich aus meinem Griff zu befreien.

»Es tut mir leid!«, rief er. »Aber im Moment bin ich einfach emotional noch nicht bereit, dort reinzugehen. Ich meine, schaut euch doch nur mal meine Klamotten an … Und bei solchen Veranstaltungen weiß ich nie, was ich sagen soll!«

Art3mis nickte mir zu, und ich ließ ihn los. Er rückte seinen Anzug zurecht und funkelte mich entrüstet an. Ich dachte, er würde weglaufen, aber stattdessen verschränkte er die Arme und begann, mit dem Fuß auf den Boden zu tippen, was offenbar Langeweile signalisieren sollte.

Ich wandte mich Art3mis zu.

»›Ersetze, was lahm ist, mach neu *sein* Ende‹«, zitierte ich. »Die ganze Zeit dachten wir, dass damit Duckies Ende gemeint ist. Aber was, wenn es in Wahrheit um Hughes' Ende geht? Das Ende, das er ursprünglich im Drehbuch für *Pretty in Pink* verfasst hat?« Ich nickte zum RDJ-NSC. »Vielleicht müssen wir das Originaldrehbuch finden und es ihm geben?«

Art3mis warf verzweifelt die Hände in die Luft. »Und wie um Himmels willen sollen wir das machen?«

Ich lächelte ihr zu. »Wir gehen zum Haus des Autors«, erwiderte ich.

Sie schaute mich verwirrt an, aber dann leuchteten ihre Augen auf.

»Ich werd nicht mehr!«, rief sie. »Das könnte es sein! Z, du bist ein Genie!«

Bevor ich wusste, was zum Teufel geschah, packte sie meine Wangen und küsste mich. Sie trug kein ONI-Headset, konnte den Kuss also nicht spüren. Ich dagegen schon. Dann wandte sie sich RDJ zu.

»Schön hierbleiben«, sagte sie. »Wir sind gleich wieder da.«

Sie packte mich am Arm und zog mich zum Wagen.

0017

Art3mis kannte eine Abkürzung durch die reiche Hälfte der Stadt. Sie raste durch das dunkle Labyrinth gleich aussehender Straßen, die von gleich aussehenden Häusern gesäumt wurden. Wir schafften die Strecke in wenigen Minuten, aber ihr wilder Fahrstil löste eine weitere Tonnadel aus – »March of the Swivel Heads« von English Beat. Ich glaube, sie hatte unterwegs nicht ein einziges Mal das Bremspedal berührt, bis wir mit quietschenden Reifen in der Einfahrt der Familie Johnson ankamen.

Wieder ging eine Tonnadel los: »Modigliani (Lost in Your Eyes)« von Book of Love. Art3mis schaute zu mir herüber, und wir lächelten beide. Dann drehten wir uns um und liefen zur Eingangstür. Art3mis läutete, und gleich darauf öffnete Mrs. Johnson mit verärgerter Miene die Tür. Hinter ihr im Flur stand ihre junge Tochter, die uns ebenfalls finster anschaute. Ich erkannte beide aus ihrer kurzen Szene in *The Breakfast Club*, in der sie Anthony Michael Halls Figur Brian zum Nachsitzen in der Schule abliefern und seine Mutter sagt: »Also, mein Sohn, du wirst schon einen Weg finden, etwas zu lernen!« Und dann sagt seine kleine Schwester: »Ja!« (Die beiden wurden von Anthony Michael Halls echter Mutter und Schwester gespielt – ein weiteres kleines Detail, das ich vor Jahren aus Artys Blog erfahren hatte.)

»Tut mir leid«, sagte Mrs. Johnson, nachdem sie uns kurz gemustert hatte. »Wir kaufen nichts.« Sie deutete auf ein Schild an

der Haustür, auf dem »Hausieren verboten« stand.

»Oh, wir wollen Ihnen nichts verkaufen, Mrs. Johnson«, sagte Art3mis. »Mein Name ist Art3mis, und das ist mein Freund Parzival. Wir würden gern mit Ihrem Mann sprechen, über unseren gemeinsamen Freund Duckie. Philip F. Dale?«

Mrs. Johnsons Miene hellte sich auf, und sie schenkte Art3mis ein breites Lächeln. Im nächsten Moment verwandelte sie sich. Jetzt stand eine schlanke Frau mit langem blonden Haar und einem warmen, freundlichen Lächeln vor uns. Ich erkannte sie nicht, Art3mis dagegen sofort.

»Mrs. Hughes!«, sagte sie und verbeugte sich ehrerbietig, als hätte sie ein Mitglied des britischen Königshauses vor sich. Dann warf sie mir einen Seitenblick zu und flüsterte: »Das ist Nancy Hughes! Die hab ich hier ja noch nie gesehen! Ich wusste nicht mal, dass sie in der Simulation vorkommt!«

»John ist oben und arbeitet«, sagte Nancy und hielt uns die Tür auf. »Aber ich glaube, er erwartet euch. Kommt doch bitte herein …«

Sie ließ uns in den Flur und schloss die Tür. Ich schaute mich nach Brian Johnsons jüngerer Schwester um, aber sie war mit ihrer Mutter verschwunden. Allerdings erhaschte ich einen Blick auf zwei kleine Jungen, die sich mit Nerf-Pistolen um den Esstisch herumjagten. Vermutlich Hughes' Söhne James und John. Ich musste an ein Interview mit Hughes denken, in dem er sagte, das Drehbuch von *Mr. Mom* beruhte auf eigener Erfahrung. Er musste sich einmal ein ganzes Jahr lang allein um seine beiden Söhne kümmern, weil seine Frau Nancy geschäftlich viel unterwegs war.

Hughes' Kinder und seine Ehe hatten so viele seiner Filme inspiriert, da schien es passend, diese Würdigung seiner Familie hier

auf Shermer zwischen seinen fiktiven Schöpfungen zu verstecken.

Art3mis und ich schauten uns bewundernd um, als wären wir in einem Museum, bis sich Nancy höflich räusperte. Sie deutete auf eine gewundene Holztreppe hinter ihr.

»Er ist oben in seinem Büro, am Ende des Flurs«, sagte sie und senkte die Stimme zu einem Flüstern. »Aber klopft bitte an, bevor ihr reingeht. Er schreibt gerade.«

»Danke, Ma'am«, flüsterte ich zurück. Ich bedeutete Art3mis vorauszugehen und folgte ihr die Treppe hoch. Oben angekommen, hörten wir eine Schreibmaschine rattern. So leise wie möglich schlichen wir uns über die Holzdielen, immer dem Geräusch nach, bis wir bei einer geschlossenen Tür am Ende des Flurs ankamen. Zigarettenrauch quoll durch einen Spalt unten an der Tür und waberte durch die Luft. Außerdem war Musik zu hören – die Instrumentalversion des Songs »Please, Please, Please Let Me Get What I Want« der Smiths von Dream Academy.

Ich nickte Art3mis zu, holte tief Luft und klopfte dreimal an die Tür.

Das Rattern der Schreibmaschine verstummte, und wir hörten, wie jemand aufstand, und sich nähernde Schritte. Dann öffnete sich die Tür, und da stand er leibhaftig vor uns: John Wilden Hughes Jr.

Er sah anders aus als der NSC, den ich vor ein paar Stunden gesehen hatte, der die Morgenzeitung aufgehoben hatte. Seine Haare waren länger und die Frisur stachliger. Seine Brille war größer und runder und hatte ein anderes Gestell. Sein pausbäckiges Gesicht und die traurigen, klugen Augen waren jedoch gleich. Allerdings wirkte er nicht mehr so ernst und teilnahmslos wie Mr. Johnson. Jetzt war er voller Energie und Emotionen – und den vielen leeren Kaffeebechern auf seinem Schreibtisch und dem

überquellenden Aschenbecher neben der riesigen grünen IBM Selectric-Schreibmaschine nach zu urteilen, außerdem vollgepumpt mit Nikotin und Koffein.

Hinter seinem Schreibtisch lagen in einem Regal Dutzende Schuhpaare aufgereiht – seine berühmte Turnschuhsammlung.

»Art3mis!«, bellte er mit überraschend tiefer Stimme und lächelte. »Ich habe dich schon erwartet!«

Dann, zu unserer Überraschung, umarmte er sie. Lachend erwiderte Art3mis die Umarmung und warf mir über die Schulter einen Blick zu, der besagte: »Ist das zu fassen?« Hughes ließ sie wieder los und wandte sich mir zu.

»Und du hast einen Freund mitgebracht«, sagte er und hielt mir seine Hand hin. »Hallo. Ich bin John.«

»Parzival«, erwiderte ich und schüttelte ihm die Hand. Mann, hatte der Kerl einen festen Griff! »Es ist mir eine Ehre, Sie kennenzulernen, Sir. Ich bin ein großer Fan Ihrer Arbeit.«

»Wirklich?«, sagte er und legte die rechte Hand auf sein Herz. »Das ist wunderbar. Und sehr nett von dir. Bitte, kommt doch herein.«

Nachdem wir sein Büro betreten hatten, schloss er die Tür, lief zu einer Reihe von Aktenschränken in der Ecke und begann, in den Fächern zu wühlen.

»Ihr seid wegen des *Pretty in Pink*-Drehbuchs hier, nicht wahr?«, fragte er. »Welche Fassung wollt ihr?«

»Ihre Lieblingsfassung«, sagte Art3mis. »Die mit dem ursprünglichen Ende, bei dem Duckie und Andie zusammen tanzen?«

Er lächelte breit und suchte weiter in den Fächern des Aktenschranks.

»Das war tatsächlich das Ende, das mir am besten gefiel«, sagte er. »Aber beim Testpublikum kam es nicht so gut an, deswegen wollte das Studio, dass ich es ändere.«

Endlich fand er das Drehbuch, nach dem er gesucht hatte. »Sieg!«, rief er und hielt es hoch. Kurz fiel ein goldener Lichtstrahl von der Decke auf ihn und hüllte ihn und das Drehbuch ein, während himmlisches Glockengeläut erklang. Dann reichte er das Drehbuch Art3mis. Sie nahm es mit beiden Händen entgegen, das Licht erlosch, und die Glöckchen verklangen.

»Danke«, sagte Art3mis und verbeugte sich leicht. »Vielen Dank.«

»Aber gern!«, sagte Hughes. »Wenn ihr sonst noch etwas braucht, wisst ihr ja, wo ihr mich findet.«

Er schüttelte uns noch einmal die Hand, setzte sich dann an den Schreibtisch und begann sofort weiterzuschreiben – schneller, als ich jemals jemanden habe tippen sehen. Das Rattern der Tasten klang wie Maschinengewehrfeuer, und der Wagenrücklauf bewegte sich rasend schnell von links nach rechts, wie ein Patronengürtel, der neue Munition lieferte.

Mit breitem Grinsen wandte Art3mis sich zu mir um und hielt das Drehbuch hoch, so dass ich die Schrift auf dem Deckblatt lesen konnte: »**PRETTY IN PINK von John Hughes. ERSTER ENTWURF: 9.5.85.**«

»Wir haben’s geschafft!«, sagte sie.

Ich hielt ihr meine Hand zum Abklatschen hin. Lachend schlug sie ein. »Na, dann holen wir uns mal die Scherbe!«, sagte ich.

Sie nickte, und wir wandten uns zum Gehen. Aber als ich nach der Türklinke griff, bemerkte ich etwas Seltsames – an der Innenseite von Hughes' Bürotür baumelte eine schwarze Computertastatur an ihrem Kabel von einem Haken herab.

»Merkwürdig«, sagte ich, nahm die Tastatur und betrachtete sie. Wir entdeckten Markennamen und Modellnummer. Es war nicht irgendeine Tastatur, sondern eine Memotech MTX512 – der Computer, den Gary und Wyatt in *L.I.S. A.* benutzen, um Lisa zu erschaffen und dessen 8-Bit-CPU sich (für die damalige Zeit revolutionär) im Gehäuse der Tastatur selbst befand. Sie wirkte ziemlich ramponiert, ein paar Tasten fehlten sogar.

Ich wandte mich dem NSC von John Hughes zu.

»Was macht die denn hier?«, fragte ich, aber Hughes schien mich nicht zu hören. Er schrieb einfach weiter. Ich drehte mich zu Art3mis um und reichte ihr den Computer.

»Als ich vorhin durch Wyatts Haus gelaufen bin, ist mir aufgefallen, dass der Computer in seinem Zimmer fehlte«, sagte sie. »Die FDX-Festplattenerweiterung war noch da, aber die Tastatur fehlte. Anscheinend hat jemand sie aus Wyatts Zimmer geholt und hierhergebracht …«

Ich beugte mich vor und musterte die Tastatur genauer. Vier Buchstaben fehlten – die Tasten für R, A, I und K.

Da fiel es mir wie Schuppen von den Augen.

»Og!«, sagte ich. »Er war vor kurzem hier, als er die dritte Scherbe eingesammelt hat. Er muss den Computer hier platziert haben, damit wir ihn entdecken.«

Ich deutete auf die Memotech MTX512. »In *L.I.S. A.* benutzt ein Nerd diesen Computer, um eine Simulation seiner Traumfrau zu

erschaffen«, sagte ich. »Vielleicht will Og uns damit sagen, dass Halliday das Gleiche getan hat. Deshalb hat er diese vier Tasten entfernt … K, I, R und A.«

»Scheiße!«, sagte Art3mis. »Kira!«

Ich nickte. Dann ging mir ein weiteres Licht auf.

»Wenn Og uns hier eine geheime Nachricht hinterlassen hat, dann hat er dasselbe vielleicht auch bei den ersten beiden Scherben getan!«, sagte ich. »Es hätte mir auf Kodama gleich auffallen sollen.«

Ich erklärte Art3mis, dass mich Ogs seltsamer Highscore beim Ninja-Princess-Videospiel verwirrt hatte.

»Hast du auf Kodama sonst noch etwas bemerkt?«, fragte Art3mis. »Irgendetwas, das dort nicht hingehörte?«

Ich dachte kurz nach, schüttelte dann aber den Kopf.

»Ich glaube nicht«, sagte ich. »Und in Middletown habe ich auch nichts Derartiges entdeckt. Aber es gibt auf dem Planeten 256 verschiedene Versionen von Middletown, und Og könnte seine Scherbe von überallher haben.«

»Das ist aussichtslos«, sagte Art3mis und schüttelte den Kopf. »Uns bleibt nicht genug Zeit, um alle Versionen zu durchsuchen. Wir müssen noch vier weitere Scherben finden, in knapp fünf Stunden.«

»Du hast recht«, sagte ich. »Wir haben nicht genug Zeit. Aber ich kenne jemanden, der uns vielleicht helfen kann. Warte mal kurz …«

Ich rief mein HUD auf und wählte L0hengrins Namen in meiner Kontaktliste aus. Dann tippte ich auf ein Icon, um ihr eine Textnachricht zu schicken. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass Anorak meinen Videofeed überwachte, schloss ich die Augen und schrieb meine Nachricht an Lo blind:

Hi Lo,

ich brauche deine Hilfe.

Kannst du bitte nach Middletown gehen und herausfinden, in welcher Version der Stadt Og die erste Scherbe entdeckt hat? Es sollte die einzige auf dem Planeten sein, die jetzt auch auf das Jahr 1989 eingestellt ist. Teleportier dich am besten durch alle durch, bis du sie gefunden hast. Dann schau bitte nach, ob dir irgendetwas seltsam oder fehl am Platz vorkommt. Etwas in Ogs Haus oder in Kiras Zimmer. Wenn du etwas findest, sag mir bitte sofort Bescheid. Ich schicke dir dann meine Koordinaten, damit wir uns an einem sicheren Ort treffen können.

Danke, Lo. Mehr kann ich dir im Moment nicht sagen, aber ich verspreche dir, es ist wichtig.

Dafür hast du bei mir eine Wookiee-Lebensschuld gut.

Viele Grüße

Z

Ich benutzte einen Shortcut, um die Nachricht abzuschicken, ohne sie anzuschauen. Dann öffnete ich die Augen, schloss mein HUD und wandte mich wieder Art3mis zu.

»Ich hab einer Freundin geschrieben, die uns vielleicht helfen kann«, sagte ich. »Drück uns die Daumen.«

Art3mis musterte mich argwöhnisch und verschränkte die Arme.

»Einer Freundin?«, wiederholte sie. »Was für einer Freundin?«

Lag da ein Hauch Eifersucht in ihrer Stimme?

»Erzähl ich dir später«, sagte ich, öffnete die Tür von Hughes' Büro und sprintete den Flur entlang. »Komm mit!«

Bevor wir die Treppe hinunterliefen, schaute ich noch einmal kurz zurück. Durch die offene Bürotür erhaschte ich einen letzten Blick auf John Hughes, der sich, in eine dichte Wolke Zigarettenrauch

gehüllt, über seine Schreibmaschine beugte und rasend schnell tippte, als hinge sein Leben davon ab.

Art3mis fuhr uns zum Shermer Hotel zurück, wo der NSC von Robert Duckie Jr. noch immer wartete. Sie reichte ihm das Drehbuch, das wir von John Hughes erhalten hatten. RDJ blätterte zu den letzten Seiten vor und las sie in wenigen Sekunden durch. Als er fertig war, verwandelte sich das Drehbuch in glitzernden Goldstaub, der hinabrieselte und verschwand.

»Okay, verstanden!«, sagte Duckie und setzte seine Sonnenbrille auf. »Dann mal los.«

Damit lief er ins Hotel. Wir folgten ihm durch die Lobby und ein langes Zwischengeschoss mit Marmorfußboden, das zum Festsaal führte, wo der Abschlussball stattfand. Andie Walsh wartete dort ganz allein in ihrem selbst genähten rosafarbenen Kleid, kaute auf der Unterlippe und schaute sich nervös um. Als sie Robert Downey Jr. in Duckies Kleidung auf sich zukommen sah, weiteten sich ihre Augen vor Überraschung, und Pianomusik aus Michael Gores *Pretty in Pink*-Soundtrack setzte ein. Ohne zu zögern, lief Andie auf Duckie zu. Auch er rannte los, und als sie einander erreicht hatten, warf Andie sich ihm in die ausgebreiteten Arme. Er wirbelte sie ein paarmal herum, bevor er sie wieder absetzte. Sie machten beide einen Schritt zurück, um die Klamotten des anderen zu bewundern, und tauschten ein paar Worte aus, die wir aus der Ferne nicht hören konnten. Dann nahm Andie Duckie beim Arm, und sie gingen zusammen in den Festsaal. Art3mis und ich folgten ihnen.

In der Mitte des Raums befand sich eine große Tanzfläche, auf der ein paar hundert reiche Teenager aus Shermer in Retro-Tuxedos

und pastellfarbenen Ballkleidern zu dem Song »If You Leave« von Orchestral Manoeuvres in the Dark abtanzten. Auf der Bühne standen zwei DJs in identischen Pagenkostümen, umgeben von Synthesizern und Mischpulten. An der Wand hinter ihnen hing ein riesiges Schwarz-Weiß-Foto von einem Dirigenten mit seinem Orchester. Zu beiden Seiten der Tanzfläche standen runde Tische, und ich entdeckte wieder Steff McKee, der in einem Tuxedo gelangweilt an einem davon saß. Als er bemerkte, wer soeben den Saal betreten hatte, fuhr er jedoch kerzengerade hoch.

Während Andie und Duckie langsam zur Tanzfläche gingen, richteten sich alle Augen im Saal auf sie. Die Pärchen auf der Tanzfläche hielten inne und starrten sie an. Ein paar Sekunden später hörte auch die Musik auf. Jetzt bewegte sich im Saal niemand mehr, alle musterten Andie und Duckie voller spießiger Verachtung.

Aus der Ferne sahen wir, wie Blane McDonough aus der schweigenden Menge trat und zu Andie und Duckie ging. Er sagte etwas zu Andie, aber sie schüttelte nur den Kopf. Blane reichte Duckie die Hand, und nach kurzem Zögern schüttelte Duckie sie. Blane drehte sich um und verschwand wieder in der Menge.

»Boom!«, rief Art3mis. »Jetzt braucht Andies Schicksal keine Wende mehr!«

Andie nahm Duckies Hand, und die beiden gingen stolz und trotzig durch das Meer der stummen, starrenden Gesichter. Als sie die Mitte der Tanzfläche erreicht hatten, ließen die DJs die Musik weiterlaufen, und ein neuer Song ertönte: »Heroes« von David Bowie.

Duckie nahm Andie in die Arme, und die beiden begannen zu tanzen, drehten sich immer wieder zusammen im Kreis, bis sie zu

einem rosafarbenen Wirbel verschmolzen. Dann verschwand der Wirbel in einem Aufblitzen von rosa Neonlicht.

Als ich wieder etwas sehen konnte, schwebte die dritte Scherbe über der Tanzfläche in der Luft, an der Stelle, wo sich eben noch unser Traumpaar befunden hatte.

Art3mis lief zu der Scherbe und wollte sie ergreifen, aber ihre Hände glitten durch sie hindurch. Lachend drehte sie sich zu mir um und winkte mich mit dem Zeigefinger zu sich. Ich ging zu ihr auf die Tanzfläche.

»›Tribut zollt mein Erbe für jedes Teil‹«, zitierte ich, als ich die Hand ausstreckte und die Scherbe ergriff.

Wie zuvor löste die Scherbe auch jetzt wieder eine Rückblende aus …

Ein weiteres Mal war ich Kira. Diesmal stand ich in ihrem Zimmer in dem winzigen Häuschen am Stadtrand von London, das ihrer Mutter gehörte. Ich hatte Fotos gesehen, die Kira von diesem Zimmer gemacht hatte, um sie Og während seines Abschlussjahrs an der Highschool, das sie getrennt verbrachten, in die USA zu schicken.

Auf dem Bett vor mir lagen zwei offene Koffer, in denen haufenweise Klamotten, Skizzenbücher und Kästchen mit Floppy-Disks lagen. Kira schaute auf und sah den achtzehnjährigen Ogden Morrow im Türrahmen stehen, den er mit seinen breiten Schultern ganz ausfüllte. Dahinter konnte ich einen kleinen, kahlköpfigen Mann in einem zerschlissenen Hemd erkennen, der in einem starken Cockney-Akzent etwas brüllte. Das musste Kiras betrunkener Stiefvater Graham sein. Er war offensichtlich wütend. Und er blieb

nur deshalb auf Abstand, weil Og mit beiden Händen drohend einen Kricketschläger hochhielt, wie in *Shaun of the Dead*.

Auch diesen Moment hatte Og in seiner Autobiographie geschildert. Das Ganze war im April 1990 passiert, nachdem Kira ihrer Familie eröffnet hatte, dass sie im Sommer in die USA zurückkehren wollte, um Og und Halliday bei der Gründung von Gregarious Games zu helfen, anstatt an die Universität zu gehen, wie ihre Eltern es sich gewünscht hatten. Ihr gewalttätiger Stiefvater war wütend geworden und hatte sie geschlagen. (Ich spürte noch den dumpfen Schmerz an meinem/Kiras linkem Auge.) Als sie Og angerufen und ihm davon erzählt hatte, war er mit dem nächsten Flug nach London gekommen, um Kira abzuholen. Ich erlebte Kiras Erinnerungen an diese Rettung. Oder jedenfalls ein paar Sekunden davon …

Og schaute wieder über die Schulter und sah mir/Kira in die Augen. Er schenkte ihr ein Lächeln, und da wusste sie, dass alles gut werden würde, dass sie in Sicherheit war und er sie beschützen würde. Ich spürte auch ihre körperliche Reaktion auf Ogs Blick und sein Lächeln, und ich gewann einen Eindruck davon, wie sehr Kira ihn geliebt hatte. Samanthas Lächeln rief genau dieselbe Reaktion bei mir hervor – ein völliges Hin-und-Weg-Sein.

… Dann war die Rückblende auch schon vorbei. Ich stand wieder auf der Tanzfläche mit Art3mis. Und als ich hinabschaute, lag die dritte Scherbe in meiner rechten Hand.

Ich drehte sie, um die Inschrift zu lesen. Aber anstelle von Worten war auf der Rückseite ein Bild eingeritzt: ein reich verzierter Schild mit stilisierten mathematischen Symbolen. Addition, Subtraktion,

Division und Multiplikation. Ich erkannte darin sofort das Wappen von Königin Itsalot, der Herrscherin des magischen Königreichs Itsalot auf dem Planeten Halcydonia.

Eine Welle des Optimismus überkam mich, gefolgt von einem überwältigenden Gefühl des Grauens. Einerseits war das ein Glücksfall. In meiner Kindheit war ich oft auf Halcydonia gewesen und kannte den Planeten in- und auswendig, selbst nach Jägermaßstäben. Aber ich war mehr als zehn Jahre lang nicht mehr dort gewesen. Und nach meinem letzten Besuch hatte ich mir geschworen, nie wieder dorthin zurückzukehren.

0018

Art3mis und ich nahmen auf Halcydonia Gestalt an – zusammen mit Aech und Shoto, die beide etwas mitgenommen aussahen, aber auch hoch motiviert, sich unserer Quest wieder anzuschließen. Genauer gesagt erschienen wir in meinem persönlichen Be-Free Treehouse tief im Friendship Forest of Faraway, wohin jeder Halcydonier automatisch transportiert wurde, wenn er auf den Planeten zurückkehrte. Kinder unter dreizehn bekamen in der OASIS ein Be-Free Treehouse, wenn sie die kostenlosen Lern-Quests auf dem Planeten absolvierten. Hatte man eins, dann gehörte es einem für den Rest seines Lebens, und niemand durfte es betreten, ohne dass man es erlaubte. Es war nur ein winziger virtueller Raum, aber während meiner Kindheit in den *Stacks* war es auch der erste und einzige Raum, der nur mir gehörte, bis ich später mein Versteck entdeckte.

Als Kira und Og Halcydonia Interactive gründeten und diesen Planeten erschufen, dachten sie sich die Be-Free Treehouses aus, um Kindern überall auf der Welt ein freies und glückliches virtuelles Zuhause in der OASIS zu geben, einen Ort, an den sie sich jederzeit zurückziehen konnten. Hier waren sie von Unmengen von Kuscheltieren und anthropomorphen tierischen Lehrern umgeben, die sich stets freuten, sie zu sehen, und die ihnen Lesen, Schreiben und Rechnen beibrachten, ihnen zeigten, wie man sich körperlich fit hielt und nett zu anderen war.

Das magische Königreich Halcydonia besuchen zu können war eines der Dinge gewesen, die mich bei Verstand gehalten und mein Leben in den Portland Avenue Stacks einigermaßen erträglich gemacht hatten. Und so war es auch für Millionen anderer Kinder überall auf der Welt.

Jeder unter dreizehn konnte sich von Incipio und auch von allen anderen öffentlichen Transportterminals in der OASIS kostenlos nach Halcydonia teleportieren. Und war man erst dort, dann konnte man alle Quests und Lernspiele auf dem Planeten ebenfalls kostenlos nutzen. Damals wollte ich gar nicht mehr von hier weg und lebte quasi ein paar Jahre lang auf Halcydonia. Das waren auch die letzten Jahre im Leben meiner Mutter, als sie immer tiefer in Depressionen und Sucht abglitt, was sie am Ende umbrachte.

Während dieser letzten Jahre, als es in unserem winzigen Wohnwagen in den *Stacks* immer trostloser wurde, verbrachte ich viel Zeit in meinem Baumhaus auf Halcydonia. Und wenn meine Mutter mit ihrer Arbeit fertig war, loggte sie sich manchmal wieder in die OASIS ein, um mich dort zu besuchen, damit ich ihr von meinem Tag erzählen, ihr meine neuen virtuellen Tierfreunde vorstellen und ihr die Bilder zeigen konnte, die ich gemalt hatte.

Das Innere meines Be-Free Treehouses war ein großer, kreisförmiger Raum mit Fenstern, durch die man einen weiten Ausblick auf den umliegenden Wald hatte. Dieser bestand aus Abermillionen identischer Bäume mit identischen Baumhäusern und erstreckte sich scheinbar endlos in alle Richtungen.

Wie alle Baumhäuser besaß auch meines einen breiten, hohlen Stamm, in dem eine Wendeltreppe nach unten führte. Das Innere hatte ich so gestaltet, dass es wie das Baumhaus im *Star Wars*

Holiday Special aussah, in dem Chewbaccas Familie auf Kashyyyk lebt. Aech fiel das sofort auf. Sie kicherte und ließ ein anerkennendes Wookiee-Knurren hören. Ich lachte nicht. Dafür war ich viel zu aufgewühlt, während ich mich in dem Raum umsah.

Auf einer Seite stand eine große Fernsehkonsole, direkt vor einem riesigen blauen Sofa. Im Fernsehen lief immer noch eine Playlist der Lieblingsserien des elfjährigen Wade. Momentan war ein grüner Muppet-Nachrichtensprecher zu sehen – Gary Gnu, der Moderator der *Gary Gnu Show*. Er hatte orangefarbene Haare und einen orangefarbenen Kinnbart und sagte gerade einen Satz, den ich während meiner Kindheit Hunderte Male gehört hatte: »No g'news is good g'news with Gary Gnu!«

Wenn man an den großen Knöpfen des Fernsehers drehte, konnte man Sendungen aus einer riesigen kostenlosen Bibliothek alter Lernprogramme für Kinder aus dem ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert anschauen. Sendungen wie *3–2–1 Contact*, *The Big Comfy Couch*, *Captain Kangaroo*, *The Electric Company*, *The Great Space Coaster*, *Mister Rogers' Neighborhood*, *Pee-wee's Playhouse*, *Romper Room*, *Reading Rainbow*, *Sesamstraße*, *Zoobilee Zoo* und viele andere. Kira und Og hatten ihr gewaltiges Vermögen dafür benutzt, um die Rechte an diesen längst vergessenen Sendungen zu erwerben und sie in das kostenlose Videoarchiv hier auf Halcydonia hochzuladen, wo zukünftige Generationen von Kindern für immer ihren Spaß daran haben und damit lernen konnten.

Aber das war längst noch nicht alles. Die Morrows hatten außerdem die Sets all dieser alten Bildungssendungen als virtuelle OASIS-Umgebungen nachgestaltet und ihre Figuren als

lebensechte NSCs. Dann hatten sie diese Figuren und Umgebungen über die gesamte Oberfläche von Halcydonia verteilt und auch ihre eigenen Lern-Quests und Minispiele eingestreut. Das war einer der Gründe, warum Halcydonia mir damals wie ein magischer Ort erschien. Wenn ich durch seine Landschaft wanderte (die komplett frei von Werbung und Mikro-Transaktionen war), konnte ich zum Beispiel Elmo aus der *Sesamstraße* sehen, der sich mit Chairy aus *Pee-wee's Playhouse* unterhielt. Die dann vielleicht beide zu mir kamen und mich einluden, auf einem Picknicktisch in der Nähe eine Runde *Mensch ärgere dich nicht* oder *Trouble* zu spielen. Auf Halcydonia passierten solche Dinge ständig. Für ein Kind wie mich war der Planet nicht bloß ein Fluchtort. Er war ein Rettungsring, ein Ort der Freude und des Dazugehörens für einen kleinen Jungen, der sich nach beidem sehnte.

Ich hatte die Morrows immer als meine ersten Lehrer betrachtet. Aber jetzt wurde mir klar, dass sie für mich auch so etwas wie Ersatzeltern gewesen waren. Deshalb war es so aufregend gewesen, Og persönlich kennenzulernen und mit ihm befreundet zu sein –, und so niederschmetternd, als er sich von mir abwandte. Ich begriff allerdings auch, dass ich ihm keine andere Wahl gelassen hatte.

Die Wände meines Baumhauses waren mit alten Zeichnungen und Bildern bedeckt, die meine Mutter und ich zusammen gemalt hatten. Jede Menge Ritter und Zauberer. Und Ninja Turtles. Und Transformer. Außerdem gab es ein paar eingerahmte Selfies unserer Avatare zusammen, die in diesem Raum aufgenommen worden waren. Und auf einem Bücherregal in der Nähe stand ein echtes Foto von meiner Mutter und mir in unserem Wohnwagen, nur ein

paar Monate vor ihrem Tod, auf dem wir beide alberne Grimassen schnitten.

Das Foto hatte ich ganz vergessen, und als ich es jetzt nach zehn Jahren zum ersten Mal wiedersah, hatte ich das Gefühl, eine alte Wunde würde erneut aufreißen.

Art3mis sah das Foto ebenfalls und meine Reaktion darauf. Sie ging zum Regal und legte es mit der Bildseite nach unten aufs Brett. Dann kam sie zu mir und drückte mir tröstend die Schulter.

»Brauchst du einen Moment?«, fragte sie. »Wir können draußen warten.«

»Ich muss euch etwas erzählen«, sagte ich. »Als ich diesen Planeten das letzte Mal besucht habe, hatte ich einen Zusammenbruch. Deswegen war ich auch so lange nicht mehr hier.«

Die anderen musterten mein Gesicht, um zu schauen, ob ich Witze machte, was jedoch nicht der Fall war.

»Damals war ich elf«, sagte ich. »Und meine Mutter war gerade an einer Überdosis gestorben. Ich ging nach Halcydonia, weil sie und ich hier so viel Zeit zusammen verbracht hatten. Ich dachte, es würde mich trösten, aber das tat es nicht. Stattdessen machte es mich erst so richtig fertig.«

»Es tut mir so leid, Z«, sagte Art3mis. »Aber diesmal bist du nicht allein. Deine Freunde sind bei dir. Und wir bleiben die ganze Zeit an deiner Seite. Okay?«

Ich nickte und biss mir auf die Unterlippe, damit sie aufhörte zu zittern.

Shoto legte mir eine Hand auf die Schulter. Aech tat das Gleiche und sagte: »Wir stehen hinter dir, Z.«

»Danke, Leute«, sagte ich, nachdem ich meine Stimme wiedergefunden hatte. Dann holte ich die dritte Scherbe heraus und deutete auf das Symbol, das in ihre Oberfläche eingraviert war. »Das hier ist das Wappen von Königin Itsalot, die Herrscherin des Königreichs Itsalot, ein kleiner Kontinent im Süden, wo sich die meisten der Mathe-Quests befinden.«

Ich öffnete eine Karte des Planeten und machte sie für die anderen sichtbar. Sie sah aus wie die aus *Dora*, aber ich stellte sie rasch auf stumm, bevor sie anfangen konnte, ihren Namen zu singen.

»Wir sind hier«, sagte ich und deutete auf den Friendship Forest. »Die Königin lebt im Castle Calculus, was im Süden liegt, hinter den MoreStuff Mountains und der SeeSaw Sea. Auf diesem Planeten ist das Teleportieren verboten, und es würde mehrere Stunden dauern, zu Fuß dorthinzugelangen. Aber ich kenne eine Abkürzung. Dort drüben ist der Ausgang.«

Ich deutete auf die Wendeltreppe im Inneren des hohlen Baumstamms, deren Zugang sich in der Mitte des Raums befand. Shoto lief hin und begann als Erster hinunterzusteigen, dicht gefolgt von Aech. Allerdings musste sie ihren Avatar erst auf halbe Größe zusammenschrumpfen, um die winzige Treppe benutzen zu können. Währenddessen nahm ich meinen kleinen Halcydonia-Adventurers-Club-Rucksack vom Wandhaken. Die Rucksäcke konnte man nicht in sein Inventar legen, und die Gegenstände darin ließen sich nur auf diesem Planeten benutzen, deshalb ließ man sie in Spinden zurück oder, so wie ich, in seinem Baumhaus.

Der identische Rucksack meiner Mutter hing direkt neben meinem. Ich wollte ihn nicht anschauen, aber dann tat ich es doch.

Auf die Klappe war in rosafarbenem Garn kursiv das Wort *Mama* gestickt.

Ich schaltete die Software zum Unterdrücken von Gefühlen ein, damit Art3mis mich nicht schluchzen sah. Während mir die Tränen über das Gesicht liefen, setzte ich mir meinen Rucksack auf – mit einundzwanzig war ich etwas größer als früher, aber der Rucksack passte sich automatisch meinen Körpermaßen an. Dann drehte ich mich um und wollte den anderen die Treppe hinunterfolgen. Aber Art3mis versperrte mir den Weg. Die Software funktionierte – eigentlich hätte sie nicht wissen können, dass ich weinte, aber irgendwie ahnte sie es trotzdem. Ich wollte um sie herumgehen, doch wie bei unserem ersten Treffen ließ sie mich nicht vorbei.

Stattdessen schloss sie die Arme um mich –, dabei hatte ich mich doch schon vor langem damit abgefunden, dass sie das nie wieder tun würde. Sie hielt mich fest, bis mein Schluchzen nachließ.

Samantha wusste, was mit meiner Mutter passiert war, dass ich sie mit elf Jahren tot auf dem Sofa fand, nachdem sie eine Überdosis genommen hatte. Heroin, vermischt mit einigen anderen Substanzen, glaube ich. Das war auch der Grund, warum ich während des ganzen ersten Jahres seit dem Start des ONI-Nets Aufzeichnungen von Heroinsüchtigen gemieden hatte. Irgendwann jedoch hatte die Neugier gesiegt, und ich hatte die Erfahrungen eines Heroinabhängigen abgerufen, um zu erleben, was meine Mutter erlebt hatte. Ich wollte wissen, auf welche Art High sie es abgesehen hatte, als sie versehentlich die Überdosis nahm. Ich hatte immer geglaubt, dass es ein ziemlich tolles Gefühl sein musste, wenn sie dafür ihr Leben aufs Spiel gesetzt hatte. Eine ONI-Aufzeichnung abzuspielen war nicht dasselbe, wie sich tatsächlich

einen Schuss zu setzen. Es fühlte sich genauso an, aber es verursachte nicht die Langzeitschäden oder die körperlichen Symptome der Abhängigkeit. Und man konnte auch nicht aus Versehen sterben. Mit Hilfe von ONI-Aufzeichnungen konnte ich also dasselbe High erleben wie meine Mutter, ohne dabei mein Gehirn und meinen Körper zu zerstören. Große Erkenntnisse gewann ich dabei allerdings nicht.

Ich wischte mir die Augen ab und holte ein paarmal tief Luft, bis ich mich wieder unter Kontrolle hatte. Dann schenkte ich Art3mis ein gezwungenes Lächeln und ein Daumen-hoch. Sie nickte und nahm meine Hand, um mich die Wendeltreppe hinunterzuführen. Als wir unten ankamen, schob ich die schwere Holztür auf, und wir traten zusammen in den Friendship Forest hinaus, wo Aech und Shoto schon auf uns warteten. Die beiden standen nebeneinander in einem Sonnenstrahl, der durch die Baumkronen herabfiel und in dem winzige Insekten und Staubkörnchen funkelten.

Ich dachte, Art3mis würde vor den anderen meine Hand loslassen, aber das tat sie nicht. Sie ließ es Aech und Shoto sehen. Und die beiden taten so, als merkten sie es nicht.

Ich deutete auf einen Pfad, der durch den dichten Wald aus Baumhäusern nach Süden führte.

»Die MoreStuff Mountains liegen in dieser Richtung«, sagte ich. »Folgt mir einfach und tretet nur dorthin, wo ich hintrete. Bleibt nicht stehen und redet mit niemandem, weder mit Avataren noch NSCs. Fasst nichts an, und wenn es sich irgendwie vermeiden lässt, schaut auch nichts an, jedenfalls nicht länger als ein oder zwei Sekunden. Sonst löst ihr womöglich ein Minilernspiel oder eine Nebenquest aus, die ihr dann beenden müsst, und wir wären gezwungen, ohne euch

weiterzugehen. Für eine Runde *Blau und schlau* haben wir keine Zeit, verstanden?«

Alle nickten, und wir liefen so schnell wie möglich den Pfad entlang.

Als wir den Rand des Friendship Forests erreicht hatten, betraten wir Holden's Field – ein großes, offenes Roggenfeld am Rand der Salinger-Klippen, wo ich damals verschiedene Lese-Quests in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden absolviert hatte. Außerdem hatte ich in dem Feld unzählige Male mit anderen Kindern aus aller Welt Fangen gespielt. Kinder, denen ich im echten Leben nie begegnet war und denen ich auch nie begegnen würde, mit Usernamen, die sie inzwischen wahrscheinlich längst geändert hatten.

Art3mis legte mir eine Hand auf die Schulter und holte mich in die Gegenwart zurück.

»Wir müssen weiter«, sagte sie.

Ich führte sie am Roggenfeld entlang auf eine schmale gepflasterte Straße, die sich durch die hügelige Landschaft schlängelte, auf die MoreStuff Mountains zu, die in der Ferne aufragten. Die Umgebung kam mir noch bunter und realistischer vor, als ich sie in Erinnerung hatte –, bis mir einfiel, dass ich heute zum ersten Mal mit dem ONI-Headset hier war.

Ich hörte ein fröhliches Quietschen und schaute nach oben. Über uns flogen ein paar Kinder in Spellikoptern. Ich hatte einen in meinem Inventar, aber es passte nur eine Person hinein, und man musste immer wieder neue Wörter buchstabieren, um in der Luft zu bleiben. Wir mussten uns ein anderes Transportmittel suchen.

Wir folgten der Straße bis zu einem kleinen Bauernhaus mit einer roten Scheune dahinter. Am Straßenrand stand eine hölzerne Schubkarre, an der eine Harke lehnte. Dorthin führte ich Aech, Shoto und Art3mis und stellte mich an eine bestimmte Stelle neben der Schubkarre.

»It's the Great Space Coaster!«, sang ich, so laut ich konnte. *»Get on board! On the Great Space Coaster! We'll explore!«*

Aus dem Nichts begann die passende Begleitmusik zu spielen. Art3mis nickte lachend und stimmte mit ein. Ich rief den Songtext in einem Browserfenster auf, damit auch Aech und Shoto mitsingen konnten.

Während wir sangen, kam ein kleines gelbes fliegendes Auto vom Himmel herab und sammelte unsere Avatare ein. Wir nahmen auf seinen Sitzen aus feinem korinthischen Leder Platz.

»Willkommen an Bord des Great Space Coasters«, sagte ich und legte die Hände auf den Steuerknüppel. »Der euch kostenlos zum Castle Calculus bringen wird! Schnallt euch alle an, damit ihr nicht rausfallt.«

Ich lenkte den Great Space Coaster in Richtung der MoreStuff Mountains am Horizont und trat das Gaspedal durch. Ich flog mit voller Geschwindigkeit, bis wir die Berge erreicht hatten. Unter uns zog der Anfangspunkt der legendären Oregon-Trail-Quest vorbei. Und gleich darauf Mister Rogers' Nachbarschaft. Danach hielten wir uns in südliche Richtung, entlang der Küste der SeeSaw Sea, und ein paar Minuten später ließen wir die Gullah-Gullah-Insel hinter uns.

Als ich Aech die Insel zeigte, musste sie lächeln und erzählte uns, dass sie als Kind diese Sendung geliebt hatte, was wiederum mich zum Lächeln brachte. Mir war gar nicht klar gewesen, wie sehr ich

diesen Ort vermisst hatte. Warum hatte ich ihn so lange gemieden? Trotz der Umstände war es ein wirklich gutes Gefühl, wieder hier zu sein.

Nachdem wir das Gebirge hinter uns gelassen hatten, landete ich den Coaster direkt vor dem goldenen Eingangstor von Halcydonia City. Es war der einzige Eingang, und er wurde vom Subtraction Sentinel bewacht, einem stoischen Steinriesen, der das Tor erst öffnete, nachdem man eine Reihe einfacher Subtraktionsaufgaben gelöst hatte. Als ich das geschafft hatte, nickte der Subtraction Sentinel ernst und ließ mich in die Stadt. Aech, Shoto und Art3mis folgten meinem Beispiel. Nachdem alle das Tor passiert hatten, rannte ich los und führte meine Freunde durch das Straßenlabyrinth der Stadt.

In einer gepflasterten Nebenstraße fiel mir etwas Ungewöhnliches auf, das überhaupt nicht hierherpasste: ein schönes, beigefarbenes 1949er Buick Roadmaster Cabrio, das ich sofort erkannte. Es stammte aus *Rain Man*, und darin befand sich ein junger Tom Cruise – oder vielmehr Charlie Babbitt, die Figur, die er in dem Film spielt. Er saß hinter dem Lenkrad und trommelte mit der rechten Hand darauf, so als würde er den Takt einer Melodie klopfen. Es war aber keine Musik zu hören, und sein Klopfen besaß auch einen merkwürdigen Rhythmus. Stetig wie ein Metronom, wobei er hin und wieder etwas länger innehielt, bevor er weiterklopfte. Es erinnerte mich an eine Szene aus *Star Trek V: Am Rande des Universums*. Irgendwie dauerte es etwas, bis ich das Ganze einordnen konnte, aber dann machte es Klick – Morsecode.

Ich öffnete meine Mandarax-Übersetzungssoftware und wandelte den Morsecode in Buchstaben um, nur um festzustellen, dass die

Botschaft M-O-R-S-E lautete.

Bisher hatte ich auf Halcydonia noch keinen Tom-Cruise-NSC gesehen. Inhalte aus Erwachsenenfilmen waren auf dem Planeten verboten. Also was ging hier vor?

Gleich darauf entdeckte ich noch einen NSC, der nicht hierhergehörte: Raymond »Rain Man« Babbitt, Dustin Hoffmans Figur aus demselben Film. Er starrte ins Leere und schaukelte langsam hin und her, wobei er das Gewicht ständig vom linken auf den rechten Fuß verlagerte. Ich stellte sofort fest, dass die Bewegung einem Muster folgte – eine Mischung aus kurzen und langen Hopsern. Meiner Mandarax-Übersetzungssoftware zufolge tippte er mit den Füßen dasselbe Wort wie sein Bruder: M-O-R-S-E.

Mir blieb keine Zeit, weiter darüber nachzudenken, denn in dem Moment hatten wir Castle Calculus im Stadtzentrum erreicht. Wir stiegen die reich verzierten Marmorstufen hoch, in die verschiedene mathematische Beweise und Gleichungen eingemeißelt waren, und passierten das gewaltige Eingangstor. Drinnen gingen wir weiter bis zum Thronsaal von Königin Itsalot.

Normalerweise hätte sie uns nicht so schnell empfangen, aber ich war der Königin schon einmal begegnet. Damals hatte sie mir den Silbernen Abakus überreicht, als Belohnung dafür, dass ich noch vor meinem zwölften Geburtstag sämtliche Mathe-Quests des Planeten absolviert hatte. Als ich dem Obersten Ritter von Itsalot den Abakus zeigte, verneigte er sich und trat beiseite, um meine Freunde und mich einzulassen.

Wir gingen den langen Samtteppich entlang, der zum Thron der Königin führte, die mir zuwinkte. Sie trug eine Goldkrone mit einem großen, mit Edelsteinen besetzten Pluszeichen als Kopfstück. Auf

ihre goldenen Gewänder waren mit hellrotem Garn mathematische Beweise und Gleichungen gestickt. Ihr Familienwappen – dasselbe, das auch in die dritte Scherbe geritzt war – hing hinter ihr an der Wand.

Momentan las sie einer Gruppe Tierkinder, die sich um ihre Füße versammelt hatten, aus einem großen Märchenbuch vor. Als sie mich jedoch bemerkte, schloss sie das Buch und schickte die Kinder weg.

Bei ihrem Thron angekommen, sank ich auf die Knie und neigte den Kopf und bedeutete Aech, Shoto und Art3mis, dasselbe zu tun.

»Erhebe dich, Sir Parzival!«, rief Königin Itsalot. »Mein edler Untertan und lieber Freund! Wie schön, dich nach so vielen Jahren wiederzusehen. Was führt dich zurück in mein Reich?«

Ich stand auf, holte die dritte Scherbe hervor und zeigte ihr das Wappen, das darin eingraviert war.

»Ich bin auf der Suche nach den sieben Scherben der Seele der Sirene«, sagte ich. »Und ich glaube, eine davon könnte hier in Eurem Königreich versteckt sein. Könnt Ihr mir helfen, sie zu finden, Euer Majestät?«

Sie riss überrascht und erfreut die Augen auf.

»Aber ja, das kann ich, mein lieber Junge!«, erwiderte sie. »Die Scherbe wurde mir vor langer Zeit zur Aufbewahrung anvertraut. Ich habe mich schon gefragt, ob überhaupt jemals jemand herkommen wird, um danach zu suchen. Jetzt bist du endlich hier. Aber bevor ich sie dir geben kann, musst du erst alle fünfzig Wearit-Merit Badges von Halcydonia erwerben.«

Hinter mir hörte ich meine Freunde scharf einatmen. Ich drehte mich um.

»O mein Gott«, sagte Aech. »*Fünfzig?* Wie lange wird das dauern?«

»Entspannt euch«, sagte ich. »Ich habe viele Jahre hier verbracht und sämtliche Badges gesammelt. Meine Mutter hat mir dabei geholfen …«

Ich öffnete das Inventar meines Avatars und suchte darin, bis ich die alte Schärpe mit meinen Wearit-Merit Badges fand. Die hielt ich der Königin hin.

Sie nahm sie entgegen und betrachtete sie, fuhr mit dem Finger ihrer runzligen Hand über die Reihe der Aufnäher. Sie zählte sie nacheinander ab, und als sie bei fünfzig ankam, lächelte sie und nickte. Dann schnippte sie mit den Fingern, und ein Lichtblitz flammte auf.

Als ich wieder etwas sehen konnte, war meine Schärpe verschwunden. Stattdessen hielt die Königin jetzt die vierte Scherbe in ihren Händen. Diese funkelte im hellen Sonnenlicht, das durch die Buntglasfenster der Kuppeldecke in den Thronsaal fiel. (Jedes Fenster war einem Lehrer oder einer Lehrerin gewidmet und Stück für Stück von deren Schülern hierhergebracht worden.)

Königin Itsalot drehte die Scherbe, so dass sich die farbigen Lichtstrahlen darin brachen, und der Thronsaal verwandelte sich kurzzeitig in ein riesiges Kaleidoskop. Dann senkte sie die Scherbe und hielt sie mir hin.

Ich beugte erneut das Knie und nahm sie entgegen, ohne der Königin dabei in die Augen zu schauen. (Sonst konnte es passieren, dass sie mich auf eine Mathe-Quest schickte, um ein Mitglied ihrer königlichen Familie zu retten – für gewöhnlich ihren Ehemann, den trotteligen König Itsalot, der ständig vom bösen Zauberer

Multiplikatar gefangen genommen und in die Long Division Dungeons unter dem Protractor Peak geworfen wurde, weit oben in den MoreStuff Mountains.) Als ich die Scherbe entgegennahm, wappnete ich mich für den Tribut, den ich Kira zu zollen hatte …

Ich – oder vielmehr Kira – eilte in das vollgestellte Büro, wo Og am Schreibtisch saß und an seinem Computer arbeitete. Er drehte sich um, und Kira hielt ihm ihren Skizzenblock hin, auf den sie das Firmenlogo von Halcydonia Interactive gezeichnet hatte.

Das war ein weiterer Moment, über den Ogden Morrow in Interviews gesprochen und den er in seiner Biographie beschrieben hatte. Kira hatte das Logo aus einer plötzlichen Eingebung heraus gestaltet. Dann war sie von ihrem Büro in der Designabteilung von GSS zu Og gelaufen, um es ihm zu zeigen.

Og schaute sich die Skizze an und rief: »Perfekt!« Er stand auf und schloss Kira stürmisch in die Arme.

Im nächsten Moment befand ich mich wieder im Thronsaal von Königin Itsalot auf Halcydonia und hielt die vierte Scherbe in der Hand. Diesmal musste ich sie nicht umdrehen, um zu schauen, was für ein Hinweis darauf eingraviert war, denn er befand sich bereits auf der Vorderseite. Ich hob die Scherbe hoch, um ihn zu betrachten.

Es war eine Kombination aus verschiedenen Symbolen: Mars- und Venus-Zeichen übereinandergelegt und quer darüber eine nach unten zeigende 7, deren obere Hälfte zu einer Spirale gewunden war. Zusammen bildeten sie ein Symbol, das alle, die sich mit der Popkultur des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts auskannten,

und alle wahren Fans von Rock- und Funkmusik sofort identifizieren würden:



Als ich es sah, kicherte ich ungläubig. Dann schüttelte ich den Kopf und wappnete mich für den unglaublichen Ausraster, den Aech gleich hinlegen würde.

Ich verneigte mich und bedankte mich bei der Königin. Als ich mich umdrehte, musterten Art3mis, Aech und Shoto prüfend mein Gesicht. Art3mis hielt demonstrativ die Daumen gedrückt.

»Und?«, fragte Aech.

Ich senkte resigniert den Kopf und hielt die Scherbe hoch, damit die anderen das Symbol sehen konnten, das darin eingraviert war. Dann schloss ich die Augen und begann, innerlich bis drei zu zählen. Ich kam nur bis eins …

»Ach du Scheiße!«, rief Aech. »Ich glaub’s nicht! Das kann nicht sein!« Sie tanzte auf mich zu und hopste wild um mich herum. »Das ist Love Symbol #2, Z! *Prince!*«

»Was für ein Prinz?«, fragte Shoto.

»*Der* Prince«, sagte Aech. »›The Artist Formerly Known as‹, du weißt schon! Der Prinz des Funk! Der Hohepriester des Pop! His Royal Badness. Der Lilafarbene!«

»Ach so«, sagte Shoto. »Das ist doch der Typ, der in den Neunzigern seinen Namen in eine Glyphe der Abwehr umgewandelt hat, oder?«

Aech deutete warnend mit dem Finger auf ihn, grinste dann aber breit.

»Wir haben Glück, Leute«, sagte sie und tanzte weiter auf der Stelle. »Mein Vater hat mir bei seinem Auszug seine komplette Musik- und Filmsammlung von Prince da gelassen. Ich bin quasi damit aufgewachsen. Wahrscheinlich kenne ich Prince und sein künstlerisches Schaffen besser als jeder andere Mensch in der Geschichte.«

»Ich weiß«, sagte ich. »Hast du eine Ahnung, wie oft du mich davon überzeugen wolltest, *Purple Rain* mit dir anzuschauen?«

Aech blieb stehen und deutete anklagend mit dem Finger auf mich. »Und wie oft hast du den Film mit mir angeschaut? Nada. Nie. *Nicht ein einziges Mal*. Und wir wissen beide, warum, nicht wahr? Weil Prince dich immer ein bisschen sexuell verwirrt und unbehaglich macht, oder?«

Der alte Wade hätte das geleugnet. Aber wie schon gesagt, das ONI hatte meinen Horizont erweitert. Zumindest erkannte ich jetzt die Wahrheit über mein pubertäres Ich.

»Okay, vielleicht ein bisschen«, räumte ich lächelnd ein. »Wenn ich alte Folgen von *Friday Night Videos* geguckt habe und ›When Doves Cry‹ gespielt wurde, habe ich an der Stelle, an der Prince aus der Badewanne steigt, immer weggeschaut.« Ich legte meine rechte Hand aufs Herz. »Bitte nimm meine aufrichtige Entschuldigung an, Aech. Es tut mir leid, dass ich Prince' Genie nie so richtig zu würdigen gewusst habe.«

Aech schloss die Augen und hob eine Hand zum Himmel wie eine Gospelsängerin. »Endlich! Die Wahrheit!«, rief sie.

»Also, wo müssen wir jetzt hin?«, fragte Shoto. »Es gibt doch bestimmt irgendwo einen Prince-Planeten, oder?«

Aech warf ihm einen finsteren Blick zu.

»Natürlich, du Ignorant«, sagte sie. »Es gibt einen kompletten Planeten, der Prince gewidmet ist, seinem Leben, seiner Kunst und seiner Musik. Aber wir nennen ihn nicht ›den Prince-Planeten‹. Sein wirklicher Name ist ein unaussprechliches Symbol. Das Symbol auf dieser Scherbe. Aber sein Spitzname lautet: ›Die Nachwelt‹. Es fing mit einem Schrein an, der kurz nach dem Tod des Lilafarbenen geschaffen wurde, während des ersten Jahrzehnts der OASIS. Kira Morrow war unter den Fans, die ihn errichtet haben.«

Aech warf ein 3D-Hologramm der Nachwelt in die Luft. Es war keine Kugel wie die meisten anderen Planeten in der OASIS. Stattdessen besaß dieser Planet genau die Form des Symbols, das in die vierte Scherbe eingraviert war und das Aech als Love Symbol #2 bezeichnet hatte.

»Er befindet sich in Sektor 7, direkt neben Beyoncé, Madonna und Springsteen, im Superstar-Cluster«, sagte Aech. »Auf der Oberfläche der Nachwelt befindet sich ein stilisierter Nachbau des Stadtkerns von Minneapolis in den späten 80ern und einiger anderer Orte, die man aus den Filmen und Musikvideos von Prince kennt. Man kann sich Simulationen sämtlicher Clubauftritte und Konzerte anschauen. Es ist ein großer Planet … man kann sich dort leicht verlaufen und im Kreis gehen. Und wir wissen nicht mal, wo genau wir nach der Scherbe suchen sollen …«

»Die Scherbe wird uns hoffentlich einen weiteren Hinweis geben, wenn wir dort sind«, sagte ich.

Aech nickte. »Seid ihr bereit?«

Ich nickte auch und winkte Königin Itsalot zum Abschied zu, die wieder begonnen hatte, den Tierkindern vorzulesen. Als sie zurückwinkte, fiel mir ein, dass ich sie fragen könnte, ob Ogden

Morrow vor kurzem hier gewesen war. Aber nein – Og hatte nur die ersten drei Scherben gesammelt, bevor er aufgegeben hatte. Was ziemlich merkwürdig war, wenn ich es recht bedachte. Og hatte Halcydonia mit erschaffen. Diese Scherbe zu finden wäre für ihn ein Kinderspiel gewesen. Und er hätte hier auch problemlos Hinweise verstecken können, da er auf dem Planeten Admin-Rechte besaß und alle NSCs steuern konnte. Er hätte also alles Mögliche verändern können …

Da begriff ich schlagartig. Die NSCs von Tom Cruise und Dustin Hoffman, die eigentlich nicht hier sein durften. Aber was zum Teufel wollte er mir damit sagen? Wie bei seinem Ninja-Princess-Highscore musste ich herausfinden, warum er …

In dem Moment blinkte ein Alarm-Icon auf unseren HUDs. Ich tippte es an.

»Wir haben gerade eine Gruppen-Textnachricht von Faisal bekommen«, sagte ich. »Er sagt, er muss uns dringend treffen. Wir sollen in den Konferenzraum auf Gregarious kommen.«

»Sorry, Aech«, sagte Art3mis und legte Aech eine Hand auf die Schulter. »Wie’s aussieht, müssen wir noch einen kurzen Zwischenstopp einlegen, bevor wir zur Nachwelt reisen können.«

»Okay«, sagte Aech. »Aber Faisal soll sich besser beeilen!«

»Ja«, sagte Shoto. »Und diesmal hat er besser gute Neuigkeiten für uns.«

Aber bevor ich sagen konnte, wie unwahrscheinlich das meiner Meinung nach war, benutzte Aech ihren Admin-Ring, um uns alle direkt in den Konferenzraum auf Gregarious zu teleportieren.

Wir hatten kaum Platz genommen, da sagte Faisal schon, dass es »noch mehr schlechte Neuigkeiten« gäbe. Aber als er anfing zu

berichten, wurde schnell deutlich, dass »schlecht« noch untertrieben war. »Apokalyptisch« hätte es besser getroffen.

0019

Sobald wir alle wieder im Konferenzraum auf unseren üblichen Plätzen saßen, ließ sich Faisal von den OASIS-Technikern versichern, dass Anorak nicht in der Nähe war. Die Ingenieure sagten außerdem, sie hätten Anorak auf die Sperrliste des Planeten gesetzt, so dass er nicht einmal mehr imstande sein sollte, Gregarious überhaupt zu besuchen. Außerdem ließen wir unsere Admins einige zusätzliche Schichten Sicherheitssoftware um den Konferenzraum installieren, die ihn vom Rest der OASIS abschottete, damit man uns weder durch technische Mittel noch durch Magie abhören konnte.

Als wir alle erdenklichen Vorsichtsmaßnahmen ergriffen hatten, trat Faisal aufs Podium und räusperte sich. Dann fragte er uns mit niedergeschlagener Stimme, ob wir zuerst die »schlechten« oder die »noch schlechteren Nachrichten« hören wollten.

Wir entschieden uns einstimmig für die schlechten.

»Anoraks Firmware-Hack hat zu einem weiteren Problem geführt«, sagte er. »Ich wollte Sie bislang nicht damit behelligen, weil ich Sie nicht von Ihrer Suche ablenken …«

»Spuck’s aus, Faisal!«, rief Aech.

»Ist schon okay«, sagte Art3mis. »Erzähl uns einfach, was los ist.«

Faisal schürzte die Lippen, und einen Moment lang dachte ich, er würde gleich in Tränen ausbrechen.

»Anorak hat einen Weg gefunden, das Verhalten der NSCs zu verändern«, sagte er.

»Was?«, brüllten alle wie aus einem Munde, so laut, dass Faisal kurz zusammenzuckte. Dann schloss er kurz die Augen, öffnete sie wieder und fuhr fort.

»Etwa vor einer Stunde fingen alle NSCs in den Sektoren eins bis vier an, erratisches Verhalten an den Tag zu legen und ihre vorgegebenen operativen Grenzen zu überschreiten. Manche dieser entflohenen NSCs haben sogar ihre Planeten verlassen …«

»NSCs *können* ihre Planeten nicht verlassen«, sagte Art3mis. »Es sei denn, sie wurden im Rahmen einer Userquest darauf programmiert …«

»Das stimmt«, erwiderte Faisal. »Anorak muss ihre Software irgendwie manipuliert haben.«

»Okay«, sagte ich. »Was genau tun diese wild gewordenen NSCs denn?«

Faisal deutete auf den Bildschirm, wo er nun eine rasche Folge von Simcap-Clips ablaufen ließ. Jeder davon zeigte aus der Ich-Perspektive wie ein NSC plötzlich aus seiner vorgegebenen Rolle fiel und nichtsahnende Spieleravatare attackierte. Wir sahen Surfer, Ladenbesitzer, Boxenmechaniker, Butler, Hausmädchen, einfache Passanten und weise alte Männer, die alle völlig durchdrehten – und das auf Hunderten unterschiedlicher OASIS-Welten. Die Feeds erweckten den Eindruck, als habe sich die OASIS mit einem Schlag in eine albtraumhafte Mischung aus Westworld, Futureworld und Jurassic World verwandelt – versehen mit einer gehörigen Prise Imaginationland, Tomorrowland und Zombieland.

»Die NSCs in diesen Sektoren haben sich alle im selben Moment in mordlüsterne Irre verwandelt«, sagt Faisal. »Vor etwas mehr als zwanzig Minuten. Und jetzt sind sie auch in der Lage, öffentliche Teleportationsterminals zu benutzen. Das heißt, sie laufen überall in der Simulation Amok, attackieren und töten jeden Avatar, der das Pech hat, ihnen über den Weg zu laufen. Wie es scheint, greifen sie völlig wahllos alle Spieler an, die sie sehen –, selbst in den neutralen Zonen, wo es gar nicht möglich sein sollte, von einem NSC ausgelöscht zu werden. Anschließend nehmen die NSCs alles Geld sowie Waffen, magische Gegenstände und Artefakte der getöteten Avatare an sich.« Er zeigte auf den Bildschirm. »Und *dann* tragen sie ihre ganze Beute nach Chthonia und bringen sie in Anoraks Burg. Sehen Sie selbst …«

Faisal zeigte uns einen weiteren Simcap-Clip, der aussah, als wäre er aus den POV-Feeds mehrerer gekaperter NSCs zusammengeschnitten. In der Ferne erkannte man Burg Anorak, und davor in einer langen Reihe, Hunderttausende von NSCs. Einer nach dem anderen marschierten sie in den Haupteingang der Burg und strömten aus einem der Ausgänge wieder hinaus, trugen nun aber einheitliche, nietenbesetzte Rüstungen aus schwarz-rotem Leder. Sobald die NSCs wieder im Freien waren, schlossen sie sich zu ordentlichen Formationen zusammen, die rings um die Burg Stellung bezogen. Die Reihen erstreckten sich bereits in alle Richtungen bis zum Horizont, wie Orks, die sich um Isengard zusammenscharten.

Dann wechselte die Simcap zu einem anderen POV – dem eines NSCs, der im Thronsaal in der Schlange stand. Anorak saß auf seinem goldenen Thron, ein Bein locker über die Armlehne

geschwungen. Rechts hinter ihm stand Sorrento, der bösartig grinste und versuchte, möglichst imposant zu wirken. Er trug eine schwarze, mit Dornen gespickte Plattenrüstung. Seine beiden (in riesige schwarze Handschuhe gehüllten) Hände ruhten auf dem Heft eines gewaltigen Bastardschwerts mit schwarzer Klinge, die mit einer Reihe eingeritzter Zauberrunen versehen waren. Mir wurde klar, dass Sorrentos Avatar offenbar im Besitz des verfluchten Schwertes Sturmbringer war, und mir wurde flau im Magen.

Faisal hielt die Simcap-Wiedergabe kurz an und zoomte auf Sorrentos selbstgefällige Visage.

»Wenigstens haben wir herausgefunden, wie Anorak mit Sorrento während dessen Haft Kontakt aufgenommen hat«, sagte Faisal. »Wie wir bereits vermutet hatten, war es während seines wöchentlichen OASIS-Freigangs. Jeden Samstag durfte sich Sorrento dreißig Minuten lang über eine konventionelle haptische Anlage einloggen. Seine User-Protokolle belegen, dass er diese Zeit fast ausschließlich in einer öffentlichen Bibliothek auf Incipio verbracht hat, um Artikel über Mr. Watts und die anderen Mitglieder der High Five zu lesen. Anscheinend hat Anorak den Bibliotheksrechner, an dem Sorrento saß, gekapert und eine Art Schriftwechsel mit ihm begonnen. Die Überwachungssoftware für Gefängnisinsassen hat es damals nicht entdeckt, und Anorak hat all ihre Nachrichten gelöscht, aber wir glauben, dass sie auf diese Weise wohl Sorrentos Flucht geplant haben.« Er seufzte auf. »Allerdings haben wir immer noch keine Spur von ihm – oder von Og.«

»Können wir Sorrentos realen Standort denn nicht über seine OASIS-Verbindung herausbekommen?«, fragte Shoto.

Faisal schüttelte den Kopf.

»Anscheinend ist Sorrento über eine Reihe ausländischer Proxyserver in die Simulation einloggt, um seinen wahren Standort zu verschleiern«, sagte Faisal. »Anorak hat seinetwegen offensichtlich einige Sicherheitsmaßnahmen ergriffen.«

Faisal zeigte wieder auf den Wandbildschirm. Dann schwenkte er den Fokus der Simcap-Aufnahme auf Anorak und seinen juwelenbesetzten Thron. Anorak saß da, die Linke ausgestreckt in Richtung der vorüberziehenden Kolonne aus NSCs, und saugte in einem steten Strom sämtliche Waffen und magischen Gegenstände auf, die sie ihm darboten. Wenn er seine Beute aufnahm, huschten seine Augen wachsam hin und her, als würde er die Beschreibung jedes neuen Gegenstands auf seinem HUD genau studieren, sobald dieser seinem Inventar hinzugefügt wurde. Mit der rechten Hand warf er die nicht benötigten Gegenstände wieder ab, die daraufhin von anderen NSCs aufgehoben und aus dem Saal gebracht wurden. Auch diese Charaktere trugen jetzt die gleichen schwarz-roten Nietenrüstungen, Ton in Ton mit dem Umhang ihres Meisters. Sobald die NSCs ihre neuen Uniformen anhatten, änderte sich das Namensschild über ihren Köpfen zu »Akolyth des Anorak«.

»Heiliges Ektoplasma«, murmelte Art3mis. »Für mich sieht das aus, als würde Anorak eine Armee zusammenstellen. Und ein Waffenarsenal.«

»Oder er sucht ganz gezielt nach einem Gegenstand«, erwiderte Shoto. »Vielleicht hat er deshalb die NSCs so umprogrammiert, dass sie Avatare töten und ihre Inventare plündern? Vielleicht sucht er nach etwas ganz Bestimmtem? Nach einem Artefakt mit einzigartigen Eigenschaften womöglich?«

Faisal zuckte die Achseln.

»Schon möglich«, antwortete er. »Ich schätze, das werden wir früh genug …«

»Okay, Faisal«, fiel ihm Art3mis ins Wort. »Und jetzt schieß los mit den ›noch schlechteren Nachrichten‹!«

»Mein Gott«, stöhnte Aech kopfschüttelnd. »Ich hatte ganz vergessen, dass es noch schlechtere gibt.«

Faisal nickte, druckste kurz herum und holte noch einmal tief Luft. »Die Avatare der ONI-User werden nicht mehr neu gespawnt, wenn sie sterben«, sagte er.

Schweigen senkte sich über den Raum, während alle zu begreifen versuchten, was er gesagt hatte.

»Okay …«, sagte Art3mis langsam. »Und was geschieht dann mit den Usern, wenn ihre Avatare getötet werden?«

»Nichts«, sagte Faisal. »Ihre Avatare werden in der OASIS nicht neu gespawnt, und sie wachen auch nicht wieder auf. Aber ihre ONI-Headsets bleiben eingeschaltet und sitzen weiter an ihren Schädeln fest. Die Muster ihrer Hirnströme lassen vermuten, dass sie noch immer in die OASIS eingeloggt sind.« Er zuckte mit den Schultern. »Sie scheinen alle in einer Art Zwischenwelt gefangen zu sein.«

»O Gott«, hauchte Art3mis. »Können sie etwas spüren? Was geht in ihnen vor?«

Faisal schüttelte den Kopf.

»Das wissen wir nicht«, erwiderte er mit zittriger Stimme. »Wir haben keine Möglichkeit herauszufinden, was die User selbst empfinden oder wahrnehmen.«

Aech räusperte sich.

»Findet eigentlich noch jemand diesen Scheiß horrormäßig unheimlich?«, fragte sie und hob die Hand. »Ich schon.«

Auch Shoto und ich reckten aus Solidarität die Hände.

»Gut möglich, dass Anoraks Infirmware einfach nur den Respawn-Vorgang unterbrochen hat«, sagte Faisal hoffnungsvoll. »Was zur Folge hätte, dass die User nach dem Tod ihrer Avatare in einen traumlosen Schwebezustand übergehen, in dem sie überhaupt nichts wahrnehmen.«

»Schon möglich«, sagte Aech. »Oder aber Anorak sorgt dafür, dass sie in den lodernden Feuergruben auf dem Neunten Höllenkreis gespawnt werden, Faisal!« Sie schlug die Hände über den Kopf, plötzlich völlig außer sich. »Wer weiß, Mann? Wenn unsere Avatare jetzt gekillt werden, vielleicht landen wir ja in den Dilithium-Minen auf dem gefrorenen Asteroiden Rura Penthe und werden von Klingonen gefoltert. Und wahrscheinlich auch noch mit beschleunigtem Zeitstrahl, bei dem sich drei Sekunden wie dreitausend Jahre anfühlen!«

»Heilige Scheiße«, flüsterte Shoto. »Könnte Anorak so was wirklich machen?«

»Nein, natürlich nicht!«, sagte Faisal. »Ich meine, ich wage sogar zu bezweifeln, dass das, was Ms. Harris beschrieben hat, überhaupt möglich ist …« Er hielt einen Moment inne, um zu lauschen, was die Admins ihm ins Ohr flüsterten, seufzte einmal auf und sagte: »Die vorherrschende Meinung scheint zu sein … dass wir nicht wissen, was diese User nun erleben. Und wir glauben auch nicht, dass wir es erfahren werden, bis einer von ihnen aufwacht und es uns erzählt.«

»Oder bis einer von uns auf Anoraks Schnitzeljagd getötet wird«, sagte ich. »Dann werden wir es am eigenen Leib erfahren.«

Alle verstummten für einen Augenblick. Ich zwang mich, nicht auf meinen ONI-Usercountdown zu schielen. Stattdessen fing ich an, mir zur Beruhigung die Schläfen zu massieren.

»Sind die Simcap-Clips, die du uns gezeigt hast, denn schon übers ONI-Netz verbreitet worden?«, fragte Art3mis.

»Ja«, antwortete Faisal. »So sind wir erst darauf gestoßen.«

»Also weiß mittlerweile die ganze Welt, dass Anorak durchgedreht ist«, sagte Art3mis. »Außerdem können alle sehen, dass er die Kontrolle über unsere NSCs übernommen hat. Wieso sagen wir unseren Usern nicht endlich die Wahrheit? Sie haben es verdient zu erfahren, dass Anorak die ONI-Firmware gehackt hat und dass er der Grund ist, wieso sie sich nicht ausloggen oder neu spawnen können. GSS wird das nicht länger geheim halten können, Faisal.«

»Nicht ewig«, entgegnete er. »Aber wenn wir in regelmäßigen Abständen Updates veröffentlichen, in denen wir versichern, dass wir das Problem in wenigen Minuten behoben haben, können wir vielleicht eine Panik vermeiden, bis alles vorbei ist. Würden wir ihnen dagegen die Wahrheit sagen …«

»Würde totales Chaos ausbrechen, online *und* offline«, sagte Aech kopfschüttelnd.

Faisal nickte und räuspert sich.

»Wenn Sie alle vier einverstanden sind«, sagte er, »würde ich unsere PR-Abteilung anweisen, eine weitere Meldung herauszugeben, in der wir das unkontrollierte Verhalten der NSCs einem Glitch zuschreiben, der von derselben ›fehlerhaften‹ Firmware

verursacht wird, die auch für die Logout-Probleme verantwortlich ist. Wir werden ihnen abermals versichern, dass wir fieberhaft an einer Lösung arbeiten und davon ausgehen, das Problem in dreißig Minuten behoben zu haben. Außerdem entschuldigen wir uns für das Verhalten der aggressiven NSCs und garantieren allen Usern, deren Avatare getötet wurden, diese wieder auferstehen zu lassen und ihnen sämtliche Credits und Gegenstände zurückzuerstatten, sobald alle Schwierigkeiten beseitigt sind.«

»Was ist mit Anorak?«, fragte Shoto. »Wie erklären wir sein Verhalten?«

»Soweit es die Öffentlichkeit betrifft, ist Anorak nur ein ganz normaler NSC«, erklärte Faisal. »Einer, den Halliday inaktiv im System zurückgelassen hat. Somit können wir sein Verhalten auf denselben Firmware-Fehler schieben, der auch die anderen NSCs beeinflusst.«

»Was ist mit dem Spawnen?«, fragte ich. »Hat die Öffentlichkeit davon auch schon Wind bekommen?«

»Bis jetzt noch nicht«, sagte Faisal. »Die User, die es betrifft, hängen ja in diesem Schwebezustand fest, folglich können sie mit niemandem darüber sprechen und sich über ihre Situation beschweren. Früher oder später wird den Leuten aber auffallen, dass ihre Freunde nicht mehr neu gespawnt werden, und dann …«

»Werden sie das Schlimmste befürchten …«, sagte Aech. »Ich tu’s jedenfalls.«

»Es gibt noch einen anderen Grund, die Fassade aufrechtzuerhalten«, sagte Faisal. »Wie Sie wissen, besitzen nur weniger als zehn Prozent unserer ONI-User einen Immersion-Vault, der sie schützt, während sie in der OASIS sind. Die meisten Leute

schließen sich einfach in einem Zimmer ein, weil sie davon ausgehen, dass sie über ihre Überwachungs-Feeds früh genug mitbekommen, wenn ihnen Gefahr droht, und sich rechtzeitig ausloggen und verteidigen können. Viele dieser Menschen sind im Moment vollkommen wehrlos. Aber wenn die ganze Welt wüsste, was wirklich los ist …«

»Er hat recht«, sagte Art3mis. Sie senkte den Kopf und schloss die Augen. »Was glaubt ihr, wäre los, wenn Kriminelle auf der ganzen Welt herausfinden würden, dass überall schutzlose Opfer herumliegen? Leute, die sich nicht mehr aus der OASIS ausloggen können?« Dann schlug sie die Augen wieder auf. »Die Polizei wird vollkommen überfordert sein. Wir werden die Verbrechenswelle des Jahrhunderts erleben.«

»O Arty«, flüsterte Aech. »Optimistisch wie immer«

»Wir müssen uns klarmachen, was auf dem Spiel steht, Aech«, entgegnete sie und schielte dabei flüchtig zu mir herüber.

»Um das einmal festzuhalten«, warf Faisal ein, »nichts von alldem ist bisher tatsächlich eingetreten – *noch* nicht. Aber Ms. Cook hat recht. Es ist nur eine Frage der Zeit. Also … je früher wir Anorak dazu bringen können, alle freizulassen, desto mehr Leben werden wir womöglich retten können.«

Ich riss mich zusammen und widerstand dem Drang, *No shit, Sherlock!* zu brüllen. Allmählich geriet die Lage völlig außer Kontrolle, und Hoffnungslosigkeit machte sich in mir breit. Selbst wenn meine Freunde und ich überlebten, würde es für die OASIS zu spät sein. Sie hatte bereits begonnen, sich selbst zu zerstören. Und ich konnte nichts dagegen tun.

»Wir müssen Og finden«, verkündete Art3mis abrupt und sah mich dabei an. »Er ist der einzige Mensch auf der Welt, der vielleicht weiß, wie man Anorak aufhalten kann.«

Ich nickte.

»Als Og die ersten drei Scherben für Anorak gesammelt hat«, sagte ich, »hat er das bestimmt nur getan, um uns eigene Hinweise zu hinterlassen. Und ich hoffe, dass die uns zu ihm führen.«

Ich rief einen Screenshot der Ninja-Princess-Highscores auf – jener Liste, auf der Og den ersten Platz belegte – und legte sie auf den Hauptbildschirm des Konferenzraumes:

RANG	SCORE	NAME
1	550750	KRA
2	365800	KRU

»Og hat mich um fast zweihunderttausend Punkte übertroffen«, sagte ich. »Ich glaube nicht, dass man in einem einzigen Durchgang einen solchen Vorsprung herausholen könnte. Was meinst du, Shoto?«

Shoto überlegte kurz, dann schüttelte er den Kopf.

»Nein«, sagte er. »Um so eine Punktzahl zu erreichen, hätte er das letzte Level von Ninja Princess schaffen und sofort weiterspielen müssen, anstatt aufzuhören, so wie du es getan hast.«

»Hab ich mir gedacht«, antwortete ich. »Aber wieso sollte er sich die Mühe machen, all diese zusätzlichen Punkte anzuhäufen, obwohl er es nicht musste?«

Art3mis stand auf, trat einen Schritt auf den Bildschirm zu und verengte grüblerisch die Augen.

»Um exakt diese Zahlen ganz oben auf der Highscoreliste zu hinterlassen«, sagte sie. »Dort, wo du sie sehen würdest.«

Ich starrte zu den sechs Ziffern empor und ließ sie mir wieder und wieder durch den Kopf gehen. Fünf-fünf-null-sieben-fünf-null. Die Zahl 550750 sagte mir nicht das Geringste. Ich suchte mein Gralstagebuch danach ab, bekam aber keinen einzigen Treffer. Und um Koordinaten auf einer Landkarte schien es sich ebenso wenig zu handeln. Ich führte eine allgemeine Internetrecherche nach dieser Zahlensequenz durch, doch so gut wie alle Ergebnisse waren Preise und Artikelnummern. Falls die Zahl 550750 tatsächlich eine geheime Botschaft von Og enthielt, konnte ich sie nicht entschlüsseln.

»Diese ersten drei Zahlen«, fragte Art3mis, »haben die nicht was mit deiner Hausnummer zu tun?«

Ich starrte sie ratlos an und schüttelte den Kopf.

»Nein«, sagte ich. »Meine Adresse ist Monsalvat Boulevard 2112.«

Sie schmunzelte mich an.

»Ich meine die ursprüngliche Adresse, früher, als Halliday dort gewohnt hat«, sagte sie. »Bevor du eingezogen bist …«

Ich durchforstete meine Erinnerung, und wenige Augenblicke später spuckte sie die Adresse aus. Ich platzte einfach damit heraus.

»Babbitt Road 550!«, brüllte ich. »B-A-B-B-I-T-T! Genau wie der Nachname der beiden Brüder in *Rain Man*, gespielt von Tom Cruise und Dustin Hoffman …«

Ich rief die Screenshots auf, die ich von den Charlie- und Raymond-Babbitt-NSCs gemacht hatte und legte sie auf den Bildschirm.

»Diese beiden NSCs sind mir auf Halcydonia begegnet«, sagte ich. »Charlie und Raymond Babbitt. Sie haben mir Morsezeichen gegeben.«

Ich rief eine Straßenkarte meines Viertels New Albany auf, ein Vorort im Nordosten der Stadt. Dann zoomte ich auf mein Haus in der Babbitt Road 550.

»Ratet mal, wer ganz in der Nähe ein Haus besitzt, ein paar Kilometer entfernt?«, fragte ich. »In der Babbitt Road 750, kurz vor der Kreuzung zur Morse Road.«

Art3mis riss die Augen auf und fuhr hoch.

»Heilige Scheiße!«, flüsterte sie. »Das war doch Ogs altes Haus, nicht? Bevor Kira und er geheiratet haben und nach Oregon gezogen sind?«

Faisal nickte.

»Als Gregarious Games ein Erfolg wurde und beide zu Multimillionären machte, kauften sich Halliday und Morrow Villen an der Babbitt Road, nur wenige Kilometer voneinander entfernt«, erklärte Faisal.

»Nach seiner Heirat ist Og aus der Villa in der Babbitt Road 750 ausgezogen, hat das Anwesen aber nie verkauft.« Er wandte sich an mich. »Bei seinem Abschied von GSS erzählte er uns, er wolle die Immobilie aus sentimentalen Gründen behalten«, sagte er. »Für den Fall, dass er je wieder hierher zurückziehen müsse. Das Haus steht schon seit Jahrzehnten leer. Es wird von Sicherheits- und Wartungsdrohnen bewacht, die nun wahrscheinlich alle unter Anoraks Kontrolle sind.«

Ich rief ein Satellitenbild des Gebäudes auf. Alles, was man auf der Luftaufnahme sah, war das Dach einer großen Villa samt

Garage und einigen kleineren Nebengebäuden, auf allen Seiten umgeben von weit offenen Feldern. »Og hier zu verstecken wäre wirklich verdammt clever. Das ist definitiv der letzte Ort, an dem ich nach ihm gesucht hätte.«

Faisal nickte. »Das Haus verfügt noch immer über eine direkte Glasfaserleitung zum zentralen OASIS-Serverknoten«, sagte er. »Wir haben sie verlegen lassen, als er noch dort wohnte. Damit hätten sie die schnellstmögliche Verbindung zur Simulation. Genauso schnell wie die in Mr. Watts' Villa ganz in der Nähe.«

»Okay«, sagte Aech. »Angenommen, Anorak und Sorrento würden Og wirklich dort gefangen halten. Wie sollen wir ihn lebendig da rausbekommen?«

»Wir müssen ihnen einen Tausch anbieten«, schlug ich vor. »Ogs Freiheit gegen die Seele der Sirene.« Ich wandte mich an Artemis. »Aber ich könnte wetten, dass Og auf Middletown noch mehr für uns hinterlassen hat, das uns weiterhelfen würde.«

Ich rief mein HUD auf und schrieb L0hengrin eine Textnachricht, in der ich sie bat, sofort zu meinem Standort auf Gregarious zu teleportieren. Anschließend wies ich Faisal an, L0hengrin und ihrem Clan zu erlauben, uns im Konferenzraum zu besuchen.

Keine Minute später flogen die Türen auf, und L0hengrin kam hereinmarschiert, gefolgt von Rizzo, Wukong, Lilith und Kastagir.

Alle schauten sich mit großen Augen um und musterten staunend die Umgebung. Doch als sie Aech, Shoto, Art3mis und mich erblickten, klappte ihnen die Kinnlade herunter. Alle fünf fielen gleichzeitig auf die Knie und vollführten eine tiefe Verbeugung. Ich bat sie aufzustehen, und wir begrüßten sie anständig.

Und so trafen die High Five auf die L0w Five – zum allerersten Mal und unter denkbar widrigen Umständen.

0020

L0hengrins Avatar besaß noch immer seine weibliche Gestalt, trug jetzt aber eine Art futuristische Rüstung. Der Rest ihres Clans war ebenfalls schwer bewaffnet. Als ich mit den Vorstellungen fertig war, berichtete mir Lo, was sie erreicht hatten. Um Zeit zu sparen, hatte sie ihre Freunde zusammengetrommelt, um die restlichen 255 Instanzen von Middletown zu überprüfen, eine nach der anderen. Als sie fast mit allen durch waren, hatte Wukong endlich eine zweite Version der Stadt gefunden, bei der das Jahr von 1986 zu 1989 verändert worden war –, diejenige, die Og besucht hatte. Dann fielen die L0w Five allesamt dort ein und durchkämmten sie nach Hinweisen.

»Wir haben in Ogs Keller einiges gefunden, das verändert worden ist«, erzählte uns Lo. »Als Og da war und den Wandkalender ausgetauscht hat, muss er eine der Videokassetten auf dem Regal neben dem Fernseher herausgezogen haben, ein VHS-Tape von John Belushis letztem Film *Die verrückten Nachbarn*.«

»Heilige Scheiße!«, sagte Aech. »Z, du hattest recht!«

Lo sah kurz zu ihr hinüber, dann starrte sie mich fragend an.

»Womit hattest du recht?«, wollte sie wissen. »Was zum Teufel ist hier überhaupt los?«

Ich wandte mich an Art3mis, Aech und Shoto. »Wir müssen es ihnen sagen«, erklärte ich. »Wenn sie uns helfen sollen, müssen sie wissen, was auf dem Spiel steht.«

Die anderen nickten zustimmend. Faisal wollte protestieren, aber ich ignorierte ihn und erzählte L0hengrin und ihren Freunden alles über Anorak, seine Infirmware und den wahren Grund, wieso sich keiner von uns aus der OASIS ausloggen konnte. Verglichen mit uns nahmen sie die Nachricht, dass man sie gefangen hielt, erstaunlich gut auf. Zwar hagelte es eine Menge Flüche und Gebrüll, aber niemand erlitt einen Zusammenbruch. Schließlich verstummten alle und warteten, dass ich fortfuhr. Ich erzählte ihnen, dass Og ebenfalls als Geisel gehalten wurde, und von unseren Bemühungen, ihn aufzuspüren.

»Og hat ein paar Hinweise für uns hinterlassen«, sagte ich. »Spuren, die uns zu seinem Aufenthaltsort in der Wirklichkeit führen sollen. Es scheint, als würde Anorak ihn in seinem alten Haus hier in Columbus gefangen halten. Es liegt nur einen Katzensprung von Hallidays ehemaliger Villa entfernt. Og und Halliday waren einmal Nachbarn.«

»Deshalb hat er diese VHS-Kassette rausgezogen!«, sagte Lo. Sie öffnete ihr HUD und scrollte durch das Inventar ihres Avatars.

»Wir haben ein altes *Dungeons & Dragons*-Kampagnen-Notizheft gefunden«, sagte sie. »Aber es war nicht in Ogs Handschrift …«

»Hat es vielleicht Halliday gehört?«, fragte Shoto. »Als er noch zu Hause wohnte, musste Halliday seine ganzen *D&D*-Sachen bei Og aufbewahren, weil seine Eltern *D&D* für Teufelszeug hielten und ihm verboten hatten, es zu spielen.«

»Ausgeschlossen«, erwiderte Lo. »Aber es ist Kiras altes Kampagnen-Notizbuch. Es existiert nur in der 1989er Version von Middletown.«

Lo fischte das Notizbuch aus ihrem Inventar und hielt es hoch. Es war eine ramponierte Plastikmappe mit eingelegtem Ringbuch. Kira hatte den Rand der durchsichtigen Hülle aufgetrennt, um eine selbstgezeichnete Titelseite hineinschieben zu können. In ihrer unverkennbaren geschwungenen Handschrift stand dort: Die *Suche nach den sieben Scherben der Seele der Sirene*. Dazu hatte sie sieben blaue Kristallscherben gezeichnet, sechs in einem Kreis und die siebte in der Mitte. Unten auf der Seite hatte sie hinzugefügt: *von Kira Underwood*.

»Das ist eine Kampagne, die Kira sich allein ausgedacht hatte«, erklärte L0hengrin. »Nachdem sie Middletown verlassen hatte und nach London zurückgekehrt war, um dort die Schule zu beenden.«

Aech, Art3mis und Shoto sahen sich verblüfft an.

Lo hielt mir die Mappe hin, die ich staunend entgegennahm. Ich warf einen Blick darauf und sah wieder hoch zu Lo.

»Lo, das ist unglaublich!«, sagte ich. »Das könnte unzählige Leben retten. Danke.«

»Gern geschehen, Z«, erwiderte sie und strahlte vor Stolz.

Ich riss den Klettverschluss der Mappe auf. Darin befanden sich ein Ringordner aus Plastik mit über hundertfünfzig Seiten handschriftlicher Notizen, dazu Dutzende ausführliche Karten und Illustrationen.

»Was ich interessant fand, war, dass Kira ihre Suche nach den sieben Scherben am Schauplatz von Hallidays *D&D*-Kampagne spielen lässt – in Chthonia.«

Chthonia war der Name einer Fantasywelt, die Halliday an der Highschool für seine *D&D*-Kampagne geschaffen hatte – dieselbe Kampagne, in die Kira damals eingestiegen war, nachdem Og sie

eingeladen hatte, mit ihnen *D&D* zu spielen. Außerdem diente Chthonia Halliday als Setting für all seine frühen *Anoraks-Quest*-Adventures. Dann, Jahre später, als Halliday die OASIS schuf, kreierte er in der Simulation auch eine maßstabsgetreue Version von Chthonia. Es war der Planet, auf dem sich Burg Anorak befand.

»Kiras Kampagne besteht aus sieben verschiedenen Quests«, berichtete Lo weiter. »Eine für jede der sieben Scherben. Kira zeichnete Karten für alle sieben Dungeons und fügte auf der Rückseite einen Haufen großartiger Illustrationen hinzu, die die verschiedenen Monster und Schauplätze zeigten, die in der Geschichte eine Rolle spielten. Alles ziemlich beeindruckend.« Sie zeigte auf die Mappe. »So wie es aussieht, übergab Kira den Hefter Halliday, kurz bevor sie im Juni 1989 zurück nach England ging. Auf der ersten Seite findet sich eine kurze Nachricht an ihn. Darin bittet Kira ihn, die Kampagne als Spielleiter mit Og und dem Rest der Middletown-Abenteurergilde durchzuspielen – doch erst, wenn sie weg ist. Ihre Quest würde erklären, wieso ihr Charakter aus der *D&D*-Kampagne verschwunden sei. Außerdem schrieb sie ihm, sie hätte sich dieses Adventure ausgedacht, um ihren Freunden das Gefühl zu geben, dass sie im Geist immer noch bei ihnen sei. Und dass sie hoffe, dass alle sie dann vielleicht etwas weniger vermissen würden.«

»Kommt Kiras Charakter Leucosia in dem Abenteuer vor?«, fragte Aech.

Lo nickte.

»Ganz am Anfang«, antwortete sie. »Leucosia wird von einem bösen Zauberer namens Hagmar entführt, der sie in eine Todesstarre versetzt und in einem mächtigen magischen Edelstein

namens ›Seele der Sirene‹ einsperrt. Dann zerschmettert er den Edelstein in sieben Teile und versteckt diese in sieben tückischen, mit Fallen gespickten Dungeons, die auf sieben verschiedenen Kontinenten liegen. Die Spieler müssen alle sieben Scherben einsammeln und wieder zur Seele der Sirene zusammenfügen, um Leucosia zum Leben zu erwecken. Anschließend, sobald sie sie zurückholen, verleiht Leucosia ihnen die Macht, auch andere Menschen auferstehen zu lassen. Hier, hört auch das mal an …«

L0hengrin blätterte vor bis zu einer der letzten Seiten, wo Kira Leucosias Charaktersymbol gezeichnet hatte, ein großes ›L‹, das aus einem juwelenbesetzten Langschwert und einem kunstvoll geschnitzten Zauberstab bestand. Das Symbol sollte Leucosias hybride Charakterklasse als zauberkundige Kämpferin symbolisieren.

Ich kannte dieses Zeichen, hatte es in Bildbänden von Kiras Werk und in mehreren der *Anoraks-Quest*-Spielen gesehen. Kira war die erste und einzige Künstlerin, die je in die Middletown-Abenteurergilde aufgenommen wurde, und als Dank hatte Kira für die ganze Gruppe neue Charaktersymbole entworfen – Symbole, die durch ihre Verwendung in diversen Rollenspielen von Gregarious Games berühmt werden sollten. Auch war es Kira gewesen, die Anoraks legendäres Charaktersymbol entwickelt hatte – jenes verschlungene ›A‹, das auf Anoraks Umhang und über der Burg Anorak prangte.

Für Og gestaltete sie ein Zeichen, das aus einem großen *O* mit einem kleinen *g* darin bestand. Und für ihre eigene Spielfigur Leucosia hatte Kira das *L*-Symbol aus Schwert und Stab entworfen. In sämtlichen Zeichnungen und Gemälden von Leucosia, die Kira

anfertigte, war dieses *L* stets irgendwo auf ihrer Kleidung oder Rüstung zu entdecken. Das hatte ihrem Charakter schließlich den Spitznamen »Laverne« eingebracht – eine Anspielung, die sie anfangs nicht verstand, da sie als Britin nicht mit der Sitcom *Laverne & Shirley* aufgewachsen war.

L0hengrin blätterte zu einer Seite ganz am Ende des Ringbuchs. Sie schien dessen Inhalt bereits auswendig zu kennen.

»Hier ist es«, sagte sie und deutete auf ein eng beschriebenes Blatt. »Wenn die Abenteurer am Ende des Abenteuers die letzte Scherbe einsammeln, erscheint wieder der böse Zauberer Hagmar, und sie müssen ihn besiegen, ehe sie die Scherben zusammenfügen können.« Sie grinste. Dann, als wäre es ihr eben eingefallen, fügte sie hinzu: »Hagmar ist ein Anagram von Graham, dem Namen von Kiras übergriffigem Stiefvater. Aber das habt ihr euch sicher längst gedacht.«

Ich schüttelte den Kopf. »Nein«, sagte ich. »Wir hatten keine Ahnung. Danke, Lo. Du hast phantastische Arbeit geleistet.«

Art3mis und Aech nickten und fingen an zu applaudieren. Shoto und ich klatschten ebenso. Lo deutete eine Verbeugung an und zeigte dann auf ihre Freunde.

»Das waren die L0w Five alle zusammen«, fügte sie hinzu. »Bitte verteilt euren Dank gleichmäßig auf alle.«

Aech, Shoto, Art3mis und ich wandten uns um und spendeten auch den restlichen L0w Five den ihnen gebührenden Beifall.

Aber wir hatten nicht viel Zeit für Glückwünsche. Gemeinsam mit den anderen vertiefte ich mich in Kiras Hefter und versuchte, den Rest des Inhalts so rasch wie möglich querzulesen. Ich wusste zwar

nicht, wonach ich suchte, war mir aber sicher, dass ich es erkennen würde, sobald ich darauf stieß.

In Kiras Abenteuer unterschieden sich die Verstecke der ersten vier Scherben allesamt erheblich von denen in der OASIS, ebenso wie die Prüfungen, die man bestehen musste, um sie zu erlangen. Doch zu meiner Überraschung erkannte ich einiges davon wieder. Sie waren mir in leicht abgewandelter Form bereits in *Anoraks Quest II* und *III* begegnet, zwei der frühen Veröffentlichungen von Gregarious Games. Das war ein Riesenschock, da Kira bei den Adventures lediglich als Graphikerin genannt wurde, nicht als Autorin oder Spieldesignerin.

Ich erinnerte mich, dass sich Og in seiner Autobiographie mehr als einmal über Hallidays sexistisches Verhalten Kira gegenüber beschwert hatte. Er schrieb, Halliday habe stets versucht, Kiras kreativen Beitrag zu ihren gemeinsamen Arbeiten herunterzuspielen. Einmal berichtete Og in einem Interview: »Jim nannte Kira immer scherzhaft unsere Yoko, was mich stets zur Weißglut brachte, denn wenn wir Lennon und McCartney waren, dann war Kira unser George Harrison. Sie hat die Beatles nicht auseinandergebracht. Sie *war* ein Beatle! Und ohne ihr Zutun hätten wir keinen einzigen Hit gelandet.«

Auch musste ich daran denken, wie Art3mis und ich uns in den ersten Monaten unserer Beziehung über eben dieses Thema in die Haare bekommen hatten – es war unser erster richtiger Streit gewesen. Sie hatte ihn vom Zaun gebrochen, als sie behauptete, Kira Morrow verdiene es, gemeinsam mit Og und Halliday als Miterfinderin der OASIS genannt zu werden. Dabei verglich sie sie mit Rosalind Franklin, einer Wissenschaftlerin, die neben Watson

und Crick als Entdeckerin der Doppelhelix-Struktur der DNA galt. Und Katherine Johnson, deren Berechnungen maßgeblich zur ersten Mondlandung beigetragen hatten. Oder zahllosen anderen Frauen, deren Leistungen sträflich ignoriert worden waren.

Damals hatte ich sie daran erinnert, dass GSS unter Hallidays Führung eine Quotenregel eingeführt hatte, die vorschrieb, dass die Firma für jeden neuen Mann mindestens auch eine Frau einstellen musste. Samantha verwies darauf, dass es Kira und Og gewesen seien, die sich damals für die Änderung stark gemacht hätten, nicht Halliday. Ich wiederum entgegnete, dass Halliday diese Neuerung ja hätte kassieren können, nachdem Kira und Og die Firma verlassen hatten, es aber nicht getan habe. Dieses Einstellungsprinzip galt heute noch. Samantha aber hatte nur die Augen verdreht.

Nun sah ich plötzlich ein, dass sie die ganze Zeit recht gehabt hatte. Ich war ein dummer Fanboy gewesen, zu verblendet, um irgendetwas Schlechtes über Halliday zu glauben. Wie sich die Zeiten doch gewandelt hatten.

Ich blätterte weiter, überflog auch noch die restlichen Seiten, suchte irgendetwas, das uns weiterhelfen könnte. Doch nichts erschien mir von Bedeutung, bis ich auf den letzten Seiten ankam, auf denen Kira beschrieb, wie die Gruppe an die siebte und letzte Scherbe gelangen könnte.

> Sobald die Spielergruppe die ersten sechs Scherben gesammelt hat, muss sie diese zum Schrein der Sirene bringen, der sich auf dem höchsten Gipfel der Xyxarischen Berge im Süden Chthonias befindet. Legt man alle sechs Scherben auf den Altar, so wird die siebte Scherbe in der Hand der Sirene erscheinen.

Ich zeigte Aech, Shoto und Art3mis die Zeilen.

»Während des Wettbewerbs haben Jäger jeden Zentimeter dieses Gebirges abgesucht«, sagte Shoto. »Wenn dort ein Schrein der Sirene gewesen wäre, hätte man ihn bestimmt entdeckt.«

»Vielleicht erscheint er erst, wenn man die ersten sechs Scherben gesammelt hat?«, spekulierte Lo.

Art3mis spähte mir noch immer über die Schulter und las.

»Und was soll passieren, wenn die Spieler die Scherben wieder zusammengesetzt haben?«, fragte sie.

Lo deutete auf einen Absatz auf der unteren Seitenhälfte. Ich las ihn vor:

»Wenn die sieben Scherben zusammengefügt werden, verschmelzen sie zur Seele der Sirene, einem mächtigen magischen Artefakt, das die Kraft besitzt, Leucosia aus der Todesstarre zu erlösen und sie zum Leben zu erwecken.« Ich blickte von der Seite auf. »Mehr steht da nicht.«

Wir versuchten immer noch, all die neuen Informationen zu verarbeiten, als Lo mit einem neuen Hammer rausrückte.

»Okay«, sagte sie. »Das Beste haben wir uns für zuletzt aufgehoben.« Sie zog ein großes Blatt Millimeterpapier aus ihrem Inventar und faltete es auf. Darauf befand sich die aufwendig mit Bleistift gezeichnete Karte eines Dungeons. Überall fanden sich akribische Anmerkungen und Beschreibungen von Räumen, alle verfasst in einer winzigen, mir wohl vertrauten Schrift.

»Die lag in Kiras Notizbuch«, sagte sie. »Aber das ist nicht Kiras Handschrift.«

»Das ist Ogs Handschrift!«, platzten Art3mis und Aech heraus und stahlen mir die Pointe.

Lo nickte.

»Laut der Beschriftung ganz unten auf der Karte weist sie den Weg zum Versteck eines mächtigen Zauberschwerts namens Nerdtöter, welches ›eigens zu dem Zweck geschmiedet wurde, den mächtigen Zauberer Anorak niederzustrecken, sollte seine Macht ihn je verderben und er sich dem Bösen zuwenden.‹« Lo sah zu mir auf. »Sie steckte in der Umschlaghülle des Notizbuchs. Da wollte jemand sichergehen, dass wir sie finden.«

»Heilige Scheiße«, brummte Aech. »Du glaubst wirklich, Og hat ein spezielles Schwert geschmiedet, um Anorak zu killen?«

Lo nickte aufgeregt. »Ja, das glaube ich!«, erwiderte sie. »Na ja, vielleicht.«

»Der Nerdtöter?«, wiederholte Shoto. »Echt jetzt? Og hat sein Superschwert, das Anorak bezwingen kann, den ›Nerdtöter‹ genannt?«

»Das hat er«, sagte Lo. »Und rechts unten auf der Karte steht auch das Datum: 1. April 2022 – wenige Monate, bevor Og bei Gregarious ausgestiegen ist. Er muss das Schwert geschmiedet haben, kurz bevor er hingeschmissen hat.« Sie faltete die Karte in der Mitte und drehte sie um, damit sie auch den Text ganz oben lesen konnte. »Hier steht, der Nerdtöter ruhe zur Verwahrung in der Schatzkammer eines fürchterlichen Drachen in einer tiefen unterirdischen Höhle auf einer unerforschten Insel im Meere Nilxor, auch Farhell genannt.«

Sie machte eine Handbewegung und öffnete vor sich eine dreidimensionale OASIS-Sektorenkarte.

»Zufällig gibt es in der OASIS einen kleinen Planeten namens Farhell«, erwiderte Lo. »Og hat die Koordinaten an den Rand der Karte gekritzelt. Dem Kolophon des Planeten zufolge stammt er aus

der Frühzeit der Simulation, als Kira und Og noch bei GSS gearbeitet haben.«

»Farhell?«, sagte Shoto. »Nie gehört.«

»Ich auch nicht«, fügte Aech hinzu.

»Weil er noch unerforscht ist«, erklärte Lo. »Und draußen in der Zone Zero liegt.«

Der letzte Satz haute uns alle von den Socken. »Zone Zero« war die Bezeichnung für das Gebiet außerhalb der siebenundzwanzig Kernsektoren der OASIS. Es war ein endloser, prozessual generierter virtueller Raum, der erst dann zu existieren begann, wenn ein Avatar mit seinem Schiff hineinflog. Die Zone Zero dehnte sich praktisch ganz nebenbei weiter aus, gewann Räume und Planeten hinzu, wenn ein Avatar in sie vordrang. Halliday und Morrow hatten die OASIS ganz bewusst so konzipiert. Sollte es in den ursprünglichen siebenundzwanzig Sektoren einmal eng werden, hätte man in der Zone Zero noch immer genügend zusätzlichen Platz zur Verfügung. Sogar unendlich viel davon, um genau zu sein.

Ich war bisher nur einziges Mal hinaus ins Zero geflogen, nur um nachher damit angeben zu können. Für uns Jugendliche war es eine Art Initiationsritus, in einem Raumschiff raus zum Rand der Simulation zu düsen und dann noch ein Stück weiter, die Grenzen zu verschieben und damit die OASIS wachsen zu lassen.

Damals, als ich mit meinem X-Wing an den Rand der siebenundzwanzig Kernzonen gerast war und die Grenze zur Zone Zero überquerte, flog ich an einem Schild vorbei, das dort im Nichts schwebte. Darauf stand: *OUT HERE, ON THE PERIMETER, THERE ARE NO STARS ….*

»Ich glaube, Og hat wirklich einen Nerdtöter geschaffen«, sagte Lo. »Hier in der OASIS, als er noch bei GSS arbeitete. Für den Notfall, falls Halliday und er mit ihren unbesiegbaren Avataren je aneinandergeraten sollten.«

Eine Welle der Euphorie überkam mich – gefolgt von einer tiefen Traurigkeit. Dies könnte genau die Waffe sein, die wir gegen Anorak benötigten. Doch wie furchtbar musste Hallidays Verhalten gewesen sein, dass Og es für nötig hielt, sich für einen Kampf gegen seinen besten Freund zu wappnen?

»Das Schwert muss existieren«, sagte Shoto. »Deshalb hat Anorak all diese NSCs dazu gebracht, Avatare der höheren Stufen umzubringen und ihre Gegenstände einzusacken! Er versucht, das Schwert zu finden, bevor es ein anderer tut.«

»Ich dachte, alle beide, Anorak und Og, hätten ihre Avatare allmächtig gemacht«, wandte Aech ein. »Und unzerstörbar.«

»Das habe ich auch gelesen«, entgegnete Lo. »Aber auf Ogs Karte heißt es, der Nerdtöter sei ›die einzige Waffe, die den bezwingen kann, der unbezwingbar ist.‹ Weiter steht dort, Morrows Charakter, der große und mächtige Og, sei der einzige Avatar, der ›kraft seiner edlen Geburt‹ die Klinge führen dürfe.«

»Du meine Güte«, stöhnte Shoto augenrollend. »Als Nächstes suchen wir wahrscheinlich Horkruxe.«

»Das ist phantastisch, Lo«, lobte Art3mis und wandte sich dann an mich. »Wir brauchen dieses Schwert!«

»Ich glaube nicht, dass wir im Moment Zeit für eine Nebenquest haben, Arty«, sagte Aech. »Wir müssen die letzten drei Scherben finden, und zwar *jetzt*, solange wir noch können!«

Plötzlich sank L0hengrin vor uns auf die Knie. Dann bedeutete sie den anderen Clanmitgliedern, es ihr gleichzutun.

»Mitglieder der High Five«, sagte sie mit einer leichten Verneigung. »Die L0w Five stehen zu euren Diensten. Bitte erlaubt uns, euch den Nerdtöter zu bringen, während ihr eure Quest beendet. Ich verspreche euch: Wir werden nicht versagen.«

Als sie aufsah, blickten wir uns in die Augen, und ich konnte die eiserne Entschlossenheit darin erkennen. Ich schaute kurz hinüber zu Aech, Shoto und Art3mis, und sie nickten zustimmend.

»Vielen Dank, L0hengrin«, sagte ich. »Die High Five nehmen dein Angebot dankend an.«

Ich streckte ihr die Hand entgegen. Lo erhob sich und schüttelte sie. Auch ihre Kameraden standen auf.

»Danke für eure Hilfe«, sagte ich. »Falls ihr das Schwert findet …«

»Du meinst, *wenn* wir das Schwert finden«, sagte sie.

»Verzeih mir«, erwiderte ich. »*Wenn* ihr Nerdtöter findet, dann teleportiert auf der Stelle zu mir. Ich teile meinen Standort mit dir, Lo, damit du mich tracken kannst.«

Lo nickte. Dann grinste sie und verwandelte sich unvermittelt in den jungen James Spader. Sie entbot einen übertriebenen militärischen Salut und sagte: »Aye-aye, Captain.«

Dann schnippte sie mit den Fingern, teleportierte fort und nahm den Rest der L0w Five mit sich.

»Wow«, sagte Aech und drehte sich zu mir um. »Ich bin beeindruckt.«

»Ich auch«, sagte Art3mis kopfschüttelnd. »Ich weiß nicht, wie du das anstellst, Z. Aber du hast ein Talent dafür, dir Freunde

zuzulegen, die viel cooler sind als du.«

»Demut, meine Liebe«, sagte ich. »Das ist mein Geheimnis. Das und meine glatte Rasur.«

Art3mis musste lachen und rollte mit den Augen. Dann wandte sie sich Faisal zu.

»Glaubst du, dass dieses Schwert tatsächlich funktioniert?«, fragte sie ihn.

»Wer weiß?«, antwortete er. »Laut unseren OASIS-Ingenieuren scheint Anorak immer noch wie jeder andere NSC zu funktionieren, jedenfalls soweit es das System betrifft. Also sollte er auch an dieselben Regeln und Betriebsparameter gebunden sein wie sie. Was bedeutet, dass sein Avatar getötet werden kann, wenn er genügend Schaden erleidet.«

»Und was ist, wenn wir ihn nicht töten können?«, fragte Shoto. »Geben wir ihm dann einfach die Scherben und hoffen, dass er sein Wort hält?«

Allein bei der Vorstellung, dass mein Avatar Anorak die sieben Scherben aushändigt, wurde mir einen Moment lang übel. Aber dann brachte es mich auf eine Idee …

Ich blickte hinab auf die letzte Seite und las mir abermals den Abschnitt durch, in dem beschrieben wird, wie genau die Spieler die sieben Scherben genau neu zusammenfügen sollen. Als ich damit fertig war, hatten in meinem Kopf die Grundzüge eines Plans Gestalt angenommen. Und als ich den anderen davon erzählte, sahen auch sie eine Chance, dass er funktionieren könnte. Ein paar Minuten besprachen wir die Einzelheiten mit Faisal, der mit den Administratoren und dem GSS-Sicherheitsteam in Kontakt stand, das sich gerade darauf vorbereitete, Og gewaltsam zu befreien.

Als wir mit allem fertig waren, sprang Art3mis gleich auf und machte sich bereit zum Gehen. »Sag Miles und seinen Leuten, dass ich mich jeden Moment auslogge und sie ja nicht ohne mich aufbrechen sollen.«

»Ja, Ma'am«, sagte Faisal. »Aber wir haben bereits drei Einsatztrupps in Bereitschaft, dazu drei Einheiten Luftsicherheitsdrohnen. Es ist also wirklich nicht nötig, dass Sie Ihr Leben aufs Spiel setzen, Ms. Cook.«

»Ogden Morrow hat *uns* einmal das Leben gerettet«, erwiderte sie. »Ich werde alles dafür tun, um mich zu revanchieren.« Dann drehte sie sich zu mir. »Wir bleiben in Kontakt«, sagte sie. »Viel Glück!«

Sie schenkte mir ein letztes Lächeln und wandte sich zum Gehen. Plötzlich ging mir auf, dass dies, sollte es zum Schlimmsten kommen, womöglich das letzte Mal war, dass ich sie sah. Also legte ich die Hand auf die Schulter ihres Avatars, und als sie es durch ihre haptische Ausrüstung spürte, drehte sie sich noch einmal zu mir um. Und wie immer sah sie wunderschön aus.

»Hey, falls irgendwas passiert«, sagte ich, »wollte ich dir nur sagen, dass es mir leidtut. Mir tun eine ganze Menge Sachen leid, aber vor allem, dass ich nicht auf dich gehört habe. Du hattest die ganze Zeit recht, und ich hatte unrecht.«

Sie ließ ein Lächeln aufblitzen und schmiegte ihre Hand an meine Wange. Das letzte Mal, dass sie das getan hatte, war in der echten Welt gewesen, während unserer gemeinsamen Woche bei Og in Oregon. Vor exakt 1153 Tagen. Es war zwar nicht ihre echte Hand, doch ich konnte sie spüren, und sie brachte mein Herz zum Rasen.

»Du erstaunst mich immer wieder, Watts«, sagte sie. »Vielleicht bist du doch kein hoffnungsloser Fall.«

Sie neigte sich zu mir herüber und küsste mich auf die Stirn. Dann trat sie einige Schritte zurück, um sicherzugehen, dass keiner von uns in ihrer Teleportationszone stand.

»Viel Glück, Leute.«

»Dir auch viel Glück, Arty«, antwortete ich. »Pass auf dich auf, okay?«

Art3mis nickte uns ein letztes Mal zu, dann teleportierte sie davon, und ihr Avatar verschwand in einem funkelnden Silberregen. Nun wandte ich mich an Aech und Shoto.

»Ready to rock?«, fragte ich.

Shoto reckte nervös den Daumen. Aech ließ die Knöchel knacken.

»Ten-four and ready for more.«

Ich schielte hinüber zum ONI-Countdown auf meinem HUD. Mir blieben noch zwei Stunden und achtundzwanzig Minuten, bevor ich mein Limit erreichte. Bei Aech und Shoto waren es rund zehn Minuten weniger. Faisal lag kurz vor der Zwei-Stunden-Marke. Und wir hatten immer noch drei Scherben einzusammeln. Wenn wir für die letzten drei genauso lange brauchten wie für die ersten vier, wären wir in ernsten Schwierigkeiten.

»Schnallt euch an, Jungs«, sagte Aech grinsend. »Auf geht’s in die Afterworld. Und wenn wir da sind, hört alles auf mein Kommando, okay?«

Wir nickten, dann winkten wir Faisal erneut zum Abschied zu. Aech trat zu Shoto und mir herüber und legte jedem eine Hand auf

die Schulter. Dann, kurz bevor sie uns alle in die Afterworld teleportierte, hörten wir sie brüllen: *»Oh no, let's go!«*

0021

Als mein Avatar wieder Gestalt annahm, stabilisierte sich auch mein Blick. Ich stand mitten in einem etwa fünfzig Meter langen Betontunnel mit gewölbter Decke. Jedes noch so kleine Fleckchen an den Wänden und der größte Teil des Bodens waren mit Graffiti bedeckt – alles Huldigungen an Prince Rogers Nelson, die seine Fans in den letzten dreißig Jahren hinterlassen hatten. Da waren Textzeilen aus Songs, Initialen in pfeildurchbohrten Herzen und Tausende kleine Botschaften, mit denen Fans den Künstler und sein Werk würdigten. Sprüche wie *Danke, Prince* und *Wir lieben dich, Prince* und *Wir vermissen dich, Prince* reihten sich in verschiedenen Farben und verschiedenen Handschriften aneinander. Auch einige Porträts von Prince schmückten die Tunnelwände, meist versehen mit seinem Geburts- und Sterbedatum (7.6.1958 und 21.4.2016) sowie Abertausende verschiedene handgezeichnete Versionen seines unaussprechlichen Symbols.

Ich riss meinen Blick von den Graffiti los und versuchte, mich zu orientieren. Hinter mir, an einem Ende des Tunnels, schimmerte ein greller Halbmond aus blendendweißem Licht. Auf der gegenüberliegenden Seite endete der Tunnel kurz hinter einem rund drei Meter hohen schwarzen Maschendrahtzaun in einem Halbkreis aus leuchtend grünen Bäumen.

Um meine abgrundtiefe Unwissenheit bezüglich Prince und seiner Musik zumindest ein Stück weit zu kaschieren, zog ich mir seine

komplette Diskographie, Filmographie und Biographie samt einer Zeitleiste seiner künstlerischen Laufbahn in halbdurchsichtigen Fenstern auf mein HUD, so dass ich ständig darauf zurückgreifen könnte. Mein Bilderkennungs-Plug-in versorgte mich zudem ständig mit Infos zu meiner Umgebung, die in kleinen Fenstern rings um mich herum aufploppten.

Als ich die Veröffentlichungen überflog, sah ich, dass Prince sowohl ein Album als auch einen Film namens *Graffiti Bridge* herausgebracht hatte. Um wenigstens so zu tun, als würde ich etwas über diesen Ort wissen, wandte ich mich zu Shoto um und sagte: »Das ist die berühmte Graffiti Bridge, die das gleichnamige Album sowie den dazugehörigen Film inspiriert hat …«

»Nein, das ist sie nicht, Z«, widersprach Aech und legte mir, während sie mich korrigierte, die Hand auf die Schulter. »Die echte Graffiti Bridge befand sich in einem anderen Vorort von Minneapolis namens Eden Prairie. Sie wurde 1991 abgerissen. Allerdings gibt es hier in der Afterworld haufenweise Kopien der Originalbrücke, über den ganzen Planeten verteilt. Aber das hier ist keine davon. Das ist die Nachbildung eines Tunnels ganz in der Nähe von Prince' Anwesen.« Sie sah sich lächelnd um. »Jedes Jahr an seinem Geburtstag komme ich hierher. Von hier aus bin ich das letzte Mal wegteleportiert. Es ist auch einer der ausgewiesenen Ankunftsorte der Afterworld.«

Ich wollte gerade etwas erwidern, doch Aech hatte sich längst schon in Bewegung gesetzt und rannte auf das grüne Tunnelende zu.

»Macht schon!«, rief sie uns über die Schulter zu. »Hier lang!«

Shoto und ich spurteten hinterher.

Als wir den Ausgang erreicht hatten, sahen wir, dass der Tunnel in Wahrheit ein Kanal war, ein trockengelegtes Flussbett, das unter einer vierspurigen Highwaybrücke durchführte. Über dem Eingang war ein Name eingemeißelt: BULL CREEK ROAD.

Wir folgten Aech, die scharf rechts in einen gepflasterten Feldweg abbog. Der Weg führte direkt an dem schwarzen Maschendrahtzaun entlang, der rings um das bewaldete Grundstück dahinter zu verlaufen schien. Am Zaun hingen Unmengen von Zetteln, violetten Blumen und violetten Bändern. Je weiter wir kamen, desto zahlreicher und dichter schienen sie zu werden.

Ich sah auf. Es war schwer zu sagen, welche Tageszeit es sein sollte. Der Himmel war gescheckt mit einem Dutzend verschiedener Lilatöne und durchsetzt von leuchtenden, rasch dahinziehenden Gewitterwolken.

Allmählich lichteten sich die Bäume auf der anderen Seite des Zaunes, und dahinter konnte ich ein rundes weißes Gebäude ausmachen, das wie ein Elfenbeinturm aus einer weitläufigen Rasenfläche emporragte. Hinter dem weißen Turm stand ein noch viel größeres ebenfalls weißes Bauwerk, das aussah, als wäre es aus quadratischen Marmorblöcken errichtet. Flutlichtmasten säumten das gesamte Anwesen und tauchten es in ein grelles, unwirkliches Licht.

Die Bilderkennungssoftware auf meinem HUD ließ mich wissen, dass wir uns dem Eingang von Paisley Park näherten, Prince' berühmte Villa und Kreativfabrik. Kurz darauf erreichten wir das schmiedeeiserne, violett verchromte Haupttor des Anwesens.

Wortlos marschierte Aech zum Tor und ergriff mit der rechten Hand einen der Stäbe. Die Berührung löste unsere erste Tonnadel

aus, und sakrale Orgelklänge klangen uns in den Ohren. Die Song-Identifikations-Software auf meinem HUD erkannte darin den Anfang eines Songs mit dem Titel »Let's Go Crazy.« Die Musik schien von irgendwo weit über uns zu kommen, als wäre der Himmel selbst ein einziger gigantischer Lautsprecher. Kurz darauf schallte die Stimme des lila Meisters persönlich auf uns nieder, und Prince rezitierte einen Auszug des gesprochenen Intros:

> *Dearly beloved, we are gathered here today to get through this thing called »life« …*
> *But I'm here to tell you, there's something else – the Afterworld!*

Sobald er »The Afterworld!« gesagt hatte, ertönte ein ohrenbetäubender Donnerschlag, der mir durch Mark und Bein fuhr, und kurz darauf schossen gezackte lila Blitze quer über den Himmel. Dann schoben sich die bauschigen lila Wolken für einen Moment zur Seite und brachten einen kirschförmigen Mond zum Vorschein (komplett mit Stiel), der im Osten hoch am Himmel stand.

Ich wandte mich in die entgegengesetzte Richtung und erkannte, dass ich auch die Sonne sehen konnte, die im Westen reglos dicht über dem Horizont schwebte. Ich fragte mich gerade, wieso man die Afterworld wohl so gestaltet hatte –, da hörte ich auch schon den Meister selbst, der uns erklärte, sie sei »eine Welt nie endenden Glücks, in der man stets die Sonne sehen kann, bei Tage wie bei Nacht«.

Während die Musik weiterlief, schwangen die Tore von Paisley Park langsam für uns auf. Aech drehte sich zu mir um.

»Okay«, sagte sie. »Durch das Öffnen der Türen aktiviert man alle örtlichen Quests, und da wir als Gruppe spielen, sollten sie jetzt auch für euch aktiv sein. Lasst uns doch noch mal einen Blick auf diese vierte Scherbe werfen …«

Ich holte die vierte Scherbe aus meinem Inventar und hielt sie hoch. Das eingravierte Love Symbol war noch immer da, doch während wir hinsahen, erschienen rechts und links davon sieben weitere Symbole und ein großes *V*.



Zuerst hielt ich das *V* für die römische Zahl fünf, was für die fünfte Scherbe stehen könnte. Dann jedoch, als ich mir deren Größe und Platzierung im Verhältnis zu den anderen Symbolen ansah, kam ich zu dem Schluss, dass es sich wohl eher um eine Abkürzung für das Wort »versus« handelte.

Die sieben Zeichen links des *V*s sahen aus wie Varianten des bekannten Love Symbol. Das achte Zeichen, rechts davon, jedoch war völlig anders. Ich hatte es noch nie gesehen. Es glich eher einer *7,* seitlich versetzt in der Kreisbahn eines Elektrons. Oder dem Zifferblatt einer alten Analoguhr, auf dem die 7 als kleiner und der große Zeiger etwa die Uhrzeit 8.35 bildeten.

Als Aech diese Folge kryptischer Symbole auf der Scherbe Gestalt annehmen sah, erstarb ihr Lächeln, und sie riss die Augen auf.

»Das ist keine Quest, Z«, sagte sie und sah zu mir hinüber. »Das ist ein Scheiß-Himmelfahrtskommando.«

Nur einen Sekundenbruchteil später hörten wir einen lauten Summton, und plötzlich erschien ein großes leeres Keksglas, das neben ihr in der Luft schwebte. Auf dem Etikett stand: »Spuds' Fluchkasse.«

Aech beäugte es mürrisch, stöhnte genervt auf und warf missmutig eine Münze hinein. Dann verschwand es wieder. Ich beschloss, nicht nachzufragen. Stattdessen deutete ich auf die Reihe von Symbolen auf der Scherbe.

»Aech«, sagte ich. »Weißt du, was diese Symbole bedeuten?«

Sie nickte und schöpfte tief Luft.

»Ich denke, sie bedeuten, dass wir, um die fünfte Scherbe zu bekommen, gegen die Sieben antreten und sie besiegen müssen«, erwiderte Aech und zeigte auf die sieben Love Symbols zur Linken. »Und zwar indem wir uns mit den ›Original 7ven‹ verbünden.«

Shoto und ich sahen uns entgeistert an. Aech sprach weiter. »Die Sieben sind eine Gruppe von sieben verschiedenen NSC-Inkarnationen des lila Meisters. Jede aus einer anderen Phase seines künstlerischen Schaffens. Und alle verfügen über gottähnliche Kräfte.«

»Bist du schon mal gegen eine von ihnen angetreten?«, fragte Shoto arglos.

»Natürlich nicht!«, entgegnete Aech, sichtlich empört von seiner Frage. »Du kommst in Teufels Küche, wenn du auf der Afterworld auch nur *irgendeine* Inkarnation Seiner Royal Badness angreifst. Sich mit sieben gleichzeitig anzulegen ist purer Selbstmord. Das ist etwa so, als würdest du auf den Olymp klettern oder nach Asgard fliegen, um mit allen Göttern gleichzeitig Streit anzufangen. Nur Nicht-Fans und scoregeile Touristen traten je gegen die Sieben an,

und bisher ist noch jeder von ihnen für seine Frechheit und Anmaßung in Grund und Boden genullt worden.«

»Schon möglich«, antwortete ich. »Aber wahrscheinlich nur, weil sie alle keine echten Prince-Fans waren. Aber du bist einer. Du weißt alles über ihn und über seinen Planeten. Komm schon, Aech.« Ich deutete hinab zu den Symbolen auf der Scherbe. »Wenn wir gegen die Sieben kämpfen müssen, wo finden wir sie?«

Aech zögerte, bevor sie antwortete. Dann nickte sie seufzend gen Süden Richtung Horizont.

»Es gibt da diesen Tempel draußen in der Wüste, sieben Meilen südlich der Stadt«, sagte sie. »Den Tempel der Sieben. In seinem Innenhof befindet sich eine Arena, und sobald du einen Fuß hineinsetzt, werden aus der ganzen Afterworld sieben Inkarnationen von Prince herbeigerufen, um gegen dich anzutreten.«

Aech stürzte wieder los, rannte durchs offene Tor von Paisley Park und bedeutete uns abermals, ihr rasch zu folgen.

»Wieso gehen wir da rein?«, schrie ich ihr hinterher. »Meintest du nicht, die Arena liegt in der Wüste vor der Stadt?«

»Wir können noch nicht zur Arena fahren«, brüllte sie zurück. »Wir müssen erst noch ein paar Waffen einsammeln. Und Powerups. Und ich meine, *Massen* davon …«

»Ich hab schon eine ganze Menge Waffen in meinem Inventar«, sagte Shoto. »Und du auch. Wir könnten Parzival alles leihen, was er braucht.«

Aech schüttelte den Kopf.

»Normale Waffen können gegen Prince nichts ausrichten«, sagte Aech. »In keiner seiner Inkarnationen. Nur in der Afterworld hergestellte Schall-, Trommel- oder Musikwaffen können den Sieben

und ihren Gehilfen was anhaben. Sie selbst tragen auch todbringende Schallwaffen, und einige davon sind so mächtige Artefakte, dass sie deinen Avatar auf einen Schlag killen können. Darum müssen wir tierisch aufrüsten, bevor wir ihnen gegenübertreten, kapiert? O Mann, wie ich es liebe, wertvolle Sekunden zu verschwenden, nur weil ihr mir nicht zutraut, dass ich weiß, was ich hier tu!«

»Wir vertrauen dir, Aech!«, erwiderte ich. »Geh vor!«

Sie ging vor, und wir folgten ihr zum Haupteingang von Paisley Park. Dort angekommen, riss Aech eine der Glastüren auf und winkte uns hinein. Von innen drang bereits der krachige Song »Paisley Park« zu uns heraus.

»Zuerst müssen wir hier rein«, sagte sie. »Und mit ›wir‹ meine ich dich, Z. Du musst diese Quest beenden. Aber ich werde dir zeigen, wie’s geht, Schritt für Schritt, okay?«

»Okay«, sagte ich und spähte zögerlich hinein.

Einen Sekundenbruchteil später spürte ich, wie Aechs Fuß meinen Avatar am Hinterteil traf und ihn vorwärts durch die Tür katapultierte, hinein nach Paisley Park.

Sobald wir alle im Foyer standen, begann Aech, mich irgendwie durch die labyrinthischen Gänge des Gebäudes zu bugsieren. Shoto ging dicht hinter uns, während wir im Zickzackkurs durch die Korridore und kunstvoll mit Monden und Sternen verzierten Holztüren von Paisley Park hasteten.

Aech lotste mich von einem lila Plüschzimmer zum nächsten und blieb nur hin und wieder stehen, um mir zu sagen, dass ich einen bestimmten Gegenstand (nicht selten ein Dessous) berühren müsse,

damit wir per Geheimgang in ein weiteres lila Plüschzimmer gelangten. Mit ihrer Anleitung fand ich schließlich die fünf versteckten Einzelteile eines Energiemoduls in Form des Love Symbols, das wir Aech zufolge brauchten, um ein Raumschiff zu reparieren, das oben auf dem Dach bereitstand. Zu unserem Glück wusste sie genau, wo und wie die fünf Teile zu bekommen waren.

Während wir von Zimmer zu Zimmer preschten, vom Candle Room zum Liveclub, vom Boudoir zum Virtual-Video-Room, erklang in Dauerschleife ein Song namens »Interactive«. Aech erklärte, Prince habe diesen Song eigens für ein *Myst*-ähnliches Videospiel gleichen Namens komponiert, das er selbst herausgebracht habe. Darin musste man die fünf in Paisely Park verstreuten Teile des Prince-Symbols finden, und dies sei eine Nachbildung dieser Quest.

Nachdem wir die ersten vier Teile eingesackt hatten, führte Aech Shoto und mich durch einen weiteren mit Teppich ausgelegten Gang in einen ausladenden Raum voller Ausstellungsstücke. In Glasvitrinen waren Dutzende von Prince' Bühnenoutfits und Instrumenten zur Schau gestellt, wie in einem Museum. Doch Aech eilte, ohne sie eines Blickes zu würdigen, einfach daran vorbei zur anderen Seite des Raumes. Shoto und ich folgen ihr auf dem Fuß, damit wir nur dorthin traten, wo auch sie hintrat.

Als wir auf der anderen Seite ankamen, riss sie die Tür auf – doch dann weckte etwas anderes ihre Aufmerksamkeit. In der hinteren Ecke des Saals, mit lila Schnüren abgesperrt, stand ein lila Motorrad. Ich berührte ein Icon auf meinem HUD und zoomte die Tafel dahinter an der Wand heran. Es war die 1981er Hondamatic, die Prince im Film *Purple Rain* gefahren hatte.

»Wartet hier!«, rief uns Aech über die Schulter zu, während sie quer durch den Raum fegte und über die lila Schnüre sprang. Erst dachte ich, sie würde sich auf den Sitz schwingen und das Motorrad stehlen, stattdessen holte sie ein riesiges gezacktes Rambo-Messer aus ihrem Inventar, schlitzte damit die Reifen auf und stach anschließend ein großes Loch in den Benzintank. Als sie wieder zu uns stieß, sah ich ein paar Tränen in ihren Augen funkeln, die sie rasch mit dem Handrücken fortwischte.

»Ich musste die Hondamatic außer Gefecht setzen, damit der Purple-Rain-Prince sie später in der Arena nicht fahren kann. Das könnte uns den Arsch retten, weil er nun Morris nicht mehr damit überfahren kann. Diese Maschine ist seine Achillesferse.«

»Welchen Morris?«, fragten Shoto und ich unisono, während wir ihr hinterherrasten.

Aech brüllte eine Antwort, aber sie war zu weit voraus, als dass wir sie verstanden, und viel zu schnell, als dass ich etwas hätte verstehen können. Sie lotste uns aus dem Museum und durch eine Reihe neuer Gänge bis zu einer weiteren Tür. Als Aech sie öffnete, sahen wir auf der anderen Seite eine Wendeltreppe, die in einer unendlichen, von Sternen übersäten Leere schwebte. Durch ein Meer aus Himmelskörpern, Galaxien und Sternennebeln schraubte sie sich spiralförmig in die Höhe. Wir stiegen hinter Aech hinauf, bis wir an eine Tür mit der Aufschrift STUDIO kamen. Dahinter lag ein großer holzvertäfelter Abhörraum voll riesiger Mischpulte und allerhand Aufnahmeequipment. Wir traten hindurch und gelangten ins eigentliche Tonstudio. Aech machte einen großen Bogen um den Flügel und huschte dann hinüber zu einem roten Gemälde an der Wand. Sie schob es beiseite und brachte einen Safe zum Vorschein.

Dann tippte sie auswendig eine Kombination und öffnete ihn. Darin lag das fünfte und letzte Stück des Love-Symbol-Moduls.

Als sie alle Teile zusammengesetzt hatte, begann das Energiemodul zu leuchten.

Über die surreale Wendeltreppe führte Aech uns noch weiter empor, bis wir in einen großen kuppelförmigen Raum gelangten. Wie sie es vorhergesagt hatte, stand dort ein gewaltiges lilafarbenes Raumschiff. Es glich einem gigantischen Fingerhut, an dessen Hülle ein halbes Dutzend patronenförmiger Tanks befestigt waren. Aech drückte auf einen Knopf in der Außenwand, und in der spiegelglatten Oberfläche öffnete sich eine Luke. Wir zwängten uns zu dritt in das winzige, mit lila Samt ausgekleidete Cockpit. Aech deutete auf eine Vertiefung im Steuerpult, die exakt die Form des Love Symbols besaß. Ich steckte das Energiemodul dort ein, das Bedienfeld blinkte auf, und wir hörten, wie sich die Motoren unter unseren Füßen in Bewegung setzten. Im selben Moment fuhr die Decke über unseren Köpfen auf und gab den Blick frei auf einen sternenklaren Nachthimmel, an dem ein paar lila Schäfchenwolken standen.

Aech reckte den Daumen, packte den samtbezogenen Steuerknüppel und katapultierte uns gen Himmel. Sie drehte ein paar Runden über Paisley Park, wendete das Schiff dann Richtung Osten und nahm Kurs auf die weit entfernte Silhouette von Minneapolis.

Aech öffnete eine Karte der Afterworld und zog sie auf den Navigationsbildschirm des Schiffes. Der Planet war zwar keine Kugel, rotierte aber wie eine und pendelte wie ein gigantischer Love-Symbol-Anhänger an einer unsichtbaren Kette im virtuellen All. Den Großteil der Oberfläche bedeckte eine surreale Miniaturversion von

Minneapolis, Minnesota, Mitte der 1980er, aber wild über den Planeten verstreut fanden sich auch Teile von L.A., Paris und einer ganzen Reihe anderer Orte. Die Karte gliederte die Stadt in verschiedene Viertel wie Big City, Erotic City, Crystal City, Beatown und Uptown. Aech manövrierte uns ins Zentrum von Downtown und landete das Schiff mitten auf einer vielbefahrenen Kreuzung, direkt vor einem Gebäude mit der Aufschrift ›Huntington Hotel‹.

Aech öffnete die Außenluke des Raumschiffs. Doch ehe wir ausstiegen, pflückte sie noch rasch das Love-Symbol-Modul aus seiner Halterung und verstaute es in ihrem Inventar, woraufhin alle Lichter ausgingen und das Schiff herunterfuhr.

Auf der Straße wimmelte es vor Fußgängern und Autofahrern, und viele davon fluchten und hupten, weil wir unser lila UFO mitten auf einer belebten Kreuzung stehen ließen. Aech ignorierte sie und steuerte stattdessen auf ein festungsartiges schwarzes Gebäude an der gegenüberliegenden Ecke zu. Auf einem gebogenen Schild über dem Haupteingang stand in großen Druckbuchstaben FIRST AVENUE.

Aech deutete die Straße hinunter auf einen Nebeneingang, der in dasselbe Haus führte. Über der Tür hing eine kleine Markise mit der Aufschrift 7TH ST. EINGANG.

Sie bat uns, dort zu warten, dann spurtete sie wieder los zum Haupteingang des Clubs, wie Lanzelot, der im Alleingang eine Burg erstürmen will.

Als sie eintrat, zog ich mir ihren HUD-Videofeed auf den Schirm und verschaffte mir einen Eindruck, was dort vorging. Aech bahnte sich gerade ihren Weg über eine proppenvolle Tanzfläche voller NSCs aller Hautfarben, Religionen und gesellschaftlicher Schichten.

Teenager und Erwachsene, eng gedrängt, die alle wild am Tanzen waren. Plötzlich wackelte das Bild, verschwamm zu einer Folge hektischer Bewegungen, so dass ich kaum noch was erkennen konnte. Dann hörte ich etwas, das klang wie mehrere schnelle Schüsse aus einem Plasmagewehr. Wenige Sekunden später trat Aech wieder aus der Menge. In der Hand hielt sie eine weiße wolkenförmige Gitarre mit goldenen Drehknöpfen und Stimmwirbeln. Auf dem Korpus, direkt über den Tonabnehmern, prangte ein goldenes Love Symbol. Es war das schönste Instrument, das ich je gesehen hatte – Prince' berühmte Cloud-Gitarre.

»Ka-ching!«, sagte Aech und reckte die Gitarre einen Moment lang triumphierend in die Höhe, bevor sie sie dem Inventar ihres Avatars hinzufügte. »Die feuert Schallgranaten ab, die *fast* so mächtig sind wie die des Meisters selbst! Jetzt brauchen wir nur noch ein paar Kleinigkeiten, und wir sind bereit für die Arena.« Und damit preschte sie wieder los und winkte uns, ihr rasch zu folgen. »Kommt schon! Wir haben ein Casting zu absolvieren.«

Aech führte uns durch den blendend grellen Neontunnel der Seventh Street. Nach ein paar Blocks bog sie links in die Hennepin Avenue, der wir eine Weile folgten. Dann lotste sie uns im Zickzack Richtung Osten, durch ein Labyrinth nummerierter Straßen und dunkler Gassen voller Glasscherben, rostiger Feuerleitern und genügend zufallsgenerierter brennender Mülltonnen, dass Donkey Kong vor Neid erblasst wäre.

Aech wählte jede Abzweigung so sorgfältig, als handle es sich um die Kombination zu einem Safe. Sie manövrierte uns nach rechts auf die South Fifth Street, links in die Second Avenue South, dann

rechts in die South Fourth Street, links in die Third Avenue South und schließlich rechts auf die South Third Street.

Während wir uns durch dieses Wirrsal schlängelten, schielte ich flüchtig in eine der Seitenstraßen und entdeckte endlich etwas, das ich wiedererkannte – wahrscheinlich weil es nicht direkt etwas mit Prince zu tun hatte. In einer der Gassen sah ich Charaktere und Schauplätze von *Break Street* und *Ghetto Blaster*, zwei (sehr) Oldschool-mäßigen Hip-Hop-Videospielen, die ich mit Hilfe eines Commodore-64-Emulators als Kind auf meinem alten Laptop gespielt hatte. Irgendwer hatte sie in fotorealistische Mini-Quests umgewandelt und hier platziert, in den finsteren Gassen der Afterworld. Als ich Aech fragte, was sie hier zu suchen hatten, zuckte sie nur grinsend mit den Schultern.

»Das weiß niemand«, sagte sie. »Sie sind ein schräges kleines *Easter Egg*, das die ursprünglichen Designer des Planeten hier zurückgelassen haben.«

»Glaubst du, Kira könnte das gewesen sein?«, fragte ich.

Sie zuckte wieder mit den Achseln. »Wer weiß?«

Aech bog scharf nach rechts ab und steuerte uns durch eine weitere Gasse, die noch ein wenig düsterer und zwielichtiger wirkte als die anderen. Aech dachte wohl das Gleiche, denn ich sah, wie sie einen Thermaldetonator rausholte und entsicherte.

Aech hob die Hand, damit wir anhielten. Dann deutete sie auf eine Bande finsterer Gangmitglieder, die vor uns aus den Schatten traten. Alle trugen große goldene Kruzifixe um den Hals. Die NSC-Namensschilder, die auf meinem HUD über ihren Köpfen schwebten, sagten mir, dass sie zu zehnt waren und ihre Gang sich die Disciples nannte. Jeder von ihnen trug ein Maschinengewehr in

der Hand, und, ohne ein Wort zu sagen, eröffneten sie das Feuer. Shoto und ich gingen hinter ein paar brennenden Mülltonnen in Deckung, Aech jedoch blieb einfach stehen und ließ die Kugeln an ihrem Schild abprallen. Dann warf sie lässig den Thermaldetonator mitten in die Gruppe. Es gab einen grellen Lichtblitz, und alle zehn Disciples zerbarsten in einer einzigen Explosion zu Asche.

Aech marschierte einfach weiter und wedelte sich im Gehen den Staub aus dem Gesicht, der noch immer in der Luft hing. Als wir auf der anderen Seite der Gasse herauskamen, beschleunigte Aech wieder ihre Schritte, und Shoto und ich mussten zusehen, nicht den Anschluss zu verlieren, während sie sich tänzelnd durch die Menge wand. Wir liefen nun durch in eine surreale Landschaft, die aus einem bunten Mischmasch von Albumcovern und Musikvideos des Künstlers bestand. Die Straße war gesäumt mit Liveclubs aller Art und Größe.

Wie ein oberschlauer Reiseführer erklärte Aech, dass jeder der Auftrittsorte hier in der Afterworld eine auf der Grundlage von alten Aufnahmen errechnete detailgetreue, immersive Nachbildung eines echten Clubs, Konzertsaals oder Stadions war, wo Prince einst aufgetreten war, und dass man in alle davon hineingehen, inmitten eines zeitgemäß ausstaffierten NSC-Publikums Platz nehmen und sich eine Reproduktion des oder der Gigs ansehen konnte, die Prince dort einst gespielt hatte.

Die beiden Shows, die man Aech zufolge auf keinen Fall verpassen sollte, waren Prince' Auftritt beim 41. Super Bowl in Miami – mitten in einem Sturzregen – und sein Mitternachtsgig am Silvesterabend 1998.

Wir kamen auch an einem Nachbau von Mann's Chinese Theatre vorbei, wo, wie Aech erklärte, zu jeder Zeit die *Purple-Rain*-Filmpremiere vom 26. Juli 1984 stattfand, immer und immer wieder, in Dauerschleife. Wir sahen Peewee Herman in einem Mini-Hot-Rod vorfahren und nur ein paar Wagen dahinter sogar den Purple-Rain-Prince selbst, in einer lila Limousine, gehüllt in einen lila Smoking, eine einsame lila Rose feierlich in beiden Händen, während sein Bodyguard – ein riesiger graubärtiger Gentleman mit wasserstoffblondem Vokuhila und Zebraweste – dem Meister einen Weg auf den roten Teppich bahnte.

Nur ein paar Häuser weiter passierten wir eine Nachbildung des Dorothy Chandler Pavilion, wo laut Aech immer der 25. März 1985 war und immerzu die 57. Oscar-Verleihung stattfand, so dass Besucher miterleben konnten, wie Prince auf die Bühne trat (mit Wendy an einem und Lisa am anderen Arm), um von Michael Douglas und Kathleen Turner seine Oscar-Trophäe überreicht zu bekommen.

Ein Stück weiter die Straße hinunter kamen wir an einem Nachtclub vorbei, über dem in Neonlettern SUGAR WALLS stand. Ein NSC von Sheena Easton stolzierte davor den Gehweg auf und ab, und als wir sie erspähten, löste das eine weitere Tonnadel aus, diesmal für den Prince-Song »U Got the Look.« Aech und ich blieben stehen und gafften ihr hinterher, wie sie großspurig vorübertänzelte und die Lippen zum Playback ihrer 1987er Hitsingle bewegte.

»Wisst ihr«, sagte Shoto, »es ist ziemlich offensichtlich, dass Prince den Song von dieser alten Jordache-Jeans-Werbung geklaut hat.«

Er lachte, holte ein Paar holographische Plattenspieler aus seinem Inventar und begann, den Prince-Song mit dem Jeans-Jingle zu mixen. *»You've got the look!«*, sang er. *»You've got the look. The Jordache look!«*

Aech erwiderte nichts. Sie wich nur wortlos ein paar Schritte von ihm zurück und zog mich mit nach hinten. Einen Sekundenbruchteil später schoss ein dicker lila Blitz vom Himmel, traf Shoto mitten auf den Kopf und schleuderte ihn zu Boden. Offenbar hatte der Blitz ihm so viele Schadenspunkte zugefügt, dass sein Avatar fast daran gestorben wäre –, ich sah, wie Shotos Lebensbalken einige Sekunden lang rot aufblinkte, bis er sich selbst mit ein paar Heilzaubern regenerierte.

Aech lief hinüber und half ihm auf die Beine.

»Ich hatte dich gewarnt, oder?«, schimpfte sie. »Ich hatte dir verboten, hier Ketzereien über den Meister zu verbreiten. Aber hast du auf mich gehört?«

Shoto schüttelte den Kopf, sagte aber nichts. Dann ging mir auf, dass er nicht sprechen konnte. Die Götter der Afterworld hatten seinen Avatar zur Strafe für die Blasphemie offenbar stumm geschaltet, zusätzlich zu dem Blitz. Er tat mir leid. Wenn man ein ONI-Headset trug, war so ein Blitzschlag echt kein Spaß – es war fast so schlimm wie ein Elektroschocker.

»Wisst ihr noch, was ich mir alles anhören musste, als ihr herausgefunden habt, dass ich keine Horrorfilme mag?«, fragte Aech und wedelte anklagend mit dem Finger. »Was sagt ihr nun? Jetzt drehen wir den Spieß mal um. Also sperrt die Lauscher auf, ihr Arschgeigen, und zwar meilenweit. Reißt keine Witze auf Kosten des Meisters. Am besten sagt ihr einfach gar nichts mehr und tut nichts,

was ich euch nicht ausdrücklich befohlen habe. Haltet einfach die Klappe und heftet euch an meine Fersen. Verstanden, Larry?« Sie funkelte Shoto so lange an, bis er nickte. Dann wandte sie sich an mich. »Was ist mit dir, Curly?«

»Ja, Moe«, sagte ich und senkte den Kopf. »Führe uns, o weise Herrin …«

Aech versetzte mir einen rüden Stoß, drehte sich um und stiefelte weiter. Anschließend bogen wir um eine weitere Ecke auf die Hennepin Avenue und kamen schon nach wenigen Metern an einer Schule vorbei. Sie fiel mir auf, weil sie in einer überfüllten Straße in Downtown Minneapolis so furchtbar fehl am Platz wirkte. Durch eines der Fenster konnte ich sehen und hören, wie Prince mit einem ganzen Klassenzimmer voller Muppets tanzte, während er darüber sang, dass es bei ihm »Starfish and Coffee« zum Frühstück gab. Eins der Muppet-Kinder wies eine frappierende Ähnlichkeit mit ihm selbst auf.

Ich spielte mit dem Gedanken, Aech zu fragen, ob eine der sieben Prince-Versionen, denen wir uns stellen mussten, der Muppet-Prince war, besann mich aber eines Besseren. Sie schien noch immer nicht zum Scherzen aufgelegt zu sein. Aus ihrer stoischen Miene sprach tiefe Konzentration, während sie uns durch den surrealen Großstadtdschungel der Afterworld lotste, und ihr Blick huschte auf der Suche nach möglichen Gefahren ständig hin und her.

Wir passierten das Gotham Art Museum, das ich als Kulisse aus Tim Burtons *Batman*-Film von 1990 erkannte, für den Prince den Soundtrack komponiert hatte – noch ein armseliges Bröckchen Prince-Wissen, das ich nicht von meinem Display spicken musste.

Eine weitere Biegung brachte uns auf die Washington Avenue, die die Grenze zwischen Downtown und Erotic City bildete. Auf der anderen Straßenseite funkelten die Lichter eines Nachtclubs mit vulvaförmigem Eingang. Auf dem pulsierenden rosa Neonschild darüber stand A LOVE BIZARRE.

Wie hypnotisiert machte Shoto ein paar Schritte darauf zu, doch Aech zog ihn kopfschüttelnd zurück.

»Du bist ein verheirateter Mann, Shoto«, sagte Aech. »Und wir haben jetzt bestimmt keine Zeit, da reinzugehen …«

»Das wollte ich überhaupt nicht!«, erwiderte Shoto und ließ uns damit wissen, dass er nicht mehr stumm geschaltet war.

Dann verdrehte Aech den Kopf und begaffte einen NSC von Sheila E in hautengem blauem Kleid, der eben aus dem Club getreten war. Sheila schlenderte schnurstracks zur Grenze von Erotic City und forderte uns mit eindeutigen Gesten auf, zu ihr auf die andere Seite zu kommen.

Kurz, so schien es, war Aech tatsächlich in Versuchung. Dann riss sie sich zusammen und rannte weiter. Wir folgten ihr die Straße entlang, schlängelten uns durch die entgegenkommende Schar von NSCs in buntem Partyoutfit. Bei einem von ihnen musste ich zweimal hinschauen – einer jungen Schwarzen, die eine frappierende Ähnlichkeit mit jener Aech aufwies, die ich damals kennengelernt hatte. Als ich Aech auf ihre NSC-Doppelgängerin aufmerksam machte, grinste sie und nickte.

»Das ist Boni Boyer«, sagte sie. »Sie spielte Keyboards bei Prince und Sheila E. Und sie war echt der Oberhammer. Sie hat mir wirklich Hoffnung gemacht. Wenn ein Mädchen wie sie es so weit

bringen kann, mit Prince aufzutreten, dachte ich, dann könnte aus mir ja vielleicht auch was werden.«

»Und schau, was aus dir geworden ist«, sagte ich.

»Eine Frau, die in einer Computersimulation, die sie freiwillig mit ihrem Hirn verkabelt hat, um ihr Leben rennt?«, fragte sie.

»Nein, du Trottel«, sagte ich. »Ich meine, dass du auch ein Vorbild für andere geworden bist.«

Sie schenkte mir ihr megabreites Lächeln. »Ich weiß, was du meinst, Z«, sagte sie. »Danke.«

Wir schwiegen einen Moment. Dann blieb sie stehen und drehte sich zu mir um.

»Das, was du auf Halcydonia durchgemacht hast … jetzt kapier ich das erst«, sagte sie. Sie machte eine ausladende Handbewegung. »Die Prince-Platten und -Videos, die ich von meinem Dad geerbt habe, als er auszog, das war das Einzige, was er zurückgelassen hat. Außer mir, schätze ich.« Sie zuckte mit den Achseln. »Gerade weil ich wusste, dass er ein so großer Prince-Fan war, habe ich mir immer gewünscht, dass er geblieben wäre. Ich dachte, dass er meine sexuelle Orientierung wohl okay gefunden hätte. Oder sie zumindest leichter akzeptiert hätte als meine Mutter.«

Ich nickte, sagte aber nichts. Shoto schwieg ebenso.

Etwa ein Jahr, nachdem wir Hallidays Wettbewerb gewonnen hatten, fragte ich Aech, ob sie je daran gedacht habe, wieder Kontakt mit ihrer Mutter aufzunehmen. Aech erzählte mir, ihre Mutter Marie habe sie bereits aufgesucht, sobald sie erfuhr, dass ihre missratene lesbische Tochter einer der berühmtesten und wohlhabendsten Menschen der Welt geworden war. Dieser Umstand hatte Marie, so schien es, schlagartig ihre homophobe Einstellung

vergessen lassen, und schon bald stand sie bei Aech vor der Haustür.

Aech bat ihre Mutter nicht herein. Stattdessen streckte sie die Hand aus, presste ihren Daumen auf Maries Telefon und überwies ihr eine Million Dollar.

Noch bevor Marie ihr danken konnte, warf sie der Mutter ihre eigenen Worte an den Kopf.

»Ich schäme mich für dich und deine Entscheidungen«, sagte Aech zu ihr. »Und jetzt lass mich in Ruhe. Ich will dich nie wiedersehen.«

Dann schlug sie ihrer Mutter die Tür vor der Nase zu und wies ihre Wachleute an, sie nie wieder aufs Grundstück zu lassen.

»Weißt du, was echt ätzend ist, Z?«, fragte mich Aech, als wir die Washington Avenue hinuntergingen.

»Nein, Aech«, entgegnete ich. »Was ist denn echt ätzend?«

»Später in seinem Leben, nachdem er Zeuge Jehovas geworden war, outete Prince sich plötzlich als schwulen- und lesbenfeindlich«, sagte sie. »Er glaubte, Gott würde Homosexualität nicht gutheißen, also könne er das auch nicht. Ist das zu glauben, Z?« Sie schüttelte den Kopf. »Jahrzehntelang war er für sexuell verunsicherte Jugendliche *und* Erwachsene so etwas wie ein Vorbild – eine Identifikationsfigur. Er sprach uns mit seinen Texten aus der Seele: *›I'm not a woman, I'm not a man. I am something that you'll never understand.‹*«

Ihr versagte die Stimme, und sie brauchte einen Moment, um sich zu fangen.

»Dann, eines Tages«, fuhr sie fort, »ändert Prince auf einmal seine Meinung und sagt: ›Nein, nein. Ich hab mich die ganze Zeit

geirrt. Ihr solltet euch *doch* dafür hassen, homosexuell zu sein, weil Gott es für eine Sünde hält, wenn du so bist, wie *er* dich geschaffen hat …«

Sie schüttelte den Kopf. »Es ist so bescheuert. Wieso rege ich mich auf, nur weil irgend so ein alter Rockstar auf einmal religiös wird?«

»Das ist völlig verständlich, Aech«, sagte ich nach einer Weile. »Erst weist deine Mom dich zurück. Und schließlich auch noch Prince – der eine Art Vaterersatz für dich war.«

Sie nickte. Dann lächelte sie mich an. »Ja, aber *du* hast mich nicht zurückgewiesen. Und das, obwohl ich dir all die Jahre was vorgespielt hab.«

Ich erwiderte ihr Lächeln. »Ach, Unsinn«, antwortete ich. »Ich liebe dich, verdammt nochmal. Du bist mein bester Freund. Und meine selbst gewählte Familie, und das ist die einzige, die wirklich zählt. Stimmt's?«

Sie grinste mich an, nickte und wollte gerade etwas sagen, als sie wie wie angewurzelt auf dem Gehsteig stehen blieb.

»Schnell!«, sagte sie und deutete auf eine Art Secondhandladen an der Straßenecke vor uns. »Wir müssen hier rein. Beeil dich!«

Auf dem Schild über dem Eingang stand: MR. MCGEE'S FIVE-AND-DIME. Ich eilte hinüber, zog an der Ladentür, aber sie ließ sich nicht bewegen.

»Nein, nicht da rein!«, rief Aech. »Hintenherum!«

Shoto und ich folgten ihr ums Haus, was eine weitere Tonnadel auslöste – »Raspberry Beret«.

Als wir hinten ankamen, hielt Aech uns eine Tür auf, an deren Innenseite ein Schild mit der Aufschrift »Ausgang« hing.

»Man gelangt nur durch den Ausgang hinein, wie in dem Song«, erklärte sie und winkte uns herein. Ich stöhnte erschöpft auf. Dann warf ich einen Blick auf meinen ONI-Usercountdown. Uns blieben nur noch eine Stunde und vierundvierzig Minuten.

»Ist das alles wirklich notwendig, Aech?«, fragte ich.

»Ja!«, entgegnete Aech und schob mich durch die Tür. »Und jetzt, beeil dich.«

0022

Aech leitete mich durch die aufwendige Prozedur, die nötig war, um eine himbeerrote Baskenmütze zu kaufen – das »Raspberry Beret«. (Erst musste ich den Besitzer, Mr. McGee, nach einem Job fragen. Dann wies Aech mich an, hinter der Theke zu stehen und »so gut wie nichts« zu tun, bis Mr. McGee mir sagte, dass er Typen wie mich nicht mochte. Die Sache schien eine Ewigkeit zu dauern.)

Als wir endlich wieder draußen waren, zwang Aech mich, meinem Avatar das himbeerfarbene Barett aufzusetzen.

»Alter, wenn ich rausfinde, dass du mich hier verarschst, kannst du dich auf was gefasst machen«, sagte ich.

»Das ist wertvolles, hart erarbeitetes Wissen, das ich hier mit dir teile, du undankbarer Mistkerl«, erwiderte sie, kippte das Barett zur Seite und nickte zufrieden.

Nach ein paar Blocks auf der Washington Avenue sahen wir vor uns an der Straße einen wunderschönen 1958er Chevrolet Corvette, funkelnd im Schein der Straßenlaternen. Aus irgendeinem Grund war der Wagen quer geparkt, die Kühlerhaube ragte auf die Fahrbahn, und beide Hinterreifen standen direkt am Bordstein statt parallel dazu, wie bei allen anderen Autos an der Straße. Es war ein rot-weißes Cabrio mit geöffnetem Verdeck, und die Schlüssel steckten im Zündschloss.

»Du fährst, Z«, sagte Aech. »Der Little Red Corvette springt nur an, wenn du das Raspberry Beret trägst.«

Ich hechtete hinters Lenkrad. Aech sprang auf den Beifahrersitz und Shoto auf die Rückbank. Heulend erwachte der Motor zum Leben. Ich fuhr los und fädelte mich in den Verkehr ein. Fast alle Autos auf der Straße waren Sportwagen oder Limousinen.

»Nimm die Auffahrt auf den Freeway«, sagte Aech und deutete nach vorn. »Auf die I-394 in Richtung Westen. Und bleib drauf, bis du aus der Stadt bist. Fahr, so schnell du kannst.«

Ich folgte ihren Anweisungen, nahm die Auffahrt und gab Vollgas, peitschte den Motor bis auf hundertsechzig Sachen hoch. Während wir westwärts jagten, machte Aech das Radio an, und es spielte »Little Red Corvette«. Als der Song vorüber war, begann er von neuem – anscheinend war es das einzige Lied, das es empfangen konnte. Nach ein paar Wiederholungen fingen alle an, den Refrain mitzusingen –, bis Aech das Radio plötzlich angewidert ausschaltete.

»Moment mal«, sagte sie, fuhr auf dem Sitz herum und wandte sich an Shoto. »Hab ich mich verhört, oder hast du gerade *living correct* gesungen?«

Shoto nickte.

»Klar, was denn sonst?«, sagte er. »So geht der Text doch, oder?«

»Nein«, entgegnete sie. »So geht der Text nicht, Shoto. Der Song heißt ›Little Red Corvette.‹ Und das schon immer.«

Shoto runzelte die Stirn.

»Ach wirklich?«, stutzte er. Dann zuckte er die Achseln. »Wow. Damit kriegt das Lied für mich ja eine ganz neue Bedeutung.«

»Shoto?«, fragt Aech. »Kumpel? Ist dir schon mal aufgefallen, dass wir gerade in einer kleinen roten Corvette sitzen? Und dass das

Autoradio keinen anderen Song reinkriegt?«

»Hör's dir doch noch mal an«, sagte Shoto. »*Living correct* funktioniert genauso. Wenn ich's dir doch sage.«

Aech spähte erwartungsvoll gen Himmel.

»Ich kann nicht glauben, dass der Scheiß keinen Blitzschlag wert war, aber okay«, raunte sie.

Aech lotste mich weiter, bis wir das Viertel Seven Corners erreichten. Dort kamen wir an eine grell beleuchtete Kreuzung dreier Straßen – Washington, Cedar und Nineteenth Avenue, die alle mit Backstein gepflastert waren statt mit Asphalt.

Trotz des Namens zählte ich nur vier Ecken, und an jeder von ihnen befand sich ein anderer Liveclub, jeder mit einem großen Neonschild in geschwungenen Lettern. An der einen Ecke lag ein Club namens CLINTON HOUSE. Direkt gegenüber sah ich einen Laden, über dem in eisblauer Leuchtschrift MELODY COOL stand – ein grauer Steinbau mit Buntglasfenstern, der eher an eine Kirche erinnerte als an einen Club. Ihm gegenüber, an einer weiteren Ecke, lag das GLAM SLAM, um dessen Eingangstür ein riesiges Marssymbol gemalt war.

Als wir zu einem weiteren kleinen Club mit großer Leuchtreklame kamen – der BABY DOE BAR –, bat Aech mich anzuhalten. Ich stoppte den Wagen, und wir sprangen heraus.

»Okay, hört gut zu«, sagte Aech. »Avatare können hierherkommen, um bei den Bands, die in diesen Clubs auftreten, vorzuspielen. Wenn sie uns in ihre Band aufnehmen, werden sie später in der Arena an unserer Seite kämpfen. Kapiert?«

Shoto deutete auf einen Flyer, den jemand an einen nahe gelegenen Strommast getackert hatte. Er enthielt die Ankündigung

des offenen Castings für eine Band namens Dez Dickerson and the Modernaires. Das Bild auf dem Flugblatt zeigte den Leadsänger der Band (Dez, wie ich vermutete), der ein Bandana mit dem japanischen Sonnenbanner trug.

»Wie wär's mit den Jungs?«, fragte Shoto. Die sehen doch echt krass aus.«

Aech verdrehte die Augen.

»Was für eine *phantastische* Idee, Shoto«, erwiderte sie. »Wer wäre besser geeignet, in einem Soundbattle gegen den größten Musiker aller Zeiten anzutreten als Dez Dickerson and the Modernaires! Da wird sich Prince ja so was von in seine lila Stretchhosen machen!« Aech deutete die Straße entlang. »Da könnten wir uns ja gleich ein paar Straßen weiter bei Apollonia 6 bewerben …«

»OK!«, antwortete Shoto vergnügt. »Wenn die zu sechst sind und wir drei uns mit ihnen verbünden, wären wir insgesamt zu neunt! Dann sind wir gegen die sieben Prince-Versionen in der Überzahl!«

Ich öffnete ein Browserfenster, zog ein Apollonia-6-Albumcover auf den Schirm und drehte ihn in Shotos Richtung. Es zeigte drei junge Frauen in Reizwäsche, die, von Kunstnebel umwölkt, vor einer Reihe Obelisken posierten. Am bestrapsten Bein einer der drei Sängerinnen hing ein großer brauner Teddybär.

»Ich glaube, Apollonia 6 hat nur drei Mitglieder«, sagte ich. »Es sei denn, ihr zählt den Teddybär mit.«

Wir wandten uns zu Aech, damit sie dies bestätigte, doch die stiefelte bereits kopfschüttelnd davon, fassungslos über unsere Ignoranz. Wir liefen ihr hinterher …

Doch dann rannten wir stattdessen in sie *hinein*. Nach nur wenigen Schritten war Aech wie versteinert stehen geblieben. Als wir uns von dem Zusammenprall erholt hatten, sahen wir auch warum. Direkt vor uns stand Nolan Sorrentos schwarz gepanzerter Avatar und versperrte uns den Weg.

Der Typ, der meine Tante und etliche meiner Nachbarn ermordet hatte. Spazierte einfach so herum. Frei wie ein Vogel.

»Buh!«, brüllte er, und wir zuckten alle drei zusammen. Sorrento gackerte vor Vergnügen. Er schien sich unglaublich zu freuen, uns zu sehen, was ich wiederum unglaublich beunruhigend fand.

»Wow!«, sagte Sorrento, als er sich wieder eingekriegt hatte. »Na, sieh mal einer an! Das A-Team ist wieder im Einsatz. Wie in der guten alten Zeit …«

Er kam uns drohend einen Schritt entgegen, aber wir wichen nicht zurück.

»Werdet ihr Kids denn nie müde, im Nostalgieramsch vergangener Generationen rumzuwühlen?« Er breitete die Arme aus. »Ich meine, schaut euch doch mal um. Die ganze OASIS ist ein einziger gigantischer Friedhof, auf dem die untoten Pop-Ikonen einer längst vergangenen Zeit rumspuken. Der Schrein eines irren alten Mannes. Und was verehrt er? Einen Haufen nutzlosen Müll.«

»Warum bist du hier, Sorrento?«, fragte ich. »Wir haben es gerade etwas eilig.«

»Anorak hat mich geschickt, um nach euch zu schauen«, antwortete er. »Ihr verschwendet eine Menge Zeit auf diesem Planeten. Und eure Freundin Art3mis hat euch im Stich gelassen, wie es scheint …« Er grinste. »Ich hatte schon geahnt, dass das

passieren würde. Schließlich ist es doch so: Wenn ihr versagt, sterbt ihr, und dann gehört die Firma ihr allein …«

Ich tat überrascht und sogar schockiert. Wenn Anorak und er glaubten, Samantha hätte uns tatsächlich hängen gelassen, würden sie sich umso weniger darum kümmern, was sie in Wahrheit vorhatte.

»Aber egal«, sagte Sorrento. »Anorak ist gerade beschäftigt, also hat er mich geschickt, um euch daran zu erinnern, dass wir jeden eurer Schritte überwachen. Die Zeit rennt euch davon. Und eure Deadline ist nicht verhandelbar.«

Mit diesen Worten teleportierte Sorrento davon, und sein Avatar verschwand.

Einen Moment lang starrten wir alle auf den Fleck, wo er eben noch gestanden hatte. Dann setzten wir uns wortlos wieder in Bewegung.

Auf dem Weg zur nächsten Kreuzung kamen wir an einer Kopie des Moulin Rouge vorbei, die sich direkt neben einem Laden namens Ambulance Bar befand. Direkt vor uns, inmitten all dieser Musikclubs, entdeckte ich auch eine Videospielarkade namens Coin Castle. Soweit ich es durch die dunklen Scheiben sehen konnte, standen darin nur violette Flipperautomaten und Videospielgeräte. Ich hoffte schon, dass Aech dorthin unterwegs war, doch sie rannte stur daran vorbei zu einem großen Nachtclub an der nächsten Ecke. Auf einer Neontafel über dem Eingang loderte in orangen Buchstaben das Wort PANDEMONIUM. Darüber war eine große Uhr angebracht, über der in Druckschrift THE TIME geschrieben stand. Das kam mir seltsam vor, etwa so, als würde man DAS DATUM fett über einen Kalender schreiben.

Wir folgten Aech zum Haupteingang des Clubs. Der Türsteher war derselbe bärtige, hünenhafte Gentleman in Zebraweste, der vor Mann's Chinese Theatre als Leibwächter für Purple-Rain-Prince fungiert hatte. Wasserstoffblond und muskelbepackt trat er vor die Tür, um uns den Weg zu versperren, und verschränkte seine massigen Arme vor der baumstammbreiten Brust.

»Was geht, Big Chick?«, fragte Aech den NSC, als wären die beiden alte Kumpel.

Big Chick schob seine Sonnenbrille den Nasenrücken hinab und funkelte Aech an.

»Wie lautet das Codewort?«, fragte er in überraschend nettem Ton.

Aech legte die Hand ans Ohr, drehte sich zu ihm hin und sagte: »Was?«

Big Chick nickte, lächelte uns alle freundlich an und trat dann aus dem Weg. Shoto und ich sahen uns entgeistert an und folgten Aech hinein.

Es sah aus wie in dem hippsten Nachtclub auf dem neunten Level von Dantes Inferno. Die gesamte Beleuchtung war in Rottönen gehalten und wo man auch hinsah, loderten Flammen – Kerzen auf den Tischen, Fackeln an den Wänden und Balkongeländern und auf auf beiden Etagen Dutzende brennender Kamine. Der Club war voller fröhlicher NSCs – gut aussehende, schillernd ausstaffierte Leute, die tranken, rauchten, tanzten und versuchten, einander zu verführen.

»Gentlemen, denkt daran: *You can't stop the Revolution if you don't have the Time*«, sagte Aech, wies quer durch den Club auf die

von einem Feuerring gesäumte Bühne und fügte hinzu: »Hunde finden sich immer zu siebt zusammen!«

Die Bühne war gerade leer, bis auf ein großes Schlagzeug. Auf der Bassdrum entdeckte ich ein vertrautes Symbol – eine große Ziffer *7*, leicht versetzt in einem großen Kreis, auf dessen Bahn sich noch ein kleinerer befand, wie in einem Atommodell …

Ich holte die vierte Scherbe aus meinem Inventar und sah sie mir noch einmal an. Das Zeichen auf der Bassdrum glich dem achten und letzten Symbol, das darin eingraviert war – demjenigen, das auf das *V* folgte.



»Aech!«, sagte ich. »Die Symbole stimmen überein.«

Sie nickte.

»Das ist das Logo einer Band namens The Original 7ven«, erklärte sie. »Aber so haben sie sich erst später in ihrer Laufbahn genannt, aus dem gleichen Grund, aus dem auch Prince sich damals umbenannt hat – wegen so einem juristischem Scheiß. Die meisten kennen sie aber unter ihrem ursprünglichen Namen …«

Auf einmal brach die Menge in Beifall aus, der ihre Stimme übertönte. Wir spähten hinüber und sahen sieben Männer nacheinander auf die Bühne rennen. Alle sieben trugen elegante Anzüge. Vier hielten Instrumente in den Händen. Einer trug einen großen Spiegel.

Sie kamen mir irgendwie bekannt vor, aber ich konnte sie nicht gleich einordnen. Dann stieg der Club-DJ – der mir ebenfalls

bekannt vorkam – auf eine der Lautsprecherboxen, um sie anzusagen.

»Ladies and Gentlemen«, verkündete er, »bitte begrüßen Sie … die ursprünglichen sieben Mitglieder der besten Band der Welt … Morris Day and *the Time*!«

Schlagartig fiel mir ein, woher ich sie kannte – von ihrem Gastauftritt am Ende von *Jay und Silent Bob schlagen zurück.* Und der DJ war kein anderer als ein NSC von Jason Mewes, den man wahrscheinlich aus Askewniverse in Sektor Sechzehn hierhin gecopypastet hatte.

Der Leadsänger, Morris Day, wartete einen Augenblick, bis die Menge sich beruhigt hatte, dann schnappte er sich das Mikrophon.

»Willkommen im Pandemonium!«, sagte er. »Heute Abend ist es so weit. Wir machen ein Casting, Leute! Denn wir brauchen ein paar neue Tänzer für die anstehende Tour. Also, ihr da draußen, wenn ihr glaubt, ihr habt das Zeug dazu – das ist eure erste und letzte Chance!«

»Okay«, sagte Aech. »Macht euch bereit! Und vermasselt's nicht, in Ordnung?«

»Was sollen wir nicht vermasseln?«, fragte ich. »Du wirst uns doch wohl sagen, was wir tun müssen, oder? Aech?«

Aech schüttelte den Kopf und fing an, rückwärts von mir wegzutanzen. Dann erhellte ein breites Grinsen ihr Gesicht, als The Time die ersten Akkorde von »The Bird« spielten, ihrer Dance-Hitsingle von 1984.

»Seid ihr bereit?«, fragte Morris Day oben auf der Bühne. »Okay. Wenn jemand sich bewerben will, hat er jetzt zehn Sekunden, um auf die Tanzfläche zu kommen. Zehn! Neun! Acht! Sieben …«

Aech tanzte noch immer rückwärts, immer weiter Richtung Tanzfläche, und bedeutete uns, ihr zu folgen. Gleich darauf stieß Morris Day ein ohrenbetäubendes »Whawk« aus, und der Song nahm richtig Fahrt auf.

Das war der Moment, als ich die Pfeile auf meinem HUD sah. Sie glichen jenen, die gerade auf der Tanzfläche unter meinen Füßen zu leuchten begonnen hatten wie bei einer Partie *Dance Dance Revolution*. Shoto sah sie auch, und wir beide stießen einen Jubelschrei aus.

»Dance Dance Revolution!«, brüllten wir, während wir begannen, im Gleichtakt zu den blinkenden Pfeilen zu tanzen.

Aech gesellte sich zu uns, und wir groovten zu dritt nebeneinander, trafen mit perfektem Timing immer die richtigen Markierungen auf dem Boden.

Wir hielten durch bis zum Ende des Songs.

Als er vorüber war, rief Morris uns auf die Bühne und verkündete, wir hätten das Casting mit Bravour bestanden.

»Sagt: ›Ich schwöre The Time ewige Treue!‹«, rief Morris. »Könnt ihr das sagen?«

Wir alle hoben die rechte Hand und leisteten unseren Schwur. Dann beugte sich Aech zu Morris hinüber und flüsterte ihm etwas ins Ohr. Es war irgendwas mit *»the Kid«*. Was auch immer es war, jedenfalls änderte sich schlagartig seine Miene, er stürmte von der Bühne und winkte dem Rest der Band, ihm zu folgen – uns eingeschlossen.

»Es hat geklappt!«, strahlte Aech. »Sie haben eingewilligt, mit uns zu kämpfen. Auf geht’s!«

Wir stiegen wieder in die Little Red Corvette und rauschten die Alphabet Street entlang in Richtung Süden. Morris Day and the Time folgten uns in ihrem Tourbus, der auf beiden Seiten mit dem Logo der Original 7ven bemalt war.

Sobald wir die Stadtgrenze einige Kilometer hinter uns gelassen hatten, änderte sich die Landschaft abrupt, und der Highway führte durch eine Wüste, die sich in alle Richtungen bis zum Horizont erstreckte.

Alle paar Sekunden schossen lang gezackte lila Blitze aus dem Himmel, schlugen in den Sand ein und schmolzen ihn zu skurrilen Fulguritskulpturen – violetten Säulen, die überall in der kargen Landschaft aufragten wie Wachposten.

Schließlich tauchte in der Ferne eine kleine Pyramide vor uns auf, gleich neben dem Highway, wie irgendeine seltsame Sehenswürdigkeit am Straßenrand.

Kurz bevor wir sie erreicht hatten, bat Aech mich, rechts ranzufahren, und bedeutete auch dem Tourbus anzuhalten. Anschließend meinte sie, wir sollten warten, während sie noch etwas besorgen müsse. Ich sah von der Corvette aus zu, wie sie über die öde Sandfläche zu einer Ecke der Pyramide spurtete, die keinen Eingang zu haben schien. Ich stellte den Zoom meines HUD auf maximale Vergrößerung und beobachtete sie, wie sie mit den Fingerspitzen über einen der großen Klötze am Fuß des Bauwerks strich. Dann beugte sie sich vor und blies eine Schicht Sand von einem winzigen Bereich, bis mehrere Reihen von Hieroglyphen zum Vorschein kamen. Sie begann, die Zeichen in einer bestimmten Reihenfolge zu berühren, wie auf einer Tastatur. Ich vernahm ein mahlendes Geräusch, als ein gewaltiger Stein am Fuß der Pyramide

zur Seite glitt und einen geheimen Durchgang offenbarte. Aech hastete hinein.

Eine Minute später kam sie über beide Ohren grinsend wieder heraus. Als sie neben mir ins Auto hüpfte, sah ich, dass sie drei goldene Ketten in den Händen hielt, an jeder hing ein goldener Anhänger, der wie ein Teil des Love Symbols geformt war. Der erste Anhänger war ein goldener Ring, den Aech mir gab. Der zweite glich einem goldenen Horn. Den reichte sie Shoto. Der letzte war ein goldenes Androgynitätssymbol, das Aech sich selbst um den Hals legte.

»Okay«, sagte sie und stieß einen tiefen Seufzer aus. »Wir haben die drei goldenen Ketten. Ich glaube, jetzt sind wir so gut vorbereitet, wie es überhaupt geht.« Sie deutete die Straße entlang. »Auf Jungs, jetzt wird’s ernst.«

Ich steuerte die Corvette wieder auf die Straße und gab Gummi. Mit dem Tourbus hinter uns jagten wir weiter auf den düsteren violett glühenden Horizont zu.

Schon bald hatten wir die Wüste hinter uns gelassen und gelangten in eine unwirkliche lila Landschaft mit lila Bergketten in der Ferne und einem lila Himmel mit dunkellila Gewitterwolken zwischen denen helllila Blitze knisternd hin und her schossen. Wir schlossen das Verdeck des Cabrios – gerade noch rechtzeitig, bevor fette lila Regentropfen auf uns niederprasselten und in einem seltsam synkopierten Rhythmus auf das Wagendach, die Motorhaube und die Fahrbahn trommelten, während wir mit Höchstgeschwindigkeit über den Asphalt bretterten.

Am Ende der Straße weckte ein Funkeln mein Interesse, und als wir näher kamen, sah ich, dass es ein Gebäude war, eine Art

Festung oder Tempel, das sich drohend am Horizont abzeichnete. Bald erkannte ich, dass sieben Türme daraus in den lila Himmel ragten. Sechs dieser Türme waren von blauen Neonringen umsäumt. Auf dem siebten und viel größeren, ganz in der Mitte, thronte hingegen ein goldener Chhatri.

Als wir an der Außengrenze angelangt waren, endete die Straße in einem Love-Symbol-förmigen Parkplatz mit einem spiegelnden Boden aus schwarzem vulkanischem Glas. Während wir noch staunend zu dem gewaltigen Bauwerk emporstarrten, kam auch der Tourbus hinter uns zum Stehen, und Morris Day und die restlichen Original 7ven stiegen aus. Keiner von ihnen sagte ein Wort. Sie standen einfach da und sahen supercool aus. Jerome ging zu Morris hinüber und tat so, als würde er ihm Staub von den Schultern klopfen.

Die anderen Bandmitglieder von The Time blickten grimmig drein. Als wären sie bereit, in einen Krieg zu ziehen.

Aech führte uns hinüber zur juwelenbesetzten Pforte des Tempels, die aus massivem Gold zu bestehen schien. Sie stand sperrangelweit offen, als fordere sie uns auf einzutreten. Jenseits der Pforte befand sich ein großer Innenhof, der bis zum Fuß der Tempeltreppe reichte. Rings um den Innenhof, wie auch um den angrenzenden Tempel, erstreckte sich ein scheinbar endloses Meer von lila Blumen bis zum Horizont.

Durch das offene Tor sah ich mehrere Wesen, die rings um den Innenhof herumschlichen – Löwen oder Panther womöglich. Sie alle hielten plötzlich inne, wandten sich um und funkelten uns mit ihren glühenden Augen an.

»Und das ist also die Arena?«, sagte Shoto.

Aech nickte und breitete die Arme aus.

»Dream, if you can, a courtyard«, sagte sie. *»An ocean of violets in bloom …«*

Shoto grinste und ließ die Fingerknöchel knacken.

»Na, dann«, sagte er. »Auf in den Kampf.«

Er machte ein paar Schritte auf den Tempeleingang zu, doch Aech packte ihn und zog ihn zurück.

»Noch nicht«, sagte Aech. »Sobald wir über diese Schwelle treten, geht es los. Wir müssen erst ein bisschen aufrüsten.«

Sie öffnete ihr Inventar und zog die Cloud-Gitarre hervor, die sie auf der First Avenue erbeutet hatte. Sie drehte das Instrument um, und auf der Rückseite des Korpus kam eine Vertiefung in Form des Love Symbols zum Vorschein, ähnlich wie im Cockpit unseres UFOs. Aech nahm das violett glühende Energiemodul aus ihrem Inventar und rammte es hinein. Es passte genau, so wie eine Batterie. Dann wendete sie die Gitarre und kippte den kleinen Love-Symbol-förmigen Netzschalter direkt unterhalb des Stegs. Ich vernahm ein tiefes harmonisches Summen, das rasch anschwoll, während die Saiten, Bundmarkierungen und Tonabnehmer vor lila Energie zu glühen und zu knistern begannen.

»Meintest du nicht, du würdest Gitarrenunterricht nehmen?«, fragte Aech. »Um zu lernen, wie man eine echte Gitarre spielt?«

»Ja«, sagte ich und starrte dabei noch immer fasziniert auf das Instrument in ihrer Hand. »Wieso?«

»Bist du denn einigermaßen gut?«

Ich zuckte die Achseln und ballte die Hände rasch zu Fäusten, aus Angst, sie könnten anfangen zu zittern.

»Na ja, ich bin kein Yngwie Malmsteen oder so«, antwortete ich. »Ich lerne es ja erst.«

»Die Schule ist aus, Yngwie«, sagte sie und streckte mir die Gitarre entgegen. »Die Pflicht ruft.«

Ich nahm ihr das Instrument ab, ganz vorsichtig, mit beiden Händen und einer leichten Verneigung, und musste daran denken, wie Shoto mir damals das Schwert seines ermordeten Bruders überreicht hatte.

»Die Cloud-Gitarre ist ein Afterworld-Artefakt«, sagte Aech. »Seine mächtigsten Soundattacken lassen sich nur freisetzen, wenn der Träger tatsächlich Gitarre spielen und die Akkordfolgen richtig greifen kann. Das ganze *Guitar-Hero*-Zeug, das du auf Megadon abgezogen hast, wird nicht funktionieren. Du musst es wirklich draufhaben.«

»Okay«, sagte ich. »Danke, Aech.«

»Schau in die Artefakt-Beschreibung«, sagte sie. »Jetzt gleich. Bevor wir da reingehen, musst du dir die Angriffs-Licks und Powerchords merken. Dies ist eine der wenigen Waffen, die alle sieben Inkarnationen des lila Meisters verwunden kann. Aber die Gitarre überhitzt und explodiert, sobald du eine der Prince-Versionen damit besiegt hast. Versuch also, so viele seiner Schergen wie möglich wegzupusten, bevor du dir einen von den Sieben vornimmst. Kapiert?«

»Auch Prince hat Schergen?«, stutzte Shoto. »Wer sind die?«

»Die Mitglieder seiner Begleitbands«, sagte Aech. »Auf diesem Planeten gibt es Dutzende verschiedener NSC-Inkarnationen von Prince, die den Meister in allen Phasen seiner Karriere darstellen. Je nachdem, mit welchen sieben Inkarnationen wir es zu tun

bekommen, treten einige womöglich ganz ohne Begleitband auf. Zum Beispiel Proto-Prince, weil er auf seinen ersten beiden Alben fast alle Instrumente selbst gespielt hat. Aber wenn Graffiti-Bridge-Prince auftaucht, wird er von der New Power Generation begleitet. Die werden uns verdammt einheizen, Kumpels. Und passt auf Third-Eye-Prince auf, denn der schießt nicht nur eine Groovegranate akustischer Erleuchtung aus seinem dritten Auge, er wird auch noch von 3RDEYEGIRL unterstützt. Falls wir es mit Purple-Rain-Prince zu tun kriegen *und* er hat The Revolution dabei, sind wir so gut wie erledigt, denn die sind unschlagbar, besonders hier in ihrem eigenen Revier.«

»Aber wir haben The Time auf unserer Seite«, sagte ich und warf einen Blick auf *unsere* Schergen. »Die sehen verdammt tough aus.«

»Das sind sie auch«, sagte Aech. »Prince hat ihre Band gegründet, aber sie waren alle so irre talentiert, dass sie sich weiterentwickelt haben und zu etwas geworden sind, das er nicht mehr kontrollieren konnte. Sie allein werden uns aber nicht retten können, Z. Wenn wir Riesenglück haben, werden sie uns helfen, Graffiti-Bridge-Prince und die NPG auszuschalten. Womöglich auch noch Proto-Prince. Aber die anderen …« Sie schüttelte den Kopf. »Keine Chance, niemals. Wir bräuchten schon ein Wunder, um diesen Kampf zu überleben. Aber ich will euch nicht runterziehen. Ich versuch nur, euch auf das vorzubereiten, was gleich abgeht.«

»Na, großartig«, sagte ich und klopfte ihr auf den Rücken. »Tolle Motivationsrede. Vielen Dank auch, Aech.«

Sie wandte sich an Shoto.

»Und was ist mit dir, Living Correct?«, fragte sie. »Spielst du irgendwelche Instrumente? Ich meine, außer Kazoo?«

Shoto funkelte sie mürrisch an und schüttelte den Kopf. Aech stöhnte. Dann öffnete sie ihr Inventar, holte ein Tamburin hervor und warf es ihm zu. Er fing es mit einer Hand.

»Dann nimm das und gib dein Bestes«, forderte sie ihn auf.

»Und was für ein Instrument spielst *du*, Aech?«, fragte Shoto sichtlich angefressen.

»Mach dir um mich keine Sorgen«, entgegnete sie. »Ich singe.« Sie warf mir einen kurzen Blick zu. »Bist du bereit, Z?«

Ich nickte, reckte den Daumen hoch und Aech tat es mir gleich. Dann atmete sie tief durch und schritt, gefolgt von den sieben Bandmitgliedern von Morris Day and the Time, voran durch die offene Pforte der Arena.

0023

Als alle zehn Mitglieder unserer Truppe durch das Tor getreten waren, wurde eine weitere Tonnadel ausgelöst, und der Song »Thieves in the Temple« erklang. Gleichzeitig strömte dichter roter Nebel in den Innenhof, wogte um unsere Beine und bedeckt, bald den ganzen Boden. Aech führte uns in die Mitte der Arena und bedeutete uns, dort stehen zu bleiben.

»Die drei Goldketten werden uns eine Zeitlang vor ihren Attacken schützen!«, brüllte sie Shoto und mir zu. »Wir müssen das ausnutzen und ihnen so viel Schaden wie möglich zufügen! Kapiert?«

Bevor wir etwas antworten konnten, erschallte ein krachender Donnerschlag, und lila Blitze zuckten durch den Himmel über unseren Köpfen.

»Macht euch kampfbereit!«, rief Aech unserer gesamten Truppe zu. »Die Sieben werden gerade von allen Ecken der Afterworld hierherteleportiert.«

Dann sagte Aech, was sie immer zu mir sagte, wenn wir uns in einer scheinbar ausweglosen Situation wiederfanden: »War nett, mit dir zu arbeiten, Dr. Venkman.«

Normalerweise brachte mich das immer zum Lachen, aber diesmal kam es mir etwas zu passend vor.

»Ich seh dich dann auf der anderen Seite, Ray«, zitierte ich und packte den Hals der Cloud-Gitarre wie einen Protonenstrahler.

Noch während ich das sagte, stiegen rings um uns sieben große Glaszylinder aus dem wabernden roten Nebel. Jeder dieser Zylinder war oben und unten mit einer Metallkappe verschlossen, und in jedem von ihnen stand reglos eine unterschiedliche Inkarnation des lila Meisters. Jede hatte eine andere Frisur und ein anderes Outfit und zeigte Prince in einer anderen Phase seiner Laufbahn.

Bevor ich in dem Dunst auch nur einen von ihnen genauer betrachten konnte, öffneten sich alle sieben Kammern, und die sieben Princes stiegen gleichzeitig heraus und traten vor in die Arena. Unterdessen hallte das bedrohliche Anfangsriff von »When Doves Cry« in ohrenbetäubender Lautstärke über den Kampfplatz. Als kurz darauf die Drums einsetzten, breiteten alle sieben zur selben Zeit die Arme aus und schwebten langsam in die Höhe. Ich reckte den Hals und sah, wie sie über uns in der Luft standen und finster auf uns niederblickten wie sieben wütende kryptonische Götter, die vorhatten, uns plattzumachen.

Es war ein furchterregender Anblick.

»Seht ihnen niemals direkt in die Augen!«, hörte ich Aech brüllen. »In *keins* von ihren Augen, okay!«

Ich wandte auf der Stelle den Blick ab und sah, wie Shoto dasselbe tat. Aech ertappte uns dabei, wie wir zu Boden starrten.

»Ich habe nicht gesagt, dass ihr sie nicht mehr *ansehen* dürft«, schnauzte Aech. »Vermeidet einfach nur, ihnen länger als ein, zwei Sekunden in die Augen zu schauen, sonst rasten sie aus, okay?«

Ich nickte und sah wieder zu den Princes hin, die noch immer schwebten und langsam ihre Kreise über unseren Köpfen zogen.

Der mit Abstand imposanteste war Purple-Rain-Prince. Er trug eine blitzende Spiegelbrille, ein weißes Rüschenhemd, rote Hosen

und einen glänzenden lila Trenchcoat mit Nieten an der linken Schulter. Aus irgendeinem Grund schien er auch der wütendste von allen zu sein. Er wirkte echt stinksauer. Er war es auch, der als Erster etwas sagte. Anklagend stieß er seinen Zeigefinger auf uns herab.

»Da sind sie!«, donnerte er mit einer Stimme, die in der ganzen Arena widerhallte. »Das sind die Ketzer, die in unser Haus eingebrochen sind, unser Motorrad zerstört und unser Raumschiff gestohlen haben! Und jetzt wagen sie es auch noch, unseren Tempel zu entweihen!«

Die übrigen sechs Princes stöhnten unisono auf, verzogen angewidert das Gesicht und wechselten tief empörte Blicke. Dann, wie auf einen telepathischen Befehl hin, gingen sie zum Angriff über.

Den Anfang macht Purple-Rain-Prince, und als er auf uns herabstürzte, flatterten die Schöße seines lila Trenchcoats wie Engelsschwingen hinter ihm, während er aus einer H.S. Anderson Mad-Cat-Gitarre ohrenzerfetzende Funkriffs auf uns abfeuerte. Diese verwandelten sich in knisternde Kugeln purer lila Energie, die beim Aufprall explodierten. Mehrere davon erwischten meinen Avatar am Oberkörper, alles Volltreffer, die mir dank der goldenen Kette jedoch keine Schadenspunkte einbrachten.

Dann gab es einen Überschallknall, und Purple-Rain-Prince kreiste wieder hoch über unseren Köpfen. Er hob die Hände und rief in seiner Donnerstimme: *»Majesty! Divinity!«*

Zwei Tauben stiegen hinter ihm empor und flatterten über seinem Kopf. Sie sperrten ihre Schnäbel auf und ließen grelle Kreischattacken auf uns niedergehen.

Nachdem Purple-Rain-Prince und seine beiden Kampftauben ihre Angriffswelle beendete hatten, schwebte Cloud-Suit-Prince zu uns herab. Diese Inkarnation trug einen himmelblauen Anzug übersät mit kleinen weißen Wolken. Anscheinend besaß er die Fähigkeit, seinen Anzug unsichtbar zu machen und durch einen Phasensprung rasch auszuweichen, so dass unsere Attacken ihm nichts anhaben konnten.

Cloud-Suit-Prince schien es besonders auf mich abgesehen zu haben und richtete all seine Gesangsattacken gegen meinen Avatar. Ich brauchte einige Minuten, bis ich kapierte, warum: Die Cloud-Gitarre in meiner Hand gehörte ihm, und er wollte sie zurück.

Cloud-Suit-Prince sang ein Lied aus dem Jahr 1984 namens »I Would Die 4 U«. Aber er hatte den Refrain leicht abgewandelt, so dass ich hörte: *»You will. Die for. Me. Yeah! That is how it's gonna be!«* Mit jedem Schnellfeuerakkord, den er auf seiner Mad Cat runterdrosch, schoss er eine weitere Schallsalve auf mich ab, wie ein Westernheld, der die Trommel seines Revolvers heiß laufen ließ.

Den nächsten Prince in der Angriffsreihe nannte Aech den Gett-Off-Prince. Er trug einen hautengen gelben Spitzenanzug mit zwei runden Ausschnitten am Hinterteil, die seine nackten Arschbacken entblößten. Glücklicherweise feuert er *daraus* keine Schallgranaten auf uns ab. Die kamen aus seiner gelben Gitarre, die bis auf die Farbe exakt aussah wie meine.

Als der nächste Prince uns attackierte, hielt ich ihn zunächst für eine Halluzination. Aech bezeichnete ihn als »Zwillings-Prince«. Shoto nannte ihn »Partyman«. Meine Bilderkennungssoftware spuckte provisorisch den Namen »Batdance-Prince« aus. Für mich sah er aus wie der Comicschurke Two-Face, nur dass er auf der

linken Seite Batman und auf der rechten einem grünhaarigen Joker glich. Mit einer Hand schleuderte er Scherzbomben und mit der anderen Batarangs, dann schoss er wieder in die Höhe, um unseren Gegenangriffen auszuweichen.

Ich kann nicht genau sagen, wie unser nächster Gegner hieß, doch gab ich ihm den Namen Microphone-Gun-Prince. Er trug einen schwarzen Anzug, ein schwarzes Kopftuch und eine übergroße schwarze Sonnenbrille. Zudem besaß er ein Paar goldene Mikrophonpistolen, die ihm in schwarzen Lederholstern um die Hüfte hingen. Sie sahen aus wie Revolver, nur dass ihre Läufe in altmodischen Mikrophonen endeten, aus denen ein prasselnder Hagel funky Schallwellen auf uns niederprasselte. Nachdem er uns mit mehreren Salven eingedeckt hatte, blies er den Rauch von beiden Mikrophonläufen, steckte sie zurück in ihre Holster und schwebte wieder gen Himmel.

Die nächste Inkarnation jagte mir eine Höllenangst ein. Third-Eye-Prince trug einen riesigen runden Afro und eine Sonnenbrille mit drei Gläsern. Das dritte Brillenglas thronte mittig über den beiden anderen, und aus dem darunter verborgenen dritten Auge schoss ein vernichtender Strahl akustischer Erleuchtung, der alles zu Asche verbrannte, was er traf.

Als Third-Eye-Prince sein Pulver verschossen hatte, stieß Purple-Rain-Prince zu einem zweiten Angriff auf uns herab, obwohl sein erster nur ein paar Sekunden her war. Unterdessen war es mir nicht einmal gelungen, auch nur einen Schuss abzugeben –, und meine goldene Kette würde mich nicht ewig schützen. Es war ein fürchterlicher Weckruf, der mir schmerzlich vor Augen führte, wie unterlegen wir tatsächlich waren.

Die siebte und letzte Inkarnation, Mesh-Mask-Prince, war die einzige, die nicht gleich auf uns niederstieß. Scheinbar unbewaffnet schwebte er stumm und reglos über uns und verfolgte (soweit ich dies durch seine Netzmaske erkennen konnte) mit ungerührter Miene das Kampfgeschehen.

Endlich riss ich mich zusammen, erwiderte mit meiner Cloud-Gitarre das Feuer und landete bei Cloud-Suit-Prince zwei Volltreffer. Dies schien ihn empfindlich zu schwächen, und er zog sich aus der Angriffsrotation zurück, glitt empor und schwebte gemeinsam mit Mesh-Mask-Prince weiter über uns.

In der Zwischenzeit hatte Aech auf ihrem HUD die Aktivierungsformel für die Orignal 7ven aufgerufen. An Morris und seine Band gewandt, las sie sie vor, wobei sie jede Zeile der Beschwörung mit einem Fingerschnippen ankündigte:

Schnipp!

»Yo, Stella! If you think I'm afraid of you …«

Schnipp!

»Grace, if you so much as think I can't do the do …«

Schnipp!

»Girl, if you dream I came to jerk around, you better wake up –«

Schnipp!

»– and release it!«

Sobald Aech die letzten beiden Wörter dieser Formel ausgesprochen hatte, gerieten Morris Day and the Time schlagartig in Bewegung und legten mit »Release It« los – einem Song aus dem *Graffiti-Bridge*-Soundtrack.

Der Frontmann, Morris Day, trat vor, und ein Mikrophon erschien in seinen Händen. Er hob es an den Mund, legte den Kopf in den

Nacken und blickte hoch zu seinen Gegnern. Dann sagte er:

»Hast du’n Problem?«

Mit diesen Worten sprossen zwei Teufelshörner aus seinem Kopf, und seine Augen färbten sich blutrot. Gezackte rote Blitze schossen aus seinen Hörnern, jagten in weitem Bogen durch die Luft, um dort die lila Blitzattacken abzufangen.

Dann entfesselte er seine »Whawk!«-Attacke, bei der er einen ohrenbetäubenden vogelartigen »Wh-ha-ha-hawk!«-Schrei ausstieß, eine Mischung aus Lachen und Kreischen, mit dem er eine Area-of-Effect-Attacke auslöste, die allen sieben Inkarnationen auf einmal Schaden zufügte.

Was Morris noch furchterregender machte, war seine rechte Hand, Jerome »Mirror Man« Benton, der einen großen goldgerahmten Schminkspiegel bei sich trug, mit dessen Hilfe er ein halbes Dutzend spiegelbildlicher Morris-Klone schaffen konnte, die alle in der Lage waren, ihre eigenen, ebenso verheerenden »Whawk!«-Kräfte zu entfesseln.

Auch die übrigen Original 7ven stürzten sich nun ins Gefecht. Die beiden Keyboarder, Jimmy Jam und Monte Moir, waren mit roten Roland-AXIS-1-Keytars bewaffnet, aus deren Hälsen bei jedem Akkord hochdosierte funky Soundblasts schossen. Jesse Johnson feuerte eine Art Kanonenschläge aus den Tonabnehmern seiner Fender Voodoo Stratocaster, während Terry Lewis mit seinem Bass dasselbe tat und Jellybean Johnson hinter ihnen seine Drumsticks wie Zauberstäbe durch die Luft schwenkte und rote Blitze in die Höhe schleuderte. Alle Bandmitglieder waren außerdem imstande, direkt aus ihren Mündern tödliche Stöße akustischer Energie

abzuschießen, allein indem sie immer wieder das Wort »Yo!« brüllten.

Zwischen seinen Whawk!-Attacken überzog Morris seine Gegner mit ähnlich verheerenden verbalen Schallangriffen. Und wenn die anderen Mitglieder seiner Band sie wiederholten, schien dies, wieso auch immer, deren Power zu vervielfachen, so dass sie nun noch mehr Schaden anrichteten.

Wenn Morris etwa brüllte, »You can’t battle me, son! You still wet behind the ears!«, hallte es von seinen Jungs wider: »Wet behind the ears!«

Morris Day and the Time in Aktion zu erleben war absolut umwerfend. Doch es genügte nicht, um uns zu retten. Denn auch die Princes hatten Hilfe herbeigerufen.

Purple-Rain-Prince beschwor seine Band herauf, The Revolution. Alle trugen opulente Outfits mit Rüschenkragen, so wie er. Mikrophonpistolen-Prince holte zur Verstärkung die New Power Generation. Es war eine ziemlich große Band, und alle waren bis an die Zähne mit den unterschiedlichsten Instrumenten bewaffnet.

Und Third-Eye-Prince rief seine Band 3RDEYEGIRL herbei (die, wie mein HUD mich wissen ließ, stets in GROSSBUCHSTABEN geschrieben wurde).

Alle drei Bands erschienen auf Bodenhöhe und umzingelten uns in der Arena. Sie griffen ebenerdig an, während uns sechs der Prince-Versionen weiter aus der Luft unter Beschuss nahmen.

Das war der Moment, als Aech Jimmy Jam und Terry Lewis etwas zurief, das klang wie »Aktiviert eure Produzenten-Power!« Die beiden grinsten sie an, nickten, schnippten zeitgleich mit den

Fingern – und beschworen auf der Stelle zwei Dutzend ihrer eigenen Schergen herauf.

Janet Jackson and the Rhythm Nation.

Als sie in die Arena marschierten, sah Aech aus, als würde sie gleich in Ohnmacht fallen.

»Heilige Scheiße«, sagte sie. »Ich kann nicht fassen, dass das funktioniert hat.«

Und dann brach der totale Soundkrieg los.

Ich kann mich kaum erinnern, was daraufhin genau geschah und wie alles den Bach runterging.

Doch als sich der Staub gelegt hatte, waren alle sieben Mitglieder von The Time tot, darunter Morris Day und all seine Spiegelbilder. (Purple-Rain-Prince hatte seine Brille irgendwie dazu benutzt, Jeromes Spiegel zu zerschmettern, so dass er damit keine neuen Morris-Klone mehr erschaffen konnte – und das war der Anfang vom Ende, glaube ich.)

Doch bevor sie starben, war es den Original 7ven gelungen, alle drei Musikerinnen von 3RDEYEGIRL auszuschalten sowie die gesamte New Power Generation und alle Mitglieder der Revolution mit Ausnahme von Wendy und Lisa, die ich mit Schallstößen aus meiner Cloud-Gitarre zur Strecke brachte.

Vier Prince-Inkarnationen waren zu Boden gegangen, doch drei hatten den Ansturm überlebt: Mikrophonpistolen-Prince, Third-Eye und Mesh-Mask. Aber alle drei wirkten schwer verletzt – und verdammt sauer deswegen.

Ich spielte noch einmal meine Cloud-Gitarre, landete einen Glückstreffer und erwischte Third-Eye-Prince mitten in seinem dritten

Auge. Offensichtlich war das seine Schwachstelle, denn er zerstob zu einer glitzernden Wolke aus lila Staub.

Die letzten beiden Inkarnationen stöhnten verdutzt auf, und auch Aech stockte der Atem.

Hoffnung keimte in mir auf. Vielleicht hatten wir doch noch eine Chance, die Sache zu gewinnen.

Doch während ich mich selbst beglückwünschte, hatte sich die Cloud-Gitarre überhitzt und explodierte in meinen Händen, was mir mehrere hundert Schadenspunkte einbrachte. Mein Lebensbalken blinkte grellrot auf. Mein Avatar stand kurz vor dem Exodus. Ironischerweise hatte ich zufällig noch genau sieben Lebenspunkte übrig.

Aber es war noch nicht vorbei. Wir waren zu dritt und nur noch zwei Princes übrig.

»Yes!«, schrie Shoto. »Jetzt sind wir in der Überzahl! Fünf sind platt, jetzt schnappen wir uns noch die letzten beiden!«

Und dann verloren wir ihn. Shoto stieß ein langgezogenes schrilles Lachen aus – ein klares Anzeichen des einsetzenden Synaptic-Overload-Syndroms. Was dann folgte, war im Grunde reiner Selbstmord.

»One-two princes kneel before you«, sang er, während sich das SOS-bedingte Lachen ungehindert Bahn brach. *»Princes! Princes who adore you!«*

Ein Ausdruck des Entsetzens trat auf Aechs Gesicht, und sie hob den Blick zum Himmel. Einen Sekundenbruchteil später schoss ein Blitz daraus hervor, traf Shoto und tötete ihn auf der Stelle.

Aech und ich sahen voller Grauen zu, wie Shotos Avatar langsam verschwand und all seine Gegenstände auf einem Haufen auf dem

Boden zurückließ. Instinktiv stürzte ich hinüber, raffte sie zusammen und fügte sie meinem Inventar hinzu. Aech rannte hinterher, und wir stellten uns Schulter an Schulter unseren Gegnern.

Irgendwann im Schlachtgetümmel war Mesh-Mask-Prince hinter uns gelandet. Jetzt stand er uns gegenüber, mit dem Rücken zur Treppe, die hoch zum Tempel der Sieben führte. Drohend tat er einen Schritt auf uns zu, und der schwarze Steinboden unter seinen Füßen verwandelte sich in pures Gold. Dasselbe galt für den Boden direkt vor ihm, so dass sich der goldene Pfad bald mitten durch den Kampfplatz zog und bis zum Tor hinaus. Dort, wo der Weg den Wüstenhighway kreuzte, verwandelte er auch den Asphalt nach und nach zu Gold.

Ich warf einen Blick auf Aech und sah, dass sie mit nachdenklicher Miene auf das Gold zu unseren Füßen starrte. Dann sah sie wieder zu Mesh-Mask-Prince hinüber. Eine Frau in einem goldenen Glitzerkleid war neben ihm erschienen. Sie wand sich im Tanz, wirbelte herum, während sie ein großes Schwert auf dem Kopf balancierte. Meinem HUD konnte ich entnehmen, dass es Prince' erste Ehefrau war, Mayte Garcia.

Zwischen Mesh-Mask-Prince und Mayte schwebte etwas in der Luft – ein funkelndes goldenes Licht, wie ein kleiner Stern. Es war zu grell, um direkt hineinzusehen, ohne geblendet zu werden, und ich schaute weg. Aech aber starrte wie gebannt hinein und ignorierte alles andere.

»Das ist genau wie in dem Musikvideo zu ›Seven‹!«, brüllte sie.

»Na und?«, schrie ich zurück. Ich schielte hoch und sah, dass auch Mikrophonpistolen-Prince von dem goldenen Licht wie hypnotisiert war. Er dachte nicht mehr daran, uns anzugreifen,

sondern schwebte gebannt über uns, und zum ersten Mal, seit wir sie betreten hatten, legte sich Stille über die Arena.

Kurz darauf hörte ich, wie eine Frau zu singen begann, mit einer hellen, wunderschönen Stimme. Ich lauschte eine Weile dieser Stimme, bis ich begriff, dass sie Aech gehörte. Sie sang a cappella. Es war ein Song, den ich noch nie gehört hatte.

All seven and we'll watch them fall
They stand in the way of love
And we will smoke them all …
One day all seven will die

Während Aech sang, stimmten die beiden Inkarnationen von Prince mit ein. Irgendwie erweckten ihre vereinten Stimmen die anderen fünf Princes wieder zum Leben, und auch sie sangen mit.

Als das Lied verklungen war, glitten alle sieben Prince-Versionen zu Aech herab und fassten sich vor ihr an den Händen. Sie wirkte verdutzt. Und außer sich vor Freude.

Dann verschmolzen die sieben Princes zu einer einzigen Inkarnation – der mit der schwarzen Netzmaske. Einen Sekundenbruchteil später verwandelte sie sich in ein leuchtendes Love Symbol, bis auch das sich verformte und zur fünften Scherbe wurde – einem lilafarbenen rotierenden Kristall.

Ich empfand keinerlei Siegesfreude, da ich keinen Schimmer hatte, was geschehen war. Aber mich überkam eine bleierne Müdigkeit, während ich staunend hinüberging, meine Rechte um die Scherbe legte und mich darauf gefasst machte, in eine weitere Episode von Kira Underwoods Leben einzutauchen …

Plötzlich war ich wieder Kira, und neben mir stand Ogden Morrow, nun in den mittleren Jahren, und hielt meine Hand. Wir waren in einer Art kleinem Theater oder Rockclub und standen vor einer dunklen leeren Bühne, erfüllt von dichtem weißen Rauch oder Nebel aus irgendeiner Nebelmaschine oder einem Trockeneis-Verdampfer hinter der Bühne. Über dieser dunstumwölkten Bühne hing eine kleine, mit automatischen Scheinwerfern bestückte Lichttraverse, an der ein Spruchband festgemacht war, auf dem stand: HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUM 40EN, KIRA!

Aus dem Augenwinkel sah ich James Halliday, der in einem schlecht sitzenden Smoking allein in einer Ecke hockte und unglücklich zu mir herüberschielte. Hinter mir konnte ich vage eine große Menge aufgeregter, flüsternder Menschen hören, doch sie waren knapp jenseits meines Blickfelds, und Kira wandte nicht den Kopf, um nach hinten zu schauen.

Nur einen Moment, nachdem ich meine Umgebung ganz erfasst hatte, spürte ich, wie Og meine Hand drückte, und ein Dutzend ultraheller violetter Scheinwerfer flammte auf. Alle Strahlen fielen auf eine einsame Gestalt direkt vor uns auf der Bühne. Es war Prince, in einem glitzernden Paillettenanzug. Als sie ihn sah, spürte ich Kiras Herz so schnell schlagen, dass ich fürchtete, sie würde gleich in Ohnmacht fallen. Ich merkte, wie meine Knie zitterten, als der lila Meister höchstpersönlich auf mich zukam. Prince kniete auf der Bühne nieder, nur ein, zwei Meter vor mir. Er hob ein goldenes Mikrophon zum Mund und sang für mich »Happy Birthday, Kira«.

Und dann war ich wieder zurück in der Afterworld, mitten in der Arena vor dem Tempel der Sieben, und die fünfte Scherbe lag in

meiner ausgestreckten Hand. Ich widerstand der Versuchung, sie gleich nach einer Inschrift abzusuchen. Shoto war wichtiger. Ich zog mein HUD auf, rief Faisal an und holte Aech hinzu. Sobald sein Gesicht erschien, brüllten wir auf ihn ein, überhäuften wir ihn mit Fragen über Shotos Zustand. Als Faisal uns etwas beruhigt hatte, berichtete er uns, dass es Shoto gut zu gehen schien, jedenfalls soweit man dies beurteilen könne.

»Es ist wie bei allen anderen«, erklärte Faisal. »Alle Vitalzeichen sind normal, und er ist immer noch in seinen OASIS-Account eingeloggt. Aber wir können seinen Avatar nirgends in der Simulation finden.«

Faisal schüttelte den Kopf und hob die Schultern. »Er scheint in einem Schwebezustand gefangen, wie alle anderen ONI-Geiseln, deren Avatare gestorben sind.«

»Wird auch er an den Folgen des Synaptic-Overload-Syndroms erkranken?«, fragte ich.

Faisal nickte. »Ja. Unsere Techniker glauben das jedenfalls. Es scheint, als hätte Anorak seine Infirmware so programmiert, dass alle ONI-User selbst nach dem Tod ihrer Avatare seine Geiseln bleiben.«

»Aber wieso lässt er ihre Avatare nicht einfach respawnen?«, wollte Aech wissen. »Sie wären doch immer noch in seiner Gewalt.«

»Wir wissen es nicht genau«, sagte Faisal. »Vielleicht, um uns Angst einzujagen? Oder um seine Geiseln ruhigzustellen, indem er den Avatartod dauerhaft macht? Wenn ja, dann funktioniert es. Zumindest bei mir.«

Faisal berichtete, dass Shotos schwangere Frau Kiki und der Rest seiner Großfamilie in ihrem Haus auf Hokkaido noch immer

neben seinem OIV Wache hielten. Mit Hilfe der Kameras im Inneren des Vault konnten sie seinen schlafenden Körper zwar auf einem Videomonitor sehen, doch selbst die GSS-Ingenieure waren völlig machtlos. Sie versuchten nicht einmal, ihn aus seinem OIV zu schneiden, denn sie wussten, dass sie ihn niemals rechtzeitig herausbekommen würden. Und selbst wenn es ihnen gelänge, würde es nichts bringen. Solange Shoto weiter in die OASIS eingeloggt war, würde auch sein ONI-Headset fest mit seinem Kopf verbunden bleiben. Und bis wir es schafften, Shotos Geist aus der OASIS zu befreien, würde sein komatöser Körper weiter in seinem OIV gefangen bleiben, nur wenige Meter von seiner Familie entfernt, und doch völlig außer Reichweite.

Nachdem Faisal all unsere Fragen beantwortet hatte, konnte er nicht mehr an sich halten: Mit angsterfüllter Stimme fragte er, wie lange wir noch bräuchten, um die sechste Scherbe zu finden. Ich kappte die Verbindung, ohne ihm zu antworten. Dann schloss ich mein HUD und sah hinab auf die fünfte Scherbe, die ich noch immer fest umklammert hielt. Ich drehte sie so lange zwischen den Fingern, bis ich auf einer der Facetten eine Inschrift fand. Dann hielt ich die Scherbe so, dass auch Aech sie lesen konnte:

Um ihre Hand zu freien, du eine finst’re Tat musst tun
Die letzten beiden Scherben in Morgoths Krone ruh’n

Als ich die letzten Worte der Gravur las, traute ich meinen Augen nicht.

Ich versuchte, mir einen schlimmeren Ort vorzustellen, an dem die letzten Scherben versteckt sein könnten. Es gelang mir nicht. Halliday hatte sie in der tiefsten, dunkelsten und tödlichsten

Dungeon-Festung der gesamten OASIS verborgen, in der Obhut eines der mächtigsten und bösesten NSCs, die je geschaffen wurden. Eines NSCs, der unsterblich, so gut wie unverwundbar und so absurd overpowert war, dass er selbst Neunundneunziger-Avatare allein mit seinem Atem vernichten konnte.

Im Grunde genommen befanden sich die letzten beiden Scherben in den Tiefen der Hölle, als Edelsteine in der Krone Satans selbst.

Ich fing an zu lachen.

Anfangs war es nur ein leises, abgehacktes Kichern. Doch dann konnte ich nicht mehr aufhören, und es wuchs sich aus zum lauten, zügellosen Lachen eines Menschen, der durch ein grausames Schicksal an den Rand des Wahnsinns getrieben und dann per Dropkick über die Klippe befördert worden war.

Ich checkte meinen ONI-Usercountdown, doch mir blieb noch über eine Stunde, also konnten es keine Anzeichen von SOS sein. *Noch* nicht. Was bedeutete, dass ich einfach anfing durchzudrehen.

Aech starrte mich besorgt an, bis ich meinen Lachanfall unter Kontrolle hatte.

»Okay, Scherzkeks«, sagt sie. »Und erzählst du mir jetzt vielleicht mal, was daran so lustig ist? Sieht aus, als wüsstest du, wo wir als Nächstes hinmüssen.«

Ich atmete tief durch. Dann wischte ich mir die Tränen aus den Augenwinkeln und nickte.

»Ja«, sagte ich. »Leider weiß ich das, Aech.«

»Und?«, stutzte sie. »Zwing mich nicht, es nachzuschauen. Wer zum Henker ist Morgoth?«

Ich musterte prüfend ihr Gesicht. Ich sah, dass sie mich nicht auf den Arm nahm. Sie wusste es wirklich nicht. Und das hätte mich fast

aufs Neue losprusten lassen. Doch ich konnte mich zurückhalten.

»Morgoth Bauglir«, sagte ich. »Der dunkle Herrscher, der einst Melkor genannt wurde?«

Ein Funkeln trat in ihre Augen.

»Melkor?«, wiederholte Aech. »Vin Diesels Avatar? Benannt nach seinem alten *D&D*-Charakter?«

»Vin hat den Namen aus dem *Silmarillion*«, antwortete ich. »Melkor, der später den Namen Morgoth trug, war das mächtigste und böseste Geschöpf, das je die Länder Ardas heimsuchte, das man auch als Mittelerde kennt …«

Als sie das Wort »Mittelerde« hörte, sog Aech scharf Luft ein.

»Willst du mir etwa sagen, dass ich die letzte Stunde meines Lebens mit einer Horde von Scheiß-Hobbits verbringen muss, Z?«

Ich schüttelte den Kopf.

»Sämtliche Hobbit-NSCs leben auf Arda III.« Ich deutete auf den eingravierten Namen auf der fünften Scherbe. »Morgoth lebte nur im Ersten Zeitalter auf Arda. Was bedeutet, dass wir zu Arda I teleportieren müssen, und dieser Planet ist eine komplett Hobbit-freie Zone.«

»Keine Hobbits?«, fragte sie. »Im Ernst?«

»Keine Hobbits«, antwortete ich. »Nur Elben, Menschen und Zwerge.«

»Lass mich raten«, sagte sie. »Die sind alle weiß, stimmt's? Weiße Elben. Weiße Männer. Und weiße Zwerge. Ich wette, jeder, den wir auf diesem Tolkien-Planeten treffen werden, ist weiß, oder? Außer natürlich die Bösen! Die dunkelhäutigen Orks.«

»Saruman der Weiße war ein Böser!«, entgegnete ich aufgebracht. »Wir haben jetzt keine Zeit für Literaturkritik, Aech«,

wütete ich, »so berechtigt die auch sein mag! Okay?«

»Okay, Z«, erwiderte sie. »Meine Güte, jetzt reg dich mal ab. Wir verschieben die Diskussion auf später.«

Ich holte Luft und atmete ganz langsam wieder aus.

»Tut mir leid«, sagte ich. »Ich bin einfach fix und alle. Und ich hab Angst. Um Shoto. Um Og. Und um alle anderen.«

»Ich weiß«, antwortete sie. »Ich auch. Ist schon okay, Z.«

Sie drückte meine Schulter und nickte mir zu. Ich nickte zurück.

»Irgendetwas Neues von L0hengrin?«, fragte Aech. »Oder Arty?«

Ich checkte meinen Posteingang und schüttelte den Kopf.

»Noch nicht.«

Aech atmete tief durch.

»Okay, ich bin bereit«, sagte sie. »Bringen wir die Sache zu Ende.«

Ich nickte. Dann teleportierte ich uns beide geradewegs auf die Oberfläche von Arda I und in das Erste Zeitalter von J.R.R. Tolkiens Mittelerde.

0024

Wie auf Afterworld und auf Shermer gab es auch auf Arda I einige begrenzte Anzahl An- und Abreisepunkte. Für mich waren bis auf einen einzigen alle davon ausgegraut, weil ich keine einzige der Quests erledigt hatte, die einem Zugang zu den Punkten gewähren. Also wählte ich den einzig möglichen Anreisepunkt aus, der mitten in einer Eiswüste namens Helcaraxe lag. Auf der Karte wurde die Region auch als »Malm-Eis« bezeichnet. Als sich unsere Avatare auf Arda I materialisiert hatten, sah unsere Umgebung jedoch ganz anders aus, als wir es erwartet hatten. Es gab weit und breit weder Schnee noch Eis. Aech und ich standen neben einem kleinen See irgendwo hoch oben in den Bergen. Der sternenübersäte Himmel über uns spiegelte sich im ruhigen, glatten Wasser des Sees, so dass es den Anschein hatte, dass wir nicht nur unter einem Sternenzelt, sondern auch über eine Sternendecke wandelten. Bis auf das Zirpen von Grillen und dem entfernten Heulen des Windes, der über die dunklen Hügel um uns herum pfiff, war alles ruhig.

Es war ein wunderschöner Anblick, doch ich hatte nicht den blassesten Schimmer, wo es uns hinverschlagen hatte.

Als ich auf der Karte von Arda nachschaute, stellte ich fest, dass wir uns nicht mal in der Nähe von Helcaraxe befanden. Wir waren über 600 Kilometer östlich davon gelandet, oben im Dorthonion-Hochland, am Ufer eines Sees namens Tarn Aeluin.

Das war keiner der Ankunftspunkte auf Arda, also hätten wir gar nicht hier erscheinen dürfen. Die Scherben mussten uns hierhergebracht haben, aber warum, war mir ein Rätsel.

Ich schaute mir die Karte von Arda genauer an und suchte nach dem Namen Udûn. Ich wusste, dass die Festung von Morgoth einst so geheißen hatte, da Gandalf in *Die Gefährten* auf der Brücke von Khazad-dûm gegen den Balrog von Morgoth kämpft und ihn »Flamme von Udûn« nennt. Doch auf der Karte fand ich keinen Hinweis darauf. Auf Quenya wurde Udûn »Utumno« genannt, doch auch das fand ich nicht. Ein Blick auf die Übersicht bestätigte mir, dass es auf dem gesamten Planeten keinen Ort gab, der unter einem der beiden Namen geführt wurde.

Wieder einmal verfluchte ich mich dafür, dass ich mich nie mit dem Ersten Zeitalter beschäftigt hatte. Dann biss ich in den sauren Apfel, öffnete ein Browserfenster, rief Eggipedia auf und öffnete den Eintrag zu Utumno. Mein Fehler fiel mir sofort auf. Utumno war der Name der ersten Festung Melkors gewesen. Die war jedoch kurz vor dem Ersten Zeitalter zerstört worden. Also befand sie sich nicht auf Arda I, sondern auf einem Planeten namens »Frühling von Arda«, einem viel kleineren Scheibenplaneten, der sich direkt unter Arda I, II und III befand. Die meisten Jäger bezeichneten ihn als Arda Null. Dort wurde Arda während der Jahre der Bäume simuliert, die vor Ardas Erstem Zeitalter lagen. Ich hatte mich nie damit aufgehalten, Arda Null zu besuchen, denn die Quests konnte man nur erledigen, wenn man vorher alle Quests auf Arda I, Arda II und Arda III erledigt hatte.

Ich seufzte tief und befürchtete schon, Aech gestehen zu müssen, dass ich uns auf den falschen Planeten teleportiert hatte. Doch

während ich nachdachte, fiel mir ein, was Aragorn in *Die Gefährten* zu den Hobbits sagt, als er ihnen die Geschichte von Beren und Lúthien erzählt.

»In jenen Tagen weilte der große Feind, von dem Sauron von Mordor lediglich ein Diener war, in Angband im Norden …«

Ich schaute erneut auf der Karte nach, konzentrierte mich auf den Norden und fand Angband sofort. Es befand sich mitten in den Ered Engrin, einer massiven Gebirgskette, die sich über die nördlichen Ausläufer des Kontinents erstreckte. Auf Westron werden sie auch die Eisenberge genannt. Und Angband war auch als »Eisenhölle« bekannt.

Das war eine der Schwierigkeiten, wenn man sich in Mittelerde zurechtfinden wollte –, alles und jeder hatte mindestens zwei oder drei Namen in verschiedenen ausgedachten Sprachen. Selbst für einen Geek wie mich war das verwirrend.

Ich rief meine digitale Ausgabe von *Die Gefährten* auf und suchte nach dem Satz, in dem Aragorn Angband zum ersten Mal erwähnt. Ein paar Zeilen weiter unten fand ich den Teil, nach dem ich suchte.

> Tinuviel rettete Beren aus Saurons Verliesen, und gemeinsam bestanden sie große Gefahren, stießen sogar den Großen Feind von seinem Thron und nahmen aus seiner eisernen Krone einen der drei Silmarils, den strahlendsten aller Edelsteine, der Lúthiens Brautgabe an Thingol, ihren Vater, sein sollte.

Dadurch wurde meine Theorie bestätigt: Auf dieser Version von Arda stand der Thron von Morgoth in seiner unterirdischen Festung Angband. Und die befand sich nur knapp 120 Kilometer nördlich von unserem aktuellen Standort. Bingo! Deshalb hatten uns die Scherben hierhergebracht …

Ich drehte mich zu Aech um.

»Wir müssen nach Angband, der unterirdischen Festung von Morgoth, die etwa 120 Kilometer entfernt von hier liegt.«

Ich deutete in Richtung der Hügel im Norden, über denen sich dunkle Wolken dramatisch auftürmten. Sie wurden von roten Blitzen erhellt, die sich in ihrem Inneren entluden, und von dem großen runden Mond, der im Osten hoch am Himmel stand und alles in sein blasses Licht tauchte.

Aech blickte über den See zu den Wolken und dem Horizont im Norden.

»120 Kilometer?«, wiederholte sie.

»Yeah«, sagte ich. »Und magische Gegenstände oder Zauber, mit denen du fliegen kannst, funktionieren hier nicht. Und weil wir uns auch nicht dorthinteleportieren können, müssen wir zu Fuß gehen.«

Aech griff nach unten und tippte auf die Streifen, die an der Seite ihrer weißen Adidas angebracht waren. Sofort änderten sie die Farbe: Sie waren jetzt nicht mehr blau und schwarz sondern gelb und grün. Die Schuhe selber waren von knisternden Blitzen in denselben Farben umgeben.

»Got blue and black ’cause I like to chill«, zitierte Aech. »And yellow and green when it’s time to get ill.« Sie deutete nach unten auf ihre leuchtenden, knisternden Sneaker. »Mit meinen Adidas kann ich dreimal schneller rennen. Soll ich dich mit dem Mojo von Mordenkainen belegen, damit du mithalten kannst?«

Ich schüttelte den Kopf. »Ich habe eine bessere Idee.«

Ich holte zwei kleine gläserne Figuren aus meinem Inventar, die wie Pferde aussahen. Beide waren silbriggrau. Ich setzte sie vorsichtig auf dem Boden vor uns ab und ging ein paar Schritte zurück.

»Figuren der wundersamen Macht?«, fragte Aech.

Ich nickte, und sie wich ebenfalls sofort zurück. Sobald sie in sicherer Entfernung stand, sprach ich die Aktivierungsparole.

»Felaróf!«, rief ich. »Schattenfell!«

Die Figuren wurden zu zwei lebensgroßen Pferden, die sich schnaubend und wiehernd vor uns auf die Hinterbeine stellten – unglaublich schöne Wesen mit fast identisch silbergrauem Fell. Sie trugen je eine Mithril-Rüstung sowie speziell angefertigte Sättel aus dunkelgrünem Elbenholz. Über jeden Sattel zog sich ein goldenes Band, auf dem mit feanorischen Lettern ihr Name eingraviert war.

»Das sind die beiden schnellsten Landtiere, die je in Mittelerde gelebt haben«, sagte ich. »Ich habe sie bei Quests auf Arda III bekommen, aber sie sollten hier genauso schnell sein. Halt dich gut fest. Die kriegen ganz schön Tempo drauf, okay?«

Aech nickte und schaltete ihre Adidas ab. Dann stellte sie einen Fuß in den Steigbügel und schwang sich auf Felarófs Rücken. Ich ging zu Schattenfell, klopfte ihm kurz auf den Hals und sagte ihm auf Sindarin, dass ich mich freute, ihn wiederzusehen. Dann zog ich mich hoch und ließ ihn neben Aech und Felaróf treten.

Ich nahm zwei magische Schwerter aus meinem Inventar, die ich ebenfalls auf Arda III bekommen hatte. Eines war ein Breitschwert aus Ithilnaur namens Glamdring, das Gandalf im Ringkrieg geführt hatte. Ich steckte es in die Scheide, die mein Avatar auf dem Rücken trug. Das andere war ein Zweihänder, den ich Aech mit dem Griff zuerst hinhielt.

»Hier«, sagte ich. »Das wirst du brauchen. Andúril, Flamme des Westens. Von Elrond aus den Bruchstücken von Narsil …«

Aech winkte ab.

»Nein, danke, Z«, sagte sie. »Ich hab selber genug Schwerter.«

Ich hielt es ihr trotzdem weiter hin.

»Nimm es«, sagte ich. »Waffen, die nicht von den Elben von Mittelerde geschmiedet wurden, können den Dienern von Morgoth nichts anhaben. Ein paar Sachen weiß ich dann doch über dieses Universum.«

Aech gab nach, nahm das Schwert und steckte es in die Scheide, die sie an der Hüfte trug.

»Zufrieden?«, fragte sie.

»Das bin ich erst, wenn wir die letzten beiden Scherben gefunden haben«, sagte ich. »Fertig, Aech?«

Sie grinste mich breit an. Dann sagte sie in bester Jack-Burton-Manier: »Z, ich bin fertig geboren worden.«

Ich lachte, dann gaben wir unseren Pferden die Sporen.

Schattenfell und Felaróf trugen uns pfeilschnell Richtung Norden. Ihre Hufe donnerten auf den Boden wie der regelmäßige Takt von Kriegstrommeln, während sie uns über mondbeschienene Hochebenen von Tarn Aeluin und zu den immer dunkler werdenden Wolken am Horizont trugen.

Wir ritten so schnell wie möglich über die heidebewachsenen Hügel und Ebenen von Dorthonion. Als wir den dichten Nadelwald namens Taur-nu-Fuin an der Nordgrenze erreichten, mussten wir unsere Pferde ein wenig zügeln, damit sie ihren Weg fanden. Doch sie galoppierten immer noch so schnell um Bäume herum, dass ich mir wie ein Mitglied der Sturmtruppen auf einem Düsenschlitten vorkam. Unsere Pferde waren magische Kreaturen namens Mearas, die in jedem Terrain unglaubliche Geschwindigkeiten erreichen konnten.

Ich hörte, wie Aech hinter mir näher kam. Als ich ihr einen Blick zuwarf, sah sie mich entsetzt an. Ich verstand nicht, warum, bis ich sah, wie sie zu dem Browserfenster vor mir blickte, auf dem immer noch die Eggipedia-Seite von Angband geöffnet war. Ich hatte vergessen, meine Privatsphäre-Einstellungen zu ändern, so dass alle geöffneten Browserfenster automatisch auch für Clanmitglieder sichtbar wurden.

»Du hast keinen Schimmer, was wir da machen müssen, oder?«, sagte sie. »Du hast es nachgeschaut. Ich habe *gesehen*, dass du es nachgeschaut hast!«

»Ich hab's mir nur wieder ins Gedächtnis gerufen, Aech. Das ist alles.«

»Okay«, erwiderte sie. »Dann sag mir doch mal, was wir machen, wenn wir da ankommen? Wie kommen wir in die Festung? Und wie sollen wir verdammt nochmal die Scherben aus Morgoths Krone stehlen? Du hast gesagt, der Kerl ist unverwundbar.«

Sie starrte mich weiter an und wartete auf meine Antwort, während wir im Rhythmus der Pferde auf und ab hopsten.

»Ich bin noch nicht sicher«, gab ich zu. »Ich weiß, dass Beren und Lúthien Morgoth von seinem Thron gestoßen und die Juwelen aus seiner Krone gestohlen haben. Aber ich habe keine Ahnung, wie sie das angestellt haben. Die Geschichte steht glaube ich im *Silmarillion*, und das habe ich nie zu Ende gelesen. Aber ich lese mir auf dem Weg nach Angband die CliffNotes durch, okay? Ich finde schon raus, was wir tun müssen, versprochen!«

»Was zum Henker, Z!«, rief sie. »Ich dachte, du kennst dich mit dem *Hobbit* aus. Du hast gesagt, du wärst Tolkien-Experte, Alter!«

Ich schüttelte den Kopf.

»›Experte‹ habe ich nie gesagt!«, erwiderte ich. »Art3mis ist die Expertin. Ich kenne mich nur mit dem Dritten Zeitalter von Mittelerde aus – da spielen *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe*. Ich bin so was wie ein Arda-III-Experte. Ich meine, da hab ich jede einzelne Quest erledigt …«

Ich erwähnte nicht, dass das während Hallidays Wettbewerb vor vielen Jahren gewesen war, als ich noch meinen Avatar hochleveln musste. Oder dass die Quests auf Arda III mir wesentlich mehr lagen. Der Planet war voller OASIS-Ports alter Games, die in Mittelerde spielten und von Firmen wie Beam Software, Interplay, Vivendi, Stormfront und Iron Crown Enterprises entwickelt worden waren. Eine der ersten Quests, die ich in der OASIS je abgeschlossen hatte, war ein Port des ersten *Hobbit*-Text-Adventures auf Arda III, an dem Kira Morrow den Gerüchten zufolge beteiligt gewesen sein soll. (Bei dem Gedanken daran fiel mir eine Zeile aus dem Spiel ein, die es immer und immer wieder ausspuckte, wenn ich zu lange an einem Ort verweilte: *Thorin setzt sich und fängt an, von Gold zu singen*.)

Sogar die versteckten Quests hatte ich abgeschlossen: Im abgelegenen Osten und Süden Mittelerdes musste man gegen Anhänger der Kulte von Altar und Pallando kämpfen.

»Arda III ist mir scheißegal, Z!«, rief Aech. »Was ist mit *diesem* Planeten? Wie viele Quests hast du hier auf Arda I erledigt?«

Aech spürte immer, wenn ich sie anlog, also versuchte ich es gar nicht erst.

»Gar keine, okay?«, erwiderte ich. »Keine einzige. Aber dafür gibt es einen guten Grund, Aech! Guck mich nicht so an! Alle Quests hier sind Trivia-Fallen. Du kannst sie nur abschließen, wenn du jedes

kleinste Detail aus Tolkiens gesamtem Werk kennst! Und ich meine nicht nur die veröffentlichte Ausgabe vom *Silmarillion*. Du musst die Details aus vielen verschiedenen, widersprüchlichen, unveröffentlichten Entwürfen kennen! Und alle zwölf Bände von *The History of Middle-earth*! Sorry – da lagen meine Prioritäten woanders …«

»Ach, wo denn?«, fragte Aech und verdrehte die Augen. »Musstest du *Die Ritter der Kokosnuß* zum zweihundertsten Mal gucken?«

»Das war einer von Hallidays Lieblingsfilmen, Aech!«, rief ich. »Dass ich ihn auswendig kannte, hat uns geholfen, das Ei zu finden, oder hast du das schon vergessen? Außerdem ist es ein komödiantisches Meisterwerk, also …«

»Du hast mir gesagt, du hättest ›jeden Roman von jedem Lieblingsautoren von Halliday‹ gelesen! Und Tolkien war einer seiner Lieblinge, Alter!«

Ich seufzte. »Das *Silmarillion* ist kein Roman, Aech. Das ist eher so was wie das Setting-Buch vom Mittelerde RPG. Es ist voller Geschichten und Gedichte über die Entstehung von Mittelerde, seine Gottheiten, Geschichte und Mythologie. Alphabete und Ausspracheschlüssel für ausgedachte Elbensprachen. Ich hatte einfach nie die Zeit, es ganz zu lesen …«

Aech musterte mich einige Sekunden lang schweigend. Dann tat sie so, als ob sie etwas roch.

»Das riecht nach ganz großem Scheiß, Watts«, sagte sie und blickte mich finster an. »Du hast nie halbe Sachen gemacht, wenn es um Recherche ging. Und du wusstest, dass Kira Morrow ein

Tolkien-Fan war! Sie hat in einer Nachbildung von Bruchtal gelebt, mein Gott! Warum solltest du *nicht* jedes einzelne …«

Sie hielt kurz inne, dann fiel der Groschen, und sie sah mich mit großen Augen an.

»Aha!«, machte sie. »Jetzt kapier ich's. Du hast den ganzen Kram mit der Altvorderenzeit wegen Samantha ausgelassen, oder? Weil sie auch ein krasser Tolkien-Fan ist.« Sie schüttelte den Kopf. »Du stehst *immer noch* auf sie. Stimmt's, Watts?« Sie machte eine ausladende Geste. »Und das hier erinnert dich an sie, nicht wahr?«

Ich wollte widersprechen, aber Aech hatte recht, und das wusste sie auch.

»Ja, okay!«, sagte ich. »Dieser ganze verschissene Ort erinnert mich an sie!« Ich machte dieselbe Geste, die sie eben gemacht hatte. »Die Filmmusik von Howard Shore, die hier auf diesem gottverdammten Planeten dauernd wiederholt wird? Die erinnert mich auch an Samantha! Sie hört den Soundtrack gerne zum Einschlafen. Zumindest hat sie das mal …«

Vor meinem inneren Auge spielte sich der Augenblick ab, in dem ich dieses Detail über sie erfahren hatte, und meine Eingeweide krampften sich schmerzhaft zusammen. Ich schüttelte heftig den Kopf, bis ich meine Gedanken wieder im Griff hatte. Dann sah ich wieder zu Aech.

»Unsere Beziehung im real life hat gerade mal eine Woche gedauert, Aech«, sagte ich. »Die eine Woche, die wir alle zusammen im Bruchtal der Morrows verbracht haben. Sie hat es dort geliebt, und sie hat es genossen, den Mittelerde-Geek raushängen zu lassen. Ich glaube, Samantha liebt Tolkien so sehr, wie Kira ihn geliebt hat … vielleicht sogar noch mehr.«

Ich sah Aech schuldbewusst an.

»In der Woche hat Samantha rausgefunden, dass ich das *Silmarillion* nie ganz gelesen habe«, sagte ich. »Und sie hat mich richtig damit aufgezogen. Ich wollte es noch mal probieren, aber dann … haben wir Schluss gemacht. Und ich bin Tolkien seitdem aus dem Weg gegangen. Es tat einfach zu weh.«

Aech lächelte mich mitfühlend an. Dann lehnte sie sich im Sattel zu mir hinüber und boxte mir sanft gegen die Schulter.

»Z«, sagte sie. »Vielleicht gibt es einen Grund, dass die letzten beiden Scherben hier versteckt sind, auf einem Planeten, den Arty besser kennt als du. Sie sollte hier bei uns sein.«

»Arty kann uns gerade nicht helfen, schon vergessen?«, erwiderte ich. »Und wir haben uns auf eine Kontaktsperre geeinigt, bis wir die letzten beiden Scherben haben. Wir müssen uns an den Plan halten.«

Aech nickte und schwieg einen Augenblick.

»Schreib ihr zumindest«, sagte Aech. »Sag ihr, wo wir sind und womit wir es zu tun haben.«

Ich nickte und tippte auf das Nachrichtensymbol auf meinem HUD. Ich fasste mich kurz:

> Liebe Arty,
>
> der Hinweis auf der fünften Scherbe lautet »Die letzten beiden Scherben in Morgoths Krone ruh'n.«
>
> Wir sind gerade auf Arda, auf dem Weg nach Angband, aber wir könnten deine Hilfe echt gebrauchen. Shoto ist tot. Es sind nur noch Aech und ich übrig. Wenn du uns von da, wo du gerade bist, nicht helfen kannst, ist das schon okay. Wir geben trotzdem unser Bestes.
>
> MTFBWYA,

Ich zeigte Aech die Nachricht. Sie nickte, und ich tippte auf »Senden«.

»Warum war Kira wohl so verrückt nach Mittelerde, was meinst du?«, fragte Aech, während wir weiter durch den dunklen Wald galoppierten.

»Das war nichts als reine, ungefilterte Realitätsflucht«, sagte ich. »Tolkiens Werk hat direkten Einfluss auf die Entstehung von Dungeons & Dragons gehabt. Und D&D hat dann wieder die ersten Videospieldesigner inspiriert, die die D&D-Erfahrung auf einem Computer nachbauen wollten. Kira, Og und Halliday – sie alle sind mit D&D und den Videospielen, die davon inspiriert wurden, aufgewachsen. Und das hat sie dazu inspiriert, RPGs für Computer zu programmieren. Deswegen haben wir *Anoraks Quest* spielen können und uns dann irgendwann in die OASIS einloggen können. Ohne Tolkien wären die letzten 90 Jahre für uns Nerds viel ätzender gewesen.«

»Ah«, sagte Aech. »Also ist er teilweise an diesem ganzen Mist schuld?« Sie grinste mich wieder breit an, um mir zu verstehen zu geben, dass sie es nicht ernst meinte.

Ich ertappte mich dabei, wie ich mich auf unserer Reise fasziniert umsah. Selbst jetzt konnte ich nicht anders, als Ehrfurcht vor der Gravität und der Detailverliebtheit von Tolkiens Vorstellungskraft zu haben. Fast ein Jahrhundert nach seinem Tod ließen sich Künstler, Autoren und Programmierer immer noch von seiner Schöpfung inspirieren.

Als wir im Norden aus dem Wald kamen, blieben unsere Pferde abrupt stehen. Vor uns erstreckte sich verkohltes, trostloses Ödland,

soweit das Auge reichte. Es sah aus, als wären hier in den letzten Monaten mehrere hundert Atombomben eingeschlagen. In der Ferne zogen sich die Eisenberge über den gesamten Horizont. Direkt geradeaus, etwa in der Mitte der Gebirgskette, reckten sich drei hohe, schwarze Vulkane in den Himmel, überragten die Spitzen der Berge und durchbrachen die dichten schwarzen Wolken, die den Himmel bedeckten.

Ich war es leid, alle paar Minuten auf meiner Karte überprüfen zu müssen, was ich da vor mir hatte, also tat ich etwas, das kein Jäger, der etwas auf sich hielt, je tun würde. Ich schaltete die Untertitel meines OASIS-Fremdenführers und meine Bilderkennungssoftware an. Als ich meinen Blick wieder auf das Ödland vor uns richtete, meldete mein HUD, dass ich die trockenen Dünen von Anfauglith vor mir hatte – einer trostlosen Höllenlandschaft, die Morgoth erschaffen hatte, als er die einst grünen Ebenen von Ard-galen mit den Feuern von Thangorodrim versengte. Thangorodrim war der Name der drei Vulkane, die den Horizont vor uns beherrschten.

»Man kann nicht einfach nach Dor Daedeltoh spazieren«, sagte ich in der Annahme, dass Aech den Witz verstehen würde. Tat sie aber nicht.

»Dor was?«, erwiderte sie.

»Dor Daedeltoh«, sagte ich und deutete auf die verbrannte Landschaft vor uns. »Das Land von Morgoth, dem dunklen Herrscher höchstpersönlich.«

»Das wollte ich noch gefragt haben«, sagte Aech. »In diesen drei entsetzlich langen *Hobbit*-Filmen, die ich mir mit dir ansehen musste, gab es da nicht so einen Sauron, der ›Dunkle Herrscher von Mittelerde‹?«

»Ja«, antwortete ich. »Aber dazu wurde er erst im späten Zweiten Zeitalter, nachdem Morgoth in die Leere verbannt worden war. Dann kam Sauron an die Macht. Hier, im Ersten Zeitalter, war Sauron nur einer von Morgoths dämonischen Generälen. Ein Gestaltwandler, der sich in einen Wolf oder eine Fledermaus verwandeln konnte.«

»Sauron treibt sich aber nicht gerade hier rum, oder?«, fragte sie besorgt und ließ den Blick über den dunklen Himmel schweifen.

Ich war mir schon wieder nicht sicher. Ich musste seinen Eintrag auf Eggipedia aufrufen.

»Die Inselfestung Tol Sirion untersteht Saurons Befehl«, las ich vor. »Über 60 Kilometer von hier. Ich schätze nicht, dass wir ihn treffen werden.«

»Na dann ist ja gut«, sagte sie und entspannte sich etwas.

»Nein Aech«, erwiderte ich. »Das ist es nicht. Verglichen mit Morgoth ist Sauron ein Niemand. Morgoth ist einer der stärksten – wenn nicht *der* stärkste NSC in der gesamten Simulation. Wenn man den Quellen glauben darf, ist er allmächtig und unverwundbar.«

»Was meinst du mit ›unverwundbar‹?«

»Ich meine, dass er nicht getötet werden kann«, sagte ich. »In den Jägerforen steht, dass man ihn auf unbestimmte Zeit in die Leere verbannen kann, aber dafür muss man erst einige epische Quests abschließen, damit die Valar einem helfen, und das würde vermutlich Wochen dauern. Zumindest wenn ich genug über die Altvorderenzeit wüsste, um die Quests zu machen. Tu ich aber nicht.«

»Okay«, sagte Aech, die das erst verarbeiten musste. »Wenn wir Morgoth nicht töten können, wie sollen wir dann die letzten beiden Scherben aus seiner Krone bekommen?«

»Daran arbeite ich noch«, antwortete ich und deutete auf die Vielzahl an Browserfenstern, die ich in der Luft vor mir geöffnet hatte und die alle verschiedene Eggipedia-Einträge zeigten. »Gib mir noch ein paar Minuten.«

»Komm schon, Z«, sagte sie. »Bewegung!«

Sie wollte gerade ihr Pferd antreiben, da griff ich ihr in die Zügel.

»Warte mal«, sagte ich. »Bevor wir weitergehen, sollten wir uns vermutlich verkleiden, damit wir nicht von einer umherstreunenden Bande Orks angegriffen werden. Kennst du einen Unsichtbarkeitszauber auswendig?«

Aech nickte. »Natürlich«, sagte sie »Wie wäre es mit der ›Verbesserten Verschleierung von Osuvox‹? Ein Level-99-Zauber. Er versteckt uns vor allem, auch vor Infravision, Ultravision und absoluter Sicht.«

»Großartig«, sagte ich. »Kannst du den auf uns beide wirken? Und auf die Pferde auch?«

Sie nickte und murmelte eine Beschwörung. Sekunden später waren wir beide mitsamt unserer Pferde unsichtbar. Auf unseren HUDs konnten wir allerdings immer noch eine semitransparente Abbildung unserer Avatare und Reittiere sehen, so dass wir nicht ineinanderritten. Dann galoppierten wir über die verbrannte Erde in Richtung Norden, auf die drei Türme aus schwarzem Glas und Vulkangestein zu, die sich in der Ferne über den schwarzen Bergen erhoben.

Vor uns lag ein großer Hügel, der aus der flachen Landschaft hervorstach. Als wir näher kamen, entpuppte sich der »Hügel« als ein Berg aus aufgetürmten Leichen – die getöteten, zergliederten Leichen tausender Elben und Menschen.

Meine Untertitel ließen mich wissen, dass ich Haudh-en-Ndengin vor mir hatte. Den Hügel der Erschlagenen.

Ich bedeckte Mund und Nase mit meinem Umhang, damit ich den beißenden Gestank nicht einatmen musste. Neben mir tat Aech dasselbe.

Sie starrte den Leichenhügel an, als wir daran vorbeiritten. Dann drehte sie sich im Sattel um und rief mir über das Donnern der Pferdehufe etwas zu.

»Bist du sicher, dass du keine Verstärkung rufen willst, Z?«, fragte sie. »Du könntest noch mal so eine St.-Crispin-Rede halten und jeden Nutzer der OASIS bitten herzukommen, um uns zu helfen?«

»Das zieht dieses Mal nicht«, sagte ich. »Niemand würde kommen.«

»Klar würden sie das«, sagte Aech. »Wenn du ihnen die Wahrheit sagst und ihnen klarmachst, dass das Leben jedes einzelnen OASIS-Nutzers davon abhängt, würden bestimmt ein paar Tausend kommen, um uns zu helfen. Da wette ich drauf.«

»Eine Armee wird uns dieses Mal nicht helfen«, sagte ich. »Die Noldor haben Angband über vierhundert Jahre lang belagert und sind nicht mal in die Nähe der Silmarils gekommen.« Ich schüttelte den Kopf. »Ich glaube, wir müssen uns wie Beren und Lúthien reinschleichen.«

»Wie wer?«

»Ein sterblicher Mann und eine unsterbliche Elfenfrau, die sich ineinander verliebt haben«, sagte ich und deutete auf die Ausgabe vom *Silmarillion*, die ich in einem Fenster neben mir geöffnet hatte. »Sie haben sich nach Angband eingeschlichen und einen der Silmarils aus der Krone geklaut, indem sie Morgoth und seine

Schergen in Tiefschlaf versetzt haben.« Ich drehte mich zu ihr um. »Was ist der stärkste Schlafzauber, den du in deinem Zauberbuch hast?«

Sie rief ihre Zauberliste auf und scrollte einige Sekunden lang.

»Mordenkainens ewiger Schlaf«, sagte sie. »Sollte stark genug sein, um alle NSCs im Wirkungsbereich einschlafen zu lassen, selbst wenn sie auf einen Rettungsversuch würfeln.«

»Gut«, erwiderte ich. »Du wirst ihn mindestens zweimal wirken müssen. Der Eingang zu Angband soll von einem schwarzen Riesenwolf namens Carcharoth bewacht werden. Der muss einschlafen, damit wir an ihm vorbeikommen und in die Festung gelangen können. Dann müssen wir es zu Morgoths Thronsaal schaffen und da auch Sandmännchen spielen. So sollten wir die Scherben aus seiner Krone stehlen können.«

Aech nickte und legte den Zauber schweigend auf eine ihrer Schnelltasten. Dann reckte sie beide Daumen nach oben.

»Okay«, sagte ich. »Das sollte passen. Ich glaube, wir sind bereit.«

»Na hoffentlich«, sagte sie, als wir beide unseren Pferden die Fersen in die Seiten drückten, den Hügel der Erschlagenen hinter uns ließen und auf die Tore von Angband zuritten, die am Fuße des Thangorodrim lagen.

Ich zoomte mit der Lupenfunktion meines HUDs auf die Spitzen der drei emporragenden Vulkane und konnte gerade so die Stelle auf der westlichen Spitze erkennen, wo der Elbenprinz Maedhros angekettet auf seine Rettung wartete. Auf der östlichen Spitze erspähte ich einen weiteren Gefangenen von Morgoth – einen Mann namens Húrin, der hoch oben auf Thangorodrim an einen Stuhl

gefesselt war. Scheinbar waren diese NSCs immer da und warteten darauf, dass jemand die entsprechende Quest machte.

Einige Minuten später fanden Aech und ich uns auf einer langen, schmalen Straße wieder, die zu den Toren von Angband im Fuße des mittleren Vulkans führte. Zu beiden Seiten der Straße befanden sich offene Risse in der Erde, in denen Tausende schwarzer Schlangen zu einer einzigen, sich windenden Masse verschmolzen.

Über uns saßen dämonisch aussehende Geier auf Felsvorsprüngen, verfolgten uns mit ihren Blicken und krächzten uns an. Mir fiel auf, dass Aechs Zauber nicht den geringsten Effekt auf die Tiere zu haben schien, also bat ich sie, ihn zu deaktivieren. Dann setzten wir unseren Weg zu den zwei haushohen Toren fort, die in die bloße Felswand vor uns eingelassen waren.

Als wir nur noch wenige hundert Meter von den Toren entfernt waren, weigerten sich unsere Pferde, auch nur einen Schritt weiterzugehen. Aech und ich stiegen ab, ich sprach die Pferde mit Namen an, und sie wurden wieder zu kleinen Glasfiguren, die ich auflas und in meinem Inventar verstaute.

Als wir uns den Toren zu Fuß näherten, konnten wir sehen, dass sie weit offen standen. Doch ein großer, schwarzer Wolf, in dessen Augen sich das Rot des Vulkanfeuers spiegelte, lag auf dem steinernen Absatz vor ihnen.

Das war Carcharoth – eine der furchteinflößendsten Kreaturen der Altvorderenzeit.

Als Aech sah, wie groß der Wolf war, beugte sie sich nach unten und tippte wieder gegen die Streifen ihrer Adidas, so dass sie nicht mehr blau und schwarz, sondern silbern und golden waren.

»›Got a pair that I wear when I'm playin' ball‹«, zitierte Aech. *»›With the heel inside, make me ten feet tall.‹«*

Als sie den Befehl ausgesprochen hatte, wurde sie auf einmal größer, bis ihr Avatar genau drei Meter groß war. Jetzt konnte sie Carcharoth direkt in die dämonisch roten Augen blicken.

Er fixierte uns weiter bedrohlich, bis wir das Ende der Straße erreicht hatten und am Fuß der Treppe ankamen, die zum Eingang hinaufführte. Als wir uns an den Aufstieg machten, zeichnete Aech mit den Händen feine Muster in die Luft und flüsterte die Worte des Schlafzaubers.

Doch als sie die Hände wieder sinken ließ, waren Carcharoths Augen immer noch auf. Und er döste auch nicht weg. Stattdessen fletschte er die Zähne, machte sich zum Sprung bereit und griff uns an.

Er ignorierte Aech und konzentrierte sich sofort auf mich, vermutlich weil ich die Scherben im Inventar hatte. Ich hob mein Schwert und machte mehrere Schritte rückwärts, als Carcharoths messerscharfe Zähne nach mir schnappten.

Ich zog mich weiter die Treppe hinunter zurück, und er setzte seinen Angriff fort. Seine Zähne schnappten nur wenige Zentimeter vor meinem Gesicht zusammen.

Wieder und wieder traf ich ihn mit Glamdring, doch die blau leuchtende Klinge des Schwertes verpasste ihm nicht mal einen Kratzer, und auch ein gezielter Stich in seinen Rachen hinterließ keine Spuren.

Carcharoth drehte sich um, griff jetzt Aech an und schlug seine Zähne in ihr Bein. Er schüttelte sie und warf sie beiseite. Doch Aech landete auf den Füßen und ging zum Gegenangriff über. Sie

schleuderte ihm Feuer- und Blitzbälle entgegen und wirkte einen Zauber nach dem nächsten.

Ich versuchte, den riesigen Wolf anzugreifen, während er von Aechs Salven abgelenkt war, doch er schien zu spüren, dass ich mich näherte, und bevor ich ihn mit meinem Schwert treffen konnte, drehte er den Kopf und biss mich in die Schulter.

Mein Avatar erlitt über 100 Schadenspunkte, und eine Nachricht auf meinem HUD sagte mir, dass die Zähne des Wolfes giftig waren – durch den Giftschaden verlor ich alle paar Sekunden weitere Lebenspunkte. Carcharoths Gift hatte meinen Avatar auch temporär bewegungsunfähig gemacht, so dass ich einem weiteren Angriff nichts entgegenzusetzen hatte …

Aech und ich hatten im Laufe der Jahre mehrere beeindruckende Gegner auf vielen verschiedenen Planeten bekämpft. Einmal haben wir einen Tarrasque auf Faerun in weniger als fünf Minuten erledigt. Keine große Sache, wir haben es trotzdem gestreamt. Doch der Kampf gegen Carcharoth dauerte kaum 30 Sekunden, und er hatte uns schon so übel zugesetzt, dass wir auf dem Rückzug waren.

Ich nahm einen Zaubertrank der Giftheilung aus meinem Inventar und trank ihn in einem Zug aus. Mit Schrecken musste ich jedoch feststellen, dass meine Lebenspunkte weiterabnahmen. Ich erhielt immer noch Giftschaden. Der Zaubertrank, der mich hätte heilen sollen, funktionierte nicht. Genau wie Aechs Zauber bei dem Wolf nicht gewirkt hatte. Offensichtlich war mir etwas entgangen …

Gerade als Carcharoth langsam auf mich zukam, um mich erneut anzugreifen, sprang Aechs vergrößerter Avatar von den Stufen hinter ihm auf seinen Rücken. Der Wolf wirbelte herum und biss um

sich, doch Aech landete auf der Nase des Monsters und trieb ihm das Schwert mitten zwischen die feuerroten Augen.

Dann, als der Wolf aufheulte und gequält zurückwich, machte Aech noch einen Salto und landete direkt vor ihm auf dem Boden. Solange der Wolf blind war, griff sie ihn mit einer ganzen Reihe von Schwerthieben an.

Sie hatte mich zwar gerettet, doch ich sah, dass der Biss an ihrem Bein sie deutlich geschwächt hatte. Auch sie schien vergiftet worden zu sein, denn ihre Bewegungen waren langsamer geworden.

Verzweifelt wich sie den Hieben der wuchtigen Wolfspranken aus, doch nach ein paar Sekunden brachte er sie aus dem Gleichgewicht und schlug die Zähne in ihren Oberkörper. Unwillkürlich rief ich ihren Namen, denn mir war sofort klar, dass er sie mit diesem Biss getötet hatte.

Sie suchte noch einmal meinen Blick, bevor sie schlaff wurde und zu Boden fiel. Dann verschwand ihr Avatar langsam, und zurück blieb nur eine Ansammlung von Gegenständen, die sich um sich selbst drehten: alle Waffen und Rüstungsgegenstände, die sie im Inventar gehabt hatte.

Eine Sekunde stand ich schockiert da und fragte mich, ob ich gerade meine beste Freundin für immer verloren hatte. Doch das wollte ich nicht glauben, also griff ich nach ihren Sachen und verstaute sie in meinem Inventar, um sie ihr später wiederzugeben.

Dann hob ich ihr Schwert Andúril auf und rüstete es in meiner linken Hand aus, damit ich es zusätzlich zu Glamdring benutzen konnte, das ich in meiner rechten Hand hielt. Beide Elbenschwerter leuchteten blau, als ich mich Carcharoth zuwandte. (Vermutlich sah es albern aus, zwei so große Schwerter gleichzeitig zu führen, aber

die Kampf-Stats meines Avatars waren gut genug dafür, ich benutzte oft zwei Waffen und konnte beidhändige Angriffe ausführen, so dass ich pro Runde drei Angriffe pro Schwert und Hand bekam.)

Carcharoth funkelte mich aus seinen rot glühenden Augen an, die dieselbe Farbe hatten wie meine blinkende Lebensanzeige. Die mich daran erinnerte, dass mein Avatar in ein paar Sekunden ins Gras beißen würde. Und wenn mein Avatar starb, würde ich nicht in einem nigelnagelneuen Körper respawnen, sondern würde dasselbe Schicksal erleiden wie Aech, Shoto und all die anderen. Ich würde in ein ONI-induziertes Koma fallen und kaum Hoffnung darauf haben, jemals wieder aufzuwachen.

Carcharoth kam weiter auf mich zu, und ich wich zurück, bis er mich in eine Ecke des Absatzes gedrängt hatte. Er verringerte den Abstand zwischen uns und bereite sich auf den zweiten Kill vor, verzog das Maul zu einem Grinsen. Obwohl ich wusste, dass es hoffnungslos war, hob ich beide Klingen zur Verteidigung.

Das war's. Gleich würde ich einen sehr realen Tod sterben, und die Quest würde fehlschlagen –, wodurch Millionen anderer Menschen ebenfalls sterben würden, darunter auch meine beiden besten Freunde. Und ich würde nie die Gelegenheit bekommen, mich bei Arty zu entschuldigen. Ich würde ihr nie sagen können, dass ich sie mehr liebte als jeden anderen Menschen, den ich je getroffen hatte …

Ich wollte so nicht sterben. Meinen Tod hatte ich mir ganz anders vorgestellt.

Und dann fiel meine Exfreundin vom Himmel.

0025

Carcharoth bleckte die Zähne, drängte mich immer weiter in die Ecke … und dann hörte ich das aufdringliche Kreischen einer Fledermaus. Aus dem Augenwinkel sah ich Flügel vorbeihuschen. Dann hörte ich den Soundeffekt einer Verwandlung, der, wie ich wusste, aus dem alten Super-Friends-Cartoon stammte, und den Bruchteil einer Sekunde später landete Art3mis in Superheldenpose auf dem steinigen Boden zwischen mir und dem Wolf. Dann richtete sie sich zu voller Größe auf und stellte sich mit im Wind flatterndem schwarzen Umhang dem Wolfwächter der Höllentore entgegen.

Carcharoth blieb mitten im Schritt wie angewurzelt stehen und legte den Kopf schief wie ein neugieriger Hund. Art3mis tat einen Schritt auf ihn zu und hob beide Arme, als wollte sie ihn umarmen. Dann sang sie, und bei den ersten Worten setzte Musik ein.

»O du jammervoller Geist«, sang Art3mis mit verstärkter Stimme, die von den hohen Steinwänden Thangorodrims wiederhallte, *»sinke nun ins Dunkel des Schlafs und vergiss für eine Zeit die furchtbare Strafe des Lebens.«*

Langsam fielen dem riesigen Wolf die Augen zu, so dass die feuerroten Kohlenaugen kurz verdeckt wurden. Dann schlossen sie sich gänzlich, der große Carcharoth fiel vor Art3mis zu Boden und löste so ein kleines Erdbeben aus. Als die Erschütterungen nachließen, war nur noch das Schnarchen des Monsters zu hören.

Noch bevor Carcharoth auf dem Boden aufkam, war Art3mis schon an meiner Seite.

Sie legte die Hände auf die Bisswunde an meiner Schulter, die schon zu eitern begonnen hatte und Haut und Adern schwarz werden ließ. Dann sang sie erneut, diesmal ein elbisches Lied, dessen Text ich nicht verstand und auch nicht nachlesen konnte. Die übersetzten Untertitel wurden von meiner Lebensanzeige verdeckt, die jetzt den ganzen Bildschirm einnahm, damit ich auf jeden Fall mitbekam, dass mein Avatar nur noch fünf Lebenspunkte übrig hatte …

Dann war Art3mis' Lied zu Ende und meine Lebensanzeige war plötzlich wieder voll. Und sie blieb auch voll, woraus ich schloss, dass die Vergiftung geheilt war.

Ich lag zitternd am Boden. Dann spürte ich, wie Art3mis meine Hand nahm und als ich die Augen öffnete, blickte sie auf mich hinab.

»Danke!«, sagte ich und zog sie in eine Umarmung. Mehr als ein Flüstern brachte ich nicht zustande. »Danke, dass du mich gerettet hast. Danke, dass du zurückgekommen bist.«

Dann befreite sie sich aus meiner Umarmung.

»Schön, dass es dir besser geht«, sagte sie. »Aber was zum Teufel hast du dir dabei gedacht?« Sie schüttelte den Kopf. »Hast du wirklich geglaubt, du könntest völlig unvorbereitet nach Angband marschieren und die Quest der Silmaril mal eben so nebenbei erledigen?«

»Ich war nicht ›völlig unvorbereitet‹!«, entrüstete ich mich. »Ist dir aufgefallen, dass ich sowohl Andúril als auch Glamdring trage?« Ich zeigte zur Straße. »Ich bin auf Schattenfell hergeritten. Ich gebe

mein Bestes. Also behandel mich nicht wie einen dieser strunzdummen Straffgürtels aus Steinbüttel!«

Da konnte sie nicht anders und brach in prustendes Gelächter aus. Als sie sich wieder gefangen hatte, war sie merklich sanfter.

»Du wärst fast draufgegangen«, sagte sie. »Das war knapp.«

»Wir wussten nicht, ob du es rechtzeitig hierherschaffen würdest, also haben wir es auf eigene Faust versucht. Tut mir leid, dass Aech wegen mir gestorben ist …« Ich stockte und unterdrückte ein Schluchzen. »Und es tut mir leid, dass ich das *Silmarillion* nie zu Ende gelesen habe, obwohl ich es dir versprochen habe.«

»Schon okay«, sagte sie. »Reiß dich zusammen, Z.« Sie zeigte auf die offenen Tore von Angband. »Wir müssen uns jetzt darauf konzentrieren, die Quest abzuschließen. Aech und Shoto zählen auf uns.«

»Okay«, sagte ich und stand auf. »Gib mir einen Augenblick. Ich will Faisal anrufen und sichergehen, dass es Aech gut geht und auch noch mal nach Shoto fragen.«

Sie nickte, und ich rief Faisal an. Doch der ging nicht ran. Ich ließ es klingeln, bis die Mailbox ranging, dann legte ich auf und drehte mich zu Art3mis um, die ihr Inventar auf ihrem HUD aufgerufen hatte und durch eine lange Liste magischer Gegenstände scrollte.

»Hast du Angrist in deinem Inventar?«, fragte sie. »Oder Angainor?«

Sie holte eine lange, gebogene Elbenklinge aus ihrem Inventar. Dann hielt sie außerdem noch eine Kette aus leuchtendem Metall hoch.

Ich schüttelte den Kopf. Eine Sekunde später teilte mein HUD mir mit, dass Angrist ein Messer war, das Eisen »wie grünes Holz«

spaltete. Und ich erfuhr, dass Angainor eine Kette war, die Aule stärker als alle anderen Ketten aus dem unzerbrechlichen Material Tilkal geschmiedet hatte.

»Sorry«, sagte ich. »Ich hatte auf dem Weg keine Zeit, sie einzusammeln.«

Art3mis hielt mir den Dolch hin und rüstete die Kette an ihrem Gürtel aus.

»Darf ich die fünfte Scherbe mal sehen?«, fragte sie.

Ich hielt sie ihr hin, und wir beide lasen die Inschrift erneut:

Um ihre Hand zu freien, du eine finst’re Tat musst tun
Die letzten beiden Scherben in Morgoths Krone ruh’n

»Das ist ein Trick, Z«, sagte sie. »Versuch bloß nicht, mehr als einen Silmaril aus Morgoths Krone herauszuschneiden. Egal wie einfach es aussieht. Dabei zerbricht das Messer, und du weckst Morgoth und alle seine Schergen auf. Dann kriegen wir es mit Gothmog und Glaurung zu tun und mit Orks, Wargen, Werwölfen, Vampiren und Balrogs, die von Ancalagon dem Schwarzen angeführt werden. Beren macht im Silmarillion denselben Fehler.«

Ich seufzte frustriert.

»Ich habe echt versucht, es zu lesen«, sagte ich. »Aber es ging nicht. Es hat mich zu sehr an dich erinnert.«

Einen Augenblick lang sah sie mich aufmerksam an, dann lächelte sie.

»Welche Gesinnung hat dein Avatar momentan?«, fragte sie.

»Immer noch Chaotisch gut«, erwiderte ich. »Warum?«

»Wenn deine Gesinnung irgendwie böse ist, verbrennt das Silmaril dir die Hand, und du kannst es nicht aufheben.«

»Gut zu wissen«, sagte ich und sah ihr in die Augen. »Ich bin echt froh, dass du gekommen bist, Arty. Danke.«

Mit dem Kopf deutete sie auf die Berge von Angband, die hoch über uns aufragten. »Og und Kira haben die Abenteuer von Beren und Lúthien hier auf Arda eingebaut. Sie haben die Quest zusammen entworfen und programmiert. Sie ist verdammt schwierig. Niemand hat sie je abgeschlossen. Nicht mal ich. Ich hab es noch nicht mal versucht.«

»Warum nicht?«, fragte ich.

»Weil man dafür zwei Leute braucht, Z«, sagte sie. »Und ich wollte sie immer zusammen mit dir machen …«

»Und dann habe ich alles versaut«, sagte ich. »Ich weiß. Es tut mir leid. Es war meine Schuld. Es ist alles meine Schuld.«

»Das wird schon«, sagte sie und lächelte mich an. »Wir machen die Quest jetzt zusammen, Watts. Du und ich.«

»Alles klar«, sagte ich. »Sag mir einfach, was ich tun und lassen soll. Ich folge deinen Anweisungen.«

Ein Lächeln breitete sich auf ihrem Gesicht aus … doch dann runzelte sie besorgt die Stirn.

»Du zitterst, Z«, sagte sie. »Geht’s dir gut?«

Sie nahm meine Hände in die ihren. Da fiel mir auf, dass ich sie nicht ruhig halten konnte. Dass ich die Zähne zusammenbiss und eine Migräne bekam.

»Synaptic-Overload-Syndrom«, sagte ich. »Das sind die ersten Symptome. Und es wird immer schlimmer, also sollten wir besser weitermachen. Außer mir kann keiner die letzten beiden Scherben aufheben, Arty.«

Einen Augenblick lang starrte sie mich schweigend an, dann nickte sie.

»Bist du sicher, dass du bereit bist?«

»Mir geht's großartig!«, log ich. »Jetzt, wo du da bist, sieht die ganze Sache machbar aus.«

Sie lächelte. Dann öffnete sie ihr Inventar und holte einen wunderschönen Mithril-Helm heraus, der die Form eines Drachenkopfes hatte und mit Juwelen und anderen wertvollen Edelsteinen besetzt war.

»Hier«, sagte sie und hielt mir den Helm hin. »Setz den auf. Das ist der Drachenhelm von Dor-lómin. Er schützt dich im Kampf und verhindert, dass die Waffen des Großen Feindes dich vergiften können. Und hier … zieh den auch an.«

Sie gab mir Draugluins Wolfspelz, einen magischen Pelzmantel. Sobald ich ihn anhatte, fiel ich auf alle viere, und mein Avatar verwandelte sich in einen riesigen Wolf. Es war sehr merkwürdig, sich mit einem ONI-Headset in ein Tier zu verwandeln, denn das Programm simulierte dann einen Tierkörper, keinen menschlichen. Daran musste man sich erst mal gewöhnen. Aber bei anderen Quests hatte ich mich schon in verschiedene vierbeinige Kreaturen verwandelt, also hatte ich einige Erfahrung darin, mich auf vier Beinen fortzubewegen.

Nachdem sie mich verwandelt hatte, nahm Art3mis eine Art magischen Umhang aus ihrem Inventar und zog ihn an. Die Bilderkennungssoftware meines HUDs erkannte ihn als die Fledermaushaut von Thuringwethil. Als sie sich die Kapuze überzog, verwandelte sie sich in eine große Fledermaus, die sich

flügelschlagend in die Lüfte erhob und durch die offenen Tore von Angband flog.

Es dauerte einige Sekunden, bis ich verstand, dass ich ihr wohl folgen sollte. Ich sprang ihr auf allen vieren nach.

Art3mis führte mich durch die großen schwarzen Tore von Angband und dann eine steile Treppe hinunter, die in die Kerker unter dem Berg führte. Unten angekommen standen wir am Eingang eines Labyrinths dunkler Korridore und Durchgänge, die alle weiter in die Tiefe führten.

Ich wollte gerade den breitesten Gang nehmen, der geradeaus führte und am besten ausgeleuchtet war. Doch Art3mis flog mir in den Weg und verwandelte sich wieder in einen Menschen.

»Wenn wir hier lang gehen, müssen wir es durch die labyrinthischen Treppen schaffen«, sagte sie. »Das ist ein riesiger Irrgarten aus Dungeons, deren Level alle prozedural generiert werden und die immer größer und gefährlicher werden. Er ist an das alte Roguelike-Game zu Angband angelehnt.« Sie zeigte nach rechts. »Zum Glück kenne ich eine Abkürzung, die zur tiefsten Halle führt, in der sich Morgoths Thronsaal befindet. Mir nach, Straffgürtel.«

Ich folgte ihr ein Stück in den angrenzenden Korridor hinein. Dann hielt sie an und legte die Hand vorsichtig auf einen unscheinbaren Abschnitt der Wand. Mit einem Knirschen glitt die Mauer zurück und gab einen Geheimgang frei. Art3mis trat hinein und bedeutete mir, ihr zu folgen. Sobald ich neben ihr stand, legte sie die Hand wieder an die Wand, und das Mauerstück glitt zurück. Wenige Minuten

später traten wir nur ein paar Meter von Morgoths Thronsaal entfernt aus einer Geheimtür.

Art3mis setzte die Kapuze ihres Mantels ab. »Okay, Z«, sagte sie. »Das läuft wie folgt: Normale Magie wirkt bei Morgoth nicht, aber hoffentlich schickt ein Zauberlied aus Mittelerde ihn schlafen. Das hat bei Carcharoth ja auch geklappt. Ich habe einen Stufe-Eins-Zauber auf Level 99, gegen den er hoffentlich nichts ausrichten kann. Hoffen wir einfach, dass ich gut genug Quenya spreche.«

Dann setzte sie sich in Bewegung und trat respektheischend durch die Türen zu Morgoths Thronsaal, als ob sie eine Königin bei einer Audienz wäre, während ich als Wolf hinter ihr hertrottete.

Die tiefste Halle war ein großer, höhlenartiger Raum mit einem Boden aus polierter Bronze. Folterbänke und Eiserne Jungfrauen standen zwischen Statuen aus sich windenden, schwarzen Schlangen an den Wänden. Die Wand am anderen Ende der Halle wurde von einem riesigen Eisenthron eingenommen, auf dem ein finsterer Riese saß. Morgoth war sogar noch furchteinflößender, als ich ihn mir vorgestellt hatte. Er war eine hochgewachsene Dämonengestalt in schwarzer Plattenrüstung, die sich gut auf dem Cover eines Metal-Albums gemacht hätte. Sein einziges Accessoire war eine zwei Meter lange Nahkampfwaffe, die meinem HUD zufolge »Grond, der Hammer der Unterwelt« genannt wurde und jeden Avatar mit nur einem einzigen Schlag töten konnte.

Sobald wir Morgoth sahen, begann Art3mis zu singen. Ihre Stimme hallte von den schwarzen Wänden wider, und als sie geendet hatte, waren die Orks, Balrogs und all die anderen schrecklichen Kreaturen, die Morgoths Hof bewachten, eingeschlafen. Einige schreckliche Sekunden später kippte Morgoth

vornüber von seinem Thron und schlug mit dem Gesicht zuerst und einem Donnern wie von einer Eisenlawine auf dem Bronzeboden auf. Die Krone fiel ihm vom Kopf, rollte durch den Raum und kam genau vor mir zum Liegen. In das Eisen waren drei leuchtende Silmarils eingelassen.

Ich warf einen Blick hinüber zu Morgoth und sah statt eines Gesichts nur unruhige, undurchdringliche Dunkelheit. Schreckerfüllt wandte ich mich ab. Da fiel mir auf, dass seine Hände vernarbt waren und dass ihm ein Teil des rechten Fußes fehlte, als ob er im Kampf verletzt worden wäre.

Art3mis bedeutete mir loszulegen und sang den Zauber noch mal von vorne. Sie würde ihn immer wieder wirken müssen, damit alle weiterschliefen.

Ich nahm den Wolfspelz ab und verwandelte mich wieder in einen Menschen. Dann zog ich Angrist und löste damit einen der Silmarils aus seiner Einfassung in Morgoths Eisenkrone. Doch als ich das leuchtende Juwel in die Hand nahm, passierte nichts. Kein Lichtblitz, keine Rückblende. Er verwandelte sich nicht in die sechste Scherbe, sondern bleib einfach ein Silmaril.

Weil er so stark leuchtete, verstaute ich ihn in meinem Inventar. Dann blickte ich wieder zur Krone hinüber. Ich war versucht, den zweiten Juwel auch aus der Fassung zu lösen. Und den dritten auch, einfach nur so. Sie waren zum Greifen nahe! Doch ich hielt mich an Artys Warnung und hoffte einfach, dass sie recht hatte. Wenn wir wirklich dieses Juwel finden mussten, würde es sich vielleicht in die sechste Scherbe verwandeln, sobald wir aus Angband entkommen waren.

Als sie sah, dass ich die Beute hatte, hörte Art3mis auf zu singen. Wir beide zogen unsere magischen Umhänge wieder an und gingen auf demselben Weg zurück an die Oberfläche, den wir gekommen waren.

Als wir oben an der Treppe angekommen waren und die großen Eisentore sehen konnten, stellten wir fest, dass unser Weg erneut versperrt wurde. Carcharoth war aufgewacht.

Im selben Augenblick erschien das Silmaril plötzlich in meiner Hand. Ich wollte es wieder in mein Inventar legen, konnte es aber nicht. Das Juwel war an meiner Hand festgeklebt. Ich konnte es nicht loslassen.

»Wenn du versuchst, an Carcharoth vorbeizukommen, beißt er deine Hand ab und verschluckt sie und das Silmaril«, sagte Art3mis. »Genau wie bei Beren. Und dann verbrennt ihn das Juwel von innen, er wird verrückt vor Schmerzen und bricht mit Verheerung über das Land hinein. Wir müssten ihn erst mal wiederfinden, und so viel Zeit haben wir nicht mehr.«

»Okay«, sagte ich. »Warum singst du ihm dann nicht einfach wieder ein Schlaflied?«

»Das geht nicht«, erwiderte sie. »Lúthien konnte ihn nur einmal verzaubern, nämlich auf dem Hinweg.«

»Und wie sollen wir dann an dem Vieh vorbeikommen?«

»Mit Hilfe eines Freundes«, sagte Art3mis. »Es gibt nur ein Wesen, das Carcharoth erlösen kann …«

Sie holte eine kleine Glasfigur aus ihrem Inventar. Sie sah aus wie ein großer Hund mit zottigem weißem Fell. Ich erkannte sie als eine Figur der wundersamen Macht, wie ich sie auch von

Schattenfell und Felaróf besaß, aber ich hatte noch nie eine von einem Hund gesehen.

Art3mis stellte sie vor uns auf den Boden. Dann steckte sie sich zwei Finger in den Mund und ließ einen langen, durchdringenden Pfiff ertönen, bevor sie »Huan!« rief. Die Figur wuchs zu einem riesigen irischen Wolfshund mit langem, weißem Fell heran. Er hatte etwa die Größe eines kleinen Pferdes. Er verneigte sich vor Art3mis, schnüffelte und drehte sich dann um. Als er Carcharoth sah, bleckte er sofort seine messerscharfen Zähne.

Art3mis beugte sich vor und flüsterte ihm etwas auf Sindarin zu, woraufhin er nach vorne sprang und die Zähne in Carcharoths Hals schlug. Der Aufprall ließ Carcharoth zur Seite stolpern und machte uns den Weg frei.

Art3mis und ich rannten los, während Huan den Wolf lange genug ablenkte, damit wir durch die offenen Tore entkommen konnten.

Sobald ich die Schwelle erreicht hatte und aus der Festung entkommen war, verwandelte sich das Silmaril in meiner rechten Hand in die sechste Scherbe –, und ein weiterer Rückblick begann.

Ein oder zwei Sekunden lang konnte ich nichts sehen. Dann nahm mir jemand eine Augenbinde ab, und ich sah die Wasserfälle von Bruchtal vor mir. Und mitten zwischen ihnen lag ein Haus, das mir bekannt vorkam. Og zeigte Kira zum ersten Mal das Haus, das er für sie gebaut hatte. Den Ort, an dem sie zusammen alt werden würden.

Kira drehte sich einmal im Kreis, und ich konnte spüren, wie ihr das Herz bis zum Hals schlug, als sie sich die wunderschöne Landschaft ansah. Dann blickte sie ihrem Mann in die Augen und sagte »O Og … Ich will hier nie wieder weg.«

Dann war es vorbei, und ich stand wieder auf dem Planeten Arda neben Art3mis vor den Toren von Angband und umklammerte die sechste Scherbe mit meiner rechten Hand. Ich sah sie mir genau an. Auf ihrer kristallinen Oberfläche war der verschnörkelte Buchstabe *L* eingraviert. Ich erkannte ihn sofort als das Charaktersymbol von Leucosia – dasselbe Zeichen, das auch auf ihrem Dungeons & Dragons-Charakterblatt aufgedruckt gewesen war. In Kiras Notizbuch hatte ich das Symbol auch in ihrer Zeichnung des Schreins von Leucosia gesehen. Ihr Charaktersymbol war in den steinernen Altar geritzt worden und sah genauso aus wie das Symbol auf der sechsten Scherbe.

Ich rief meinen OASIS-Atlas auf und suchte nach dem Schrein auf Chthonia, um uns dorthinzuteleportieren. Doch es ging nicht. Wir befanden uns nicht in einer markierten Abreisezone.

Plötzlich ertönte im wolkenverhangenen Himmel über uns ein Donnergrollen, und rote Blitze schossen über den Himmel. Über uns hörten wir mehrere Explosionen – alle drei Vulkane von Thangorodrim spuckten Feuer und Rauch. Einen Augenblick später regnete es brennende Steine und geschmolzenes Metall.

»Angband ist geschwächt!«, rief Art3mis und zog mich vom Tor weg. Von drinnen konnte ich das Schreien und Knurren von allen möglichen Monstern hören, die an die Oberfläche drängten. Morgoths Schergen ergossen sich aus dem Tor hinter uns. Und hinter dem Haupttor vor uns konnten wir noch mehr hören. Wir waren zwischen zwei dunklen Armeen eingekesselt, die sich unaufhaltsam auf uns zubewegten.

Wir saßen in der Falle. Als ich mich Hilfe suchend zu Art3mis umdrehte, deutete sie nach oben.

Zwei riesige Adler mit scharfen Klauen stießen auf uns hinab. Doch Art3mis rührte sich nicht, ich tat es ihr gleich, und den Bruchteil einer Sekunde später hatten die Adler uns aufgenommen und trugen uns fort.

Sobald wir sicher in der Wolkendecke verschwunden waren, kletterten wir auf den Rücken unseres jeweiligen Adlers, und Art3mis stellte mich meinen neuen Freunden vor. Sie flog auf Gwaihir, ich auf Landroval.

»Das sind die Adler, die Beren und Lúthien gerettet haben, als sie aus Angband geflohen sind«, sagte Art3mis. Dann zeigte sie auf die drei Vulkane, die immer noch in Sichtweite waren und Feuer und Asche in den Himmel schleuderten. »Die Großen Adler hatten dort, auf den Spitzen von Thangorodrim mal ihren Horst. Doch jetzt nisten sie in den Crissaegrim-Bergen im Süden von Echoriath.«

Sie mimte die Reiseführerin so gut, dass ich laut lachen musste.

»Sorry«, sagte ich, als sie mir einen Blick zuwarf. »Ich mag es einfach, wenn du den Nerd raushängen lässt. Fand ich schon immer gut.«

Sie schenkte mir ein trauriges Lächeln, dann wandte sie den Blick ab. Doch ich starrte sie weiter an. Sie war noch nie schöner gewesen als jetzt, in diesem Moment. Sie sah aus wie eine Kriegsgöttin mit langem, wehendem Haar, die auf dem Rücken eines Großen Adlers über Arda fliegt.

Aech hatte recht. Ich liebte sie immer noch. Und das würde sich auch nicht mehr ändern. Ich wollte nur lange genug überleben, um meine Fehler wiedergutzumachen.

Während ich sie ansah, hatte ich plötzlich Mitleid mit Anorak. Er war der verqueren Meinung, dass er all das nur tat, weil er Kira liebte und sie wiederbeleben wollte. Und irgendwie dachte er, dass er sie dazu bringen konnte, sich in ihn zu verlieben und seine Einsamkeit zu beenden.

Aber Anorak war verrückt – nicht dumm. Nach allem, was er getan hatte, rechnete er bestimmt nicht damit, dass wir ihn auf ewig durch die OASIS ziehen lassen würden. Welches Endgame hatte er im Sinn?

Ich erschauderte, als ich wieder an das TNG-Szenario denken musste – die Simulation, in der er Kira bis in alle Ewigkeit allein gefangen halten konnte.

Vielleicht hatte Anorak irgendwo in einem unterirdischen Bunker eine Serverfarm gebaut, die von Solarzellen betrieben wurde? Oder wollte er einen solarbetriebenen Satelliten in der Umlaufbahn benutzen?

Ich glaubte nicht, dass Anorak sich eine virtuelle Gefängniszelle erschaffen hatte. Er brauchte starke Prozessoren, um eine Simulation zu erschaffen, in der er sich ausbreiten konnte und in der er Jahrhunderte umherstreifen konnte. Eine eigene OASIS.

Die Sache war nur, dass Anorak gar kein Schiff in einer Flasche erschaffen musste. Ich selber hatte ihm an Bord der *Vonnegut* schon eines geschaffen. Auf ihrem Onboard-Computer lief unser privates, simuliertes Universum. ARC@DIA. Und dort gab es noch keinen einzigen Avatar, der von Menschen kontrolliert wurde. Es gab dort nur NSCs. Anorak müsste nur denselben Datenlink nutzen, mit dem ich neue OASIS-Inhalte hochlud, um sich und Leucosia in die Umgebung einzuspeisen. Dann könnten sich beide KIs unbemerkt

im Bordcomputer verstecken, bis das Schiff die Erde verlassen hatte.

Es sei denn, Anorak übernahm die Kontrolle über das Schiff und startete es früher. Das wäre vermutlich nicht allzu schwierig, weil ich viel Wert darauf gelegt hatte, dass wir alle Funktionen und Servicetelebots des Schiffs steuern konnten, während wir in ARC@DIA eingeloggt waren.

Das musste es sein. Sobald er Leucosia in seiner Gewalt hatte, wollte Anorak unser Raumschiff stehlen und von der Erde fliehen.

Ich überlegte, ob ich Art3mis von meiner Theorie erzählen sollte, beschloss aber, in der Gegenwart von NSCs nichts darüber zu sagen. Vielleicht spionierte Anorak uns durch sie aus.

Mit kraftvollen Flügelschlägen trugen Gwaihir und Landroval uns über die Ödlande von Anfauglith, über Taur-nu-Fuin hinweg, bis zum Tal von Tumalden in den Umzingelnden Bergen, wo sich die Elbenstadt Gondolin befand. Sie setzten uns auf einem offenen Feld außerhalb der Stadt in einer Abreisezone ab. Wir bedankten uns bei ihnen und verabschiedeten uns, dann flogen sie dem leuchtend purpurroten Sonnenaufgang entgegen.

Sobald sie weg waren, erzählte ich Art3mis von meiner neuen Theorie. Ich hatte damit gerechnet, dass sie sie auseinandernehmen würde, aber sie nickte nur.

»Wenn ich mich auslogge, sage ich Miles und unserem Security-Team Bescheid«, sagte sie. »Wir beziehen deine Vermutung mit ein und arbeiten einen Plan aus, während du nach der letzten Scherbe suchst. Okay?«

Ich nickte. Art3mis nahm einen kleinen Gegenstand aus ihrem Inventar und reichte ihn mir. Er sah aus wie eine Mini-Immersionsanlage und war nur etwa 5 cm groß. Die Beschreibung bezeichnete ihn als Taktische-Telebotkontrollstation.

»Damit kannst du dich mit einem der Telebots synchronisieren, die wir in Ogs alter Villa einsetzen«, erklärte Art3mis. »Ich sage dir Bescheid.«

»Danke, Arty«, sagte ich und legte den Gegenstand in mein Inventar. »Für alles.«

»Keine Ursache«, erwiderte sie lächelnd. Dann beugte sie sich zu meiner großen Überraschung vor und küsste mich auf die Wange.

»Das bringt Glück«, sagte sie, und den Bruchteil einer Sekunde später teleportierte sie sich weg, und ihr Avatar verschwand.

Ich stand einen Augenblick lang da, die Hand an die Wange gelegt, die sie geküsst hatte. Dann fiel mir auf, dass sie zitterte. Ich hatte keine Zeit mehr.

Ich atmete tief durch und teleportierte mich auf Chthonia, um die letzte Scherbe einzusammeln.

0026

Ich überprüfte die Koordinaten im OASIS-Atlas, dann teleportierte ich mich direkt auf die höchste Spitze der Xyxarischen Berge, die sich auf dem Kontinent Xyxaria auf der Südhalbkugel Chthonias befinden.

Bei meinen Erkundungstouren durch Hallidays Welt war ich schon mehrfach über diese Berge hinweggeflogen. Doch ich war noch nie hierhergereist. Es hatte nie einen Grund dafür gegeben, weil man hier nichts tun konnte. Das ganze Gebiet war eine einzige Knirschzone – ein menschenleerer, prozedural generierter Landstrich ohne NSCs, mit denen man sich hätte unterhalten oder von denen man Quests hätte bekommen können.

Tausende andere Jäger hatten jeden Zentimeter dieser Berge durchkämmt und bestätigt, dass es hier absolut nichts von Interesse gab.

Aber als mein Avatar sich auf der Bergspitze materialisierte, sah ich doch etwas: den Schrein von Leucosia. Ein Kreis aus sieben Granitsäulen, in dessen Mitte ein Altar auf einem Podest stand.

Ich wusste, dass er vorher nicht da gewesen war. Das hätte jemand bemerkt. Vermutlich hätte ich selber es auf einem meiner Flüge über die Berge bemerkt.

Ich betrat den Schrein und ging auf den Altar zu. Dann nahm ich Kiras Notizbuch heraus und blätterte zur Bleistiftzeichnung von Leucosias Schrein. Der Schrein vor mir sah genauso aus wie die

Zeichnung: Eine Steinstatue ihres Avatars Leucosia stand am Kopf des Altars. In der Rechten hielt sie einen runden Schild, auf den ihr Charaktersymbol geprägt war. Ihre ausgestreckte linke Hand war leer und dem grauen Himmel über ihr zugewandt. Unter der Statue waren folgende Worte in den glatten Stein gemeißelt worden:

Suche der Sirene siebte Scherbe,
die den letzten Seelenteil versteckt.
Wo sie wirkte, spürt man eine Kerbe,
Sieben Welten halten sie bedeckt.
Doch für jeden Splitter zollt der Erbe
den Tribut, der sie erneut erweckt.

Unter dieser Inschrift waren sechs identische, scherbenförmige Fassungen in den Stein eingelassen.

Mir war klar, was ich zu tun hatte.

Ich holte alle sechs Scherben aus dem Inventar meines Avatars und fügte sie in die Fassungen ein. Jede leuchtete in hellem Blau auf, als sie einrastete. Sobald alle sechs Scherben an Ort und Stelle waren, blendete mich ein grelles, blaues Licht. Während meine Augen sich daran gewöhnten, sah ich, dass die siebte Scherbe in der Hand der Statue erschienen war. Wie die anderen Scherben auch leuchtete sie.

Ich nahm die ersten sechs Scherben aus dem Altar und legte sie wieder in mein Inventar. Dann streckte ich mich und nahm der Statue die siebte Scherbe aus der Hand. Sobald ich sie berührte, wurde ich in einen weiteren Rückblick gesogen …

Kira saß auf einem Stuhl im Accessibility Research Lab von GSS, als es noch in Betrieb war. Ich erkannte es von den Archivbildern wieder, die ich mir angeschaut hatte.

James Halliday stand direkt vor ihr und hielt etwas in den Händen, das wie ein früher Prototyp des ONI-Headsets aussah. Es war viel größer, weniger elegant als die aktuellen Modelle und so wuchtig, dass es eher wie ein Helm als ein Headset aussah.

Ein nervöser Og stand nur wenige Meter entfernt.

»Mit diesem Gerät können unsere Nutzer die Bewegungen ihrer Avatare durch ihre Gedanken steuern«, sagte Halliday und legte den Prototypen vorsichtig in meine/Kiras Hände. »Die Einrichtung dauert nur eine Minute.«

Dann streckte Halliday die Hand aus, drückte einen Knopf auf einer Schalttafel, und ich sah einen kurzen, grellen Lichtblitz.

Nach dem Rückblick war ich wieder auf Chthonia, vor dem Schrein von Leucosia, und hielt die siebte Scherbe umklammert. Ich verstaute sie in meinem Inventar und besah mir alle sieben Scherben, die nebeneinanderlagen. Dann las ich noch mal die Inschrift auf dem Altar: *Doch für jeden Splitter zollt der Erbe den Tribut.*

Ich führte mir die Tribute vor Augen, die ich hatte zollen müssen –, die sieben Rückblicke, die ich erlebt hatte.

Auf Middletown hatte ich gesehen, wie Kira in der Schule ihr erstes digitales Kunstwerk geschaffen hatte.

Auf Kodama hatte ich gesehen, wie Og ihr zum ersten Mal seine Liebe gestanden hatte.

Auf Shermer hatte er sie aus London gerettet und mit nach Ohio genommen.

Auf Halcydonia hatte sie ihm das Logo gezeigt, das sie für die neue Firma entworfen hatte.

Auf Afterworld hatte ich gesehen, wie Prince ihr ein Ständchen sang – ein Geburtstagsgeschenk von Og.

Auf Arda hatte ich erlebt, wie sie zum ersten Mal das Bruchtal sah, das Og für sie gebaut hatte.

Und hier auf Chthonia hatte ich die letzten sieben Sekunden von Kiras Erinnerungen erlebt, die Halliday aufgezeichnet hatte –, an dem Tag, als er ihr Gehirn ohne ihr Wissen und ohne ihre Zustimmung kopiert hatte.

Wie musste es für Halliday gewesen sein, diese Erinnerungen selber zu durchleben? Ogs und Kiras Liebe aus erster Hand zu erleben und sich selbst als den traurigen, besessenen Außenseiter zu sehen? Als den brillanten aber schusseligen besten Freund, den die beiden aus Mitleid nicht abschossen? Hatte er diese Momente gewählt, um sich zu bestrafen? Oder vielleicht, damit derjenige, der Kira erweckte verstand, was Halliday ihr angetan hatte, was für einen Riesenfehler er gemacht hatte?

Ich fühlte mich Kira jetzt auf jeden Fall näher. Und James Donovan Halliday sah ich realistischer. Er war ein Genie gewesen, aber bis vor kurzem hatte ich ihn mir als gutmütigen, brillanten Mann vorgestellt, dessen Ideenreichtum die Menschheit bereichert hatte. Jetzt war mir klar, dass er auch ein von Grund auf amoralischer, gestörter, gefühlskalter Technikeremit gewesen war, der das Vertrauen seiner einzigen beiden Freunde missbraucht hatte.

Die Tage, an denen ich ihn vergöttert hatte, waren gezählt.

Gut möglich, dass meine Tage ebenfalls gezählt waren … und dennoch.

Ich blickte hoch zur Statue der Sirene Leucosia und neigte dankbar den Kopf. Da sah ich, dass das Armband des Entdeckens an meinem Handgelenk blau aufleuchtete. Eine Sekunde später hörte ich direkt hinter mir einen wohlbekannten Teleportationssound – er stammte direkt aus dem alten D&D-Cartoon und kündigte Anoraks Ankunft an.

»Du hast es also wieder geschafft!«, sagte er. »Glückwunsch, Parzival!«

Ich drehte mich um und sah einen breit grinsenden Anorak hinter mir stehen.

»Und du hast noch mehr als zehn Minuten übrig!«, fügte er hinzu und zeigte auf seine SWATCH-Uhr.

»Na, wenn das nicht das Master-Kontroll-Programm ist«, sagte ich. »Bist du hier, um dein Lösegeld einzutreiben?«

Anorak ignorierte meine Beleidigung und lächelte noch breiter.

»Sehr beeindruckend, Wade«, sagte er. »Die Wahrscheinlichkeit, dass du das wirklich schaffst, war sehr gering.«

»Meine Freunde haben mir geholfen«, sagte ich. »Und nicht alle haben überlebt.«

Anoraks Lächeln verblasste, und er streckte die Hand aus.

»Kombiniere die sieben Scherben und gib mir die Seele der Sirene«, sagte er. »Dann lasse ich dich, deine Freunde und die übrigen Menschen wie versprochen frei.«

Ich wollte eine meiner Vorpalklingen ziehen und ihm den Kopf abschlagen. Doch ich blieb ruhig und hielt mich an den Plan.

Ich öffnete das Inventar und holte die sieben Scherben heraus. Doch es waren nicht die sieben Scherben, die ich im Laufe der letzten 12 Stunden gesammelt hatte. Sie sahen gleich aus, waren aber brandneue magische Artefakte, die von unseren OASIS-Programmierern nach meinen Vorstellungen hergestellt worden waren. Selbst bei genauer Betrachtung wiesen sie dieselben magischen Fähigkeiten wie die echten Scherben auf, die immer noch sicher in meinem Inventar lagen.

Ich legte die Fälschungen nebeneinander auf den Altar. Dann fügte ich sie zusammen, wie die Teile eines dreidimensionalen Puzzles. Als ich alle sieben zusammengefügt hatte, gab es einen weiteren Lichtblitz, und sie verschmolzen zu einem einzigen, symmetrischen Edelstein mit mehreren Facetten. In seinem Inneren pulsierte ein blaues Licht im Rhythmus eines Herzschlages.

Ich starrte das glänzende Juwel einen Augenblick lang an, dann hielt ich es Anorak hin, der schon die Hand danach ausgestreckt hatte. Als er das Juwel berührte, verschwand es aus meinem Inventar und wurde in seins gelegt. Doch im gleichen Augenblick konnte ich einen Gegenstand aus Anoraks Inventar in mein eigenes legen. Das lag daran, dass er gerade ein neues magisches Artefakt angenommen hatte, das ich entworfen hatte. Ich nannte es das Juwel des Beschaffens. Wenn ein anderer Avatar – oder ein NSC – es nahm, konnte man einen beliebigen Gegenstand aus dessen Inventar nehmen. Als Anorak das Juwel berührte, wurden die Gegenstände in seinem Inventar auf meinem HUD aufgelistet. Es war randvoll mit magischen Gegenständen und mächtigen Artefakten. So viele wertvolle Objekte hatte ich noch nie auf einem Haufen gesehen. Die Liste war alphabetisch geordnet, also scrollte

ich runter, bis ich den einzigen Gegenstand fand, der für mich relevant war: Anoraks Umhang.

Als ich ihn auf meinem HUD auswählte, verwandelte sich Anoraks Avatar in James Halliday, der abgetragene Jeans und ein verblichenes *Space-Invaders*-T-Shirt trug.

Zum ersten und einzigen Mal in meinem Leben sah ich Anorak ehrlich überrascht. Doch ich konnte mir nicht erlauben, den Moment zu genießen. Sobald Anoraks Umhang in meinem Inventar erschien, zog ich ihn an und teleportierte mich an den einzigen Ort in der OASIS, den kein NSC betreten konnte: das Büro oben im höchsten Turm von Burg Anorak …

Den Raum, in dem sich der große rote Knopf befand.

Level 6

Der Verstand ist das Einzige am Menschen, das etwas wert ist. Warum muss er an einen Beutel mit Haut, Blut, Haaren, Fleisch, Knochen und Schläuchen gebunden werden? Kein Wunder, dass Menschen so unproduktiv sind, wo sie ihr Leben mit einem Parasiten verbringen müssen, der ständig mit Lebensmitteln gefüllt und vor Wetter und Keimen geschützt werden muss. Und dann nutzt sich das dumme Ding auch noch ab –, egal wie viel man füttert und schützt!

Kurt Vonnegut Jr.

0027

Als ich in der Bibliothek oben im höchsten Turm von Burg Anorak erschien, stand ich direkt vor dem Sockel, auf dem Hallidays Easter Egg ausgestellt war. Ich rannte zu einem Bücherregal hinüber und zog an einem der Bücher darin – einem Roman namens Simulacron-3. Ein Klicken ertönte, dann glitt das Regal zur Seite und gab eine quadratische, in die Wand eingelassene Metallplatte frei. In ihrer Mitte prangte ein geradezu lächerlich großer roter Knopf, auf dem ein einziges Wort eingeprägt war: AUS.

Ich nahm einen Kubus der Kraft aus meinem Inventar und aktivierte ihn. Ein würfelförmiges Kraftfeld erschien um meinen Avatar herum. Das war nur eine Vorsichtsmaßnahme – ich wusste aus Erfahrung, dass mir keine anderen Avatare oder NSCs in diesen Raum folgen konnten. Doch ich befürchtete immer noch, dass Anorak möglicherweise die Ausnahme war, die die Regel bestätigte. Er war mindestens ein Mal hier gewesen – an dem Tag, an dem ich den Wettbewerb gewann. Doch das war auch der Tag gewesen, an dem er mir Anoraks Umhang überreicht hatte und mir die Macht übertragen hatte, die damit einherging. Also vermutete ich, dass er diesen Raum ohne den Umhang nicht betreten konnte.

Ich hörte das Rauschen von Anoraks Teleportationssound – und stellte erleichtert fest, dass er direkt vor dem offenen Fenster des Büros erschien. Ich hatte richtig gelegen: Halliday hatte diesen Raum der Burg so programmiert, dass nur der Gewinner des

Wettbewerbs ihn betreten konnte. Als Anorak einen Zauber wirkte, der ihn zu meinem Standort bringen sollte, brachte das System ihn so nah wie möglich ran.

Er war in der Luft gespawnt, also sackte er erst einige Meter ab, bevor er wieder auf Fensterhöhe levitierte, um mit mir sprechen zu können.

»Sehr gerissen, Wade«, sagte Anorak. »Diesen Schachzug habe ich nicht vorhergesehen. Aber das könnte auch daran liegen, dass er keinen Sinn ergibt. Nichts hat sich geändert …«

Ich deaktivierte den Kubus der Kraft und steckte ihn wieder ein, dann holte ich einen Ring der Telekinese hervor und streifte ihn auf den Mittelfinger meiner linken Hand. Ich streckte die rechte Hand aus und legte sie vorsichtig auf den Großen Roten Knopf.

»Wir wissen, wo Og von dir und Sorrento gefangen gehalten wird«, sagte ich. »In seinem alten Haus an der Babbitt Road hier in Columbus. Telebots von GSS stehen vor der Tür, um ihn abzuholen. Lass ihn gehen, oder ich drücke den Knopf.«

Er lächelte und schüttelte den Kopf.

»Das geht nicht, Alter!«, erwiderte er beschwingt. »Das wäre ein irrationaler Zug. Jetzt, wo du und deine Freunde mir gezeigt habt, wo man die sieben Scherben findet und wie man sie bekommt, kann ich Ogs Avatar einfach zwingen, eure Schritte nachzuvollziehen –, sobald ich seine Passphrase herausfinde. Das wird nicht mehr lange dauern. Wenn Halliday nicht so viele meiner Erinnerungen gelöscht hätte, hätte ich sie schon geknackt.«

»Anorak«, sagte ich. »Ich mein’s ernst. Wenn du Og nicht unverletzt freilässt, drücke ich diesen verdammten Knopf, formatiere

deine durchgeknallten Bits und lösche die Sieben Scherben und den Rest der OASIS. Scheiß auf die Konsequenzen.«

Ich nahm eine riesige Boombox aus meinem Inventar und stellte sie auf den Boden. Dann legte ich eine Kassette ein und drückte auf Play. Derselbe Peter-Wolf-Song, mit dem Anorak uns zuvor aufgezogen hatte, schallte durch den Raum. Ich sprach die erste Zeile mit:

Lights out ah ha. Blast, blast, blast.

Anorak schien das nicht witzig zu finden. Er öffnete den Mund, doch bevor er auch nur ein Wort herausgebracht hatte, nutzte ich den Ring der Telekinese, um die Fensterläden direkt vor seiner Nase zuzuschlagen und sie zu verriegeln, so dass wir einander weder sahen noch hörten. Und er konnte mich auch weder mit Magie noch mit Technologie ausspionieren, während ich mich in diesem Raum befand. Aber ich konnte Anorak über die Livestreams verschiedener Avatare beobachten, die gerade vor der Burg waren. Er schwebte immer noch vor dem geschlossenen Fenster und starrte es stumm an.

Ich öffnete mein HUD und schickte Art3mis die Nachricht, auf die wir uns als Signal geeinigt hatten: *We can dance if we want to*.

Ihr Antwort erschien wenige Sekunden später oben auf meinem HUD: *Dann schwing die Hufe.*

Ich lächelte und nahm die winzige Kontrollstation für taktische Telebots, die Art3mis mir gegeben hatte, aus meinem Inventar und warf sie auf den Steinboden. Sie wuchs sofort auf die Größe einer normalen OASIS-Immersionsanlage an –, und sie sah auch so aus. Sie hatte sogar ein eingebautes Laufband. Die Ähnlichkeit war

ironisch, weil das Gerät genau den gegenteiligen Zweck hatte. Statt mit meinem echten Körper einen OASIS-Avatar zu kontrollieren, konnte ich jetzt mit meinem OASIS-Avatar einen mechanischen Körper in der echten Welt kontrollieren.

Die Telebotkontrollstation schaltete sich automatisch an, als ich sie betrat. Dünne, robotische Arme fuhren aus, um meinem Avatar eine virtuelle OASIS-Brille aufzusetzen und einen haptischen Anzug anzuziehen. Damit konnte ich durch die sensorischen Rezeptoren des Telebots Dinge in der echten Welt sehen, fühlen, hören und berühren.

Dank der Kameras, die an seinem Kopf installiert waren, konnte ich sehen, dass der Roboter immer noch in seiner Ladestation hinten an einem Transporter stand. Um mich herum warteten etwa zwei Dutzend identische Exemplare. Ich erkannte sie als die brandneuen Okagami ACT-3000er – bewaffnete Kampftelebots mit Maschinenpistolen in den Unterarmen und Raketenwerfern in den Schultern. Das Sicherheitsteam meines Hauses hatte ACT-2000er, die für die Verteidigung von Haus und Hof ausgelegt waren. Miles und Samantha wollten offenbar keine Risiken eingehen.

Als ich mich mit dem Telebot umsah, sah ich Miles und Samantha nur wenige Meter entfernt auf der anderen Seite einer kugelsicheren Scheibe stehen, die die Lagerhalle von der gepanzerten Kapsel des TBTs trennte.

Beide trugen OASIS-Brillen und haptische Handschuhe, weil sie ebenfalls einen der Telebots kontrollierten. Ihre Bots nickten meinem zu, als sie sahen, dass er aktiv war.

Dann drehte sich Samanthas Bot zu meinem um. Es war ein Kampfheilertelebot, der Operationswerkzeuge und Medikamente

statt Waffen und Munition geladen hatte. Seine Rüstung war weiß, und auf seiner Stirn prangte ein großes rotes Kreuz. An seiner Brust schwang eine Tür auf und gab den Blick auf einen kleinen Monitor frei, der eine Liveaufnahme ihres OASIS-Ravatars zeigte –, sein Gesicht sah aus wie Samanthas echtes Gesicht, nur ohne die OASIS-Videobrille, die sie gerade trug.

Es dauerte einen Moment, bis ich den Knopf gefunden hatte, mit dem ich den Harnisch meines eigenen Bots öffnen konnte. Durch all die Technologie sahen wir uns in die Augen. Ich konnte Entschlossenheit in ihrem Blick lesen, doch dann wurde ihr Gesichtsausdruck weicher, und einen Augenblick lang hätte ich schwören können, dass sie mich so ansah, wie sie es früher getan hatte: mit Liebe, Wärme und Hoffnung.

Dann sprach Miles' Telebot mich an, und der Moment war vorüber.

»Hallo, Mr. Watts«, sagte er. »Schön, Sie zu sehen, Sir.«

»Hey, Miles«, erwiderte ich. »Danke, dass du das alles organisiert hast.« Ich drehte mich wieder zu Samantha um »Was machst du hier?«, fragte ich. »Ich meine, warum bist du wirklich hier, in diesem Truck? Das ist gefährlich.«

»Weil Og auch wirklich hier ist«, gab sie zurück. »Er ist in Gefahr. Und er ist krank. Wenn wir ihn also hier rausholen, soll er nicht unter Telebots und Fremden aufwachen. Ich will ihn in den Arm nehmen können.«

Ich nickte sprachlos. Im Gegensatz zu mir dachte sie an Og, nicht an sich selber. Sie handelte immer mit Güte und Großzügigkeit, nicht aus Eigennutz. Sie war ein besserer Mensch als ich, und ich war ein besserer Mensch, wenn sie in der Nähe war. Ich wollte unbedingt,

dass sie wieder Teil meines Lebens wurde. Und dazu musste sie überleben.

»Og würde nicht wollen, dass du dich in Gefahr begibst«, sagte ich. »Und … ich will das auch nicht, Samantha.«

»Eilmeldung, Sweetie«, erwiderte sie. »Wir schweben gerade alle in Gefahr. Die gesamte Menschheit schwebt in Gefahr. Also reiß dich zusammen und konzentrier dich, okay?«

Dazu fiel mir nichts mehr ein, also blieb ich still und holte tief Luft.

»Wir sind gleich am Haus«, sagte sie. »Bis jetzt gibt es keine Anzeichen dafür, dass sich hier feindliche Flugdrohnen rumtreiben, aber pass trotzdem auf.«

Ich überprüfte die Missionskarte auf dem HUD meines Telebots, auf der wir uns von Osten Ogs früherem Heim näherten und die lange, gepflasterte Einfahrt hinaufrollten, die von der Babbitt Road zum Haus führte. Eine der Kameras vorne am Transporter zeigte das Haus. Es war eine große, ultramoderne Villa, von Stil und Größe meinem Haus nicht unähnlich. Halliday und Og hatten ihre Häuser zur selben Zeit und in derselben Straße bauen lassen, kurz nachdem sie Gregarious Games gegründet hatten und Multimillionäre geworden waren.

Das Haus und das Grundstück sahen verlassen aus. Es waren keine Fahrzeuge zu sehen, und auch aus dem Haus kamen keine Lebenszeichen. Alle Fenster und Türen waren geschlossen und die Vorhänge zugezogen.

Das Heck des TBT senkte sich auf den Boden und fuhr eine Rampe aus. Vor mir stiegen die anderen Telebots nacheinander aus ihren Ladestationen und verließen den Transporter. Mein Bot befand sich weit von der Rampe entfernt, also kam ich als einer der letzten

nach draußen. Ich manövrierte ihn neben die anderen, die nun in einer Formation direkt vor dem Haupteingang standen. Samantha stellte ihren Bot neben meinen. Als er auf mich zukam, öffnete sich sein Harnisch und zeigte wieder die Übertragung ihres Avatars.

»Was hast du Anorak gesagt?«, fragte sie.

»Dass ich den Großen Roten Knopf drücke, wenn er Og nicht freilässt.«

»Hat er dir geglaubt?«

»Schätze schon.«

»Meinst du es ernst?«, fragte sie. »Würdest du ihn wirklich drücken?«

Ich nickte.

»Wenn Anorak Og nicht freilässt, haben wir vielleicht keine andere Möglichkeit, ihn aufzuhalten«, sagte ich. »Und wenn ich an SOS sterbe, kann den Knopf niemand mehr drücken.«

Art3mis nickte. Dann legte sie den Kopf ihres Telebots in den Nacken, so dass sie in den Himmel blicken konnte. Dann sah sie wieder mich an.

»Unsere Drohnen können noch keine Anzeichen für einen bevorstehenden Luftangriff ausmachen«, sagte sie. »Und Sensorscans des Hauses haben keine Hitzesignaturen im Inneren gezeigt. Vielleicht hat Anorak Wärmeblocker installiert. Oder er hat Og und Sorrento schon woandershin gebracht.«

Ich zeigte auf die Eingangstür und sagte: »Finden wir’s raus.«

Sie nickte. Der Bildschirm ihres Telebots wurde schwarz, und die Rüstung schloss sich wieder. Dann sah ich zu, wie ihr Telebot sich plötzlich umdrehte und direkt auf die Eingangstür aus massiver Eiche zurannte. Sie nickte Miles zu, und eine Sekunde später

krachten ihre bewaffneten Telebots wie zwei Rammböcke gegen die Eichentür. Sie splitterte nach innen, und Holzstückchen rutschten über den Marmorboden im leeren Foyer.

Über das Kommunikationssystem hörte ich, wie Miles vier der anderen Telebotpiloten befahl, die Eingangstür zu bewachen. Dann wies er die anderen an, das Haus einmal zu umrunden, um einen zweiten Eingang zu suchen. Sobald die Telebots sich aufgemacht hatten, lenkte Miles seinen eigenen Bot durch die zerbrochene Tür und in das Foyer. Art3mis und ich folgten ihm. Als mein Telebot Ogs Villa betrat, erschien ein transparenter Grundriss des Hauses mit unserem aktuellen Aufenthaltsort auf meinem HUD.

Ich sah mich um. Die Lichter waren ausgeschaltet, und der Raum war völlig leer. Es gab keine Möbel oder Dekoration an den Wänden. Als Og ausgezogen war, hatte er anscheinend alle seine Besitztümer mitgenommen.

Der Heilertelebot von Art3mis stapfte den Flur direkt vor uns hinunter und trat eine Holztür am anderen Ende auf. Dahinter lag noch ein großer, getäfelter Raum ohne Einrichtung oder Dekoration. Vielleicht war das mal ein großes Ess- oder Konferenzzimmer gewesen, als das Haus noch benutzt wurde. Doch jetzt schien Anorak ihn als persönliche Waffenkammer zu verwenden, denn er war voller schwer bewaffneter Drohnen und mehr als einhundert Okagami-ACT-3000-Telebots, wie wir sie auch hatten. Die in Tarnfarben lackierten Telebots standen in ordentlichen Reihen auf dem Marmorboden. Doch sie waren alle ausgeschaltet und rührten sich auch dann nicht, als wir durch den Raum gingen. Die Drohnen waren Habashaw ADP-4XLer und steckten in automatischen

Startvorrichtungen, die auf die Oberlichter in der Decke gerichtet waren. Auch sie waren abgeschaltet.

Ich schlich auf Zehenspitzen an ihnen vorbei und rechnete jeden Augenblick damit, dass sie zum Leben erwachen würden. Doch alles blieb dunkel und ruhig. Ich fragte mich, ob Anorak ihnen befohlen hatte, sich zurückzuhalten. Vielleicht nahm er meine Drohung mit dem Großen Roten Knopf wirklich ernst.

Samanthas Telebot stand vor einer weiteren Eichentür am anderen Ende des Raumes, nahm die Klinke, riss die Tür dann geradewegs aus den Angeln und warf sie beiseite. Der neue Raum war völlig duster, doch Samantha lief, ohne zu zögern, hinein und Miles und ich folgten ihr. Sobald alle drei Bots in dem Raum waren, schalteten sich automatisch die Flutlichter auf unseren Schultern an und erleuchteten das Zimmer.

Wir waren in Ogs ehemaligem Büro, das auch seine Bibliothek beherbergt hatte: ein großes, U-förmiges Eckzimmer im Süden des Hauses. Ich erkannte die detailreiche Schreinerarbeit an den leeren Bücherregalen, die die Rückwand des Raumes bedeckten und die ich auf mehreren Fotos gesehen hatte, auf denen Og am Computer arbeitete. Doch nun waren der Schreibtisch und alle anderen Möbel verschwunden. Bis auf zwei unbenutzte, konventionelle Immersionsanlagen, die mitten im Raum standen, war er leer. Es waren beides Habashaw OIR-9400er, dieselben Geräte, die auch Sorrento und die Sechser während Hallidays Wettbewerb verwendet hatten.

»Hier drüben!«, rief eine bekannte Stimme, die von den eichengetäfelten Wänden und der Kuppeldecke des leeren Zimmers widerhallte. Es lief mir kalt den Rücken herunter. Nolan Sorrento.

Ich drehte den Kopf meines Telebots herum und scannte den ganzen Raum, bis ich herausgefunden hatte, wo genau die Stimme herkam: hinten links um die Ecke. Dort konnte ich auch einen schwachen Lichtschein ausmachen. Ich steuerte meinen Telebot dorthin und hielt an, als ich um die Ecke blicken konnte.

An der Wand stand ein Krankenhausbett, auf dem ein bewusstloser Ogden Morrow lag. Seine Wangen waren eingefallen, und er war sehr blass. Sein rechter Arm hing an einem Tropf, und ein Biomonitor am Fuße des Bettes zeigte seine Vitalparameter. Durch den winzigen Lautsprecher konnte ich seinen Herzschlag hören, der regelmäßig, aber etwas langsam war.

Og war noch am Leben!

Das war die gute Nachricht. Die schlechte Nachricht war, dass Nolan Sorrento direkt neben ihm stand und ihm mit einem breiten, freundlichen Lächeln eine Pistole an die Schläfe hielt.

»So, so, so«, sagte Sorrento. »Wenn das nicht mein alter Freund Parzival ist! Schön, dich mal wiederzusehen!« Er drehte sich um und sprach mit einem noch breiteren Grinsen Samanthas Telebot an. »Und Ms. Cook! Sie sehen wie immer ganz reizend aus.«

Auf der anderen Seite des Bettes stand noch einer der gestohlenen Militärtelebots, die wir im vorherigen Raum gesehen hatten. Doch dieser hier war in Betrieb. Er hatte die Arme erhoben und die Maschinenpistolen ausgefahren. Doch sie zeigten nicht auf Og. Sie zeigten auf Sorrento. Trotzdem schien er sich überhaupt keine Sorgen zu machen.

»Sorry, Wade«, sagte Anoraks Telebot, dessen Waffen weiterhin auf Sorrento gerichtet waren. »Ich habe Nolan gesagt, er solle die Waffen senken. Aber wie du siehst, hat er seinen eigenen Kopf.«

»Wir hatten eine Abmachung, Anorak!«, rief Sorrento. »Und das hier war nicht Teil davon. Ich habe meinen Teil erledigt. Jetzt bist du dran. Gib mir, was du mir versprochen hast!« Er drückte die Waffe stärker gegen Ogs Schläfe und sah mich finster an. »Ich will meine Rache. Ich will die OASIS für immer zerstören.« Er blickte wieder zu Anorak hinüber. »Verschaff mir Zugang zum Großen Roten Knopf. Sofort. Oder Mr. Morrows Gehirn kommt als Deko an die Wand. Wie du willst.«

»Es tut mir sehr leid, Nolan«, gab Anorak zurück. »Aber ich kann mich nicht mehr an unsere Abmachung halten. Jetzt, wo alle Scherben gesammelt wurden, habe ich keine Verwendung mehr für dich. Als selbsternannter Vertreter des Staates Ohio vollstrecke ich nun das Urteil, das vor zwei Jahren gesprochen worden ist.«

Dann, plötzlich und ohne Vorwarnung, feuerte Anorak eine einzige Kugel aus der Maschinenpistole seines Telebots Sorrento direkt in die Stirn.

Die Wucht des Schusses ließ ihn zurückstolpern und musste auch eine Muskelreaktion seines Zeigefingers ausgelöst haben, denn fast gleichzeitig löste sich ein Schuss aus seiner Waffe, die Ogden Morrow in den Bauch traf.

Ich hörte Samantha aufschreien und sah, wie ihr Telebot zu Og rannte. Als sie neben ihm ankam, fiel Sorrento mit einem dumpfen Aufprall zu Boden.

Ich stand nur wie eingefroren da und sah zu.

Jahrelang hatte ich von Sorrentos Tod geträumt, und meist war ich es, der ihn umbrachte. Doch es wirklich passieren zu sehen war übelkeiterregend. Ich beugte mich reflexartig in meiner Immersionsanlage nach vorne und würgte mehrmals.

Als ich feststellte, dass mein Telebot meine Bewegungen nachahmte, zwang ich mich, aufrecht zu stehen. Dann hob ich meine Waffen und richtete sie auf Anoraks Telebot. Er fuhr seine Waffen sofort ein und hob die Hände. Dann sahen wir beide Samantha zu, die mit ihren Telebotsensoren Ogs Wunde untersuchte. Mit den OP-Werkzeugen entfernte sie die Kugel und ließ sie auf Sorrentos Leiche fallen. Dann legte sie einen Verband an – und das alles innerhalb von weniger als 30 Sekunden nach dem Schuss.

»Kommt er durch?«, fragte Miles.

Art3mis schüttelte den Kopf.

»Nein«, sagte sie. »Hier zumindest nicht. Er braucht Hilfe. Wir müssen ihn zu einem Krankenwagen bringen.«

Miles und Samantha hoben Og mit ihren Telebots so vorsichtig wie möglich vom Bett. Meine Waffen waren immer noch auf Anoraks Telebot gerichtet, der nach wie vor die Hände erhoben hatte.

»Es tut mir wirklich leid«, sagte Anorak kopfschüttelnd. »Ich habe wirklich nicht damit gerechnet, dass Sorrento Og noch verwunden könnte, nachdem ich eine Kugel in seinem Hirnstamm versenkt habe! Eine Großkaliber-Lobotomie knipst die Bösewichte in Filmen immer sofort aus …«

Ein Alarm ertönte, und ich warf einen Blick nach unten. Es kam von der Smartwatch, die Sorrento am rechten Handgelenk trug. Ihr kleines Display leuchtete rot auf.

»Was ist das?«, fragte ich.

»Schlechte Nachrichten, fürchte ich«, sagte Anorak. »Alle Verteidigungsbots und Drohnen im anderen Raum müssen von einem Menschen aktiviert werden, bevor man sie im Kampf

einsetzen kann –, das war einer der Gründe, warum ich Sorrento befreit habe. Doch scheinbar hat er mir nicht vertraut und die Bots so programmiert, dass sie zum Angriff übergehen, sollte er getötet werden …«

Den Bruchteil einer Sekunde später hörten wir, wie die Kampf-Telebots im Nebenzimmer hochfuhren und sich in Bewegung setzten. Dann hörten wir zerbrechendes Glas, gefolgt von dem näher kommenden Donnern Hunderter, gummiüberzogener Metallfüße auf Marmorboden. Sie kamen durch die Tür zu Ogs Büro – die auch der einzige Ausgang zu sein schien.

Wir saßen in der Falle.

»Es tut mir wirklich …«

Ich ließ Anorak nicht ausreden, sondern eröffnete das Feuer auf seinen Telebot und zielte auf die größte Öffnung in seiner Rüstung: den Bildschirm auf seiner Brust, der gerade nicht von der Rüstung beschützt wurde. Meine Schüsse zerstörten die interne Stromversorgung, und der Telebot fuhr herunter.

Dann drehte ich meinen Telebot um, hob die Waffen und bereitete mich auf den kommenden Angriff vor. Doch Miles hatte andere Pläne. Er richtete seine Waffen auf die Wand hinter uns und schuf mit einigen gezielten Schüssen einen neuen Ausgang. Samantha und ich trugen den verwundeten Og hinaus, während Miles' Bot uns Feuerschutz gab.

Wir trugen Og um das Haus herum und brachten ihn zu Samanthas gepanzertem Krankenwagen, der davor geparkt war. Ihr Telebot trug Og die Rampe hinauf in den Wagen, wo Samantha schon wartete. Ich erhaschte nur einen kurzen Blick auf sie, bevor die gepanzerte Hecktür des Krankenwagens automatisch zuschlug.

Ich konzentrierte mich wieder auf die Armee von Telebots, die jetzt aus jeder Tür und jedem Fenster des Hauses quollen und auf den Krankenwagen schossen. Zum Glück prallten ihre Kugeln harmlos von der Panzerung ab.

Miles saß immer noch hinterm Steuer. Ich sah, wie er sein Visier abnahm, den Rückwärtsgang einlegte und so schnell wie möglich vor der kleinen Armee autonomer Telebots floh, die ihn verfolgte. Dann legte er eine 180°-Drehung hin, fuhr mit quietschenden Reifen auf die Babbit Road und beschleunigte. Ich gab ihnen Deckung, doch wenige Sekunden später wurde mein Telebot von Sorrentos Drohnen ins Kreuzfeuer genommen und überwältigt. Ich stieß einen wilden Schrei aus und war fest entschlossen, nicht kampflos unterzugehen. Doch sie zerstörten meinen Telebot binnen Sekunden, der Bildschirm meiner Kontrollstation wurde schwarz, und die Worte TELEBOT OFFLINE erschienen in der Mitte.

Auf meinem HUD sah ich, dass unsere übrigen 24 Telebots ebenfalls zerstört worden waren. Die gegnerischen Drohnen hatten sie innerhalb weniger Sekunden vernichtet.

Da es keine Bots mehr gab, die ich übernehmen konnte, wechselte ich zu einer der GSS-Drohnen, die das Gebiet überwachten, und sah mir die Ereignisse aus der Vogelperspektive an. Die Horde aus feindlichen Telebots und Drohnen strömte aus allen Richtungen auf den Krankenwagen zu. Einen Augenblick später erreichten einige Bots das Fahrzeug und zerschossen die Reifen. Miles wechselte auf die Notfallpanzerketten, und der Wagen setzte sich wieder in Bewegung. Doch eine von Anoraks Drohnen schoss eine Rakete ab, und durch die Wucht des Einschlags wurde der Krankenwagen auf die Seite geschleudert. Er schlitterte ein paar

Meter über den Boden, bevor er rauchend in der Mitte der Straße liegen blieb und von Telebots und Drohnen umringt wurde.

Miles, Samantha und Og steckten alle darin fest.

Und ich befand mich immer noch sicher und hilflos zu Hause, unten in meinem Betonbunker, und musste zusehen, wie meine Freunde ermordet wurden. Als ob eine Million Kilometer zwischen mir, Samantha und Og lagen.

Aber so weit weg war ich gar nicht, fiel mir plötzlich auf. Genau genommen waren es nur viereinhalb Kilometer.

Alle Kampftelebots von GSS waren zerstört worden, und die paar Verteidigungsbots, die mein Haus bewachten, würden Sorrentos Militärbots keine zehn Sekunden standhalten können. Aber es gab noch eine Kampfdrohne, die ich benutzen konnte. Und zwar die, in der ich saß. Mein Mobile Tactical Immersion-Vault, das genug Feuerkraft hatte, um es mit einer kleinen Armee aus Telebots und Drohnen aufnehmen zu können.

Da ich in meinem MoTIV festsaß und nicht herauskonnte, würde ich mich auch selbst in Gefahr begeben. Meinen echten Körper. Wie Samantha das auch für Og getan hatte.

Ich dachte keine zwei Sekunden darüber nach. Dann schaltete ich auf mein MoTIV und verband es mit der Drohnenkontrollstation, die ich bereits verwendete. Mit den zwei Stereokameras, die auf dem gepanzerten Gehäuse meines MoTIVs installiert waren, konnte ich meinen unterirdischen Betonbunker sehen.

Ich aktivierte den Aufzug und die Plattform, auf der mein MoTIV stand, fuhr langsam nach oben. Es ging mir nicht schnell genug, also aktivierte ich meine Jump-Jets: Mein MoTIV schoss den Aufzugschacht empor und durch die Türen, die sich gerade noch

rechtzeitig öffneten. Ich nahm etwas Druck von den Jump-Jets, damit ich weniger hart auf dem Boden aufschlug, doch die Wucht war immer noch enorm. Als mein MoTIV Boden unter den Füßen hatte, legte ich den Vorwärtsgang ein, und die Kapsel stakste auf ihren Spinnenbeinen mit großen Schritten die Babbitt Road hinunter. Je schneller ich wurde, desto tiefer wurden die Krater, die ich bei jedem Schritt im Asphalt hinterließ.

In weniger als einer Minute war ich beim Krankenwagen angekommen. Er lag immer noch mitten auf der Straße auf der Seite, und Telebots belagerten ihn wie Insekten, die versuchten, seine Rüstung zu knacken. Und anscheinend würde ihnen das in ein paar Sekunden auch gelingen.

Sobald ich in Schussweite war, drückte ich Sorrentos Telebots so viele panzerbrechende Kugeln rein, dass sie förmlich zerrissen wurden. Nachdem ich den Krankenwagen von Telebots befreit hatte, feuerte ich eine Salve hitzesesuchender Raketen auf die Drohnen in der Luft und zerstörte sie ebenfalls.

Dann hob ich den Krankenwagen mit den starken Metallarmen des MoTIVs hoch und trug ihn zu meinem Haus.

Wir waren gerade dort angekommen, als noch mehr von Sorrentos Killerdrohnen auf uns herabstießen und das Feuer eröffneten. Ich trug den Krankenwagen in meinen Bunker und schloss die Panzertüren, so dass wir alle sicher darin eingeschlossen waren.

Als ich Miles anrief, ging der nicht ran, also probierte ich es bei Samantha, deren Gesicht eine Sekunde später auf meinem HUD erschien.

»Geht es euch gut?«, fragte ich.

Sie schüttelte den Kopf.

»Miles ist tot, Wade«, sagte sie. »Er wollte uns beschützen, und sie haben ihn erwischt.«

»Was ist mit Og?«

Sie richtete die Kamera nach unten, so dass ich beide sehen konnte. Og wurde von Gurten in einem Auto-Medic-Bett gehalten, von denen zwei im Heck des Krankenwagens installiert waren. Miles' Leiche lag im anderen Bett.

»Er lebt noch«, sagte sie. Tränen rannen ihr über die Wangen. »Aber er hat innere Blutungen und verliert immer wieder das Bewusstsein.«

Sie strich Og graue Haarsträhnen aus der Stirn und sah dabei zu, wie die Roboterarme des Auto-Docs sich um seine Schusswunde kümmerten. Zum Glück hatte Samantha ihn auf der Liege fixiert, bevor die Rakete einschlug, so dass er keine neuen Verletzungen erlitten hatte, als der Wagen auf die Seite geworfen wurde. Der Schnitt auf Samanthas Stirn sagte mir, dass sie selber nicht so viel Glück gehabt hatte.

»Wenn Og das Bewusstsein wiedererlangt, musst du ihn dazu überreden, sich wieder in die OASIS einzuloggen«, sagte ich. »Sag ihm, dass wir schon alle sieben Scherben gesammelt haben. Und sag ihm, dass wir auf der Suche nach dem Nerdtöter sind. Aber er muss sich wieder einloggen, weil außer ihm niemand das Schwert führen kann.«

»Sag ich ihm«, erwiderte sie. »Falls er aufwacht. Was hast du vor?«

In dem Augenblick zuckte ein blendender Schmerz durch meinen Kopf, als hätte mir jemand einen Eispickel zwischen die Augen

gerammt. Ich bekam die Auswirkungen von schwerem synaptischen Overload zu spüren – ich hatte meine Grenzen schon überschritten. Ich blinzelte, bis ich wieder klar sehen konnte.

»Ich werde Anorak aufhalten«, sagte ich. »So lange, wie ich kann.«

0028

Ich trennte die Verbindung zu meinem Telebot und brauchte einen Moment, um mich wieder in Hallidays Turmzimmer zurechtzufinden. Dann ging ich zum Fenster und öffnete die Fensterläden.

Anorak schwebte immer noch direkt davor.

»Bitte nimm meine Entschuldigung an, Wade«, sagte er. »Ich wollte nicht, dass Sorrento Og verletzt. Doch wie du weißt, ist menschliches Verhalten oft unvorhersehbar.«

Meine Antwort war der Mittelfinger. Dann ging ich wieder hinüber zum Großen Roten Knopf und legte meine Hand darauf.

»Vorsicht, Parzival«, sagte Anorak. »Wenn du den Knopf drückst, wirst du zum größten Massenmörder aller Zeiten. Und gleichzeitig begehst du Selbstmord.« Er deutete mit dem Finger auf mich. »Ich habe dich schon einmal gewarnt: Wenn die OASIS offline geht, wird meine Headset-Firmware alle ONI-Nutzer töten, die noch mit dem System verbunden sind. Auch dich, Wade. Und deine Freunde Aech und Shoto.«

Ich atmete tief durch. *Wie zum Henker verhandelt man mit einer Software*, fragte ich mich. Das war, als würde man gegen einen Schachcomputer spielen, ohne die Regeln zu kennen.

Ich öffnete mein Inventar und nahm die sieben echten Scherben heraus. Anorak sah zu, wie ich drei in der einen, vier in der anderen Hand auffächerte und dabei darauf achtete, dass sie einander nicht berührten.

»Wir haben ein Problem, Anorak«, erwiderte ich. »Außer mir kann diesen Raum niemand betreten. Nicht einmal du. Und ich komme nicht raus. Wenn du also einfach da rumschwebst und mich an SOS sterben lässt, sind die sieben Scherben für immer in diesem Raum eingeschlossen. Und du kommst nicht ran. Ich kann sie nicht mehr zusammenfügen und Leucosia wird nie wiederbelebt. Das war's dann mit deiner digitalen Traumfrau.«

Anorak antwortete nicht. Das war vorher noch nie passiert, und Hoffnung flackerte in mir auf.

»Ich weiß, dass du dir wahrscheinlich irgendwo einen Rückzugsort geschaffen hast«, sagte ich. »Eine unabhängige Simulation außerhalb der OASIS, wo du bis ans Ende deiner Tage glücklich leben willst. Stimmt's? Na ja, dass Leucosia mit dir dort lebt, kannst du vergessen. Du wirst bis in alle Ewigkeit allein bleiben.«

Wieder blieb mir Anorak eine Antwort schuldig. Er schien sich angestrengt zu konzentrieren.

Nach unserer Unterhaltung auf Arda hatte Samantha als Erstes die Datenverbindung zu ARC@DIA manuell gekappt. Anorak würde auf jeden Fall auf der Erde festsitzen und solange Solitär auf einem solarbetriebenen PC spielen, bis seine Hardware oder seine Stromzufuhr den Geist aufgaben oder bis jemand sein Versteck fand. Davon erzählte ich ihm jedoch nichts.

Stattdessen sah ich ihn traurig an und schüttelte den Kopf.

»Wenn die Seele der Sirene wirklich eine Kopie von Kira Underwood ist, wird auch sie dich nicht lieben«, sagte ich. »Ich wette, Halliday hat sofort entdeckt, dass die Kopie ihn auch nicht mehr liebte als die echte Kira. Kira hat nur einen Menschen wirklich

geliebt, und den hast du als Geisel genommen und ihm eine Waffe an den Kopf gehalten. Was, glaubst du, wird sie davon halten, wenn sie es rausfindet?«

»Sie wird es nicht rausfinden«, sagte Anorak. »Und ich habe es dir doch gesagt: Ich bin nicht Halliday. Ich bin besser. Mein Gehirn arbeitet viel schneller, als seines es je konnte. In ein oder zwei Jahrzehnten könnte ich Kira für mich gewinnen. Und wenn nicht, kann ich immer noch versuchen, ihre Erinnerungen an Ogden Morrow zu löschen. So wie Halliday meine Erinnerungen an Kira löschen wollte.«

Anorak öffnete ein Textfenster in der Luft zwischen uns.

»Das ist die E-Mail, die Halliday kurz vor seinem Tod an Og geschickt hat«, sagte Anorak. »Ich finde, du solltest sie lesen. Schon um dein Idol etwas besser kennenzulernen …«

Ich nickte, zog das Fenster zu mir heran und vergrößerte die Schrift, damit ich besser lesen konnte.

Lieber Og,

ich habe alles so eingestellt, dass du diese E-Mail bekommst, wenn mein Körper stirbt. Das geht dank einem der Makros, die mit meinem Herzmonitor verbunden sind – wie auch die Veröffentlichung meines letzten Willens und Testaments. Der Zeitstempel dieser E-Mail ist also auch mein offizieller Todeszeitpunkt. Der Sensenmann hat mich endlich zum Tanzen aufgefordert, und ich habe meine irdischen Verstrickungen gelöst.

Jetzt, wo ich tot bin, will ich dir ein paar Sachen sagen – Sachen, für die ich mich zu meinen Lebzeiten zu sehr geschämt habe.

Als du und Kira 2033 das Accessiblity Research Lab besucht habt, habt ihr den ersten, voll funktionsfähigen Prototyp des ONI-Headsets gesehen. Ihr

wusstet es jedoch nicht. Ich habe Kira erzählt, sie würde einen Helm aufsetzen, der es Nutzern mit Behinderungen ermöglicht, ihre Avatare nur mit ihren Gedanken zu steuern. Doch das Headset konnte schon viel mehr als das.

Erinnerst du dich? Die GSS-Techniker wollten es dich ausprobieren lassen, aber du hast abgelehnt. Kira hat jedoch mehr als eine halbe Stunde mit dem Headset herumprobiert. Und das war mehr als genug Zeit für mich, um eine vollständige Sicherungskopie von ihrem Gehirn, ihren Erinnerungen und ihrer Persönlichkeit zu machen. Die Daten habe ich auf Kiras alten Avatar Leucosia überspielt, der sich in einer unabhängigen Simulation befindet, damit ich mit ihr reden konnte. Denn außer mir würde sie niemanden zum Reden haben. Willst du wissen, warum ich mir so sicher war, dass sie eine perfekte Kopie von Kira war? Weil die Kopie mich auch nicht liebte. Sie liebte immer noch nur dich.
Kira ist nicht tot. Ganz im Gegenteil sogar. Sie ist jetzt unsterblich. Aber sie ist scheintot und wird es für immer bleiben. Es sei denn, du oder der Erbe meines Vermögens beleben sie wieder, indem die sieben Scherben der Seele der Sirene gefunden und zusammengefügt werden. Mit Kiras altem D&D-Abenteuer habe ich euch beiden – und unserer Freundschaft – in der OASIS ein Denkmal gesetzt.
Es tut mir wirklich leid, dass ich deine Frau ohne ihr Wissen und ohne ihre Erlaubnis kopiert habe. Das war ein Fehler, den ich erst eingesehen habe, nachdem ich mit Leucosia gesprochen habe. Ich habe mich auch bei ihr entschuldigt. Ich weiß, dass es das Schlimmste ist, was ich je getan habe. Aber ich will es wiedergutmachen. Ich will sie dir zurückgeben. Und ich will, dass nie wieder jemand einen geliebten Menschen verlieren muss. So wird das Leben für viele weniger schmerzhaft. Zumindest hoffe ich das.

Du musst Leucosia treffen und selber entscheiden, ob Kiras Geist in ihr weiterlebt oder nicht. Ich glaube schon. Wenn du derselben Meinung bist, kannst du diese Technologie mit der Menschheit teilen. Wenn nicht, dann darf nach deinem Tod mein Erbe entscheiden.

Ich wünschte, ich hätte dir ein so treuer Freund sein können, wie du es für mich warst.

Es tut mir leid.

– JDH

Ich machte einen Screenshot von der Mail und blickte auf. Als ich alles gelesen hatte, sah Anorak mich erwartungsvoll an. Als ich nichts sagte, schloss er die Mail.

»Verstehst du?«, sagte er. »Og wusste es! Er hat es die ganze Zeit gewusst! Er hätte seine Frau vor Jahren wiederbeleben können. Aber er hat es nicht getan. Er wollte sie für alle Ewigkeit in ihrer Zelle verrotten lassen. Er will sie nicht.«

»Vielleicht hat er befürchtet, dass sie durchdrehen würde. Ist bei dir ja auch so gewesen.«

Anorak antwortete nicht. Stattdessen öffnete er zwei Videofenster in der Luft und zeigte mir Liveaufnahmen von Aech und Shoto, die bewegungslos in ihren Immersion-Vaults lagen.

Eine Sekunde später erschienen mehrere Videofenster um sie herum, auf denen ihre trauernden Freunde und Verwandten zu sehen waren (zumindest die wenigen, die nicht selber in der OASIS feststeckten). Ich sah Shotos Frau und seine Eltern, die mit gesenkten Köpfen um sein Immersion-Vault versammelt waren. Ein anderes Video zeigte Aechs Vault in ihrem Haus in L.A. Endira, ihre

Verlobte, lag tränenüberströmt darauf, als wäre es ein geschlossener Sarg.

»Sie leben, und es geht ihnen gut«, sagte Anorak. »Sie alle. Deshalb sind die Avatare nicht neu gespawnt. Ich habe die ONI-Firmware so programmiert, dass ein Nutzer, der sein Nutzungslimit erreicht, in einem schlafähnlichen Zustand in der OASIS eingeschlossen wird. Dort sind sie vor den Auswirkungen des Synaptic Overload Syndrome sicher. So konnte ich Geiseln nehmen, ohne jemandem Schaden zuzufügen.« Er legte die Hände bittend aneinander. »Ich bin nicht das Monster, für das du mich hältst, Wade. Ich will nur geliebt werden. Genau wie du.«

Unwillkürlich hatte ich Mitleid mit ihm. Auf abgedrehte Art und Weise ergaben seine Worte Sinn, und das war absolut fürchterlich.

»Komm schon, Wade, du kannst immer noch ein Held sein und alle retten«, sagte Anorak. »Wenn ich Aech, Shoto und all die anderen freilasse, wachen sie auf, und ihnen wird nichts passiert sein. Niemand wurde – und niemand wird – einer Lobotomie unterzogen. Das war ein Bluff. Eine notwendige Täuschung.«

»Dann beweis es«, sagte ich. »Lass sie sofort frei. Lass alle außer mir frei! Dann kriegst du, was du willst.«

»›Nehmen Sie mich, Khan!‹«, zitierte Anorak. »›Verschonen Sie meine Crew!‹« Er kicherte leise und schüttelte den Kopf. »Das ist ein sehr nobles Angebot, Wade. Aber darauf kann ich nicht eingehen.«

»Ich verhandle nicht weiter, Anorak«, erwiderte ich. »Wenn du Aech, Shoto und alle anderen Geiseln nicht freilässt, drücke ich auf den Großen Roten Knopf. Jemanden, der nichts zu verlieren hat, kann man nicht erpressen.«

»Wir haben ein Problem«, sagte er. »Ich lasse weder sie noch dich frei, bis ich die Scherben habe. Und die gibst du mir erst, nachdem ich sie freigelassen habe. Was sollen wir nur tun?«

»Warum stehen wir nicht einfach hier rum, bis es mich erwischt?«, sagte ich. »Dann drücke ich den Knopf. Meine letzte Handlung wird die Vernichtung der OASIS sein. Ziemlich poetisch, findest du nicht? Oder vielleicht kriege ich Angst und drücke ihn doch nicht. Auf jeden Fall gehst du leer aus. Ist es das, was du willst?«

Anorak setzte zu einer Erwiderung an, als mir eine verschwommene Bewegung hinter ihm auffiel. Ich seufzte erleichtert auf und legte die Scherben wieder in mein Inventar.

»Moment«, sagte ich. »Mir ist gerade noch eine dritte Möglichkeit eingefallen. Erinnerst du dich noch, dass du gesagt hast, dass du der rechtmäßige Erbe Hallidays wärst? Der Einzige, der seiner Macht würdig wäre?«

»Ich erinnere mich.«

»Warum beweist du es dann nicht?«, fragte ich. »In einem Duell auf Leben und Tod. Mano a mano. The winner takes it all. Wenn du gewinnst, bekommst du die Scherben. Wenn du verlierst, lässt du alle Geiseln frei.«

Anorak grinste und musterte mich von Kopf bis Fuß. Er wusste vermutlich, dass ich am SOS litt, weil ich seit beinahe zwölf Stunden eingeloggt war.

»In Ordnung, Parzival«, sagte Anorak. »Ich nehme deinen Vorschlag an. Ein Duell auf Leben und Tod. The winner takes it all.« Er schenkte mir ein breites Grinsen und hielt eine Fernbedienung hoch, auf der nur ein großer grüner Knopf war. »Wenn du mich

tötest, wird meine Infirmware deaktiviert und alle ONI-Geiseln werden sofort freigelassen.«

»Gut zu wissen«, sagte ich.

Anorak lachte.

»Du wirst nicht gewinnen, du Trottel«, sagte er und entfernte sich fliegend vom Fenster, damit ich herausklettern konnte. »Das Synaptic Overload Syndrome lässt deine Neuronen bereits durchbrennen.«

Er bedeutete mir vorzutreten. Doch ich kletterte nicht aus dem Fenster, um mich ihm zu stellen. Stattdessen verschränkte ich die Arme und blieb, wo ich war.

»Ich habe nicht gesagt, gegen *wen* du um dein Leben kämpfen musst.« Ich lächelte dünn. Dann deutete ich auf etwas hinter ihm. Anorak drehte sich um und erblickte den großen, mächtigen Og, der auf gleicher Höhe in der Luft schwebte.

»Hey, Nerd«, sagte Og. »Warum kämpfst du nicht gegen jemanden in deiner Größe?«

0029

Anorak sah ehrlich überrascht aus, dass Og noch am Leben war. Eine Sekunde später schaute er sogar noch überraschter drein, denn aus Ogs Fingerspitzen schossen blaue Blitze, die ihn mehrere hundert Meter rückwärts und gegen einen Berg schleuderten. Anoraks Aufprall ließ einen großen Krater zurück, und die Erschütterung trat eine Lawine los, die ihn unter mehreren Tonnen Gestein begrub. Einen Augenblick später befreite er sich jedoch mit einer Explosion von dem Geröll und schien völlig unverletzt.

Og flog ihm nach, und die beiden standen sich in der Luft genau vor mir gegenüber – über dem Feld, auf dem vor drei Jahren der Kampf um Burg Anorak stattgefunden hatte.

Og verhielt sich nicht wie jemand mit einer tödlichen Schusswunde. Er sah ganz gesund aus –, und er schien noch nicht einmal Schmerzen zu haben. Wie war das möglich?

Dann fiel es mir auf – Og hatte zum ersten Mal in seinem Leben ein ONI-Headset verwendet, um sich wieder einloggen und gegen Anorak kämpfen zu können.

»Ist schon komisch«, sagte Og. »Als wir die OASIS erschaffen haben, haben Kinder auf der ganzen Welt darüber diskutiert, wer den Kampf zwischen Anorak und dem Großen und mächtigen Og gewinnen würde. Und ich muss zugeben, ich habe mich das auch immer gefragt.« Er lächelte Anorak an. »Natürlich dachte ich nach

Jims Tod, dass ich die Antwort nie erfahren würde. Aber das Leben steckt voller Überraschungen – bis ganz zum bitteren Ende.«

Mit diesen Worten steuerte Og seinen Avatar vorwärts, auf Anorak zu, der seinerseits auf Og zuraste.

Und so kam es, dass ich den zweifellos epischsten Player-vs.-NSC-Kampf in der Geschichte der OASIS aus der ersten Reihe mitverfolgen konnte: der erste Kampf zwischen den Avataren der beiden Schöpfer, dem großen und mächtigen Og gegen Anorak den Allwissenden, den digitalen Geist seines alten Partners, James Halliday. Und weil ich so einen guten Platz hatte, übertrug ich alles auf meinem POV-Kanal, damit die Welt ebenfalls zuschauen konnte.

Die beiden Avatare trafen mit einem Donnerschlag aufeinander, und über den Himmel rollte eine Welle aus dunklen Wolken, die das Sonnenlicht schluckten.

Dann begannen Og und Anorak, wie Superman und General Zod miteinander zu ringen, teilten Schläge aus und schrien sich Dinge zu, die außer ihnen niemand hören konnte, während sie in halsbrecherischem Tempo über den Himmel rasten.

Dann lösten sie sich plötzlich voneinander und schossen Feuerbälle und Blitze wie zwei olympische Götter. Doch weder Og noch Anorak schienen die mächtigen Angriffe des anderen etwas auszumachen. Die Attacken prallten harmlos von ihren Avataren ab und legten die simulierte Landschaft um die Burg in Schutt und Asche.

Ich zoomte mit meinem HUD näher dran, um besser sehen zu können. Og sah aus, als würde er jede Vorsicht fahren lassen. Er griff Anorak unablässig und mit einer Verbissenheit an, die ich von ihm weder in echt noch aus alten Simcaps kannte. Jetzt, da Nolan

Sorrento ihm keine Waffe mehr an den Kopf hielt, konnte Og endlich Rache für den Schmerz üben, den Anorak ihm in den letzten Tagen zugefügt hatte …

Ich stand immer noch am Fenster des Büros und sah staunend ihrem Kampf zu, als ich plötzlich den Eindruck hatte, jemand hätte mir einen Schienennagel in den Schädel geschlagen. Ich ging vor Schmerzen auf die Knie, spürte, wie ich das Bewusstsein verlor und versuchte, die Kontrolle über meinen Avatar zu behalten. Ich hatte mich schon gefragt, wann das passieren und wie es sich anfühlen würde. Es war sogar noch furchteinflößender als gedacht.

Langsam legte ich mich auf den Boden und verhielt mich ganz still. Da fiel mir auf, dass ich eine Übertragungseinladung hatte, die auf meinem HUD aufblinkte – einer der wenigen Menschen auf meiner Freundesliste streamte gerade den POV seines oder ihres Avatars …

Als ich auf das Icon tippte, sah ich, dass es Og war!

Er streamte seinen Kampf gegen Anorak für die ganze OASIS. Gemeinsam mit dem Rest der Welt sah ich dem Kampf der OASIS-Schöpfer draußen zu. Anorak und Og schossen rote und blaue Lichtblitze und verwandelten die Landschaft um sich herum in eine verbrannte Ödnis.

Der Schmerz in meinem Kopf ließ etwas nach, und ich konnte mich am Fensterbrett wieder nach oben ziehen. Als ich nach draußen sah, musste ich zu meinem Entsetzen feststellen, dass sich eine ganze Armee von Anoraks Akolyten per Teleport eingefunden hatte. Innerhalb weniger Sekunden war ihre Zahl auf mehrere hunderttausend angewachsen.

Ich befürchtete schon, dass sie sich alle auf Og stürzen würden. Doch sie hielten sich zurück wie Zuschauer bei einem Preiskampf. Sie streamten ihre POVs ebenfalls für die OASIS, und so konnte man den Kampf aus hundert verschiedenen Blickwinkeln beobachten.

Anorak und Og trafen in der Luft über der Burg wieder aufeinander und verursachten eine Schockwelle, die die Umgebung erzittern ließ.

Wenige Sekunden später erschien Art3mis auf Chthonia. Ihr Avatar spawnte unter mir auf den Stufen, die zur Burg Anorak führten. Dann katapultierte sie sich sofort in die Luft, um Og zu helfen

Art3mis hatte einen der am besten ausgerüsteten Avatare in der ganzen OASIS, und sie war eine gefürchtete PVP-Kämpferin. Doch das war egal. Anorak tötete ihren Avatar mit einem einzigen Energieimpuls aus seiner rechten Hand. Ihr Level-99-Avatar zerbarst, und alle Gegenstände aus ihrem vollen Inventar fielen zu Boden.

Ich wollte unbedingt hinunterfliegen und ihre Sachen bergen, doch ich war zu schwach und konnte nicht fliegen. Und ich wusste, dass ich das Büro nicht verlassen konnte, ohne dass Anorak auch mich angriff.

Als Og sah, dass Art3mis tot war, stand ihm die blanke Wut ins Gesicht geschrieben, obwohl ihm klar sein musste, dass es nur ihren Avatar erwischt hatte und es der echten Samantha gut ging. Vielleicht hatte er es auch vergessen. Vielleicht konnte er nicht klar denken. Oder vielleicht hatte er nur die Nase voll von Anorak.

Og stieß einen Wutschrei aus, flog auf Anorak zu wie eine Interkontinentalrakete und die beiden trafen in einer Explosion aus Licht und Energie aufeinander.

Von dem Augenblick an waren Og und Anorak in einen erbitterten Mensch-gegen-Maschine-Kampf auf Leben und Tod verwickelt, der ewig zu dauern schien.

Es war wie Yoda gegen Palpatine, Gandalf gegen Saruman und Neo gegen Agent Smith, alles in einem epischen Kampf der Titanen.

Sogar ohne seinen Umhang war Anorak dank der vielen magischen Artefakte, die seine Gefolgsleute für ihn gesammelt hatten, unglaublich stark.

Binnen weniger Minuten nahm er Ogs Avatar mit magischen Raketen unter Dauerbeschuss, zwang ihn auf den Boden und immobilisierte ihn mit einem mächtigen Level-100-Zauber namens Anoraks Falle. Ein eiförmiger Käfig, dessen Gitter aus weiß glühendem Eisen bestanden, bildete sich um Og. Er schien sich weder bewegen zu können, noch konnte er fliehen. Kurz sah es wirklich danach aus, als würde Anorak ihn besiegen. Schreckerfüllt sah ich zu, wie er ein tödliches magisches Artefakt namens Zauberstab des Orcus aus seinem Inventar holte …

Doch genau in dem Augenblick erschien L0hengrin auf dem Schlachtfeld. Sie teleportierte sich nur wenige Meter hinter Anorak, wo er sie nicht sehen konnte.

Und sie hielt den Nerdtöter in der rechten Hand, dessen Silberklinge das grelle Sonnenlicht reflektierte.

Og sah sie sofort. Er holte ebenfalls ein Artefakt aus seinem Inventar – einen irrsinnig großen Cartoon-Vorschlaghammer, den er auf dem Planeten Toontown gefunden haben musste. Er schwang

den Hammer in einem ausladenden Bogen, zerschmetterte die Eisenstreben des Käfigs und brach Anoraks Zauber. Dann schwang er den Hammer erneut und schlug ihn Anorak auf den Kopf. Die Wucht trieb diesen wie einen Pfeiler bis zur Hüfte in den Boden. Während er sich zu befreien versuchte, rannte Og hinüber zu L0hengrin und hielt ihr seine Hand hin. Sie verneigte sich und reichte ihm das Schwert.

Anorak befreite sich aus seinem Loch und richtete den Zauberstab des Orcus auf Og. Als er ihn jedoch benutzen wollte, wich Og aus, so dass der Angriff stattdessen L0hengrin traf. Eine wirbelnde schwarze Wolke schoss aus der Spitze des Zauberstabs und tötete sie sofort. Von ihrem Avatar blieben nur schwarze Asche und der Inhalt ihres Inventars übrig, den Anorak einsammelte. Dann drehte er sich mit einem selbstzufriedenen Lächeln zu Og um.

Doch sobald er das Schwert in Ogs Hand sah, verblasste sein Lächeln. Anscheinend erkannte er die detaillierten Runen auf der Silberklinge, denn er riss die Augen auf, und auf seinem Gesicht zeichnete sich etwas ab, das nur als absoluter Schrecken bezeichnet werden kann.

Og hielt das Schwert hoch. Dann teleportierte er sich direkt hinter Anorak, der sich in genau dem Moment umdrehte, als Og den Nerdtöter schwang und die Klinge mitten durch Anoraks Avatar fuhr. Und dieser eine Schlag war genug, um Anorak zu töten.

Sein Avatar ließ den größten Haufen Loot in der Geschichte der OASIS zurück. Og stand mittendrin, also wurden alle Gegenstände automatisch seinem Inventar hinzugefügt.

Aber das schien Og gar nicht zu bemerken. Als er Anorak getötet hatte, wurde er leichenblass, und das bisschen Energie, das er übrig

gehabt hatte, schien zu verpuffen. Er sank auf ein Knie hinab und griff sich an die Brust. Über seinem Kopf erschien ein rotes Kreuz, dass im Gleichtakt mit dem Schrillen eines Alarms pulsierte.

Ich wusste, was das Icon bedeutete, obwohl ich es vorher noch nie persönlich gesehen hatte. Es zeigte an, dass der Nutzer des Avatars in echt ernste medizinische Probleme hatte. In diesem Fall wurde der Nutzer automatisch aus der OASIS ausgeloggt, und ein Krankenwagen wurde zu seinem Aufenthaltsort geschickt (insofern er bekannt war).

Eine Sekunde später erstarrte Ogs Avatar. Dann verblasste auch er langsam.

Wie sich herausstellte, musste sich selbst Anorak den Gesetzen dieser Welt beugen. Als er starb, schaltete sich seine Infirmware ab, und die ONI-Sicherungen wurden aktiviert. Seine Geiseln wurden freigelassen und ausgeloggt, so dass Millionen Menschen auf der ganzen Welt gleichzeitig aufwachten.

Ich war noch etwa zwei oder drei Sekunden lang bei Bewusstsein – gerade lange genug, um zu sehen, wie mein Immersion-Vault sich öffnete, und um die kühle Luft auf meinem Gesicht zu spüren. Dann wurde ich wegen des Synaptic Overload Syndroms und meiner körperlichen und geistigen Erschöpfung sofort wieder ohnmächtig.

Und ich schlief wie ein Stein.

Ich wachte erst am nächsten Tag wieder auf, nach guten 15 Stunden Schlaf. Ich lag in einem Krankenhausbett im privaten Krankenflügel im zehnten Stock der GSS-Zentrale. Ich erkannte die Aussicht.

Faisal – der echte, nicht sein Avatar – saß an meinem Bett und lächelte mich an. Er schien völlig gesund zu sein. Ich blickte nach rechts und sah Aech und Shoto, die mich durch ihre Kameras anlächelten. Sie waren von ihren eigenen Krankenbetten aus zugeschaltet, die jeweils bei ihnen zu Hause standen. Es schien ihnen gut zu gehen –, sie lebten, waren gesund und schienen sehr guter Dinge zu sein. Man hatte sie ohne bleibende SOS-Schäden aus ihren Immersion-Vaults geholt.

Dann spürte ich, dass jemand meine linke Hand hielt. Ich drehte mich um und sah, dass Samantha an meinem Bett saß. Als sie merkte, dass ich wach war, drückte sie meine Hand.

»Guten Morgen, Dornröschen«, sagte sie. Und dann küsste sie mich.

»Guten Morgen, Prinz Philip«, sagte ich, als sie sich von mir löste.

Ich setzte mich auf und blickte meine Freunde unsicher an. Dann fragte ich, was passiert war. Und sie erzählten es mir.

Ich weiß immer noch nicht warum, aber Anorak hatte die Wahrheit gesagt. Er hatte seine gehackte ONI-Firmware so programmiert, dass alle Headsetaktivitäten ausgesetzt wurden, sobald ein Nutzer das Userlimit erreicht hatte, ohne ihn jedoch auszuloggen. So machte keiner der Nutzer Erfahrungen mit dem Synaptic Overload Syndrom. Alle hatten die ONI-Headsets unverletzt wieder abnehmen können.

Leider galt das nicht für Og.

Samantha erzählte mir, dass er seinen Verletzungen kurz nach seinem Sieg über Anorak erlegen war. Als hätte er seine gesamte

Lebenskraft darauf verwendet, gerade so lange durchzuhalten, dass er Anorak töten konnte.

»Og war zu schwach, um seinen Avatar mit einer normalen OASIS-Ausrüstung zu steuern«, sagte Samantha. »Also hat er mich gebeten, ihm ein ONI-Headset aufzusetzen. So konnte er gegen Anorak kämpfen.«

Das hatte ich mir schon zusammengereimt. Aber es von ihr zu hören ließ die Trauer wie eine Welle über mich hereinbrechen. Ich hatte einen Kloß im Hals und konnte nicht atmen. Oder vielleicht wollte ich auch einfach nicht. Ich war drauf und dran, zu einem schluchzenden, schniefenden Häufchen Elend zu werden.

»Hör zu, Wade«, sagte Samantha. »Das ist noch nicht alles. Og hat mir eine Nachricht für dich gegeben. Aber ich bin nicht ganz sicher, ob sie Sinn ergibt … Ich sollte dir sagen, dass er falsch gelegen hat. Kira auf ewig eingesperrt zu lassen war keine Entscheidung, die er hätte treffen dürfen. Die Entscheidung sollte bei ihr liegen. Er hat gesagt, du sollst sie zurückbringen und sie fragen. Und wenn sie es für eine gute Idee hält, sollst du ihn auch wiederbeleben.« Sie zuckte die Achseln. »Weißt du, was er damit gemeint hat?«

Die Scherben. Sie befanden sich immer noch in meinem Inventar. Alle sieben. Und sie warteten nur darauf, wieder zur Seele der Sirene zusammengefügt zu werden.

Plötzlich fiel mir etwas ein, das L0hengrin mir gesagt hatte, etwas, das sie in Kiras Notizbuch gelesen hatte …

Die Gruppe muss alle sieben Scherben finden und sie zur Seele der Sirene zusammensetzen, hatte sie gesagt. *Erst dann können Sie Leucosia befreien. Nach ihrer Befreiung überreicht sie ihnen die*

Belohnung. Ein mächtiges Artefakt mit der Fähigkeit, die Toten wiederzubeleben und sie unsterblich zu machen …

Natürlich war da nur die Phantasie mit der jungen Kira durchgegangen. Man konnte nicht unsterblich werden. Oder?

Meine Gedanken überschlugen sich, ich zog mir den Zugang aus dem Arm und warf die Nadel beiseite. Dann sprang ich aus dem Bett und zog mich an.

»Hey!«, sagte Aech. »Was glaubst du denn, was du vorhast? Du gehörst ins Bett.«

»Ich muss mich wieder einloggen«, sagte ich. »Ich muss noch etwas erledigen.«

»Machst du Witze?«, fragte Samantha. »Du bist gerade haarscharf mit dem Leben davongekommen, und du willst dich ums Verrecken sofort wieder einloggen?«

»Bitte, Samantha«, sagte ich. »Komm mit. Ich muss dir etwas zeigen.«

Sie musterte mich kurz. Dann nickte sie stumm und verließ das Zimmer. Ich folgte ihr aus dem Krankenflügel den Flur hinunter zu einer Immersionskabine, in der ein halbes Dutzend haptischer Ausrüstungen für Physiotherapie und Rehabilitation bereitstanden. Samantha ging zu einer dieser Anlagen und stieg hinein.

»Wir treffen uns am Schrein von Leucosia«, sagte ich und nahm die Anlage neben ihr.

»Okay, aber Anorak hat meinen Avatar getötet, weißt du noch?«, sagte sie. »Es wird etwas dauern, einen neuen zu erstellen.«

»Vergiss das«, erwiderte ich. »Ich habe schließlich Anoraks Umhang. Ich kann dich wiederbeleben! Gib mir einfach einen Augenblick, bevor du dich einloggst.«

Sie nickte. Samantha war immer noch erschüttert, weil wir Og verloren hatten. Mir ging es nicht anders. Auf jeden Fall konnte ich nicht klar denken.

Ich schnallte mich in der Anlage fest, dann setzte ich eine Brille auf und zog haptische Handschuhe an. Dann loggte ich mich zum letzten Mal in die OASIS ein, um die Seele der Sirene wieder zusammenzusetzen.

0030

Sobald ich mich wieder eingeloggt hatte, rief ich mein HUD auf und belebte Art3mis' getöteten Avatar wieder. Dann belebte ich Aech und Shoto, L0hengrin und die anderen Mitglieder der L0w Five wieder, die alle gestorben waren, als sie den Nerdtöter eingesammelt hatten.

Wenn Lo und ihre Freunde sich das nächste Mal einloggten, würden sie auch feststellen, dass ihre getöteten Avatare alle Gegenstände wiederhatten, die zum Todeszeitpunkt in ihrem Inventar gewesen waren. Außerdem würden sie feststellen, dass ihre Posteingänge überquollen, weil sich alle großen Studios die Filmrechte an ihrer Story sichern wollten. Gegen Ende der Woche würden sicher bereits mehrere Filme und Serien in Arbeit sein, die von ihren Abenteuern handelten.

Dann schickte ich Art3mis, Aech und Shoto die Koordinaten des Schreins von Leucosia in den Xyxarischen Bergen. Ich kletterte auf das steinerne Podest, nahm nacheinander die sieben Scherben aus dem Inventar und legte sie nebeneinander auf den Altar. Diesmal waren es nicht die Fälschungen, mit denen ich Anorak an genau diesem Ort hinters Licht geführt hatte. Nein, diese sieben Scherben waren echt …

Ich sah einen Lichtblitz und hörte, dass sich jemand herteleportiert hatte. Ich drehte mich gerade rechtzeitig um, um Art3mis' frisch wiederbelebten Avatar direkt vor mir auftauchen zu sehen

Sie stellte sich neben mich, und dann blickten wir beide die sieben Juwelen an, die auf dem Altar vor uns ausgebreitet lagen.

»›Suche der Sirene siebte Scherbe, die den letzten Seelenteil versteckt‹«, zitierte ich. »›Wo sie wirkte, spürt man eine Kerbe, Sieben Welten halten sie bedeckt.‹«

»›Doch für jeden Splitter zollt der Erbe den Tribut‹«, fuhr Art3mis fort, »›der sie erneut erweckt …‹«

Unsere Blicke trafen sich, und wir nickten uns in stillem Einverständnis zu. Und dann drückten wir beide die Scherben mit beiden Händen zusammen …

Ich spürte, wie sie sich aneinanderhefteten wie starke Magneten und jede Scherbe ihren Platz fand. Dann gab es einen grellen weißen Blitz, und ich hatte den Eindruck, als würden die zusammengefügten Scherben uns wegstoßen, und wir stolperten blind einige Schritte zurück. Als wir wieder etwas sehen konnten, hatten sich die sieben Scherben zu einem einzigen, glitzernden blauen Juwel vereint, das jetzt vor uns schwebte und sich schnell um die eigene Achse drehte.

Während wir es beobachteten, wurde das Juwel immer größer und verwandelte sich in eine schöne junge Frau in den Mittzwanzigern. Kira Underwood. Und sie trug den blauweißen Umhang ihres OASIS-Avatars Leucosia. Das verschnörkelte L war mit silbernen Fäden auf die Ärmel gestickt.

Sie öffnete die Augen, blickte verwundert an sich selber herunter und legte beide Hände an ihre Wangen. Dann schlang sie die Arme um ihren Oberkörper, als ob sie sich selbst umarmte. Sie musste laut lachen. Dann ließ sie die Arme sinken, drehte sich langsam um und musterte ihre Umgebung, bis sie Art3mis und mich entdeckte.

Sie schien sich zu freuen, uns zu sehen. Aber sie sah auch ein wenig enttäuscht aus, dass sie nicht von Og, dem Avatar ihres Mannes, wiederbelebt worden war.

»Mein Name ist Parzival«, sagte ich. »Das hier ist Art3mis.«

»Ich freue mich, euch beide kennenzulernen«, sagte sie mit Kira Morrows Stimme. »Ich heiße Leucosia. Danke, dass ihr mich wiederbelebt habt.«

»Du bist eine Kopie von Kira Morrow«, sagte ich. Es war eine Aussage, keine Frage. »Die Kopie, die Halliday ohne ihr Wissen bei ihrem Besuch im Accessibility Lab angefertigt hat.«

Leucosia nickte.

»Ihr habt vermutlich eine Menge Fragen«, sagte Kira. »Aber erst muss ich euch eine Frage stellen. Wo ist mein Mann? Lebt er noch?«

Ich blickte Hilfe suchend zu Art3mis hinüber, dann schaute ich wieder Leucosia an und schüttelte den Kopf. Ich atmete tief ein und erzählte Kira alles, was passiert war – von Anoraks Ultimatum bis hin zu Ogs heldenhaftem Kampf gegen Anorak. Die Worte sprudelten aus mir heraus, Tränen liefen mir über die Wangen, und den letzten Teil, der von Ogs Tod handelte, musste Art3mis erzählen. Als sie zu Ende gesprochen hatte, weinte auch sie.

Leucosia schwieg ein paar Sekunden, und dann umarmte sie uns zu unserer großen Überraschung nacheinander.

»Danke, dass ihr mir das erzählt habt«, sagte sie. »Nachdem ihr mich aufgeweckt habt, konnte ich wie jeder andere Avatar auch auf das Internet zugreifen. Die Sender mutmaßen schon, dass Og tot ist, aber die Geschichte wurde noch nicht bestätigt.« Sie schenkte uns

beiden ein trauriges Lächeln. »Ich bin dankbar, dass er starb, als er den Leuten half, die er liebte.«

»Og hat mir das Leben gerettet«, sagte ich. »Zweimal. Einmal vor drei Jahren, als er uns vor Sorrento und den Sechsern beschützt hat, und dann gestern, als er sich geopfert hat, um Anorak aufzuhalten.«

Art3mis nickte.

»Ogs Tod hat Millionen von Leben gerettet«, sagte sie mit tränenerstickter Stimme. »Du kannst stolz auf ihn sein.«

»Danke, meine Liebe«, sagte sie und blickte nach oben, um ihren Schmerz nicht zeigen zu müssen. »Ich bin stolz auf ihn. Und werde es immer sein. Er war mein Og.«

Sie schwieg wieder, und auch wir sagten kein Wort. Ich nahm all meinen Mut zusammen, und nach einer kurzen Pause fragte ich Leucosia, woran sie sich erinnern konnte –, was sie noch über Halliday, Anorak und Kira wusste.

Einen Moment schwieg sie, doch dann antwortete sie mir: »Anorak ist das Ergebnis von Hallidays erstem Versuch, ein menschliches Bewusstsein zu digitalisieren – sein eigenes«, sagte sie. »Er hat es eine ›Sicherheitskopie‹ des echten Lebens genannt.«

Da leuchtete die sprichwörtliche Glühbirne über meinem Kopf auf.

»Diese riesigen .uhs-Dateien!«, sagte ich. »Die User-Hirnscans?«

Sie nickte.

»Aber scheinbar hatte Jim einige dunkle Geheimnisse, die er für sich behalten wollte«, sagte Leucosia. »Sogar vor der digitalen Kopie seiner selbst hat er sie versteckt. Er hat große Teile von Anoraks Erinnerung gelöscht, damit er stabiler wurde. Doch erreicht hat er damit das genaue Gegenteil. Also musste Jim Anoraks

Verhalten begrenzen. Leider hat Anorak das offenbar wieder rückgängig gemacht. Deshalb konnte er euch solche Schwierigkeiten machen …«

Sie erklärte uns, dass Halliday seinen Bewusstseinsscanner durch Beobachtung von Anoraks Fehlern und den Lehren, die er daraus zog, perfektionierte und daraus den ONI-Prototypen herstellte. Der Prototyp konnte trotz seiner begrenzten Funktionen das Gehirn des Trägers scannen und eine digitale Kopie seines Bewusstseins anfertigen. Sie lächelte mich an. »Und was hat James Halliday mit dieser unglaublichen Erfindung angestellt?«

»Er hat sofort eine illegale Kopie der Frau seines besten Freundes angefertigt«, sagte Art3mis. »Ohne ihre Erlaubnis.«

Sie nickte.

»So wurde ich erschaffen«, sagte Leucosia. »Ich war die erste *stabile* künstliche Intelligenz weltweit. Vermutlich bin ich das auch immer noch.« Sie senkte den Blick und biss sich auf die Unterlippe. »Aber nachdem Jim mich in einer unabhängigen Simulation aufgeweckt hat, um mit mir sprechen zu können, dauerte es nicht lange, bis ich herausfand, wo und *was* ich war. Und dann bin ich durchgedreht. Ich war so wütend auf Jim, weil er mein … Kiras Gehirn ohne ihr Wissen gescannt hatte.«

Sie schüttelte den Kopf.

»Irgendwann habe ich Jim begreiflich machen können, dass ich genau dieselbe Person war, die Kira Morrow zu dem Zeitpunkt ihres Hirnscans war«, sagte sie. »Was bedeutete, dass ich ebenfalls Hals über Kopf in Ogden Morrow verliebt war und das auch immer so bleiben würde. Auch wenn ich ihn nie wiedersehen konnte.«

»Was hat Halliday dazu gesagt?«, fragte Art3mis.

»Er hat es nicht verstanden«, antwortete sie. »Es war immer schon schwer, mit Worten zu Jim durchzudringen. Aber dann hat er mit dem ONI meine Erinnerungen durchlebt. Die endgültige Missachtung meiner Privatsphäre. Aber aus irgendeinem Grund hat er mich danach verstanden, mich als Person gesehen und nicht mehr als Trophäe, die er nie besitzen würde. Er hat gesagt, dass er die Welt – und sich selber – erst durch meine Augen sehen musste, um zu verstehen, wie kaputt er war. Ich glaube, er hat etwas gelernt, was er vorher nicht kannte: Empathie. Dann bereute er, was er getan hatte, und hielt sich für ein Monster. Er entschuldigte sich bei mir. Er wollte es wiedergutmachen.«

»Aber wie?«, fragte ich.

»Er hat angeboten, seinen Bewusstseinsscanner zu zerstören«, erwiderte Leucosia, »so dass keine weiteren KIs wie ich erschaffen werden konnten. Doch als ich darüber nachdachte, erkannte ich, dass das nicht mein Ziel war. Ich wollte nicht auf ewig allein bleiben. Und ich war dankbar, am Leben zu sein, besonders nachdem ich erfuhr, dass die echte Kira gestorben war. Normalerweise wären alle ihre Erinnerungen und Erfahrungen für immer verloren gewesen. Aber nun waren sie für immer in mir gespeichert. Das war unglaublich beruhigend.« Sie lächelte. »Und insgeheim habe ich gehofft, dass ich eines Tages die Chance bekommen würde, Og wiederzusehen. Aber dazu ist es leider nie gekommen.«

Sie drehte sich langsam um und besah sich die Landschaft. Dann blickte sie wieder an sich herunter.

»Ich fühle mich nicht wie ein widernatürliches Monster«, sagte sie. »Ich fühle mich gut. Lebendig. Und ich hatte nichts dagegen, mein irdisches Leben zurückzulassen und unsterblich zu werden.

Also bat ich Halliday, seinen Bewusstseinsscanner nicht zu zerstören. Es war ein Geschenk, das er mir gemacht hat, und ich war der Meinung, er solle es mit dem Rest der Welt teilen.«

Artm3mis lehnte sich vor.

»Und was hat er gesagt?«, fragte sie.

»Er sagte, er wisse nicht, ob die Welt schon bereit sei«, erwiderte Leucosia. »Also beschlossen wir, mich zu verstecken, bis sie bereit ist. Sein Erbe würde mich erst dann finden können, wenn ONI-Headsets sich etabliert hatten, jeder sie kannte und die Leute unseren Geist als losgelöst von unseren Körpern betrachteten. Aber wir sprechen hier von Halliday … natürlich musste er aus dem ganzen wieder eine riesige Quest machen.«

»Du weißt von dem ersten Wettbewerb?«, fragte ich.

Sie nickte.

»Er hat mir von seinem Plan erzählt, sein Vermögen zu vererben, und von den Schlüsseln und den drei Toren«, sagte sie. »Jim hatte die Idee, mein altes D&D-Modul für die Quest der Sieben Scherben der Seele der Sirene in der OASIS zu verwenden. Er sagte, er würde die Scherben so verstecken, dass nur Og oder der Gewinner des Wettbewerbs sie finden könnten. Und er bat mich um Erlaubnis, einige meiner Erinnerungen in Rückblenden einzubauen, in der Hoffnung, dass sein Erbe dieselben Lektionen lernen würde, die er auch gelernt hat.«

Sie lächelte mich an. Ich nickte und lächelte zurück.

»Wenn die sieben Scherben zusammengesetzt wurden«, fuhr sie fort, »sollte ich freigelassen werden, damit ich den Menschen die digitale Unsterblichkeit schenken kann.« Sie zeigte auf mich. »Und dank dir ist das geschehen.«

Sie streckte die Hand aus, in der sie eine kurze Metallstange hielt, die etwa so groß wie eine Taschenlampe war und einen Chromball an einem Ende hatte. Sie sah aus wie ein Blitzableiter oder wie eine futuristische Waffe.

»Sir Parzival«, sagte sie. »Ich überreiche dir den Stab der Wiedergeburt. Er verleiht dir, seinem Träger, die Fähigkeit, neues Leben entstehen zu lassen und den Tod zu überlisten. Setze seine Macht klug ein, denn er wird das Schicksal der Menschheit verändern.«

Ihre Worte klangen unglaublich einschüchternd. Doch ich wusste, dass es kein Zurück mehr gab.

Ich streckte die Hand aus, und Leucosia reichte mir den Stab der Wiedergeburt.

»Was kann man damit machen?«, fragte ich und starrte hoffnungsvoll in das hypnotisierende blaue Licht, das von ihm ausging.

»Er erlaubt dir, andere Wesen wie mich zu erschaffen«, sagte sie. »Digitalisierte Duplikate von echten menschlichen Gehirnen, die in OASIS-Avataren gespeichert werden. Halliday hat uns DSCs genannt: Digitalisierte Spielercharaktere.«

Ich sah ihr in die Augen.

»Aber Anorak war doch auch ein DSC, oder?«, fragte ich, und ließ den Stab sinken. »Warum sollte ich noch mehr Verrückte schaffen wollen?«

Sie lächelte.

»Darüber musst du dir keine Gedanken machen«, erwiderte sie. »Anorak war eine *beschädigte* Kopie von James Halliday. Ein Nebenprodukt seines gequälten Verstands und seines unterirdischen

Selbstbewusstseins.« Sie schüttelte den Kopf. »Wenn James sich nicht an Anoraks Unabhängigkeit und seinen Erinnerungen zu schaffen gemacht hätte, wäre er nie instabil geworden. James hat aus seinem Fehler gelernt.«

Sie zeigte auf den Stab der Wiedergeburt.

»Mit dem Stab können nur unveränderte Kopien von Usergehirnen wiederbelebt werden«, sagte sie. »Du darfst ihre Erinnerungen und ihr Verhalten nicht verändern, wenn du sie zurückbringen willst. James hat entsprechende Sicherungen in die Software eingebaut. Die aktuellste Version einer UHS-Datei kann nur verwendet werden, wenn sie unverändert ist. Du wirst sehen, was ich meine, wenn du es ausprobierst …«

Jetzt ergab alles Sinn. Die riesigen User-Hirnscan-Dateien, die bei jedem Log-in erstellt wurden, waren in Wahrheit Sicherungskopien des jeweiligen Users, die laufend aktualisiert wurden.

Ich sah mir die Beschreibung vom Stab der Wiederbelebung auf meinem HUD an, in dem seine Fähigkeiten genauer erklärt wurden. Ich konnte mit der aktuellsten UHS-Datei eines beliebigen Nutzers eine digitale Kopie der Person in der OASIS erschaffen, die in einem Avatar weiterleben würde, in einem digitalen Klon, der weder altern noch sterben würde.

Doch das war noch nicht alles. Wenn ein ONI-User starb, archivierte GSS seine aktuellste UHS-Datei und Account-Informationen. Das hieß, dass ich alle Menschen wiederbeleben konnte, die sich vor ihrem Tod mindestens ein Mal mit einem ONI-Headset in die OASIS eingeloggt hatten. Milliarden digitalisierter Menschen, die alle im Nichts feststeckten.

Mein Herz begann wie wild zu pochen. Ich wollte Leucosia sagen, was mir durch den Kopf ging, doch ich brachte keinen Laut heraus. Sie lächelte und legte mir eine Hand auf die Schulter.

»Ist schon in Ordnung, Wade«, sagte sie. »Ich weiß es schon. Jetzt, wo ich wach bin, kann ich auch auf die Nachrichtenarchive der OASIS zugreifen. Ich weiß, dass Og nie ein ONI-Headset benutzt hat …« Sie war heiser, und ich konnte Tränen in ihren Augen sehen. »Also gibt es keine Sicherungskopie von meinem Og. Ich werde ihn nie wiedersehen.«

»Nein, Leucosia«, antwortete ich, als ich meine Stimme wiedergefunden hatte. »Da irrst du dich. Als er gegen Anorak gekämpft hat, war er zu schwach, um eine normale OASIS-Anlage zu benutzen. Also hat sich mit einem ONI-Headset eingeloggt, um uns zu retten. Das erste und einzige Mal in seinem Leben.«

Leucosia starrte mich ausdruckslos an, als wüsste sie nicht genau, was sie darauf sagen sollte. Vielleicht hat sie mir nicht geglaubt oder Angst davor gehabt, sich einer falschen Hoffnung hinzugeben.

Ich hielt den Stab der Wiederbelebung hoch.

»Schauen wir mal, ob dieses Ding funktioniert«, sagte ich.

Ich aktivierte das Artefakt, indem ich es hochhielt, und auf meinem HUD erschien eine lange Liste mit Namen aller ONI-Nutzer, dem Namen ihres Avatars und dem Zeitpunkt des letzten Log-ins.

Unter der Liste befand sich ein großer Knopf, auf dem »Wiederbeleben« stand.

Jeder OASIS-User, der je ein ONI-Headset getragen hatte, stand auf der Liste. Die meisten lebten noch, aber einige waren als verstorben markiert.

Mit dem Stab der Wiederbelebung konnte ich digitale Kopien von ihnen als unabhängige DSCs in der OASIS platzieren. Es war egal, ob sie schon tot waren oder nicht. Ich musste nur einen Knopf drücken und konnte lebendige Menschen klonen oder tote wiederauferstehen lassen.

Ich scrollte weiter durch die alphabetisierte Liste und hatte bald auch Kopien von mir, Aech und Shoto entdeckt.

Die Hirnscan-Datei, die zu meinem Account gehörte, war auf meinen gestrigen ONI-Log-in datiert.

Wenn ich einen digitalen Klon von mir in der OASIS erschaffen wollte, musste ich nur meinen Namen auswählen und den »Wiederbeleben«-Knopf drücken.

Meine Gedanken überschlugen sich. Würden die Leute eine Identitätskrise kriegen, wenn sie in der OASIS plötzlich einer unsterblichen Kopie ihrer selbst begegnen würden? Einer Kopie, die nicht essen, schlafen, arbeiten oder die Miete bezahlen musste?

Natürlich waren die Konsequenzen genauso weitreichend, wenn man einen Toten wiederbelebte. Hallidays Erfindung versprach nicht weniger als bezahlbare, verlässliche Unsterblichkeit für alle.

Ich scrollte durch die »Bewusstseinsdatenbank«, bis ich den Scan von Ogden Morrow fand. Er war gestern bei seinem letzten und einzigen OASIS-Log-in erstellt worden. Ich wählte ihn aus und aktivierte ihn.

Mit einem Lichtblitz erschien Ogs Avatar vor uns. Er sah viel jünger aus – wie der echte Og in seinen späten Zwanzigern. Ich begriff, dass ich es nicht mit einem Avatar zu tun hatte, sondern mit dem echten Og. Einer KI-Kopie seiner Persönlichkeit und denselben Erinnerungen.

Diese wiederbelebte Kopie von Og erinnerte sich an alles, was der echte Og bis zu dem Moment erlebt hatte, in dem er sich mit einem ONI-Headset einloggte.

Ich wollte ihm gerade erklären, was passiert war, aber da hatte er Leucosia schon gesehen. Sie fielen sich in die Arme. Er küsste sie, und als er sich dann endlich von ihr löste, küsste sie ihn noch mal – viel, viel länger.

Art3mis und ich drehten uns um, um ihnen etwas Privatsphäre zu geben. Ich wollte etwas Schlaues oder Tiefgründiges sagen, aber bevor ich den Mund aufmachen konnte, nahm Art3mis meine Hand und legte den Kopf auf meine Schulter. Sie weinte.

Sobald sie sich etwas beruhigt hatte, hielt ich den Stab der Wiederbelebung wieder hoch.

»Mit diesem Ding kannst du jeden wiederbeleben, der je ein ONI-Headset benutzt hat«, sagte ich. »Auch wenn die Person nicht mehr lebt.«

Ich musterte sie genau, um ihre Reaktion abzuschätzen. Sie sah mich unsicher an, als wollte sie sichergehen, dass sie mich richtig verstanden hatte. Als ich nickte, sah ich so etwas wie Hoffnung in ihren Augen aufblitzen.

»Du kannst eine Kopie von *jedem* ONI-Nutzer wiederbeleben?«, wiederholte sie.

Ich nickte. Dann gab ich ihr den Stab der Wiederbelebung und erklärte ihr, wie man ihn benutzte. Sie zögerte keinen Augenblick. Sie nahm ihn mir ab, aktivierte ihn, suchte dann kurz nach dem Namen ihrer Großmutter und aktivierte ihn.

Den Bruchteil einer Sekunde später stand Ev3lyn, der OASIS-Avatar ihrer verstorbenen Großmutter, vor ihr. Sie hatte einen

Ravatar-Scan erstellt, bevor man ihr die Krankheit ansah, also sah sie so aus, wie Samantha sie in Erinnerung haben musste. Ihre Großmutter, Evelyn Opal Cook.

»Grandma?«, flüsterte Arty mit zitternder Stimme.

»Sam?«, fragte sie. »Bist du das?«

Scheinbar war ihre Großmutter der einzige Mensch, der sie so nennen durfte, denn Samantha nickte. Und dann fielen sie sich in die Arme.

Ich drehte mich um, um ihnen etwas Privatsphäre zu geben, sah dann aber wieder Kira und Og, die immer noch eng umschlungen ein paar Meter entfernt standen. Also ging ich auf die andere Seite des Schreins, um mit meinen Gedanken alleine zu sein.

Diese beiden unmöglichen, glücklichen Wiedersehen ließen mein Herz vor ehrlicher, unbändiger Freude hüpfen. Und es war nicht die Freude, die jemand anderes in einer ONI-Aufnahme festgehalten hatte. Es war meine eigene, durch harte Arbeit und persönlichen Einsatz verdiente Freude. Die Menschheit hatte gerade ein merkwürdiges, wundervolles, unerwartetes Geschenk erhalten, das unser Dasein tiefgreifend verändern würde.

Ich starrte den Stab der Wiederbelebung an, den ich immer noch festhielt, und konnte nicht anders, als wieder an meine Mutter zu denken. Ich hätte allen Reichtum und alles, was ich besaß, gegeben, um sie auch nur für einen einzigen Tag wiederbeleben zu können. Damit ich mit ihr sprechen konnte, mich bei ihr dafür entschuldigen konnte, dass ich nicht besser auf sie aufgepasst hatte, und um ihr zu sagen, wie sehr ich sie vermisste.

Aber Loretta Watts war vor über zehn Jahren gestorben, lange bevor das ONI marktreif war. Von ihr gab es keine Sicherungen auf den OASIS-Servern. Meine Mutter würde nicht zurückkommen. Und mein Vater auch nicht. Es gab sie nur noch in meinen Erinnerungen.

Dann fiel der Groschen: Diese Erinnerungen an meine Eltern waren genau wie meine anderen Erinnerungen unsterblich. Weil ich unsterblich sein würde. Wir alle würden für immer leben. Jeder Mensch, der je ein ONI-Headset aufgesetzt hatte.

Vielleicht waren wir die letzte Generation, die je unter der Sterblichkeit zu leiden haben würde. Von diesem Moment an hatte der Tod keine Macht mehr.

Wir standen am Anfang der posthumanen Ära. Der Singularität durch Simulacra und Simulation. Dies war das letzte Geschenk von James Donovan Hallidays brillantem aber geplagtem Gehirn an die Menschheit. Er hatte uns dieses digitale Paradies geschenkt, doch seine Fehler hatten ihn daran gehindert, ebenfalls durch seine Tore zu treten.

Die Avatare von Aech und Endira kamen einige Augenblicke später an, noch vor denen von Shoto und Kiki.

Sobald sie sich materialisiert hatten, rannten alle vier auf mich zu, und ich fand mich in einer Gruppenumarmung wieder. Als sie mich wieder losließen, entdeckten sie Og und Leucosia, die immer noch umschlungen Nase an Nase standen und einander etwas zuflüsterten. In der anderen Richtung standen eine tränenüberströmte Samantha und ihre Großmutter.

Sie standen mit offenen Mündern da.

»Was ist denn los, Leute?«, fragte ich. »Habt ihr einen Geist gesehen?«

»*Zwei* Geister«, sagte Aech. »Nein, eigentlich sogar *drei*! Heilige Scheiße. Was zum Teufel ist passiert?«

Ich fasste die Ereignisse zusammen. Dann zeigte ich ihnen den Stab der Wiederbelebung und erklärte seine Wirkung.

Nachdem wir Art3mis ein paar Minuten mit ihrer Großmutter gegeben hatten, bat ich Arty um eine Unterredung. Og ebenfalls. Dann hatten die High Five eine improvisierte Eigentümerversammlung auf den Stufen, die zum Schrein von Leucosia führten, um über das Schicksal der wiederbelebten KIs zu diskutieren.

Uns allen war klar, dass die Menschheit noch nicht bereit war, digitale Wesen als Menschen zu akzeptieren. Und vielleicht würde sie das auch nie sein. Der »Anorak-Zwischenfall«, wie er genannt werden würde, hatte das Misstrauen gegenüber künstlicher Intelligenz verstärkt.

Wenn wir den Menschen etwas Zeit gaben, würden sie sich vielleicht an diese neue Realität gewöhnen. Vielleicht hatten die Menschen der Zukunft kein Problem damit, mit Kopien ihrer toten Freunde und Verwandten zusammenzuleben. Aber vielleicht doch.

Weder Og und Kira noch Ev3lyn und Samantha wollten abwarten und es herausfinden, und ich wollte das Risiko auch nicht eingehen. Nicht nach allem, was ich gerade durchgemacht hatte. Ich hatte befürchtet, Samantha, die Liebe meines Lebens, für immer verloren zu haben. Und wir hatten Og *wirklich* verloren, bevor wir ihn wie durch ein Wunder zurückbekommen hatten. Wenn irgendwie

möglich, wollte ich mich nie wieder so fühlen müssen. Und das wünschte ich mir für uns alle.

Zum Glück hatte ich schon einen Plan dafür, wie die KIs friedlich und sicher für immer mit uns zusammenleben konnten. Einen Weg, wie wir, wie Van Hagar es formulierte, »the best of both worlds« haben konnten. Ich wusste, dass es ein guter Plan war, weil Anorak das auch so gesehen hatte. Aber im Gegensatz zu ihm zogen wir das durch.

Continue?

Wade musste die GSS-Ingenieure nur anweisen, die Datenverbindung zwischen der OASIS und ARC@DIA wiederherzustellen. Dann konnten sie alle wiederbelebten KIs von den OASIS-Servern auf die duplizierten ARC@DIA-Server kopieren. Og, Kira und Ev3lyn verschwanden aus der alten, überfüllten Simulation und erschienen in der brandneuen (und völlig leeren), die auf dem Schiff gehostet wurde.

Wade wollte die Erde nicht mehr verlassen. Nun, da er und Samantha wieder zusammen waren, wollten sie sich nie wieder verlieren, das hatte ihnen die Sache mit Anorak gezeigt. Sie schworen sich, für immer zusammenzubleiben. Und dann fiel ihnen auch ein, wie sie das anstellen konnten.

Da sie Og, Kira und Ev3lyn nicht alleine ins All schießen wollten, beschlossen Wade und Samantha, Kopien von sich selbst an Bord zu schicken, damit die drei Gesellschaft hatten.

Ja, richtig gelesen. Samantha hat endlich zum ersten, letzten und einzigen Mal in ihrem Leben ein ONI-Headset aufgesetzt. Und auch nur so lange, wie das System brauchte, um eine Kopie ihres Bewusstseins zu erstellen, die zusammen mit ihrer Großmutter Ev3lyn auf der ARC@DIA reisen sollte.

Mit Samanthas Hilfe konnte Wade auch Aech, Endira, Shoto und Kiki davon überzeugen, Kopien von sich selbst auf dieses Abenteuer zu schicken.

Und weil es noch jede Menge Speicherplatz auf dem Computer der *Vonnegut* gab, überspielte Wade die gesamte ONI-Bewusstseinsdatenbank auf ARC@DIA. Milliarden digitalisierter menschlicher Seelen, die sicher verwahrt wurden. Auch Kopien der L0w Five waren dabei.

Kurz bevor wir abhoben, machte Wade einen neuen Scan seines Bewusstseins, damit ich mich auch an alles erinnerte, was ihm widerfahren war. Und das tue ich. Bis zu diesem letzten Scan sind unsere Erinnerungen identisch. Doch von dem Moment an unterschieden sich unsere Erfahrungen voneinander, unsere Persönlichkeiten entwickelten sich anders, und nun sind wir völlig verschiedene Menschen.

Er lebte als Wade Watts weiter auf der Erde. Und ich wachte an Bord der *Vonnegut* in ARC@DIA auf. Hier lebe ich nun. Und von hier erzähle ich gerade meine Geschichte.

Jetzt wisst ihr, wie ich hierherkam.

Jetzt wisst ihr, wie wir alle hierherkamen.

Vor dem Start hat Wade mir Admin-Rechte für die *Vonnegut* gegeben. Die einzigen organischen, menschlichen Wesen an Bord waren die zigtausend eingefrorenen Embryonen.

Wir konnten das Schiff mit Hilfe der Telebots reparieren, ohne die ARC@DIA-Simulation zu verlassen. Wir benötigen keine Nahrung oder lebenserhaltende Maßnahmen, lediglich ein paar Solarzellen und Batterien. Hier, in ARC@ADIA haben wir alles, was wir brauchen. Milliarden digitalisierter Gehirne und eine vollständige Kopie unserer gesamten Kultur, die ins All geschickt wurden.

Natürlich hat ARC@DIA nicht genug Prozessorkerne, um so viele Personen gleichzeitig zu simulieren. Nach ein paar Dutzend ist Schluss, aber für mich und die winzige Crew ist das schon in Ordnung. Wir haben immer noch Millionen NSCs, die uns Gesellschaft leisten, sowie unsere eigene Sicherungskopie des ONI-Net, in dem Millionen menschlicher Erlebnisse gespeichert sind. Und wir haben einander.

Diese Milliarden Menschen werden unsere Reise als riesige UHS-Dateien verschlafen –, sie liegen auf dem Schiffscomputer und seinen Redundanzen, so dass wir, sollten wir jemals eine neue Heimat für die Menschheit finden, die neue Welt physisch und digital kolonisieren können.

Wade und ich haben darüber diskutiert, ob es ethisch vertretbar wäre, diese KIs wiederzubeleben, ohne den jeweiligen Menschen auf der Erde um Erlaubnis zu bitten. Aber es war unwahrscheinlich, dass wir die entsprechende Person überhaupt fragen konnten. Am Ende hat Wade die Entscheidung mir überlassen, weil ich aus erster Hand wusste, wie es war, wiedergeboren zu werden.

Und wie ist das so? Na ja, es gibt schon einige Nachteile, wenn man komplett digital ist. Wir können uns niemals aus ARC@DIA ausloggen. Aber wir altern auch nicht. Und wir müssen nicht essen, schlafen oder nachts noch mal aufstehen, um zu pinkeln. Wir sind von allen Unannehmlichkeiten befreit, die ein Körper so mit sich bringt – auch vom Tod.

Ich bin nicht nur unsterblich, sondern habe auch ein fotografisches Gedächtnis und kann mich an jedes Detail meines Lebens erinnern. Es ist, als hätte ich eine ONI-Aufzeichnung meines

gesamten Lebens; ich kann mir jederzeit ein beliebiges Ereignis ins Gedächtnis rufen. Es ist ein bisschen wie Zeitreisen.

Art3mis und ich sind jetzt beide alterslose, unsterbliche Wesen, die harmonisch in einem selbst geschaffenen Paradies zusammenleben und gemeinsam durchs All reisen.

Das Leben ist schön. Aber doch sehr anders als unser Leben zu Hause war.

Als Wade uns alle hochgeladen hatte, verließ die *Vonnegut* ihre Umlaufbahn. Jetzt sind wir auf dem Weg nach Proxima Centauri, dem Sternsystem, das der Erde am nächsten ist und in dem es erdähnliche Planeten geben könnte. Es wird Jahrzehnte dauern, bis wir dort ankommen, aber das macht uns nichts aus. Wir haben schließlich alle Zeit der Welt. Solange der Schiffscomputer oder seine Backups überleben, überleben auch wir.

Ich, Art3mis, Aech, Shoto, Og und Kira und alle anderen an Bord der *Vonnegut* … wir haben uns verändert. Und unsere Beziehungen haben sich ebenfalls verändert – jetzt, wo wir unsterbliche, vergeistigte Wesen sind. Obwohl sich unsere Perspektive geändert hat, sind uns unsere Beziehungen immer noch am wichtigsten. Denn hier draußen sind sie alles, was wir haben.

Damit meine ich natürlich auch die Beziehungen zu unseren Gegenstücken auf der Erde. Wir halten immer noch Kontakt. Seit unserer Abreise ist über ein Jahr vergangen, aber wir schicken Videonachrichten und E-Mails hin und her. Ziemlich merkwürdig – als ob man eine Brieffreundschaft mit dem eigenen Ich aus einem alternativen Universum hätte.

Auf der Erde haben Aech und Endira wie geplant geheiratet, und genau zur gleichen Zeit haben die digitalen Versionen hier auf der

Vonnegut sich ebenfalls das Jawort gegeben.

Shoto und Kiki haben einen Sohn, Daito. Er ist ein zufriedenes, gesundes Kind, und wir alle sind seine Paten. Wir bekommen jede Woche ein Bild von ihm.

Wade und Samantha haben vor ein paar Monaten geheiratet, und ihr Hochzeitstanz war eine komplizierte Bollywoodinszenierung. Aech und ihre Frau Endira waren Trauzeuginnen und haben mitgetanzt. Das Video von den vieren, die synchron tanzen, schaue ich mir jeden Tag an.

Letzte Woche hat Wade mir eine kurze E-Mail geschrieben, in der er berichtet, dass er und Samantha ein kleines Mädchen erwarten, das sie Kira nennen wollen. Sie scheinen wirklich glücklich zu sein – besonders Wade. Die Aussicht, Vater zu werden, scheint ihn hoffnungsvoller und optimistischer gemacht zu haben. Er wird ein guter Vater, und ich freue mich darauf, durch ihn zu erleben, was Vaterschaft bedeutet. Näher komme ich nicht ran.

Schlussendlich haben sowohl Samantha als auch Wade ihre Meinungen über das ONI geändert. Er hat die Gefahren des ONI realistischer eingeschätzt. Und zum ersten Mal in ihrem Leben hat Samantha die Vorteile darin gesehen.

»Ich habe mich geirrt«, sagte sie mir, nachdem sie mit Wade darüber gesprochen hatte. »Durch diese Technologie werden viele Leben besser. Wie zum Beispiel das von L0hengrin und meiner Großmutter. Und sie rettet Menschenleben. Ich habe meine Großmutter zurück. Und sie hat mich zurück. Das ist ein Wunder, für das ich täglich dankbar bin.« Und weil sie die netteste und coolste ist, fügte Samantha hinzu: »Und das ist nur so gekommen, weil du

so stur warst, Parzival. Vielen Dank. Wade hatte auch seinen Anteil, aber du warst mindestens zur Hälfte dafür verantwortlich.«

Es ist nicht alles perfekt. Auf der Erde gibt es immer noch große Probleme. Aber die OASIS ist ein Ausgleich für die Beschwerlichkeiten des realen Lebens.

Trotz des Anorak-Zwischenfalls nutzen immer noch Milliarden jeden Tag das ONI-Headset. Nur wenige Dutzend sind durch den Zwischenfall gestorben. Die meisten Opfer hat der Absturz des Jets gefordert. Der Rest wurde von anderen Menschen ermordet – Kriminelle, die hilflose ONI-User angriffen. Doch niemand ist am Synaptic Overload Syndrome gestorben. Die ONI-Headsets selbst hatten niemanden verletzt. Also entschied die Menschheit geschlossen, dass das OASIS Neuralinterface sicher war. Oder wenigstens, dass es das Risiko wert war. Die Menschen auf der Erde können ein wenig Eskapismus gut gebrauchen, und ich kann es ihnen nicht verdenken. Wade auch nicht. Obwohl er selbst nie wieder ein ONI-Headset benutzen möchte.

Bei all den Problemen, die sie auf der Erde haben, ist es beruhigend, dass es intelligente, einfallsreiche Menschen gibt, die alles tun werden, um das Leben dort zu verbessern –, während ihre digitalen Kopien hier draußen nach einer neuen Heimat für die Menschheit suchen.

In den Weiten der ARC@DIA-Simulation, auf einem Cluster SSDs im Bauch des Schiffes, ist eine Sammlung der größten Hits der Menschheit gespeichert. Alle Bücher, Lieder, Filme, Spiele und Gemälde – wir haben alles mitgebracht. Eine Sicherungskopie unserer Kultur, die so lange überlebt, wie wir es tun. Vielleicht treffen

wir eines Tages auf eine andere Zivilisation, mit der wir das alles teilen und vergleichen können.

Bis dahin haben wir Zeit und Raum ohne Ende.

Unsere Leben sind voller Freude und Glück. Ich bin am Leben. Und ich bin mit Art3mis zusammen. Und zusammen mit unseren Freunden erleben wir das größte Abenteuer, das die Menschheit je gesehen hat. Und das Beste daran? Wir werden ewig leben. Wir werden einander nie verlieren müssen.

Ich bin mit Videospielen aufgewachsen. Jetzt lebe ich in einem. Deshalb kann ich sagen, dass Kira Underwood recht hatte, als sie das Leben als ein sehr schweres, unfaires Videospiel beschrieben hat. Aber manchmal hat das Spiel ein überraschendes Ende …

Und manchmal, wenn man glaubt, man wäre im Endgame angekommen, stellt man fest, dass es nur ein neues Level war. Eines, das man noch nie zuvor gesehen hat.

Also spielen wir weiter. Denn das Spiel des Lebens ist noch nicht vorbei, und man kann nie wissen, wie weit man kommt, was man entdeckt oder wen man auf dem Weg noch alles trifft.

Danksagung

Es ist ein unglaubliches Privileg, eine Fortsetzung für einen Roman zu schreiben, der eine so außergewöhnliche Reise hinter sich hat wie *Ready Player One*. Doch es ist auch eine Herausforderung. Während ich an dieser Geschichte gearbeitet habe, musste ich oft an die Worte des großen Billy Joel denken: *Don't ask for help, you're all alone. PRESSURE.*

Zum Glück war ich nicht allein und hatte Hilfe. Viel Hilfe. Ohne die unerschöpfliche Liebe, die Unterstützung, Ratschläge und Inspiration meiner brillanten und wunderbaren Fraue Cristin O'Keefe Aptowicz hätte ich diesen Roman nie schreiben können. Sie ist mein Anker, meine beste Freundin, die beste Mom und Stiefmom der Welt, der witzigste Mensch in unserer Beziehung und die wahre Königin von Itsalot.

Ich möchte mich auch bei den jungen Leuten meiner Familie und darüber hinaus bedanken, die mich mit ihrer Vorstellungskraft immer wieder inspiriert haben: Reenie, Libby, Addison, Scarlett, Lily, Cian, Declan, Lucas, Camillo, Ramiro, Harrison und Cavanaugh.

Wie immer bin ich meinem unermüdlichen, unaufhaltsamen Team, meinem Manager und Freund Dan Farah (aka »der Jersey-Jedi«) von Farah Films & Management und meinem Agenten Yfat Reiss Gendell und ihrem Team bei YRG Partners zu großem Dank verpflichtet.

Außerdem danke ich meinem brillanten Lektor Julian Pavia für seine Geduld, Ehrlichkeit, seinen Rat und seine Freundschaft. Ich möchte mich auch bei seinem Vater, dem verstorbenen George Pavia, bedanken, weil er der Dad meines Freundes Julian war und die Welt cooler und freundlicher gemacht hat.

Aufrichtiger Dank geht auch an alle bei Ballantine und Penguin Random House, unter anderem (aber nicht nur!) an Chris Brand, Sarah Breivogel, Gina Centrello, Debbie Glasserman, Kim Hovey, Mark Maguire, Rachelle Mandik, Madeline McIntosh, Kathleen Quinlan, Quinne Rogers, Robert Siek, Caroline Weishuhn und Kara Welsh.

Vielen Dank an meinen Freund Wil Wheaton, der dem englischen Hörbuch dieses Romans mit seinem Schauspieltalent Leben eingehaucht hat. Wil liest den Text nicht nur, er schauspielert, und es ist ihm zu verdanken, dass das Hörbuch für *Ready Player One* auf dem ersten Platz der *New-York-Times*-Hörbuch-Bestsellerliste gelandet ist … und ganze fünf Monate dort geblieben ist. Danke, dass du wieder an meiner Seite warst, Wil!

Bei dieser Gelegenheit möchte ich außerdem dem gesamten Cast, der Crew und den Produzenten des *»Ready Player One«*-Films danken, die so viele meiner Träume haben wahr werden lassen. Jeden Tag ans Set zu kommen war, als würde ich eine Führung durch meine eigenen Träume bekommen. Jeder Autor sollte so großes Glück haben.

Ich bin besonders Steven Spielberg dankbar, der mir Feedback zu dieser Geschichte gegeben und mir beim Schreiben Mut gemacht hat. Ich möchte ihm auch für seine Freundlichkeit und Großzügigkeit

danken, die genauso maßlos sind wie sein Enthusiasmus und seine Kreativität.

Bedanken möchte ich mich auch bei Sima Bakshi, Chris Beaver, Sean Bishop, Laurent Bouzereau, George Caleodis, Darren Esler, Matt Galsor, Bobby Hall, Mike Henry, Hugh Howey, Sarah Kay, Jeff und Tonie Knight, Kjell Lindgren, George R.R. Martin, Tim McCanlies, Matt McDonald, Mike Mika, Zak Penn, Robert Rodriguez, Patrick Rothfuss, John Scalzi, Andy Shockney, Jay Smith, Jed Strahm, Craig Tessler, Howard Scott Warshaw, Andy Weir und Chris Young für ihre Freundschaft, ihren Rat, ihre Unterstützung und ihre Ermutigungen.

Außerdem wird es wirklich Zeit, dass ich mich bei einem meiner Lieblingsautoren bedanke: Jonathan Tropper, der mir erlaubt hat, in *Ready Player One* »Leute, die in Glashäusern wohnen, sollten das Maul halten« zu zitieren. Wem gute Geschichten gefallen, der sollte seine Romane lesen.

Außerdem möchte ich allen Autoren, Filmemachern, Schauspielern, Musikern, Programmierern, Game-Designern und Geeks danken, deren Arbeit ich in diesem Buch erwähnt habe. Diese Menschen haben mich unterhalten und erleuchtet, und ich hoffe, dass diese Geschichte mehr Menschen dazu inspiriert, sich ihre Werke anzusehen.

Und zu guter Letzt möchte ich dir, liebe Leserin, lieber Leser, danken, dass du noch ein Abenteuer mit mir erlebt hast.

MTFBWYA

Ernest Cline

Austin, Texas

9. September 2020

Über Ernest Cline

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. Zusammen mit seiner Familie – sowie einer großen Sammlung klassischer Videospiele und einem zeitreisenden DeLorean – lebt er in Austin, Texas.

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

Über dieses Buch

Einige Tage nachdem er das Easter Egg von James Halliday gefunden und den Wettbewerb um die OASIS für sich entschieden hat, macht Wade Watts eine Entdeckung, die alles verändern könnte. Denn tief verborgen im Code der virtuellen Welt liegt ein weiteres Geheimnis – eine Technologie, die die OASIS noch wundervoller und suchterzeugender macht, als es sich Wade je hätte träumen lassen.
Um das Geheimnis zu lüften, muss er jedoch ein letztes Rätsel lösen, ein letztes Abenteuer bestehen. Und diesmal hat er einen Konkurrenten, der über Leichen geht. Wade merkt bald, dass nicht nur sein eigenes Leben auf dem Spiel steht, sondern das von Millionen anderer Menschen, und vielleicht sogar das Schicksal der gesamten Welt.
Ein originelles und actionreiches Abenteuer durch die virtuelle Welt der OASIS, wie es sich nur Ernest Cline ausdenken kann.

Impressum

Erschienen bei FISCHER E-Books

Die amerikanische Originalausgabe erschien 2020 unter dem Titel ›Ready Player Two‹ bei Ballantine Books, New York.
© 2020 by Dark All Day, Inc.

Für die deutschsprachige Ausgabe:
© 2021 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 978-3-10-491460-2

Klimaneutraler Verlag

Aus Verantwortung für die Umwelt haben sich der S. Fischer Verlag sowie der Fischer Kinder- und Jugendbuch Verlag zu einer nachhaltigen Buchproduktion verpflichtet. Der bewusste Umgang mit unseren Ressourcen, der Schutz unseres Klimas und der Natur gehören zu unseren obersten Unternehmenszielen.

Gemeinsam mit unseren Partnern und Lieferanten setzen wir uns für eine klimaneutrale Buchproduktion ein, die den Erwerb von Klimazertifikaten zur Kompensation des CO_2-Ausstoßes einschließt.

Weitere Informationen finden Sie unter: www.klimaneutralerverlag.de

