

Wenn der eigene Avatar ums Leben kam, wurde die Anzeige nicht sofort schwarz. Stattdessen verließ man automatisch seinen Körper und beobachtete das Geschehen wie ein unbeteiligter Betrachter von außen. In einer kurzen Wiederholung wurde man noch einmal Zeuge dessen, was mit dem eigenen Avatar geschehen war.

Kurz nachdem wir den donnernden Knall gehört hatten, veränderte sich meine Perspektive, und ich sah unsere drei Avatare vor mir, die vor dem offenen Tor standen. Dann wurde alles von einem grellweißen Licht überstrahlt, begleitet von einer dröhnenden Geräuschkulisse. Genau so hatte ich mir immer eine nukleare Explosion vorgestellt.

Einen Moment lang sah ich die Skelette unserer Avatare im Inneren unserer durchsichtigen Körper. Dann sank meine Lebensenergie schlagartig auf null.

Die Druckwelle traf eine Sekunde später ein und vernichtete alles, was ihr im Weg stand – unsere Avatare, den Boden, die Mauern, die Burg selbst und die zahllosen Avatare, die darum versammelt waren. Alles wurde in feinen Staub verwandelt, der noch einen Augenblick in der Luft hing, ehe er langsam zur Erde hinabsank.

Die gesamte Oberfläche des Planeten war wie leergefegt. Die Gegend um Burg Anorak, in der noch wenige Sekunden

zuvor eine Schlacht getobt hatte, lag nun einsam und verlassen da. Alles und jeder war vernichtet worden. Nur das dritte Tor blieb übrig, ein kristallener Rahmen, der über dem Kra ter, wo sich gerade noch die Burg befunden hatte, in der Luft schwebte.

Zuerst war ich völlig geschockt, aber als mir klarwurde, was soeben geschehen war, erfasste mich die pure Angst.

Die Sechser hatten den Kataklysten gezündet.

Das war die einzige Erklärung. Nur dieses unglaublich mächtige Artefakt hätte eine solche Zerstörung anrichten können. Nicht nur hatte es sämtliche Avatare im Sektor getötet, es hatte auch eine Festung vernichtet, die bislang als unzerstörbar galt.

Ich starrte auf das offene Tor, das in der Luft schwebte, und wartete auf die unvermeidliche letzte Nachricht auf meinem Display, die Worte, die vermutlich jeder Avatar im Sektor in diesem Moment sah: GAME OVER.

Die Nachricht, die schließlich vor mir erschien, war jedoch eine ganz andere: »Herzlichen Glückwunsch! Sie haben ein Extraleben!«

Zu meiner Überraschung tauchte mein Avatar wieder auf. Er nahm an derselben Stelle Gestalt an, wo ich kurz zuvor gestorben war. Ich stand wieder vor dem offenen Tor. Aber das Tor schwebte nun mitten in der Luft, mehrere Dutzend Meter über der Planetenoberfläche. Ich blickte nach unten und stellte fest, dass es den Fußboden, auf dem ich eben noch gestanden hatte, nicht mehr gab. Auch

meine Düsenstiefel und alles, was ich sonst noch bei mir getragen hatte, waren verschwunden.

Einen Moment lang hing ich in der Luft wie Karl der Cojote in den alten *Roadrunner*-Trickfilmen. Dann stürzte ich wie ein Stein zu Boden. Ich versuchte verzweifelt, das offene Tor vor mir zu fassen zu bekommen, aber es befand sich außerhalb meiner Reichweite.

Ich schlug hart auf dem Boden auf und verlor dabei ein Drittel meiner Lebensenergie. Dann richtete ich mich langsam auf und blickte mich um. Ich stand in einem riesigen, würfelförmigen Krater, wo sich zuvor das Fundament und die Kellergeschosse von Burg Anorak befunden hatten. Er war komplett leer, und es herrschte eine unheimliche Stille. Von der zerstörten Burg waren keine Trümmer übrig, und auch von den Raumschiffen und Flugzeugen, die kurz zuvor noch zu Tausenden den Himmel erfüllt hatten, waren keine Wracks zu sehen. Es gab nicht das geringste Anzeichen dafür, dass hier gerade noch eine Schlacht stattgefunden hatte. Der Kataklyst hatte alles pulverisiert.

Ich sah an meinem Avatar hinab und stellte fest, dass ich ein schwarzes T-Shirt und Bluejeans trug – das Standardoutfit neugeschaffener Avatare. Dann rief ich meine Charakterwerte und mein Inventar auf. Mein Avatar besaß dieselbe Stufe und die gleichen Fähigkeiten wie vorher, aber mein Inventar war komplett leer, abgesehen von einem Gegenstand – dem Vierteldollar, den ich bekommen hatte, nachdem ich auf Archaide ein perfektes

Pac-Man-Spiel abgeliefert hatte. Nachdem ich den Vierteldollar in mein Inventar gelegt hatte, hatte ich ihn nicht mehr herausholen können. Ich hatte also keine Identifizierungszauber darauf anwenden können. So hatte ich nie herausgefunden, welchen Zweck oder welche Kräfte er hatte. Und während der turbulenten Ereignisse in den vergangenen Monaten hatte ich vergessen, dass ich das verdammte Ding überhaupt besaß.

Aber jetzt wusste ich, wozu der Vierteldollar gut war – es war ein Artefakt, das meinem Avatar ein zusätzliches Leben verschafft hatte. Bis dahin hatte ich nicht einmal gewusst, dass so etwas möglich war. In der Geschichte der OASIS war es bisher noch nicht vorgekommen, dass ein Avatar mehr als ein Leben besessen hatte.

Ich versuchte erneut, den Vierteldollar aus meinem Inventar herauszunehmen. Und dieses Mal gelang es mir. Ich wog ihn in der Handfläche meines Avatars. Nachdem das Artefakt nun seinen Zweck erfüllt hatte, besaß es keine magischen Eigenschaften mehr. Es war einfach nur ein Vierteldollar.

Ich sah zu dem Kristalltor hoch, das zwanzig Meter über mir in der Luft schwebte. Es stand immer noch weit offen. Aber ich hatte keine Ahnung, wie ich dort hinaufkommen sollte. Ich besaß keine Düsenstiefel, kein Schiff und auch keine magischen Gegenstände oder Zaubersprüche. Nichts, womit ich mich in die Luft erheben könnte. Und es war keine Leiter in Sicht.

Da stand ich nun, einen Katzensprung vom dritten Tor entfernt, und konnte es nicht erreichen.

»He, Z«, hörte ich eine Stimme sagen. »Kannst du mich hören?«

Es war Aech, aber sie klang anders, nicht mehr so männlich. Ich konnte sie klar und deutlich verstehen, als würde sie über Funk mit mir sprechen. Aber das ergab keinen Sinn, weil mein Avatar kein Funkgerät mehr besaß. Und Aechs Avatar war tot.

»Wo bist du?«, fragte ich ins Leere hinein.

»Ich bin tot, so wie alle anderen auch«, sagte Aech.
»Alle, außer dir.«

»Wieso kann ich dich dann hören?«

»Og hat uns mit deinen Audio- und Videokanälen verbunden«, sagte sie. »Damit wir sehen können, was du siehst, und hören, was du hörst.«

»Geht das in Ordnung, Parzival?«, hörte ich Og fragen.

»Wenn du das nicht willst, sag Bescheid.«

Ich dachte einen Moment darüber nach. »Nein, das ist schon okay«, sagte ich. »Hören Shoto und Art3mis auch zu?«

»Ja«, sagte Shoto. »Ich bin hier.«

»Wir sind alle hier«, sagte Art3mis, und ich hörte die kaum unterdrückte Wut in ihrer Stimme. »Und wir sind alle mausetot. Die Frage ist nur, warum du am Leben geblieben bist, Parzival?«

»Yeah, Z«, sagte Aech. »Das würde mich auch interessieren. Was ist passiert?«

Ich holte den Vierteldollar hervor und hielt ihn vor meine Augen. »Diesen Vierteldollar habe ich vor ein paar Monaten auf Archaide gewonnen, weil ich ein perfektes *Pac-Man*-Spiel hingelegt habe. Es war ein Artefakt, aber ich wusste nicht, welchen Zweck es hatte. Bis jetzt. Anscheinend hat es mir ein Extraleben gegeben.«

Einen Moment lang herrschte Schweigen, dann begann Aech zu lachen. »Du verdammter Glückspilz!«, sagte sie. »In den Newsfeeds heißt es, sämtliche Avatare im Sektor seien gerade getötet worden. Mehr als die Hälfte der Bevölkerung der ganzen OASIS.«

»War es der Kataklyst?«, fragte ich.

»Muss wohl«, sagte Art3mis. »Die Sechser haben ihn sich offenbar gekrallt, als er vor ein paar Jahren versteigert wurde. Und die ganze Zeit haben sie auf den richtigen Moment gewartet, um ihn zu zünden.«

»Aber sie haben damit auch ihre eigenen Leute getötet«, sagte Shoto. »Warum haben sie das gemacht?«

»Ich glaube, die meisten waren sowieso schon hin«, sagte Art3mis.

»Sie hatten keine andere Wahl«, sagte ich. »Es war die einzige Möglichkeit, uns aufzuhalten. Wir hatten bereits das dritte Tor geöffnet und wollten gerade hindurchtreten, als sie das Ding gezündet haben ...« Ich hielt inne, als mir etwas klar wurde. »Woher wussten sie eigentlich, dass wir es geöffnet hatten? Das kann doch nur heißen ...«

»Dass sie uns beobachtet haben«, sagte Aech.
»Vermutlich hatten die Sechser rund um das Tor
Überwachungskameras versteckt.«

»Sie haben also gesehen, wie wir es geöffnet haben«,
sagte Art3mis. »Was bedeutet, dass sie jetzt wissen, wie es
geht.«

»Na und?«, warf Shoto ein. »Sorrentos Avatar ist tot.
Und die anderen Sechser auch.«

»Falsch«, sagte Art3mis. »Seht mal auf dem Scoreboard
nach. Unter Parzival stehen da immer noch zwanzig
Avatare der Sechser. Und ihrer Punktzahl zufolge besitzen
sie alle den Kristallschlüssel.«

»Verdammt!«, sagten Aech und Shoto im Chor.

»Die Sechser wussten, dass sie möglicherweise den
Kataklysten würden zünden müssen«, sagte ich. »Offenbar
haben sie ein paar ihrer Avatare in Sicherheit gebracht.
Vermutlich haben sie in einem Kampfschiff direkt vor der
Sektorgrenze gewartet.«

»Du hast recht«, sagte Aech. »Was bedeutet, dass
zwanzig weitere Sechser auf dem Weg zu dir sind, Z. Komm
also endlich in die Gänge, Alter. Wahrscheinlich ist das
deine einzige Chance, das Tor zu meistern.« Ich hörte, wie
sie ein niedergeschlagenes Seufzen ausstieß. »Wir sind aus
dem Rennen. Die ganze Hoffnung ruht auf dir, Amigo. Viel
Glück!«

»Danke, Aech.«

»*Gokouun o inorimasu*«, sagte Shoto. »Gib dein Bestes!«

»Das werde ich«, sagte ich. Ich wartete darauf, dass auch Art3mis mir ihren Segen gab.

»Viel Glück, Parzival«, sagte sie nach einer langen Pause. »Aech hat recht, weißt du. Noch eine Chance wirst du vermutlich nicht bekommen. Genauso wenig wie die anderen Jäger.« Ich hörte, wie ihr die Stimme versagte, als würde sie mit den Tränen kämpfen. Dann holte sie tief Luft und sagte: »Vermassel es nicht, Z.«

»Wird schon«, sagte ich. »Ist ja nicht so, als ob ich unter Druck stehen würde.«

Ich sah zu dem offenen Tor hoch, das über mir in der Luft hing – weit außerhalb meiner Reichweite. Dann ließ ich den Blick über meine Umgebung schweifen, auf der Suche nach irgendetwas, das mir weiterhelfen könnte. Ein paar flackernde Pixel in der Ferne am anderen Ende des Kraters fielen mir ins Auge. Ich lief darauf zu.

»Ähm, ich will ja nicht meckern«, sagte Aech. »Aber wohin zum Teufel gehst du?«

»Sämtliche Gegenstände im Inventar meines Avatars wurden vom Kataklysten vernichtet«, sagte ich. »Ich kann also nicht zum Tor hinauffliegen.«

»Du machst wohl Witze!« Aech seufzte. »Mann, das wird ja immer besser.«

Als ich mich dem Gegenstand genähert hatte, erkannte ich, dass es die Betakapsel war, die ein paar Zentimeter über dem Boden schwebte und sich im Uhrzeigersinn um die eigene Achse drehte. Der Kataklyst hatte alles im

Sektor vernichtet, das vernichtet werden konnte, aber Artefakte waren unzerstörbar. Genau wie das Tor.

»Es ist die Betakapsel!«, rief Shoto. »Sie wurde wahrscheinlich von der Druckwelle dorthin geschleudert. Du kannst sie benutzen, um dich in Ultraman zu verwandeln und zum Tor hinaufzufliegen!«

Ich nickte, hob die Kapsel über den Kopf und drückte dann auf den Knopf an der Seite, um sie zu aktivieren. Aber nichts geschah. »Verdammt!«, murmelte ich, als mir die Erklärung dafür einfiel. »Sie funktioniert nicht. Man kann sie nur einmal am Tag benutzen.« Ich steckte die Betakapsel ein und blickte mich suchend um. »Hier muss es noch mehr Artefakte geben«, sagte ich. Ich begann, den Rand des Kraters abzulaufen, den Blick auf den Boden gerichtet. »Hatte einer von euch eines dabei? Eines, das mir die Fähigkeit verleihen könnte zu fliegen? Oder in der Luft zu schweben? Oder zu teleportieren?«

»Nein«, erwiderte Shoto. »Ich habe keine Artefakte besessen.«

»Mein Schwert der Ba'Heer war ein Artefakt«, sagte Aech. »Aber es würde dir nicht dabei helfen, das Tor zu erreichen.«

»Meine Chucks schon«, sagte Art3mis.

»Deine Chucks?«, wiederholte ich.

»Meine Schuhe. Schwarze Chuck Taylor All Stars. Sie verleihen ihrem Träger übermenschliche Schnelligkeit und die Fähigkeit zu fliegen.«

»Großartig! Perfekt!«, sagte ich. »Jetzt muss ich sie nur noch finden.« Ich lief weiter und suchte mit den Augen den Boden ab. Kurze Zeit später fand ich Aechs Schwert und verstaute es in meinem Inventar, aber es dauerte weitere fünf Minuten, bis ich am Südenende des Kraters Art3mis' magische Turnschuhe entdeckt hatte. Ich zog sie an, und sie passten sich augenblicklich den Füßen meines Avatars an. »Du kriegst sie wieder«, sagte ich, nachdem ich die Schuhe geschnürt hatte. »Versprochen.«

»Das will ich hoffen«, sagte sie. »Es waren meine Lieblingsschuhe.«

Ich lief drei Schritte, sprang in die Luft, und dann flog ich. Ich drehte eine Runde, machte kehrt und glitt direkt auf das Tor zu. Aber im letzten Moment wich ich aus und segelte rechts daran vorbei. Dann beschrieb ich einen Bogen und blieb schließlich vor dem offenen Tor in der Luft stehen. Der kristallene Rahmen befand sich nur wenige Meter von mir entfernt. Er erinnerte mich an die schwebende Tür im Vorspann der ursprünglichen *Twilight-Zone*-Serie.

»Worauf wartest du noch?«, rief Aech. »Die Sechser können jeden Moment eintreffen!«

»Ich weiß«, sagte ich. »Aber ich muss euch noch etwas sagen, bevor ich durch das Tor trete.«

»Ach, ja?«, sagte Art3mis. »Na dann, spuck's aus! Die Uhr tickt.«

»Okay, okay!«, sagte ich. »Ich wollte nur sagen, dass ich mir vorstellen kann, wie ihr drei euch jetzt wahrscheinlich

fühlt. Die ganze Sache ist einfach nicht fair gelaufen. Wir sollten eigentlich alle zusammen durch das Tor treten. Bevor ich hineingehe, möchte ich euch deshalb etwas versprechen. Wenn es mir gelingt, das Ei zu gewinnen, werde ich das Preisgeld unter uns vier aufteilen.«

Es herrschte überraschtes Schweigen.

»Hallo?«, sagte ich nach einem Moment. »Habt ihr mich gehört?«

»Bist du verrückt?«, fragte Aech. »Warum willst du das machen, Z?«

»Weil es das einzig Richtige ist«, sagte ich. »Weil ich alleine nie so weit gekommen wäre. Weil wir alle vier verdient haben zu erfahren, was sich hinter diesem Tor verbirgt und wie das Spiel endet. Und weil ich eure Hilfe brauche.«

»Kannst du das Letzte bitte noch mal wiederholen?«, fragte Art3mis.

»Ich brauche eure Hilfe«, sagte ich. »Ihr habt recht. Das ist meine einzige Chance, das dritte Tor zu meistern. Eine weitere wird es nicht geben, für niemanden. Die Sechser werden bald hier sein, und sie werden sofort durch das Tor treten, wenn sie angekommen sind. Ich muss es also vor ihnen schaffen, mit dem ersten Versuch. Die Wahrscheinlichkeit, dass mir das gelingt, wird drastisch steigen, wenn ihr mir helft. Also ... was sagt ihr, haben wir einen Deal?«

»Ich bin dabei, Z«, sagte Aech. »Ich wollte dir Esel sowieso unter die Arme greifen.«

»Ich mach auch mit«, sagte Shoto. »Schließlich habe ich nichts mehr zu verlieren.«

»Lass mich das noch mal klarstellen«, sagte Art3mis. »Wir helfen dir, das Tor zu meistern, und im Gegenzug wirst du das Preisgeld mit uns teilen?«

»Falsch«, sagte ich. »Wenn ich gewinne, werde ich das Preisgeld in jedem Fall mit euch teilen, egal, ob ihr mir helft oder nicht. Mir zu helfen liegt also vermutlich in eurem Interesse.«

»Wahrscheinlich haben wir keine Zeit mehr, das schriftlich festzuhalten, oder?«, sagte Art3mis.

Ich dachte einen Moment nach, dann rief ich das Bedienmenü meines POV-Kanals auf. Ich schaltete auf Live-Übertragung, so dass alle, die gegenwärtig meinen Kanal schauten (laut Quotenzähler hatte ich momentan mehr als zweihundert Millionen Zuschauer), hören konnten, was ich sagte. »Hallo«, begann ich. »Hier ist Wade Watts, auch als Parzival bekannt. 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. Großes Pfadfinderehrenwort. Bei meinem Ruf als Jäger. Und so weiter. Wenn ich lüge, soll ich für immer als rückgratloser Schweinehund bekannt sein, der den Sechsern in den Arsch kriecht.«

Als ich die Übertragung beendet hatte, hörte ich Art3mis sagen: »Mann, bist du verrückt? Ich hab doch nur Spaß gemacht!«

»Ach so?«, sagte ich. »Na klar, weiß ich doch.«

Ich ließ meine Fingerknöchel knacken und flog durch das Tor. Mein Avatar verschwand in dem wirbelnden Sternenfeld.

Ich fand mich in einem weiten, dunklen, leeren Raum wieder. Weder Wände noch eine Decke waren zu sehen, aber es schien einen Boden zu geben, denn ich stand auf irgendetwas. Ich wartete einen Moment lang, unschlüssig, was ich tun sollte. Dann hallte eine dröhnende elektronische Stimme durch die Leere. Sie klang, als sei sie von einem primitiven Sprachgenerator erzeugt worden wie in *Q*Bert* oder *Gorf*. »Überbiete den Highscore oder stirb!«, sagte die Stimme. Von irgendwo hoch oben fiel ein Lichtstrahl herab. Und vor mir, am Fuß der langen Lichtsäule, wurde ein alter Münzspielautomat sichtbar. Das charakteristische, eckige Gehäuse erkannte ich sofort. *Tempest*, Atari, 1980.

Ich schloss die Augen und ließ den Kopf hängen. »Mist«, murmelte ich. »Dieses Spiel liegt mir nicht besonders, Leute.«

»Komm schon«, hörte ich Art3mis flüstern. »Du musst doch gewusst haben, dass *Tempest* beim dritten Tor eine Rolle spielen würde. Das war so offensichtlich!«

»Ach, ja?«, sagte ich. »Warum?«

»Wegen des Zitats auf der letzten Seite des *Almanachs*«, erwiderte sie. »»Den schnellen Handel muss ich erschweren, dass nicht leichter Sieg den Preis verringere.««

»Ich kenne dieses Zitat«, sagte ich verärgert. »Das ist von Shakespeare. Aber ich dachte immer, Halliday wollte uns damit nur wissen lassen, dass er uns die Suche nicht zu leicht machen wird.«

»Das ist richtig«, sagte Art3mis. »Aber gleichzeitig war es auch ein Hinweis. Dieses Zitat stammt aus Shakespeares letztem Drama *The Tempest* – *Der Sturm*.«

»Verflucht!«, zischte ich. »Wie konnte mir das entgehen?«

»Ich habe diesen Zusammenhang auch nicht hergestellt«, gab Aech zu. »Bravo, Art3mis.«

»Das Spiel *Tempest* taucht außerdem kurz in dem Musikvideo zu ›Subdivision‹ von Rush auf«, fügte sie hinzu. »Einer von Hallidays Lieblingssongs. Das ist schon ziemlich schwer zu übersehen.«

»Wow«, sagte Shoto. »Sie ist echt gut.«

»Okay!«, rief ich. »Es hätte also offensichtlich sein sollen. Kein Grund, es mir noch länger unter die Nase zu reiben!«

»Wenn ich es recht verstehe, hast du das Spiel also nicht besonders oft gespielt, Z?«, fragte Aech.

»Ein bisschen. Ist schon etwas her«, sagte ich. »Und längst nicht oft genug. Schaut euch mal den Highscore an.« Ich deutete auf den Bildschirm des Automaten. Der Highscore lag bei 728329. Daneben standen die Initialen JDH – James Donovan Halliday. Und wie ich befürchtet hatte, stand der Creditzähler am unteren Rand des Bildschirms auf eins.

»Mist, verdammt!«, sagte Aech. »Nur ein Credit. Wie bei *Black Tiger*.«

Mir fiel wieder der inzwischen nutzlose Vierteldollar in meinem Inventar ein, der mir ein zusätzliches Leben verschafft hatte, und ich nahm ihn heraus. Aber als ich ihn in den Münzschlitz steckte, fiel er direkt durch und landete in der Rückgabeschale. Ich nahm ihn wieder an mich und bemerkte dabei einen Aufkleber neben der Schale: NUR SPIELMARKEN.

»So viel dazu«, sagte ich. »Und ich sehe hier nirgendwo einen Automaten, aus dem man Spielmarken ziehen könnte.«

»Anscheinend bekommst du nur dieses eine Spiel«, sagte Aech. »Alles oder nichts.«

»Leute, ich habe *Tempest* schon seit Jahren nicht mehr gespielt«, sagte ich. »Ich bin komplett angeschissen. Ich habe nicht die geringste Chance, Hallidays Highscore beim ersten Versuch zu überbieten.«

»Musst du auch nicht«, sagte Art3mis. »Schau dir mal das Copyright an.«

Ich sah zum unteren Bildschirmrand: © MCMLXXX ATARI.

»Neunzehnhundertachtzig. Na und?«, sagte Aech. »Wie soll ihm das weiterhelfen?«

»Ja«, sagte ich. »Wie soll mir das helfen?«

»Das bedeutet, dass das die allererste Version von *Tempest* ist«, sagte Art3mis. »Die Version, bei der es einen Fehler im Programmcode gab. Als *Tempest* ursprünglich in die Spielhallen kam, haben die Kids entdeckt, dass der

Automat einem einen Haufen kostenlose Credits schenkte, wenn man bei einem bestimmten Spielstand sein Leben verlor.«

»Ach so?«, sagte ich ein wenig beschämt. »Das habe ich nicht gewusst.«

»Du würdest es wissen«, sagte Art3mis, »wenn du so viel über das Spiel recherchiert hättest wie ich.«

»Verdammt, Art3mis«, sagte Aech. »Unglaublich, was du alles weißt!«

»Danke«, sagte sie. »Es hat doch seine Vorteile, ein neurotischer Nerd ohne Privatleben zu sein.« Alle lachten, außer mir. Ich war zu nervös.

»Also gut, Arty«, sagte ich. »Was muss ich machen, um diese zusätzlichen Spiele zu gewinnen?«

»Ich schau gerade in meinem Questtagebuch nach«, sagte sie. Ich hörte Papier rascheln. Es klang, als würde sie die Seiten eines echten Buches umblättern.

»Du hast einen Ausdruck deines Tagebuchs bei dir?«, fragte ich.

»Ich habe mein Tagebuch immer von Hand in Notizbüchern geführt«, sagte sie. »Und das war auch gut so, weil mein OASIS-Account und alles, was darin war, soeben gelöscht wurde.« Wieder ein Rascheln. »Hier ist es! Als Erstes musst du über hundertachtzigtausend Punkte sammeln. Wenn du das geschafft hast, musst du darauf achten, das Spiel genau dann zu beenden, wenn dein Punktestand eine Zahl aufweist, die auf null sechs, elf oder

zwölf endet. Wenn alles klappt, erhältst du vierzig zusätzliche Credits.«

»Und du bist dir absolut sicher?«

»Hundert Pro.«

»Okay«, sagte ich. »Dann mal los.«

Ich vollführte mein übliches Ritual, streckte mich, ließ meine Fingerknöchel knacken, rollte meinen Kopf hin und her und lockerte meinen Nacken.

»Verdammt, heute noch!«, sagte Aech. »Sonst krieg ich noch'n Herzkasper!«

»Ruhe!«, sagte Shoto. »Lasst ihn einfach mal machen, okay!«

Alle schwiegen, während ich mich sammelte. »Dann woll'n wir mal«, sagte ich und drückte auf den blinkenden *Player-One*-Knopf.

Tempest war mit einer altmodischen Vektorgraphik programmiert worden, leuchtende Neonlinien vor einem nachtschwarzen Bildschirm. Man blickt auf einen dreidimensionalen Tunnel und benutzt einen Drehregler, um ein Raumschiff zu steuern, das sich am Rand des Tunnels entlangbewegt. Ziel des Spiels ist es, die Gegner abzuschießen, die aus dem Tunnel auf einen zukommen, während man ihrem Beschuss ausweicht und Hindernisse umfliegt. Mit jedem neuen Level nimmt der Tunnel eine komplexere geometrische Form an, und die Zahl der Gegner und Hindernisse erhöht sich drastisch.

Halliday hatte den Automaten auf Turniermodus eingestellt, so dass ich maximal im neunten Level

einsteigen konnte. Es dauerte etwa fünfzehn Minuten, bis ich die 180000 Punkte gesammelt hatte, und ich verlor dabei zwei Leben. Meine Fähigkeiten waren noch mehr eingerostet, als ich gedacht hatte. Als mein Punktestand 189412 erreicht hatte, ließ ich mich absichtlich von einem Dorn aufspießen und verbrauchte damit mein letztes verbliebenes Leben. Ich wurde aufgefordert, meine Initialen einzugeben, und tippte nervös: W-O-W.

Als ich fertig war, sprang der Creditzähler des Spiels von null auf vierzig.

Das wilde Jubeln meiner Freunde dröhnte mir in den Ohren und versetzte mir einen Riesenschreck. »Art3mis, du bist ein Genie«, sagte ich, als sich alle wieder beruhigt hatten.

»Ich weiß.«

Ich drückte erneut auf den *Player-One*-Knopf und begann ein zweites Spiel. Jetzt konzentrierte ich mich darauf, Hallidays Highscore zu schlagen. Ich war zwar immer noch nervös, aber längst nicht mehr so sehr wie am Anfang. Wenn es mir diesmal nicht gelang, den Highscore zu erreichen, hatte ich noch neununddreißig weitere Versuche.

Während einer kurzen Pause im Spiel fragte Art3mis: »Deine Initialen sind also W-O-W? Wofür steht das O?«

»Oberdepp«, sagte ich.

Sie lachte. »Nein, im Ernst.«

»Owen.«

»Owen«, wiederholte sie. »Wade Owen Watts. Das klingt nett.« Dann schwieg sie wieder, während die nächste Angriffswelle begann. Wenige Minuten später hatte ich mit einem Punktestand von 219584 mein zweites Spiel beendet. Kein miserables Ergebnis, aber immer noch weit von meinem Ziel entfernt.

»Nicht schlecht«, sagte Aech.

»Ja, aber auch nicht wirklich gut«, stellte Shoto fest. Dann fiel ihm offenbar wieder ein, dass ich ihn hören konnte. »Ich meine: schon viel besser, Parzival. Du hältst dich tapfer.«

»Danke, Shoto. Du machst mir echt Mut.«

»Heh, hört mal her«, sagte Art3mis und las aus ihrem Tagebuch vor: »Dem Schöpfer von *Tempest*, Dave Theurer, kam die Idee für das Spiel ursprünglich, nachdem er einen Albtraum hatte, in dem Monster aus einem Loch in der Erde gekrochen kamen und ihn verfolgten.« Sie ließ ihr kleines, melodiöses Lachen ertönen, das ich so lange nicht gehört hatte. »Ist das nicht cool, Z?«, sagte sie.

»Das ist tatsächlich cool«, erwiderte ich. Irgendwie beruhigte es mich, ihre Stimme zu hören. Ich glaube, sie wusste das, und deshalb redete sie mit mir. Ich spürte, wie mich neue Energie durchströmte. Ich drückte erneut auf den *Player-One*-Knopf und begann mein drittes Spiel.

Während ich spielte, herrschte komplettes Schweigen. Knapp eine Stunde später verlor ich mein letztes Leben. Mein Punktestand lag bei 437977.

Als das Spiel vorbei war, meldete sich Aech zu Wort. »Es gibt schlechte Neuigkeiten, Amigo«, sagte sie.

»Was denn?«

»Wir hatten recht. Bevor der Kataklyst gezündet wurde, haben die Sechser eine Gruppe Avatare in Sicherheit gebracht, die vor der Sektorgrenze gewartet haben. Direkt nach der Detonation sind sie wieder in den Sektor hineingeflogen und haben sich auf den Weg nach Chthonia gemacht. Sie ...« Ihre Stimme brach ab.

»Sie *was*?«

»Sie sind gerade durch das Tor, vor ein paar Minuten«, antwortete Art3mis. »Es hatte sich wieder geschlossen, nachdem du durchgegangen bist, aber als die Sechser eingetroffen sind, haben sie drei ihrer eigenen Schlüssel benutzt, um es erneut zu öffnen.«

»Du meinst, die Sechser sind schon im Tor? Jetzt, in diesem Moment?«

»Achtzehn von ihnen«, sagte Aech. »Als sie durch das Tor getreten sind, ist jeder von ihnen in eine eigenständige Simulation gelangt. Alle achtzehn spielen jetzt *Tempest*, so wie du. Und versuchen, Hallidays Highscore zu schlagen. Und alle haben sie den Exploit benutzt, um die vierzig zusätzlichen Credits zu erhalten. Die meisten sind nicht besonders gut, aber einer von denen hat ziemliches Talent. Wir glauben, dass Sorrento diesen Avatar steuert. Er hat gerade sein zweites Spiel angefangen ...«

»Moment mal!«, unterbrach ich ihn. »Woher wisst ihr das alles eigentlich?«

»Weil wir sie sehen können«, sagte Shoto. »Jeder, der momentan in die OASIS eingeloggt ist, kann sie sehen. Dich übrigens auch.«

»*Wovon zum Teufel sprichst du?*«

»Wenn jemand durch das dritte Tor tritt, taucht ein Live-Vidfeed seines Avatars über dem Scoreboard auf«, sagte Art3mis. »Offensichtlich wollte Halliday, dass beim letzten Tor alle den Spielern zusehen können.«

»Warte mal«, sagte ich. »Willst du damit sagen, dass während der letzten Stunde die ganze Welt zugesehen hat, wie ich *Tempest* spiele?«

»Richtig«, sagte Art3mis. »Und die Leute sehen dich jetzt auch da stehen und mit uns schwafeln, also pass auf, was du sagst.«

»*Warum erzählt ihr mir das erst jetzt?*«, rief ich.

»Wir wollten dich nicht nervös machen«, sagte Aech. »Oder dich ablenken.«

»Oh, großartig! Perfekt! Danke!«, brüllte ich leicht hysterisch.

»Beruhig dich, Parzival«, sagte Art3mis. »Konzentrier dich wieder aufs Spiel. Du stehst jetzt in einem Wettrennen. Achtzehn Avatare der Sechser sind dir auf den Fersen. Beim nächsten Spiel musst du dich also besonders anstrengen. Verstanden?«

»Ja«, sagte ich und atmete langsam aus. »Ich hab verstanden.« Ich holte noch einmal tief Luft und drückte wieder auf den *Player-One*-Knopf.

Die Konkurrenz beflügelte mich. Dieses Mal kam ich gut ins Spiel. Der Drehregler bewegte sich wie von selbst. Zapper, Super-Zapper, Level geschafft, den Dornen ausweichen. Meine Hände bedienten die Steuerung, ohne dass ich darüber nachdenken musste. Ich vergaß, worum es ging und dass mir Millionen Menschen zusahen. Ich verlor mich ganz im Spiel.

Ich hatte über eine Stunde gespielt und gerade Level 81 beendet, als ich erneut ein wildes Jubeln vernahm. »Du hast es geschafft, Mann!«, hörte ich Shoto rufen.

Mein Blick huschte zum oberen Bildschirmrand. Der Punktestand lag bei 802488.

Meine erste Reaktion war weiterzuspielen, um einen möglichst hohen Punktestand zu erreichen. Doch dann hörte ich, wie sich Art3mis laut räusperte, und mir wurde bewusst, dass ich nicht weitermachen musste. Ich verschwendete nur wertvolle Sekunden, in denen der geringe Vorsprung, den ich vor den Sechsern hatte, weiter zusammenschrumpfte. Rasch verbrauchte ich meine zwei verbliebenen Leben, und auf dem Bildschirm tauchten die Worte GAME OVER auf. Erneut gab ich meine Initialen ein, und sie erschienen auf dem obersten Platz, direkt über Hallidays Highscore. Dann wurde der Bildschirm leer, und eine Nachricht leuchtete in der Mitte auf:

GUT GEMACHT, PARZIVAL!

MACH DICH BEREIT FÜR STUFE 2!

Dann verschwand der Spielautomat und mein Avatar mit ihm.

Als Nächstes galoppierte ich durch eine in Nebel gehüllte Hügellandschaft. Zumindest ging ich davon aus, dass ich auf einem Pferd saß, weil ich auf und ab hüpfte und das Klappern von Hufen zu hören war. Direkt vor mir tauchte eine Burg aus dem Nebel auf, die mir vertraut vorkam.

Aber als ich am Körper meines Avatars hinabblickte, sah ich, dass ich gar nicht auf einem Pferd saß. Ich lief über den Boden. Mein Avatar trug ein Kettenhemd, und ich hatte die Hände vor dem Körper ausgestreckt, als würde ich ein Paar Zügel halten. Aber in Wahrheit hielt ich gar nichts. Meine Hände waren leer.

Ich blieb stehen, und das Hufgeklapper verstummte – allerdings erst ein paar Sekunden später. Ich blickte mich um und entdeckte die Quelle des Geräuschs. Ein Mann, der zwei Kokosnusshälften gegeneinanderschlug.

Da wusste ich, wo ich mich befand. Es war die erste Szene von *Die Ritter der Kokosnuss*. Einer von Hallidays Lieblingsfilmen und vielleicht der beliebteste Nerd-Film überhaupt.

Offenbar handelte es sich wieder um ein Flicksync wie bei der *WarGames*-Simulation.

Mir wurde klar, dass ich die Rolle von König Artus spielte. Ich trug dasselbe Kostüm wie Graham Chapman in dem Film. Und der Mann mit den Kokosnüssen war mein treuer Diener Patsy, gespielt von Terry Gilliam.

Patsy verbeugte sich, als ich mich ihm zuwandte, sagte jedoch nichts.

»Das ist *Die Ritter der Kokosnuss* von Monty Python!«, hörte ich Shoto aufgeregt flüstern.

»Natürlich«, sagte ich, einen Moment lang unbedacht.
»Das weiß ich doch, Shoto.«

Eine Warnung leuchtete auf meinem Display auf:
FALSCHER DIALOG! In einer Ecke erschien ein Punktestand von -100.

»Sehr clever, du Schlaumeier«, hörte ich Art3mis sagen.

»Gib uns einfach Bescheid, wenn du Hilfe brauchst, Z«, sagte Aech. »Wink mit den Händen oder so, und wir liefern dir die nächste Textzeile.«

Ich nickte und hielt einen Daumen hoch. Ich glaubte jedoch nicht, dass ich viel Hilfe brauchen würde. In den vergangenen sechs Jahren hatte ich *Die Ritter der Kokosnuss* genau 157 Mal gesehen. Ich kannte jedes Wort auswendig.

Ich sah wieder zur Burg hoch und wusste, was mich dort als Nächstes erwarten würde. Ich »galoppierte«, die unsichtbaren Zügel in der Hand, weiter darauf zu. Wieder schlug Patsy die Kokosnusshälften gegeneinander und galoppierte hinter mir her. Als wir den Burgeingang erreicht hatten, zog ich an den »Zügeln« und brachte mein »Reittier« zum Stehen.

»Brrr, halt ein, mein Ross!«, rief ich.

Meine Punktzahl erhöhte sich um hundert Punkte. Ich stand nun wieder bei null.

Zwei Soldaten tauchten oben auf der Burg auf und beugten sich über die Mauer. »Halt! Wer tragt so spät durch Nacht und Wind?«, rief einer von ihnen zu uns herunter.

»Ich habe den Sachsen das Angeln beigebracht, seitdem heißen sie Angelsachsen«, rezitierte ich. »Ich bin der König aller Angler! Ich bin Artus, Erfinder des Eukalyptusbonbons am Stiel!«

Mein Punktestand erhöhte sich um weitere 500 Punkte, und eine Nachricht informierte mich darüber, dass ich gerade einen Bonus für Akzent und Tonfall erhalten hatte. Ich spürte, wie ich mich entspannte. Die Sache begann langsam, Spaß zu machen.

»Noch so eine Lüge, und mir platzt das Rohr!«, erwiderte der Soldat.

»Hoffentlich riecht's nicht«, fuhr ich fort. »Der hier Geräusche macht, heißt Patsy. Wir durchreiten das Land Länge mal Breite mal Höhe, um Gastritter zu finden, die an meinen Hof nach Camelot kommen wollen. Bitte melde mich deinem Herrn und Meister!«

Weitere 500 Punkte. Ich hörte meine Freunde kichern und applaudieren.

»Ihr durchreitet das Land?«, erwiderte der andere Soldat.

»Ja!«, sagte ich. 100 Punkte.

»Eure Pferde sind Kokosnüsse!«

»Was?«, sagte ich. 100 Punkte.

»Euer Tausendfüßler nimmt zwei leere Kokosnusshälften und schlägt sie gegeneinander!«

»Energiekrise! Was sollen wir denn machen, wenn die Mohren kein Öl mehr liefern? Selbst die Mongolen tragen ihre Kamele!« Weitere 500 Punkte.

»Woher habt ihr die Kokosnüsse?«

Und so ging es weiter. Die Figur, die ich spielte, wechselte von Szene zu Szene – immer zu der, die den meisten Dialog hatte. Ich patzte nur bei sechs oder sieben Dialogzeilen. Wenn ich nicht mehr weiterwusste, musste ich lediglich mit den Schultern zucken oder die Hände mit den Handflächen nach oben halten – mein Zeichen, dass ich Hilfe brauchte –, und Aech, Art3mis und Shoto lieferten mir mit Freuden den richtigen Text. Die restliche Zeit schwiegen sie, abgesehen von einem gelegentlichen Kichern oder Lachanfall. Das einzig Schwierige war, nicht selbst in Gelächter auszubrechen, besonders als Art3mis in der »Schloss Dosenschreck«-Szene an fing, punktgenau sämtliche Dialogzeilen von Carol Cleveland zu rezitieren. Ein paarmal konnte ich jedoch nicht an mich halten und wurde mit Punktabzug bestraft. Sonst lief die Sache vollkommen glatt.

Etwa nach der Hälfte des Films, direkt nach meiner Konfrontation mit den Rittern vom Ni, öffnete ich ein Textfenster auf meinem Display und tippte: STATUS DER SECHSER?

»Fünfzehn von ihnen spielen immer noch *Tempest*«, hörte ich Aech antworten. »Aber den anderen drei ist es gelungen, Hallidays Highscore zu toppen, und sie befinden sich jetzt in der *Ritter-der-Kokosnuss-Simulation*.« Er schwieg einen Moment. »Und der Beste von ihnen – der, den wir für Sorrento halten – liegt nur neun Minuten hinter dir.«

»Und bisher hat er noch nicht eine Dialogzeile verpatzt«, fügte Shoto hinzu.

Beinahe hätte ich laut geflucht, riss mich aber noch rechtzeitig zusammen und tippte: SCHEISSE!

»Genau«, sagte Art3mis.

Ich holte tief Luft und wandte meine Aufmerksamkeit der nächsten Szene zu (»Die Sage von Ritter Lancelot«). Aech brachte mich hin und wieder auf den neuesten Stand über die Fortschritte der Sechser, während ich weitermachte.

Als ich die letzte Szene des Films erreicht hatte (den Angriff auf die französische Burg), wurde ich wieder von Nervosität erfasst. Was würde als Nächstes geschehen? Im ersten Tor musste ich einen Film nachspielen (*WarGames*), im zweiten ein Videospiel meistern (*Black Tiger*). Bisher wurde im dritten Tor beides verlangt. Ich wusste, dass es noch eine dritte Stufe geben würde, aber ich hatte keine Ahnung, wie sie aussehen könnte.

Wenige Minuten später wusste ich Bescheid. Als ich die letzte Szene von *Die Ritter der Kokosnuss* durchgespielt hatte, wurde mein Display dunkel, während ein paar Minuten lang die alberne Orgelmusik zu hören war, mit der

der Film endet. Schließlich verklang die Musik, und die folgende Nachricht erschien auf meinem Display:

GRATULATION!

DU HAST DAS ENDE ERREICHT!

READY PLAYER 1

Als der Text verschwand, fand ich mich in einem riesigen Raum mit eichengetäfelten Wänden wieder. Der Raum war so groß wie ein Lagerhaus, hatte eine hohe, gewölbte Decke und nur einen Ausgang – eine gewaltige Doppeltür in einer der ansonsten kahlen Wände. In der Mitte des weiten Raumes stand eine nun schon etwas ältere OASIS-Immersionsanlage. Sie war von über hundert Glastischen umgeben, die ein großes Oval bildeten. Auf jedem Tisch stand ein anderer Heimcomputer oder ein Videospielsystem und daneben sämtliche Peripheriegeräte, Controller, Software und Spiele, die dazugehörten. Das ganze Ensemble erinnerte mich an eine Ausstellung in einem Museum. Die Computer waren anscheinend nach Baujahren geordnet. Ein PDP-1. Dann ein Altair 8800. Ein IMSAI 8080. Ein Apple I, direkt neben einem Apple II. Ein Atari 2600. Ein Commodore PET. Ein Intellivision. Mehrere verschiedene TRS-80-Modelle. Ein Atari 400 und 800. Ein ColecoVision. Ein TI-99/4. Ein Sinclair ZX80. Ein Commodore 64. Verschiedene Spielsysteme von Nintendo und Sega. Die gesamte Abfolge von Macs und PCs, Playstations und Xboxen. Und schließlich am Ende des Kreises eine OASIS-Konsole – die mit der

Immersionsausrüstung in der Mitte des Raumes verbunden war.

Mir wurde klar, dass ich in einer Nachbildung von James Hallidays Büro stand, dem Raum in seiner Villa, in dem er einen Großteil der letzten fünfzehn Jahre seines Lebens verbracht hatte. Der Ort, wo er sein letztes und großartigstes Spiel entwickelt hatte. Das Spiel, das ich gerade spielte.

Ich hatte nie irgendwelche Fotos von diesem Raum gesehen, aber Grundriss und Einrichtung waren von den Möbelpackern, die nach Hallidays Tod seine Villa ausgeräumt hatten, bis ins kleinste Detail beschrieben worden.

Ich sah an meinem Avatar hinab und stellte fest, dass ich nicht mehr die Kleidung eines Ritters der Kokosnuss trug. Ich war wieder Parzival.

Als Erstes tat ich das Offensichtliche und versuchte, die Tür zu öffnen. Sie war jedoch verschlossen.

Ich ließ den Blick erneut durch den Raum schweifen und betrachtete die lange Reihe der Exponate aus der Geschichte des Computers und der Videospiele.

Da erst fiel mir auf, dass die Form, in der sie angeordnet waren, den Umriss eines Eis bildete.

Im Geiste rezitierte ich die Worte von Hallidays erstem Rätsel, dem aus *Anoraks Einladung*:

**Drei Schlüssel öffnen der Tore drei,
Und wer sich als würdig erweist dabei,
Muss alsbald auf sein Geschick sich besinnen,**

Will er das »Ende« erreichen und den Preis gewinnen.

Ich hatte das Ende erreicht. Das war's. Hallidays *Easter Egg* musste irgendwo in diesem Raum versteckt sein.

»**Seht ihr das?**«, flüsterte ich.

Es kam keine Antwort.

»Hallo? Aech? Art3mis? Shoto? Seid ihr da?«

Immer noch keine Antwort. Entweder hatte Og die Verbindung gekappt, oder Halliday hatte diese Stufe des Tors so programmiert, dass keine Kommunikation nach außen möglich war. Ich war mir ziemlich sicher, dass Letzteres zutraf.

Einen Moment lang stand ich schweigend da, unsicher, was ich tun sollte. Dann folgte ich meinem Instinkt und ging zu dem Atari 2600. Er war mit einem Zenith-Farbfernseher von 1977 verbunden. Ich schaltete den Fernseher ein, aber nichts geschah. Dann schaltete ich den Atari ein. Wieder nichts. Es gab keinen Strom, obwohl Fernseher und Konsole mit Steckdosen im Fußboden verbunden waren.

Ich versuchte es mit dem Apple II auf dem Tisch daneben. Er ließ sich ebenso wenig anschalten.

Nachdem ich eine Weile rumprobiert hatte, stellte ich fest, dass sich nur ein einziger Computer einschalten ließ, der IMSAI 8080 – dasselbe ComputermodeLL, das Matthew Broderick in *WarGames* besessen hatte.

Als ich den Computer hochfuhr, war der Bildschirm völlig leer, abgesehen von einem Wort:

LOG-IN:

Ich tippte ANORAK ein und drückte auf »Enter«.

IDENTIFIKATIONSWORT NICHT ERKANNT -
VERBINDUNG UNTERBROCHEN.

Der Computer schaltete sich aus, und ich musste ihn erneut hochfahren, um wieder zum Log-in zu gelangen.

Ich versuchte es mit HALLIDAY. Ohne Erfolg.

In *WarGames* lautet das Passwort zur Hintertür für den WOPR-Supercomputer »Joshua«. Professor Falken, der Schöpfer des WOPR, hatte den Namen seines Sohnes als Passwort benutzt. Den Namen des Menschen, den er am meisten liebte.

Ich tippte OG ein. Es funktionierte nicht. Auch OGDEN brachte keine Ergebnisse.

Ich tippte KIRA und drückte auf die »Enter«-Taste.

IDENTIFIKATIONSWORT NICHT ERKANNT -
VERBINDUNG UNTERBROCHEN.

Ich versuchte es mit den Vornamen von Hallidays Eltern. Ich gab ZAPHOD ein, den Namen von Hallidays Fisch. Dann TIBERIUS – so hieß ein Frettchen, das er einmal besessen hatte.

Nichts davon funktionierte.

Ich sah auf die Zeitanzeige. Ich befand mich nun schon seit mehr als zehn Minuten in dem Raum. Was bedeutete,

dass Sorrento inzwischen aufgeholt hatte. Vermutlich befand er sich jetzt in einer anderen Kopie dieses Raumes, und dank seiner gehackten Immersionsausrüstung stand ihm ein Team von Halliday-Experten zur Seite, die ihm die Vorschläge so schnell ins Ohr flüsterten, wie er tippen konnte.

Mir lief die Zeit davon.

Frustriert biss ich die Zähne zusammen. Ich hatte keine Ahnung, was ich als Nächstes versuchen sollte.

Dann fiel mir wieder die Stelle aus Ogs Biographie ein:

Das andere Geschlecht machte Jim außerordentlich nervös, und Kira war, soweit ich weiß, die einzige Frau, mit der er sich jemals zwanglos unterhalten hat – aber auch das nur während der Spieleabende, wenn er in die Rolle von Anorak schlüpfte. Und er redete sie immer nur mit ›Leucosia‹ an, dem Namen ihres D&D-Charakters.

Ich startete den Computer erneut. Als die LOG-IN-Aufforderung erschien, tippte ich LEUCOSIA ein. Dann drückte ich die »Enter«-Taste.

Sämtliche Computersysteme im Raum fuhren sich hoch. Das Sirren von Diskettenlaufwerken, das Piepsen von Selbsttests und andere Startgeräusche hallten von der gewölbten Decke wider.

Ich lief zum Atari 2600 zurück und durchforstete das riesige Regal voller alphabetisch geordneter Spielmodule daneben, bis ich gefunden hatte, wonach ich suchte: *Adventure*. Ich schob das Spiel in den Atari und schaltete

das System ein. Dann drückte ich auf den »Reset«-Knopf, um es zu starten.

Es dauerte nur wenige Minuten, bis ich den Geheimen Raum erreicht hatte.

Ich nahm das Schwert und erschlug damit alle drei Drachen. Ich fand den schwarzen Schlüssel, öffnete das Tor der Schwarzen Burg und begab mich in das Labyrinth. Der graue Punkt war genau dort versteckt, wo er sein sollte. Ich nahm ihn und trug ihn durch das winzige 8-Bit-Königreich. Dann benutzte ich ihn dazu, die magische Barriere zu überwinden und den Geheimen Raum zu betreten. Doch dieser enthielt nicht wie im ursprünglichen Atarispiel den Namen des Programmierers, Warren Robinett. Stattdessen befand sich in der Mitte des Bildschirms ein großes, weißes Oval mit pixeligen Rändern. Ein Ei.

Das Ei.

Einen Moment lang starrte ich nur fassungslos auf den Fernsehbildschirm. Dann zog ich den Atari-Joystick nach rechts, und mein winziger, eckiger Avatar wanderte über den flackernden Bildschirm. Der Monolautsprecher des Fernsehers gab ein kurzes, elektronisches *Bip* von sich, als ich den grauen Punkt ablegte und stattdessen das Ei aufnahm. Ein greller Lichtblitz blendete mich, und dann sah ich, dass mein Avatar nicht mehr länger einen Joystick in der Hand hatte. Jetzt hielt er mit beiden Händen ein großes, silbernes Ei. Auf der gewölbten Oberfläche war sein verzerrtes Spiegelbild zu sehen.

Als ich den Blick endlich davon losreißen konnte, stellte ich fest, dass sich die Doppeltür am anderen Ende des Raumes in ein Portal mit einem Kristallrahmen verwandelt hatte, das in die Eingangshalle von Burg Anorak zurückführte. Die Burg war anscheinend komplett wiederhergestellt, obwohl der OASIS-Server erst in ein paar Stunden zurückgesetzt werden würde.

Ich ließ den Blick noch einmal durch Hallidays Büro schweifen. Dann schritt ich mit dem Ei in den Händen zum Ausgang.

Als ich hindurchgegangen war, drehte ich mich um und sah, dass sich das Kristalltor in eine große Holztür verwandelt hatte.

Ich öffnete die Tür und stieg die Wendeltreppe hoch, die zur Spitze des höchsten Turms von Burg Anorak führte – zu Anoraks Bibliothek. An den Wänden standen Regale voller alter Schriftrollen und staubiger Zauberbücher.

Ich ging zum Fenster, von dem aus man eine atemberaubende Aussicht auf die Umgebung hatte. Die Landschaft war nicht länger trostlos und leer. Die Auswirkungen des Kataklysten waren komplett rückgängig gemacht worden, und ganz Chthonia schien wiederauferstanden zu sein.

Ich sah mich im Raum um. Direkt unter dem vertrauten Gemälde mit dem schwarzen Drachen befand sich ein reichverzierter kristallener Sockel, auf dem ein goldener, mit winzigen Edelsteinen geschmückter Kelch stand. Sein

Durchmesser entsprach genau dem des silbernen Eis in meinen Händen.

Ich legte das Ei in den Kelch, und es passte perfekt.

In der Ferne hörte ich eine Trompetenfanfare, und das Ei begann zu leuchten.

»Du hast gewonnen«, hörte ich eine Stimme sagen. Ich drehte mich um und sah Anorak hinter mir stehen. Sein nachtschwarzes Gewand schien alles Licht im Raum zu schlucken. »Ich gratuliere dir«, sagte er und streckte seine langgliedrige Hand aus.

Ich zögerte. Handelte es sich womöglich um einen weiteren Trick oder einen letzten Test ...?

»Das Spiel ist vorbei«, sagte Anorak, als hätte er meine Gedanken gelesen. »Es wird Zeit, dass du deine Belohnung erhältst.«

Ich betrachtete seine ausgestreckte Hand. Dann nahm ich allen Mut zusammen und ergriff sie.

Blaue Lichtblitze flammten zwischen uns auf und hüllten uns mit ihren feinen Verästelungen ein, als würde ein Energiestrom von Anoraks Avatar zu meinem fließen. Als die Blitze verblassten, stellte ich fest, dass Anorak nicht mehr seinen schwarzen Magierumhang trug. Er sah auch gar nicht mehr wie Anorak aus. Er war kleiner und schmaler geworden und sah nicht mehr ganz so gut aus. Er hatte sich in James Halliday verwandelt. Blass. Im mittleren Alter. Gekleidet in abgetragene Jeans und ein ausgebleichenes *Space-Invaders*-T-Shirt.

Ich sah an meinem eigenen Avatar hinab und stellte fest, dass ich jetzt Anoraks Umhang trug. Auch die Icons und Anzeigen am Rand meines Displays hatten sich verändert. Meine Eigenschaften standen alle auf Maximum. Außerdem verfügte ich nun über eine endlos lange Liste von Zaubersprüchen, besonderen Fähigkeiten und magischen Gegenständen.

Sowohl vor der Level- als auch der Lebensenergieanzeige meines Avatars stand ein Endlos-Symbol.

Und mein Creditzähler wies eine Zahl mit zwölf Ziffern auf. Ich war Multimilliardär.

»Ich übertrage dir jetzt die Verantwortung für die OASIS, Parzival«, sagte Halliday. »Dein Avatar ist unsterblich und unendlich mächtig. Was immer du willst, du musst es dir nur wünschen. Ziemlich cool, was?« Er beugte sich vor und senkte seine Stimme. »Tu mir einen Gefallen und versuch, deine Macht nur zum Guten zu verwenden. Okay?«

»Okay«, sagte ich, und meine Stimme war kaum mehr als ein Flüstern.

Halliday lächelte und machte eine ausladende Geste. »Diese Burg gehört jetzt dir. Ich habe diesen Raum so programmiert, dass nur dein Avatar ihn betreten kann. Damit wollte ich sicherstellen, dass du allein Zugang hierzu hast.« Er ging zu einem Bücherregal und zog an einem der Bücher darin. Ich hörte ein Klicken, dann glitt das Regal beiseite und enthüllte eine rechteckige Metallplatte, die in

die Wand eingelassen war. In der Mitte der Platte befand sich ein übertrieben großer roter Knopf, in den ein einzelnes Wort eingeprägt war: AUS.

»Ich nenne ihn den großen roten Knopf«, sagte Halliday. »Wenn du draufdrückst, wird die gesamte OASIS abgeschaltet und ein Wurm freigesetzt, der sämtliche Daten auf den GSS-Servern vernichtet, darunter auch den kompletten Quellcode der OASIS. Damit wird die OASIS für immer heruntergefahren.« Er grinste. »Also drück bitte nur darauf, wenn du dir absolut sicher bist, dass es das Richtige ist. Okay?« Er schenkte mir ein seltsames Lächeln. »Ich vertraue auf dein Urteilsvermögen.«

Halliday ließ das Bücherregal zurückgleiten, so dass der Knopf wieder verborgen war. Dann überraschte er mich, indem er mir den Arm um die Schultern legte. »Hör zu«, sagte er in vertraulichem Ton. »Bevor ich gehe, muss ich dir noch etwas sagen. Etwas, das ich selbst erst begriffen habe, als es zu spät war.« Er führte mich zum Fenster und deutete auf die Landschaft draußen. »Ich habe die OASIS geschaffen, weil ich mich in der wirklichen Welt nie heimisch gefühlt habe. Ich wusste nicht, wie ich mich dort den Menschen gegenüber verhalten sollte. Mein ganzes Leben lang habe ich Angst gehabt. Bis ich erfuhr, dass ich bald sterben würde. Erst da ist mir eines klargeworden: So furchteinflößend und schmerzhaft die Realität auch sein kann, sie ist der einzige Ort, an dem man wahres Glück finden kann. Weil die Wirklichkeit *echt* ist. Verstehst du?«

»Ja«, sagte ich. »Ich denke schon.«

»Gut«, sagte er und zwinkerte mir zu. »Mach nicht denselben Fehler wie ich. Versteck dich nicht ewig hier drin.«

Er lächelte und trat ein paar Schritte zurück. »Also gut. Damit ist, glaube ich, alles gesagt. Wird Zeit, dass ich meinen Hut nehme.«

Halliday begann zu verblassen. Er lächelte und winkte mir zum Abschied zu, während sich sein Avatar langsam auflöste.

»Viel Glück, Parzival«, sagte er. »Und danke. Danke, dass du mein Spiel gespielt hast.«

Mit diesen Worten verschwand er.

»Seid ihr da?«, fragte ich ein paar Minuten später ins Leere.

»Ja!«, rief Aech aufgekratzt. »Kannst du uns hören?«

»Jetzt, ja. Was ist passiert?«

»Das System hat unsere Stimmverbindung zu dir unterbrochen, als du Hallidays Büro betreten hast, deshalb konnten wir nicht mehr mit dir reden.«

»Zum Glück hast du unsere Hilfe ja nicht gebraucht«, sagte Shoto. »Gut gemacht, Mann.«

»Gratulation, Wade«, hörte ich Art3mis sagen. Und ich merkte, dass sie es ehrlich meinte.

»Danke«, sagte ich. »Aber ohne euch hätte ich es nicht geschafft.«

»Da hast du wohl recht«, sagte Art3mis. »Denk dran, dass du das den Medien gegenüber erwähnst. Og sagt,

dass sich ein paar hundert Reporter auf dem Weg hierher befinden.«

Ich sah zu dem Bücherregal hinüber, hinter dem sich der große, rote Knopf verbarg. »Habt ihr gehört, was Halliday zu mir gesagt hat, bevor er verschwunden ist?«, fragte ich.

»Nein«, sagte Art3mis. »Wir haben alles gesehen, bis zu dem Moment, als er gesagt hat: ›Versuch, deine Macht nur zum Guten zu verwenden.« Dann ist der Vidfeed abgebrochen. Was ist danach passiert?«

»Nicht viel«, sagte ich. »Das erzähl ich euch später.«

»Alter«, sagte Aech. »Schau dir mal das Scoreboard an.«

Ich öffnete ein Fenster und rief das Scoreboard auf. Die Highscore-Liste war verschwunden. Auf Hallidays Website war nur noch ein Bild meines Avatars zu sehen, der Anoraks Umhang trug und das silberne Ei in den Händen hielt. Darunter stand: PARZIVAL HAT GEWONNEN!

»Was ist mit den Sechsern passiert?«, fragte ich. »Mit denen, die sich im Inneren des Tors befanden?«

»Wir sind uns nicht sicher«, sagte Aech. »Ihre Vidfeeds sind mit dem Scoreboard verschwunden.«

»Vielleicht wurden ihre Avatare getötet«, sagte Shoto. »Oder ...«

»Vielleicht wurden sie auch einfach nur aus dem Tor rausgeworfen«, sagte ich.

Ich rief eine Karte von Chthonia auf und stellte fest, dass ich nun an jeden beliebigen Ort in der OASIS teleportieren konnte, einfach indem ich mein gewünschtes Ziel auf dem Atlas berührte. Ich zoomte Burg Anorak heran und tippte

auf eine Stelle vor dem Haupteingang, und einen Moment später stand mein Avatar dort.

Ich hatte recht. Die achtzehn Avatare der Sechser, die sich noch im Inneren befunden hatten, waren rausgeworfen und vor den Eingang der Burg versetzt worden. Dort standen sie mit verwirrten Gesichtern, als ich in meinem prächtigen neuen Aufzug vor ihnen auftauchte.

Einen Moment lang starrten sie mich schweigend an, dann zogen sie ihre Waffen und Schwerter, um mich anzugreifen. Sie sahen alle gleich aus, deshalb konnte ich nicht feststellen, welchen Avatar Sorrento steuerte. Aber inzwischen war mir das auch egal.

Ich machte eine ausladende Geste mit der Hand und markierte mit Hilfe meines neuen Superuser-Interface alle Avatare der Sechser auf meinem Display. Ihre Umrisse begannen, rot zu leuchten. Dann drückte ich auf das Totenschädel-Icon, das in der Werkzeugleiste meines Avatars aufgetaucht war. Alle achtzehn Avatare der Sechser fielen augenblicklich tot zu Boden. Ihre Körper verblassten langsam, und jeder ließ einen winzigen Stapel Waffen und Beute zurück.

»Heilige Scheiße!«, hörte ich Shoto über Funk sagen.
»Wie hast du das denn gemacht?«

»Du hast doch gehört, was Halliday gesagt hat«, warf Aech ein. »Sein Avatar ist unsterblich und unendlich mächtig.«

»Ja«, sagte ich. »Und das war nicht übertrieben.«

»Halliday hat außerdem gesagt, dass all deine Wünsche in Erfüllung gehen«, sagte Aech. »Was willst du dir als Erstes wünschen?«

Ich dachte einen Moment darüber nach, dann drückte ich auf das neue Befehls-Icon, das am Rand meines Displays aufgetaucht war, und sagte: »Ich möchte, dass Aech, Art3mis und Shoto wiederauferstehen.«

Ein Dialogfenster öffnete sich, und ich wurde aufgefordert, die Schreibweise der Namen zu bestätigen. Dann fragte mich das System, ob ich den Avataren auch alle verlorenen Gegenstände wiedergeben wollte. Ich tippte auf »Ja«. Schließlich erschien eine Nachricht in der Mitte meines Displays: AUFERSTEHUNG KOMPLETT. AVATARE WIEDERHERGESTELLT.

»Leute?«, sagte ich. »Versucht mal, euch in eure Accounts einzuloggen.«

»Schon dabei!«, rief Aech.

Ein paar Sekunden später hatte Shoto sich eingeloggt, und sein Avatar nahm an derselben Stelle, wo er vor ein paar Stunden getötet worden war, Gestalt an. Mit einem breiten Grinsen im Gesicht lief er zu mir herüber. »*Arigato*, Parzival-san«, sagte er und verbeugte sich tief.

Ich erwiderte seine Verbeugung, und dann umarmten wir uns. »Willkommen zurück«, sagte ich. Einen Moment später trat Aech aus dem Burgeingang und kam auf uns zu.

»So gut wie neu«, sagte er und betrachtete grinsend seinen wiederhergestellten Avatar. »Danke, Z.«

»*De nada*, Alter.« Ich sah zum offenen Burgeingang hinüber. »Wo ist Art3mis? Sie hätte eigentlich direkt neben dir auftauchen müssen ...«

»Sie hat sich nicht wieder eingeloggt«, sagte Aech. »Sie wollte rausgehen und ein bisschen frische Luft schnappen.«

»Ihr habt sie gesehen? Was ...?« Ich suchte nach den passenden Worten. »Wie hat sie ausgesehen?«

Sie lächelten mich nur an, und Aech legte mir eine Hand auf die Schulter. »Sie hat gesagt, dass sie draußen auf dich wartet. Bis du bereit bist, sie zu treffen.«

Ich nickte. Gerade wollte ich auf das Log-out-Icon tippen, als Aech ihre – seine – Hand hob. »Einen Moment! Bevor du dich ausloggst, solltest du das hier noch sehen«, sagte er und öffnete ein Fenster vor mir. »Das wird gerade auf allen Newsfeeds gesendet. Das FBI hat soeben Sorrento verhaftet. Sie haben die Firmenzentrale von IOI gestürmt und ihn direkt aus seinem haptischen Stuhl rausgeholt!«

Ein Videoclip war zu sehen. Eine Handkamera filmte ein paar FBI-Agenten, die Sorrento durch das Foyer der Firmenzentrale von IOI führten. Er trug noch seinen haptischen Anzug, und ein grauhaariger Mann in Businesskleidung, vermutlich sein Anwalt, folgte ihm. Sorrento sah in erster Linie verärgert aus, als sei das alles nur eine lästige Unannehmlichkeit. Am unteren Bildrand stand: *Leitender Angestellter von IOI des Mordes beschuldigt.*

»Die Newsfeeds senden schon den ganzen Tag Ausschnitte aus dem SimCap deines Chatlink-Treffens mit

Sorrento«, sagte Aech und hielt den Clip an. »Besonders den Teil, als er droht, dich umzubringen, und dann den Wohnwagen deiner Tante in die Luft jagt.«

Aech drückte auf »Play«, und der Clip lief weiter. Die FBI-Agenten führten Sorrento durch das Foyer, das voller Reporter war, die ihm ihre Fragen entgegenriefen. Der Reporter, dessen Videoaufnahme wir uns gerade anschauten, machte einen Satz nach vorn und hielt Sorrento die Kamera direkt ins Gesicht. »Haben Sie persönlich die Anweisung gegeben, Wade Watts zu töten?«, rief der Reporter. »Was ist das für ein Gefühl, den Wettbewerb verloren zu haben?«

Sorrento lächelte, antwortete jedoch nicht. Dann trat sein Anwalt vor die Kamera und wandte sich an den Reporter. »Die Vorwürfe gegen meinen Klienten sind völlig lächerlich«, sagte er. »Der SimCap, der in den Medien zirkuliert, ist eindeutig eine Fälschung. Im Augenblick werden wir keinen weiteren Kommentar dazu abgeben.«

Sorrento nickte. Er lächelte weiter, während die FBI-Agenten ihn aus dem Gebäude führten.

»Der Scheißkerl wird wahrscheinlich ungestraft davonkommen«, sagte ich. »IOI kann es sich leisten, die besten Anwälte der Welt zu engagieren.«

»Ja«, sagte Aech. Dann schenkte er mir sein breites Grinsen. »Aber wir können das jetzt auch.«

Als ich aus der Immersionskabine trat, wartete Og auf mich. »Gut gemacht, Wade!«, sagte er und umarmte mich stürmisch. »Gut gemacht!«

»Danke, Og.« Ich fühlte mich immer noch benommen und etwas wackelig auf den Beinen.

»Mehrere Mitglieder der Geschäftsführung von GSS sind eingetroffen, als du noch eingeloggt warst«, sagte Og.

»Und Jims Anwälte. Sie warten oben. Wie du dir vorstellen kannst, würden sie gerne mit dir sprechen.«

»Muss ich mich sofort mit ihnen treffen?«

»Nein, natürlich nicht!« Er lachte. »Schließlich arbeiten sie jetzt alle für dich, schon vergessen? Du kannst die Mistkerle also so lange warten lassen, wie du willst!« Er beugte sich vor. »Mein Anwalt ist auch da. Er ist ein cooler Typ. Eine richtige Bulldogge. Er wird dafür sorgen, dass dich niemand über den Tisch zieht, okay?«

»Danke, Og«, sagte ich. »Ich schulde Ihnen was.«

»Ach, Unfug!«, sagte er. »Ich habe dir zu danken. So viel Spaß hatte ich schon ewig nicht mehr! Du hast dich wirklich gut geschlagen, mein Junge.«

Ich sah mich unsicher um. Aech und Shoto befanden sich noch in ihren Immersionskabinen und hielten eine

improvisierte Online-Pressekonferenz ab. Aber Art3mis' Kabine war leer. Ich wandte mich wieder Og zu.

»Wissen Sie, wohin Art3mis gegangen ist?«

Og schenkte mir ein Grinsen und wies mir dann den Weg. »Die Treppe rauf und durch die erste Tür, die du siehst«, sagte er. »Sie hat gesagt, dass sie in der Mitte meines Irrgartens auf dich wartet.« Er lächelte. »Der Irrgarten ist recht einfach. Du solltest sie also schnell gefunden haben.«

Ich trat hinaus und blinzelte, während meine Augen sich an das Licht gewöhnten. Die Luft war warm, und die Sonne stand bereits hoch am Himmel. Keine einzige Wolke war in Sicht.

Es war ein schöner Tag.

Das Heckenlabyrinth hinter der Villa erstreckte sich über mehrere Morgen Land. Der Eingang war so gestaltet, dass er an ein offenes Burgtor erinnerte. Die dichten Hecken, aus denen das Labyrinth bestand, waren drei Meter hoch. Man konnte unmöglich über sie hinwegblicken, selbst wenn man sich auf eine der Bänke stellte, die überall verteilt waren.

Ich betrat das Labyrinth und irrte eine Weile lang im Kreis herum, bis mir klar wurde, dass der Grundriss des Irrgartens dem Labyrinth in *Adventure* entsprach.

Danach dauerte es nicht lange, bis ich den Weg zu der freien Fläche in der Mitte gefunden hatte. Ein großer Springbrunnen stand dort, mit einer detailreichen

Steinskulptur der drei entenförmigen Drachen aus *Adventure*. Statt Feuer spuckten die Drachen Wasser.

Und dann sah ich sie.

Sie saß auf einer Steinbank und betrachtete den Springbrunnen. Sie hatte mir den Rücken zugewandt und hielt den Kopf gesenkt. Ihr langes schwarzes Haar floss über ihre rechte Schulter. Ich sah, dass sie die Hände im Schoß knetete.

Ich traute mich nicht, näher heranzutreten. Schließlich nahm ich meinen Mut zusammen und sagte: »Hallo.«

Als sie meine Stimme vernahm, hob sie den Kopf, drehte sich jedoch nicht um.

»Hallo«, hörte ich sie sagen. Und es war ihre Stimme. Art3 mis' Stimme. Die Stimme, der ich so viele Stunden gelauscht hatte. Und das gab mir die Kraft, auf sie zuzugehen.

Ich lief um den Springbrunnen herum und blieb direkt vor ihr stehen. Als sie mich kommen hörte, drehte sie den Kopf weg und wandte den Blick ab, damit sie mich nicht anschauen musste.

Aber ich konnte sie sehen.

Sie sah genauso aus wie auf dem Foto. Dieselbe Rubensfigur. Dieselbe blasse, sommersprossige Haut. Dieselben haselnussbraunen Augen und das rabenschwarze Haar. Dasselbe hübsche, runde Gesicht mit dem roten Feuermal. Aber im Unterschied zum Foto versuchte sie nicht, das Mal unter ihrem Haar zu verstecken. Im

Gegenteil, sie hatte das Haar zurückgeschoben, damit ich es sehen konnte.

Ich wartete schweigend. Aber sie blickte mich immer noch nicht an.

»Du siehst genauso aus, wie ich es mir immer vorgestellt habe«, sagte ich. »Wunderschön.«

»Wirklich?«, sagte sie leise. Langsam wandte sie mir ihr Gesicht zu und musterte mich eingehend. Angefangen bei den Füßen wanderte ihr Blick Stück für Stück bis zu meinem Gesicht hoch. Als wir einander schließlich in die Augen sahen, lächelte sie nervös. »Tja, wer hätte das gedacht? Du siehst auch genauso aus, wie ich es mir vorgestellt habe«, sagte sie. »Potthässlich.«

Wir lachten beide, und ein Großteil der Spannung zwischen uns löste sich auf. Dann blickten wir einander lange Zeit in die Augen. Das erste Mal.

»Wir haben uns noch gar nicht richtig vorgestellt«, sagte sie. »Ich bin Samantha.«

»Hallo, Samantha. Ich bin Wade.«

»Schön, dir endlich persönlich zu begegnen, Wade.«

Sie klopfte neben sich auf die Bank, und ich setzte mich.

Nachdem wir beide eine Weile geschwiegen hatten, sagte sie: »Also, was machen wir jetzt?«

Ich lächelte. »Wir werden mit der ganzen Kohle, die wir gerade gewonnen haben, den Hunger auf der Welt beseitigen. Wir werden die Erde in einen besseren Ort verwandeln, oder?«

Sie grinste. »Sollen wir nicht lieber ein großes interstellares Raumschiff bauen, jede Menge Videospiele, Junkfood und bequeme Sofas einladen und dann von hier verschwinden?«

»Auch keine schlechte Idee«, sagte ich. »Solange es bedeutet, dass ich für den Rest meines Lebens mit dir zusammen sein kann.«

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

»Ich bin in dich verliebt.«

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

»Ja. Weil es stimmt.«

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

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

Sie sah erleichtert aus. »Ja?«

Ich nickte. »Du hast das Richtige getan.«

»Meinst du wirklich?«

»Schließlich haben wir gewonnen, oder?«

Sie lächelte mich an, und ich erwiderte ihr Lächeln.

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

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

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

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

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

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

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