

Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.



ERNEST CLINE

READY
PLAYER
TWO

ROMAN

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

 | TOR

Aus Verantwortung für die Umwelt hat sich der S. Fischer 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 CO₂-Ausstoßes einschließt.

Weitere Informationen finden Sie unter: www.klimaneutralerverlag.de



Deutsche Erstausgabe

Erschienen bei FISCHER Tor
Frankfurt am Main, April 2021

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

Satz: Dörlemann Satz, Lemförde
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck
Printed in Germany
ISBN 978-3-596-70654-9

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

Umfang 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 #42–8675309.*

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?

ten? 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 sam-

meln. 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 Zustimmungsknopf unter der Sicherheitswarnung. Das System loggte mich ein, und in der Mitte meines Blickfelds leuchtete Text auf:

Identifikationsüberprüfung erfolgreich.

Willkommen in der OASIS, Parzivall

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