

HEYNE <

Das Buch

Russland in der nahen Zukunft. Die Spieleindustrie hat immer neue Möglichkeiten erschaffen, sich mit allen Sinnen der Virtuellen Realität hinzugeben. Mithilfe von Datenbrillen und VR-Liegen können die Gamer in Spielwelten eintauchen, die sich echter anfühlen als die Wirklichkeit. Doch für Max, einen jungen Mann in Moskau, heißt Wirklichkeit auf einmal: er hat eine tödliche Krankheit, und zwar im Endstadium. Also klinkt er sich in das Online-Rollenspiel AlterWorld ein, um mittels des Perma-Effekts dort weiterzuleben. Denn alle, die mehrere Tage lang online bleiben, kommen nicht mehr zurück und sind für immer gefangen in einer Parallelwelt. Genau das hat Max vor: unsterblich sein. Doch auch Unsterbliche müssen in AlterWorld Nahrung suchen, Beute sammeln und um ihr Überleben kämpfen ...

Der Autor

Dmitry Rus ist ein junger Autor, dessen Romane den russischen Buchmarkt in Windeseile eroberten und der mit ihnen ein neues literarisches Genre begründete: »LitRPG« – ein Mix aus Science-Fiction, Fantasy und Online-Rollenspielen. Das erste Buch seiner Romanreihe PLAY TO LIVE machte ihn über Nacht zum Bestseller-Autor.

Mehr zu Autor und Werk auf:

diezukunft.de ➤

DMITRY RUS

**PLAY
TO
LIVE**

GEFANGEN IM PERMA-EFFEKT

ROMAN

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Originaltitel:
ALTERWORLD: PLAY TO LIVE (Играть чтобы жить)
Aus dem Englischen übersetzt von Christiansen & Plischke

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten,
so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese
nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand
zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Mit einem ausführlichen Glossar im Anhang



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967

Deutsche Erstausgabe 05/2018
Redaktion: Elisabeth Bösl
Copyright © 2014 by Dmitry Rus
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe by
Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
Printed in Germany
Umschlaggestaltung: Das Illustrat, München,
unter Verwendung von Motiven von
Alexandra Petruk/Shutterstock und Tithi Luadthong/Shutterstock
Satz: GGP Media GmbH, Pößneck
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN: 978-3-453-31907-3

www.diezukunft.de

Wehe demjenigen, der für immer in Tetris gefangen ist.
Dabei haben sie, verglichen mit denjenigen,
die jeden Tag in den Stahlhüllen im Panzersimulator
verbrennen müssen, noch Glück gehabt.
Wirklich Freude bringt einem da nur eine Welt
voller Abenteuer und Magie.
Um hier zu überleben, müssen Sie spielen ...

KAPITEL EINS

*Vertrauliche Informationen
Streng geheim
Nach dem Lesen zu vernichten*

Aus einem Memorandum an den Präsidenten der Russischen Föderation:

Zum Jahresende 203X haben wir 82.000 Angehörige unserer Bevölkerung an den sogenannten »Permamodus-Effekt« verloren, was im Vergleich zum Vorjahr einer Steigerung um den Faktor 3,2 entspricht. Es sollte jedoch angemerkt werden, dass das Fehlen der eben erwähnten Staatsbürger den Genpool unseres Landes verbessert und unsere Wirtschaft entlastet. Mehr als 89 % der Personen, die sich aus freien Stücken dazu entschieden haben, sich permanent in einer virtuellen Realität aufzuhalten, waren Senioren, Menschen mit Behinderungen oder unheilbar Erkrankte, zuzüglich einer beträchtlichen Gruppe gesellschaftlicher Leistungsverweigerer, darunter unreife Individuen sowie andere Unangepasste. Wirtschaftlich gesehen handelt es sich bei ihnen nur um Ballast.

Nach der Einführung des 16. Zusatzes zum Gesetz bezüglich des Internets und Virtueller Realitäten, der die Nutzung der FIVR (Full Immersion Virtual Reality) auf vier Stunden täglich beschränkte, ist die Zahl an Personen, die sich permanent in MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) aufhalten, auf 2.600 pro Jahr gefallen. Auch wenn die USA und Westeuropa mit einer maximalen FIVR-Nutzung von drei Stunden täglich noch

strengere Regelungen vorsehen, erachten wir es nicht für nötig, ihrem Beispiel zu folgen, insbesondere in Betracht auf die zu erwartende Reaktion der Silicon Lobby. Wir empfehlen allerdings die Ergreifung einiger vorbeugender Maßnahmen, um den Strom an Bürgern, die sich freiwillig dazu entschließen, »in den Permamodus zu gehen«, einzudämmen und langfristig womöglich sogar ganz versiegen zu lassen. Wir schlagen die folgenden Maßnahmen vor:

1. Die Einführung rechtlicher Beschränkungen für den Authentizitätsgrad von FIVR-Welten.
2. Die Festlegung zulässiger Konfigurationsarten und grundlegender Optionen von FIVR-Kapseln.
3. Die Herbeiführung regelmäßiger Signalschwächungsvorfälle einschließlich pseudo-zufälliger Abschaltungen alle X Stunden.
4. Die Einführung einer Begrenzung oder eines umfassenden Verbots von FIVR-Verbindungen zu Welten mit einem Authentizitätsgrad von über 40 % für bestimmte Kategorien von Staatsbürgern wie etwa Regierungsfunktionären, Angehörigen des Militärs, Wissenschaftlern in wichtigen Positionen sowie Personen mit Zugang zu Staatsgeheimnissen.

»Ein Monat. Ein Monat eines relativ aktiven Lebens. Ich fürchte, mehr Zeit bleibt Ihnen nicht mehr.« Der Arzt setzte die Brille ab und rieb sich die müden Augen.

Ich wusste natürlich, dass sein Beruf aus jedem einen Zyniker macht. Dennoch schien er mir diese Nachricht eher schweren Herzens mitzuteilen.

Der frühzeitig ergraute Mann schüttelte den Kopf. »Ja, ein Monat.« Er schürzte zögernd die Lippen, dann brach es aus ihm heraus: »Die Frage ist, was als Erstes versagt: Ihre gesundheitlichen Reserven, Ihr Wille, mit immer stärker werdenden und quälenden Schmerzen zu leben – oder Ihr Vermögen, für Behandlung und Medikamente aufzukommen. Ich hoffe, Sie verzeihen mir meine ungeschönte Offenheit. Es tut mir sehr leid. Im Normalfall teilen wir unseren Patienten eine Diagnose der Klasse A gar nicht erst mit. Wir nehmen stattdessen Kontakt zu Ihren Angehörigen auf, aber Sie haben da niemanden angegeben. Ich glaube nicht, dass es sich für Sie lohnen würde, wenn Sie den nächsten Monat damit zubrachten, zwischen Operationssälen hin und her geschoben zu werden. Wir können schlicht und ergreifend nichts für Sie tun. Ein inoperabler Hirntumor ist tatsächlich das Ende der Fahnenstange. Die Medizin von heute ist da einfach nicht gut genug. Ich würde vorschlagen, Sie regeln Ihre Angelegenheiten. Begleichen Sie Ihre Schulden. Fahren Sie mit Freunden oder einem lieben Menschen in Urlaub.«

Er redete noch weiter, aber ich registrierte seine Stimme nicht mehr. Ich starrte auf seine Hände, die mit ein paar Unterlagen spielten. Ich würde doch bestimmt nicht sterben! Über welchen Krebs redete er da? Ich war erst 31. Mein Leben hatte doch gerade erst in geordnete Bahnen gefunden!

Ein Satz hallte in mir nach. *Die Medizin von heute ist da einfach nicht gut genug.* Aber wie sah es denn mit der Medizin der Zukunft aus? Würde die gut genug sein?

Dieser Geistesblitz schenkte mir neue Hoffnung. Ich sprang auf die Füße. Der Stuhl quietschte, nachdem er soeben Ohren-

zeuge eines weiteren Todesurteils geworden war. Er bekam mit Sicherheit genauso viele davon zu hören wie sein elektrisches Pendant. Ich murmelte eine Verabschiedung und steuerte auf die Tür zu. Ich ließ den Fahrstuhl links liegen und raste die Treppe hinunter, immer drei Stufen auf einmal nehmend, rannte über den vollen Parkplatz und ließ mich in den Fahrersitz meines Hyundais fallen.

Ich zog mein iPhone aus seiner Hülle und startete den Browser. Was hatte ich da auf dem Weg zur Arbeit im Radio gehört? *Zum ersten Mal in Moskau ... Wir verkaufen Unsterblichkeit ... Eine Chance auf ewiges Leben ... Die Zukunft mit eigenen Augen sehen ...* Die von einem Marketroid-Team eingefügten Buzzwords waren fest in meinem Hirn verankert, aber trotzdem konnte ich mich nicht an den Namen der ganzen Sache erinnern – irgendwas mit Center oder so.

Mir tat der Kopf weh, weil ich mich so sehr anstrengte, und mir tanzten bunte Kreise vor den Augen. Ich ächzte und blieb ganz ruhig sitzen, während ich auf das Ende des Anfalls wartete. Danach tastete ich nach den Schmerzmitteln in meiner Tasche. Wann hatte ich sie das letzte Mal genommen? Zum Frühstück um zehn? Dann sollte ich mit den nächsten Pillen lieber noch zwei Stunden warten. Der Arzt hatte mir schon eine Standpauke gehalten, dass mir mein ständiges Überdosieren die Leber ruinierte. Hatte er da versucht, einen Scherz zu machen?

Verdammt! Wie hieß dieser Laden noch? *Chrome? Chronyl?* Oder ... *Chronos?* Haargenau. Chronos. Ich googelte die Nummer ihres Büros.

»Chronos Life Extension. Wie kann ich Ihnen helfen?«, fragte die glockenhelle Stimme einer jungen Frau, sanft und dienstbeflissen.

»Ich, äh ...« Ich zögerte. »Ich meine, hi. Es geht um Ihr Kryonikprogramm. Könnte ich da einen Termin machen oder so?«

»Selbstverständlich. Ich schicke Ihnen unsere Adresse.«

Vierzig Minuten später parkte ich neben einem topmodernen

Businesscenter. Der Hochgeschwindigkeitsaufzug verschaffte mir einen Anflug kindischer Freude, der umgehend von einer neuerlichen Schmerzattacke abgelöst wurde. Ich gab auf und schluckte eine Pille mit schönen Grüßen an meine Leber. Sie sollte gar nicht erst auf die Idee kommen, irgendeinem Glückspilz von alkoholkrankem Milliardär eingepflanzt werden zu können, sobald ich abgekratzt war.

Die Kundenbetreuerin war zu jung und zu hübsch. Ein strategisch geschickt geöffneten Knopf ihrer Bluse vergrößerte ihr Dekolleté und beeinträchtigte meine Konzentrationsfähigkeit. Trotz ihres zarten Alters hatte ihre Stimme einen sehr kompetent klingenden Tonfall, und im Zuge unseres Gesprächs füllten sich ihre Augen mit Mitgefühl und Zuversicht.

»Wir sind schon seit den Sechzigerjahren auf dem US-Markt aktiv. Inzwischen bieten wir in Dutzenden von Servicecentern auf der ganzen Welt ein breites Spektrum an Kryonikdienstleistungen an. Wir feiern gerade das fünfte Jahr unserer globalen Vollabdeckung. Sie erscheinen hier also genau im richtigen Moment, um in den Genuss unserer Jubiläumsrabatte zu kommen.«

»Entschuldigung«, drängelte ich mich in ihren Pitch. »Könnten Sie mir bitte etwas über diese Prozedur erzählen? Und, äh, über Ihre Preise?«

»Selbstverständlich. Sobald der Vertrag unterzeichnet und die Zahlung auf unserem Bankkonto eingegangen ist, statten wir Sie mit einem Sensor aus, der Ihre Daten an unser Notfallteam übermittelt. Wenn Ihr Zustand dann kritisch wird, bleibt dieses Team rund um die Uhr in Bereitschaft. Nachdem Sie offiziell für tot erklärt wurden, beginnt das Team mit der Kryonikprozedur, um ...«

»Eine Sekunde.« Ich rang um Worte. »Was meinen Sie mit ›offiziell für tot erklärt‹? Sie warten also ab, bis ich sterbe?«

Die Betreuerin schenkte mir ein verständnisvolles Nicken. Sie hatte diese Frage offenkundig schon Hunderte Male gehört. »Wir

können Sie ja schlecht bei lebendigem Leib einfrieren, oder? Rechtlich gesehen wäre das Mord. Daher brauchen wir zunächst einen richtigen Totenschein. Im Anschluss daran perfundiert unser Expertenteam das Gewebe des Klienten mit unserer kryoprotektiven Lösung und beginnt, seinen Körper einzufrieren, bevor dieser in unsere Abkühlanlage verbracht wird, wo er in seinem eigenen Kryostat-Behälter in flüssigem Stickstoff eingelagert wird. Dort bleibt der Körper dann für die Dauer der Vertragslaufzeit – in der Regel also so lange, bis eine Wiederbelebungstechnologie zur Verfügung steht.«

Sie strahlte beim Überbringen dieser frohen Botschaft übers ganze Gesicht, als hätte man mich bereits wieder zum Leben erweckt. Ich zeigte mich allerdings nicht ganz so beeindruckt. Die Aussicht darauf, auf mein Ableben zu warten, klang für mich nicht gerade wie eine Verheißung auf Unsterblichkeit.

»Was würde mich das denn alles in allem kosten?«

Das Mädchen präsentierte mir die Preisliste. Nullen flackerten vor meinen Augen.

»Unsere Jubiläumskampagne«, sie hob einen Finger, »erlaubt uns einen Preisnachlass von zwanzig Prozent. Das Komplettangebot kostet Sie lediglich siebzigtausend Dollar.«

Sie sah meine gehobenen Augenbrauen und fügte rasch hinzu: »Für gerade einmal fünfundzwanzigtausend Dollar gibt es auch die Option, nur Ihren Kopf einlagern zu lassen. Und für nur sechstausend Dollar können wir eine DNA-Probe von Ihnen konservieren, die es der Wissenschaft der Zukunft ermöglichen wird, einen Klon von Ihnen zu erschaffen. Unsere Experten glauben, dass so auch ein Teil Ihrer Persönlichkeit bewahrt werden kann.«

Ich starrte sie an. Was sagte sie da? Sie schien nichts anderes zu tun, als todkranken Patienten auch noch das letzte Hemd abzuknöpfen. Aber tat das offizielle Gesundheitswesen im Grunde nicht genau das Gleiche? Seine Aufgabe bestand nicht darin, uns bei der Genesung zu helfen, sondern darin, mehr Geld zu machen.

»Ich ... Ich überlege es mir.«

Ich stand auf und beendete ihr von unglaublicher Großzügigkeit und viel Optimismus durchdrungenes Verkaufsgespräch. Einen kurzen Augenblick verlor das Mädchen seinen Drang, mir etwas andrehen zu wollen, und sah mir direkt in die Augen, als es mir die Hand reichte. »Ich habe da so ein Gefühl, dass alles gut für Sie ausgeht ... Max. Geben Sie bloß nicht auf. Ich werde sehen, was ich tun kann, und rufe Sie dann an. Vielleicht kann ich den Gesamtpreis noch ein wenig drücken.«

»Danke«, sagte ich und suchte mit Blicken nach ihrem Namensschild. »Danke ... Olga. Ich komme schon zurecht.«

Ich lächelte ihr noch einmal zu, als ich ihre weichen Finger noch einen Moment lang festhielt. Wehmütig ließ ich sie schließlich los, wandte mich um und verließ den Empfangsbereich. Ein interessantes Mädchen. Mit zwei Seelen in der Brust. Gestern hätte ich wahrscheinlich noch versucht, sie besser kennenzulernen. Man weiß ja nie. Am Ende wäre noch etwas aus uns geworden. Aber heute ... Dieser verfluchte Krebs!

Die Sache war jedenfalls interessant, und ich würde weiter recherchieren. Mit diesem Kryonikkram hätte ich wenigstens eine kleine Chance. Ich konnte es mir nicht leisten, auch nur einen einzigen Hoffnungsschimmer zu ignorieren, und mochte er auch noch so flüchtig sein. Die Alternativen waren zu trostlos, um überhaupt nur über sie nachzudenken. Hätte ich genügend Geld gehabt, hätte ich es riskiert: Das letzte Hemd hatte ja sowieso keine Taschen. Doch ich hatte nie so viel Glück gehabt, eine solche Menge Knete auf einem Haufen zu sehen, geschweige denn sie selbst zu besitzen.

In den letzten beiden Jahren hatte ich mein Leben endlich in den Griff gekriegt. Ich hatte meinen Arsch vom Computersessel losgeißelt und angefangen, mich etwas in der Welt umzusehen. Ich hatte gelernt, mich einzufügen und anzupassen, ohne dabei mein großes Ziel aus den Augen zu verlieren. Irrerweise hatte ich mein Hobby zum Beruf machen können – wer hatte noch

gleich gesagt »Such dir einen Job, den du liebst, und du brauchst nie wieder zu arbeiten«? Also hatte ich eine Hardwarewerkstatt aufgemacht. Ich hatte Spaß daran, qualitativ hochwertige Arbeit abzuliefern und ich verkaufte mich nicht unter Wert, aber ich reparierte immer ein paar Extrasachen, für die mich mein Kunde gar nicht bezahlte. Die Mundpropaganda stellte mich als einen neuen Experten auf dem aufsteigenden Ast dar, und die Geldflüsse in meine Richtung wurden tiefer und breiter. Nicht dass mein Sparkonto deshalb irgendwie gesünder ausgesehen hätte: Nach all den Jahren des Dahinvegetierens hatte ich viel zu viel aufzuholen. Ich besorgte mir neue Klamotten und einen zwei Jahre alten Hyundai. Ich konnte es mir endlich leisten, ein Mädchen auszuführen oder Mama finanziell auszuhelfen. All das erlaubte es mir, mich wieder wie ein Mensch zu fühlen, doch ich war noch nicht in der Phase angelangt, in der ich etwas auf die hohe Kante hätte legen können. Mein kleines Geschäft war bis zu dem Punkt gewachsen, an dem ich angefangen hatte, darüber nachzudenken, mir einen Assistenten zuzulegen, als der Ärger aus völlig unerwarteter Richtung zugeschlagen hatte.

Egal. Zurück ans Reißbrett. Ich brauchte Geld. Mein unmittelbares Ziel war, Mama so viel wie möglich zu hinterlassen. Nachdem Papa bei diesem verfluchten Autounfall gestorben war, ging es ihr nicht gerade gut – kein Wunder mit ihren Herzproblemen und den Schmerzen in den Beinen. Meine Mutter haute so schnell nichts um – sie war sogar in Opas altes Haus auf dem Land in der Nähe von Moskau gezogen. Wenn man ihr glauben durfte, tat ihr die Luft dort gut. Ihre schmale Erwerbsunfähigkeitsrente reichte allerdings nicht einmal annähernd an die Unterstützung heran, die sie seit Neuestem von mir erfuhr. Ohne meine Hilfe würde Mama bald von der Hand in den Mund leben: Sie würde am Eingang zum Lebensmittelladen stehen, ein paar Münzen in der Hand, die sie wieder und wieder zählte, während sie ausrechnete, ob sie genug für ein Brot und eine Packung Milch hatte oder ob sie mit der Milch lieber doch bis Sonntag warten sollte.

Mein endgültiges Ziel bestand darin, genügend Geld für diese Kryoniksache aufzutreiben. Ich brauchte eine Chance. Mich hinlegen und sterben konnte ich auch immer noch einfach so. Doch woher sollte ich jetzt einhunderttausend Dollar nehmen? Konnte ich vielleicht einen korrupten Funktionär oder einen Trickbetrüger abziehen? Ich hatte keinerlei Skrupel in dieser Hinsicht, aber trotzdem musste ich mir eingestehen, dass man an die dicken Geldsäcke dieser Tage nicht so ohne Weiteres herankam. Ohne das richtige Training konnte man in ihre schwer bewachten Residenzen nicht eindringen. Wahrscheinlich würde ich erwischt werden, ehe ich auch nur richtig angefangen hätte, und dann hätte ich die letzten Wochen meines Lebens hinter Gittern verbracht – wenn ich nicht von irgendeinem Bodyguard auf einem der örtlichen Friedhöfe verscharrt worden wäre.

Nächste Option. Konnte ich ein bisschen Geld im Lotto gewinnen? Oder bei irgendeinem anderen Spiel? Die Chancen waren minimal, doch es galt und gilt: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Ich machte mir eine geistige Notiz, mir ein paar Hundert für einen Casinobesuch beiseitezulegen. Mal schauen, ob Fortuna heiß auf mich war.

So. Was sonst noch? Wo fand man Unmengen Geld an einem Ort? Eine Bank klang nach einem guten Tipp. Sollte ich vielleicht durch die Gegend ziehen und nichtsahnenden Schalterangestellten hingekritzelte Nachrichten auf Zetteln zuschieben? *Tun Sie alles Geld in eine Tasche – ich habe eine Pistole*. Wahrscheinlich wurden sie auf diese Art von Notfall vorbereitet. Blödsinn. Dann geben sie einem ein paar Handvoll von dem, was sie gerade in der Kasse haben. Supersache. Selbst wenn man es schaffte, unverseht zu entkommen, musste man die ganze Nummer ein oder zwei Dutzend Male nach dem gleichen Schema durchziehen.

Außerdem würde Mama ihnen das Geld am Ende eh nur zurückbringen. Und dann würden sie ihr jeden einzelnen Groschen abknöpfen, den sie je besessen hat. Apropos: Warum eine Bank ausrauben, wenn man sich auch ganz nett um einen Kredit dort

bemühen kann? Ich war ein alteingesessener und angesehener Kunde und ein erfolgreicher Freiberufler. Ich musste nur genügend Dokumente besorgen, die mein zuverlässiges Einkommen belegten. Das war dann also mein nächster Plan: sofort ab nach Hause und diese Unterlagen geholt. Und der Geschäftsplan, den ich neulich erstellt hatte, konnte sicherlich auch nicht schaden.

Der Mensch am Schalter schickte mich sofort zum Filialleiter. Er war derjenige, der sich um größere Darlehen kümmerte, und er stellte sich als lebhafter grauhaariger Mann heraus, der definitiv ausstrahlte, was verriet, dass er sich mit Geldgeschäften auskannte. Er hörte mir eher skeptisch zu und begann, mit geschürzten Lippen durch meine Unterlagen zu blättern. Er musste zu irgendeiner Entscheidung gelangt sein, da er schließlich nickte.

»Na schön, junger Mann. Wir scheinen die Kreditkrise endlich hinter uns gelassen zu haben. Der Präsident ist dafür, kleine Unternehmen zu unterstützen, und wir wären dumm, nicht auf ihn zu hören. Ich glaube, dass ich in Ihrem Fall ein gewisses Potenzial erkennen kann. Wenn Sie sich mit Ihrem Kopf genauso geschickt anstellen wie mit Ihren Händen, könnte letzten Endes richtig was für Sie herauskommen. Hunderttausend sind aber ein bisschen zu hoch gegriffen, finden Sie nicht? Die werden Sie einfach nicht brauchen, und deshalb werden wir sie Ihnen auch nicht geben. Aber zwanzig... sagen wir dreißigtausend – ich denke, das kriegen wir hin. Dann lassen Sie uns mal nachschauen, was wir uns als Bank davon versprechen können.«

Der Filialleiter zog seine Tastatur näher zu sich heran und tippte drauflos. Ab und zu hielt er inne, verzog die Lippen und betrachtete intensiv den Text auf dem Bildschirm. Dann legte er die Stirn in Falten und beugte sich dichter an den Monitor heran. In mir verkrampfte sich alles, da ich spürte, dass die Dinge nicht nach Plan liefen. Der Filialleiter schaute zu mir auf. Er schüttelte den Kopf. Dann schob er die Tastatur von sich weg und lehnte sich zurück.

»Ts, ts, ts. Ich muss zugeben, dass ich so etwas von Ihnen nie erwartet hätte, junger Mann. Mir tut Ihre Situation aufrichtig leid. Ganz im Ernst. Sie bitten mich also hier um Hilfe, und ich bin gerne bereit, Ihnen etwas Geld zu geben, so als wären Sie mein eigener Sohn. Und Sie haben nichts anderes vor, als Jacob Finkelstein einen Kredit aus den Rippen zu leiern, von dem er nichts zurückerstattet bekommen wird? Pah! Wussten Sie denn nicht, dass man über Ihren Personalausweis Zugriff auf Ihre Krankenakte hat? Im Falle eines berechtigten Interesses muss man nur einen entsprechenden Einblick beantragen. Und unser Interesse an Ihnen ist doch durchaus berechtigt, meinen Sie nicht auch?«

Der Mann sah ziemlich aufgebracht aus. Ich wünschte mir, ich hätte im Erdboden versinken können, wie damals, als ich mir im Kindergarten in die Hosen gepinkelt hatte. In flagranti erwischt zu werden, auf frischer Tat ertappt ... Ich gab einen lausigen Gauner ab. Mir fehlte die Nervenstärke. Meine Wangen brannten, als ich aus dem knarrenden Stuhl aufstand.

»Ich wollte nur meiner Mutter etwas Geld hinterlassen. Sie ist krank, wissen Sie ... Es tut mir leid«, murmelte ich und wich seinem Blick aus.

Ich war schon auf dem Weg zur Tür, als der Filialleiter blaffte: »Ich bin noch nicht fertig mit Ihnen!«

Er wartete, bis ich mich wieder zu ihm umgedreht hatte, ehe er fortfuhr. »Ich kann nicht behaupten, dass ich kein Verständnis für Ihre Situation hätte. Doch das heißt nicht, dass ich mich von Ihnen betrügen lassen darf. Sie werden rot – das ist ein gutes Zeichen. Gestatten Sie mir daher bitte, Ihnen einen Rat zu geben. Jede Bank hat Zugriff auf Ihre Daten, und das schließt Anbieter auf dem grauen Markt ein. Dementsprechend empfehle ich Ihnen, jeden weiteren Versuch in diese Richtung sein zu lassen. Sie werden nur dafür sorgen, dass Sie nicht mehr so lange leben, wie Sie es eigentlich gehofft hatten. Selbst ein Einzelhändler wird Ihnen keinen Konsumkredit über zehntausend Rubel einräumen,

ohne vorher einen Blick in seinen Computer zu werfen. Begreifen Sie, was ich meine? *Unter zehntausend, in großen Läden*. Haben Sie verstanden?«

Er schaute mir direkt in die Augen, als er die letzten Worte übertrieben betont aussprach.

Hatte ich ihn verstanden? Aber so was von.

»Ja«, sagte ich leise. »*Unter zehntausend, in großen Läden*.«

Der Mann senkte den Blick, schob mir den vergessenen Stapel Unterlagen über seinen Schreibtisch zu und nickte in Richtung Tür. »Sie können jetzt gehen. Gott stehe Ihnen bei, junger Mann.«

KAPITEL ZWEI

Streng vertraulich

An Sicherheitsdienstkurator General Alesiev V.A.

Versuchsergebnisbericht Nr. 118/2

Durchführungsort des Versuchs: Eine Arrestzelle der Föderalen Agentur für Sicherheit

Versuchspersonen: 20 Inhaftierte verschiedenen Alters, ethnischer Herkunft und Geschlechts

Genutzte Welt: Virtual Eden 6.51

Die Versuchsergebnisse zeigten, dass es nach fünf Stunden ununterbrochener Nutzung zum ersten Auftreten eines »Festhängens im Permamodus« kam. Der letzte Vorfall ereignete sich an Tag sieben. Die darauffolgenden achtzehn Tage Aufenthalt im virtuellen Raum lieferten keine weiteren Ergebnisse mehr. Siebzehn der Versuchspersonen erwiesen sich als anfällig für den Permamodus-Effekt. Ihre Körper verfielen in einen komaartigen Zustand. Alle Versuche, sie durch das Zufügen von Schmerzen, die Verabreichung von Medikamenten oder die Anwendung von Wiederbelebungsmaßnahmen aus ihrer Bewusstlosigkeit zu holen, blieben ohne Erfolg.

Wir können in dieser Phase daher den Schluss ziehen, dass der Permamodus irreversibel ist. Die in der FIVR befindlichen Persönlichkeiten der betroffenen Individuen – die sogenannten »Perma-Spieler« – zeigten keinerlei Reaktion auf das Ableben ihrer jeweiligen Wirtskörper.

Nach Abschluss des Experiments wurden sämtliche Leichen in der FAS-Entsorgungsstätte beigesetzt (Grabplätze 411–431). Die Infokristalle der FIVR-Server wurden gemäß Prozedur 719 recycelt.

Die nächsten fünf Tage war ich äußerst umtriebig. Das Gefühl, dass mir die Zeit durch die Finger rann, setzte mehr Tatkraft in mir frei, als es ein ganzes Heer von Motivationscoaches je gekonnt hätte. Hätte ich mein ganzes Leben jeden einzelnen Tag so gelebt, als wäre es mein letzter, hätte ich noch vor meinem dreißigsten Geburtstag einen Bentley besessen.

Zunächst einmal kratzte ich jedes bisschen Bargeld zusammen, das ich hatte. Dazu gehörte auch, ein paar Schulden einzutreiben, die ich eigentlich schon längst abgeschrieben hatte. Einer der Schuldner bekam vor lauter Verwunderung über meine aggressive Haltung sogar glatt einen heftigen Schluckauf. Es sprang nicht viel dabei heraus: nur so um die drei Riesen, von denen vierhundert sowie ein ganzer kostbarer Tag für wiederholte Untersuchungen in einer Privatklinik draufgingen. Sie bestätigten die anfängliche Diagnose nur. Der einzige Unterschied war, dass der Arzt darauf bestand, ich müsse sofort zwecks ordentlicher Pflege und ein paar Wochen – oder Monaten – zusätzlicher Lebenszeit stationär aufgenommen werden. Ich erzählte ihm ganz freundlich, es mir zu überlegen, und nahm dann die Beine in die Hand. Aasgeier.

Ich vergeudete sinnlos fünfhundert Ocken in einem Casino. Ich war sogar schon an dem Punkt, an dem ich mit ein paar Riesen Gewinn nach Hause gegangen wäre, doch das war nicht der Grund meines Besuchs, und deshalb setzte ich nach jedem Verlust das Doppelte auf immer dieselbe Farbe. Wenn die Höhe des Einsatzes und die eignen finanziellen Möglichkeiten unbegrenzt waren, konnte man am Ende theoretisch mit einem Plus nach Hause gehen, sofern man nur früh genug aufhörte. Mein Geldbeutel war allerdings vollkommen leer, nachdem ich sieben Mal in Folge auf Schwarz gesetzt, das Rad jedoch immer wieder Rot gezeigt hatte. Der Croupier unterdrückte ein abfälliges Grinsen. Als ob ich nicht gewusst hätte, dass er jede Zahl gewinnen lassen konnte, nach der ihm gerade der Sinn stand. Was er wiederum nicht wusste, war, dass hier nicht nur mein Geld, sondern mein

Leben auf dem Spiel stand. Doch es hätte auch nicht das Geringste geändert, wenn es anders gewesen wäre.

Drei Tage lang machte ich die Runde durch irgendwelche Läden und kaufte Handys, Spielekonsolen und anderen Elektronikschrott auf Kredit. Abends fuhr ich auf den Markt und verklopfte das Zeug für ein Drittel seines Ausgangspreises.

Jetzt saß ich in einem Burgerschuppen, die Beine unter dem Tisch ausgestreckt, während mein Magen widerwillig die Arterienverstopfer verdaute, die hier auf der Karte standen. Es war sinnlos, ein gesundes Leben führen zu wollen. Mir stand es zu, einfach zu tun, worauf ich Lust hatte – ging es nun ums Essen oder jede andere Form von Aktivität. Sollte ich eine Zigarette rauchen? Das wäre echt schade gewesen, wenn man bedachte, wie viel Mühe ich mir vor gerade einmal einem Jahr mit dem kalten Entzug gemacht hatte. So. Was stand für morgen auf meiner Agenda? Als Erstes musste ich bei einem Anwalt vorbeischneien und mir so einen Wisch besorgen, in dem stand, dass Eltern nicht die Haftung für Konsumkredite ihrer Kinder übernahmen. Nur für den Fall, dass nach meinem Tod ein Gerichtsvollzieher bei Mama vorbeischaute.

Mir gefiel gar nicht, wie das klang. Nach meinem Tod. Ach. Danach musste ich zurück nach Hause und meinen Kram durchsortieren. Ich musste mich entscheiden, was ich weggeben wollte und was ich irgendwo aus dem Kofferraum verhöckern würde. Der Rest sollte geradewegs in die Mülltonne wandern. Ich wollte nicht, dass fremde Leute – oder auch Mama, was das anging – in meinen Unterhosen und meinen verstaubten Erinnerungsstücken herumkramten. Außerdem musste ich auch noch meine Fotos und Unterlagen durchgehen, um die persönlicheren Dinge auszusortieren und zu entsorgen. Danach zurück in die Läden, um deren Versicherungskosten noch ein paar Cent weiter in die Höhe zu treiben.

Mein iPhone auf dem Tisch vibrierte und schlitterte nach und nach auf die Kante zu. Ich kannte die Nummer nicht, weshalb ich

mir den Selbstmordversuch weiter anschaute. Beim neunten Piepen stürzte es ab, dem gefliesten Boden entgegen.

Ich fing es auf halber Strecke und zwinkerte dem Foto einer hübschen jungen Mutter samt Kind zu, die mein Treiben vom Bildschirmschoner aus beobachtete. »Ja.«

»Max? Hi. Hier spricht Olga von Chronos.«

Ich warf einen Blick auf die Uhr. Es war weit nach acht. »Sie machen anscheinend Überstunden. Passen Sie auf, dass die Sie nicht zugrunde richten.«

Ich hörte ein kurzes, höfliches Lachen. »Keine Angst. Ich habe gleich Feierabend. Sie sind der Letzte auf meiner Anrufliste.« Ihre Stimme wurde ernst. »Haben Sie sich schon entschlossen?«

»Ich fürchte, das habe ich nicht.« Ich schüttelte den Kopf, als ob sie es sehen könnte. »Es ist zu teuer. Das kann ich mir auf keinen Fall leisten. Vielleicht ein andermal? In einem anderen Leben?«

»Ich verstehe.«

Bildete ich mir das nur ein oder war das Mitgefühl in ihrer Stimme echt? Oder war das immer noch ihre Verkaufsmasche?

»Max, ich ... Ich bin mir nicht sicher, ob Sie das wissen, aber unsere Firma hat Zugriff auf die Krankenakten unserer potenziellen Klienten. Für den Fall, dass etwas überprüft werden muss, wenn Sie verstehen ...«

Ich ächzte. In dieser elektronisch kontrollierten Welt wurde die Privatsphäre immer schneller zu einem Ding der Vergangenheit.

»Daher weiß ich alles über Ihre Situation. Meine Mutter starb vor drei Jahren auch an Krebs.« Sie zögerte und schniefte. Ich konnte sie vor mir sehen, wie sie sich mit einem Taschentuch den Augenwinkel abtupfte und versuchte, dabei ihr Mascara nicht zu verschmieren. »Das hat meine Entscheidung beeinflusst, für Chronos zu arbeiten. Aber es gibt da etwas, was Sie wissen sollten ... Max.« Ihre Stimme wurde fester. »Kryonik ist nicht die einzige Lösung. Es gibt noch eine andere Option.«

Ich spitzte die Ohren. »Und die wäre?«

»Haben Sie schon einmal ein Computerspiel gespielt? Die Onlinevariante für mehrere Spieler?«

Ich ächzte erneut. »Früher. Viel sogar. So richtig viel.«

»Dann sind Sie ein Profigamer, ja? Sie wissen alles darüber, oder?«

»Nein, tue ich nicht.« Ich knüllte meine Papierserviette zusammen und stopfte sie in meinen fast leeren Softdrink-Becher. »Damit man sich Profi nennen kann, muss man ernsthaft Geld mit dem Spielen verdienen. Man muss seine Skills einsetzen, um dabei zu helfen, das Produkt zu pushen, oder man muss wenigstens Elitegegenstände zum Weiterverkaufen farmen oder Noobs rushen. Ich war ein ganz gewöhnlicher Hardcorespieler, der nur noch Scheiße im Kopf hatte, wenn Sie meine Ausdrucksweise bitte entschuldigen würden. Ich spielte zwölf Stunden am Tag. Ich verlor meine Freunde und mein Mädchen und kackte in meinem Studium ab. Erst als mein Vater bei einem Autounfall starb und ich mich um meine von da an behinderte Mutter kümmern musste – erst da habe ich es geschafft, mich vom Monitor loszureißen. Ich drehte richtig ab und formatierte meine Festplatten. Seitdem lese ich nicht mal mehr Gaming-News vor lauter Angst vor einem Rückfall.«

Olga schniefte wieder. Ich machte mir eine geistige Notiz, nicht alle fünf Sekunden hochzugehen wie eine Rakete. Ich wurde viel zu leicht reizbar. Meine Nerven standen unter Hochspannung.

»Tut mir leid, Olga. Ich bin einfach nur müde. Und es tut immer noch weh, darüber zu sprechen. Was ist diese andere Option, die Sie erwähnt hatten? Und was hat die mit Gaming zu tun?«

»Haben Sie schon mal den Begriff ›in den Permamodus gehen‹ gehört? Haben Sie nicht. Das ist komisch. Er taucht zurzeit ständig in den Nachrichten auf. Sogar im Fernsehen. Offiziell existiert das Problem nicht einmal. Der Staatssender lässt da schön die Finger davon. Aber wir ... trotz unserer ganzen aggressiven Marketingtaktiken ist unser Kundenstamm um siebzig Prozent

geschrumpft. Das sind natürlich vertrauliche Informationen. Sie haben das also nicht von mir gehö...«

»Spucken Sie's einfach aus«, unterbrach ich sie. »Mir ist das scheißegal, von wegen vertraulich und so. Was war das mit diesem Permakram, von dem Sie da reden?«

»Sie müssen verstehen, dass ich da keine Expertin bin. Ich glaube nicht, dass ich das korrekt erklären kann. Schauen Sie es sich selbst an. Das Internet ist voll davon.«

»Mache ich. Danke für den Tipp. Ich schulde Ihnen was. Mögen Sie Champagner?«

»Ich ziehe Blumen vor.«

»Abgemacht. Blumen und Champagner.« Ich musste lächeln.

Ich dankte ihr noch einmal und murmelte ein paar hastige Abschiedsworte. Dann sprang ich in meine treue koreanische Blechkiste und machte mich auf den Heimweg. Angesichts der neuen Hoffnung nahm ich kaum den Fuß vom Gas. Schon knapp eine Stunde später saß ich vor dem Bildschirm meines Computers und ließ die Suchergebnisse auf mich wirken.

Die Netzgemeinde befand sich in einem Zustand der Raserei. Offenbar waren vor etwa zwei Jahren Blogs und Portale zum Thema Gaming sowie allerlei Clanforen vor ersten Berichten übergequollen, wonach mehr und mehr Leute dauerhaft in einem Spiel festzustecken schienen. Nichts konnte die Verbindung der Betroffenen zum Spielserver kappen – nicht einmal ein Abschalten des Internets und ein Herunterfahren der FIVR-Kapsel. Später stellte sich heraus, dass das Bewusstsein der Betroffenen gar keine Internetverbindung mehr brauchte, da es quasi in die Spielwelt hinübergesickert war und seine leere Hülle bar jeder eigenen Identität zurückließ.

Niemand war sich sicher, wie die Existenz derjenigen aussah, die das große Pech hatten, in einem simplen Spiel wie Schach oder Tetris *dauerhaft* festzustecken (oder *in den Permamodus zu gehen* oder *digitalisiert zu werden*, wie manche es ausdrückten). Auch diejenigen, deren Bewusstsein in diversen Panzer-, Kampf-

flugzeug- oder anderen Konfliktsimulatoren eingeschlossen war, waren wohl kaum zu beneiden. Ganz egal, wie sehr man seine Kampfausrüstung auch liebte: Dutzende von Malen am Tag im rot glühenden Rumpf eines Panzers zu verbrennen war zur persönlichen Hölle so manchen Gamers geworden – und zwar buchstäblich.

Mehr Glück hatten diejenigen, die permanent in den voll ausgearbeiteten Welten von Multiplayer-Onlinespielen feststeckten. Auf den Milliarden von Quadratkilometern, die sie umfassten, boten sie eine gut entwickelte Sozialstruktur und ein Leben, das sich von der Wirklichkeit nicht allzu sehr unterschied. Allem Anschein nach waren einige der Opfer sogar recht froh darüber, an solchen Orten gelandet zu sein. Keine Arbeit, keine Schule, keine Sorgen um die Zukunft, kein Starren in den Spiegel samt tristem Sinnieren über den eigenen schwabbeligen Leib und das pickelige (respektive faltige) Gesicht. In der FIVR war man hart und stark. Man war sein eigener Herr. Bestimmte Bevölkerungsgruppen hatten gelernt, einem virtuellen Leben größere Wertschätzung entgegenzubringen als ihrer eigentlichen Existenz.

Menschen mit Behinderungen und tödlichen Erkrankungen versuchten absichtlich, in den Permamodus zu gehen, da sie hofften, auf diese Weise an neue und gesunde Körper zu kommen – mochten diese auch virtuell sein. Einige der im Umgang mit Rechnern versierteren Senioren nahmen ihren Platz in den FIVR-Kapseln voller Vorfreude auf ihre Unsterblichkeit ein – eine Verheißung, deren Erfüllung dann besonders erstrebenswert wurde, wenn man das eigene Ende bereits herannahen spürte. Ihnen schlossen sich die Insassen von Todeszellen an. Auch unglückliche Liebespaare suchten sich gemeinsam eine Welt aus, in der sie feststecken konnten, anstatt sich in einer letzten Umarmung von irgendeiner Klippe zu stürzen. Tolkienfans und Reenactor, die davon träumten, als Elfen, Zwerge und Magier wiedergeboren zu werden, begaben sich in geradezu ekstatischer Verzückung in die Kapseln. Die Statistiken deuteten auf eine wahre Epidemie an

Suiziden unter jenen bedauernswerten siebzehn Prozent der Bevölkerung hin, die gegenüber dem Permamodus-Effekt immun waren. Sie sehnten sich danach, digitalisiert zu werden. Das Timing war auf fatale Weise genau richtig.

Die Regierungen schlugen als Erste Alarm. Neue Gesetze beschränkten die Zeitspannen, die man sich in voller Immersion in einer Kapsel aufhalten durfte. Der Staat überwachte jeden Spielserver, auf dem auch nur ein einziger Perma-Spieler unterwegs war. In offiziellen Verlautbarungen wurde versprochen, diese Server niemals abzuschalten.

Keine Ahnung, wie es mir gelungen war, dieses ganze Bohei zu verpassen. Meine Finger zitterten, als ich mich tiefer und tiefer in die Materie vorarbeitete. Zigarettenstummel trieben in halb leeren Kaffeebechern, nachdem ich die Schränke nach einer vor Ewigkeiten verschmähten Packung Camels durchwühlt hatte.

Ich begrüßte den Morgen durch das offene Küchenfenster, während ich an meiner letzten Zigarette zog. Mir tränkten die Augen. Der Kaffee, den ich getrunken hatte, brodelte mir nun im Magen. Innerlich jedoch jubilierte ich angesichts der Neuigkeiten. Das war es. Hier brauchte ich kein Heidengeld dafür zu bezahlen, mich tiefgefrieren zu lassen wie einen Hähnchenschlegel. Das war ein waschechtes Schlupfloch, das mir die Möglichkeit verschaffte, Gevatter Tod den Finger zu zeigen.

Ich hatte eine Menge zu erledigen. Es gab allerlei Detailfragen zu bedenken: Welche Kapsel würde es mir erlauben, den vorinstallierten Timer zu umgehen, der Art und Dauer der Immersion einschränkte? Zahlreiche frischgebackene Permaforum-Gurus empfahlen eine oder zwei Wochen volle Immersion, doch wie sollte ich diese Zeit ohne Nahrung, Wasser und Medikamente überstehen? Eine Menge Leute hatten diese Fragen für sich bereits erfolgreich beantwortet: Ich musste nur noch weitere Informationen ausgraben und diese dann klug verarbeiten, indem ich mich für die Lösungen entschied, die zu meiner speziellen Situation passten. Ich lud bereits ein Dutzend Handbücher und

Videoguides herunter. Die Links zu mehreren zwielichtigen Seiten, die FIVR-Jailbreakchips verkauften, waren schon unter meinen Favoriten. In offenen Browsertabs glänzten furchterregende Bilder von Mehrphasen-Infusionsgeräten und Kanistern mit Kochsalzlösung. Die Dinge waren in Gang gesetzt. Die technischen Details ließen sich lösen.

Ich musste mir noch aussuchen, in welche Welt ich gehen wollte. Ich musste mir überlegen, wen ich spielen würde und wie ich das anzugehen gedachte. Ich hatte tonnenweise Seiten und Foren zu durchforsten. Wenn man zwei Wochen für den Versuch selbst ansetzte, blieben mir fünf bis sieben Tage für meine Recherche. Beileibe nicht genug. Das war volles Risiko. Zeit, alles auf Zero zu setzen!

KAPITEL DREI

Aus Wikipedia:

AlterWorld ist ein im Mai 203X erschienenes MMOG (Massively Multiplayer Online Game).

Anzahl an Spielern: 48.000.000 mit einem monatlichen Zuwachs von 1.400.000 neuen Spielern.

Verbindungstyp: FIVR-Kapsel in 2- oder 3-D. Immersionsarten: voll/begrenzt.

Weltengröße: 1.430.000 Quadratkilometer mit einem monatlichen Zuwachs von 12.000 Quadratkilometern.

Neue Gebiete, NSCs, Mobs und Quests werden von einer von der KI Ray31 kontrollierten KI-Gruppe generiert.

Weltenadministrator: KI Crimson9

Ein- und Auszahlungen echter Finanzmittel sowie beim Verkauf virtueller Grundstücke erzielte Gewinne liegen bei über 42 Milliarden Dollar im Jahr.

Die Ventilatoren sirrten. Massagerollen regten sich. Summend schaltete sich die Sitzheizung ein. Die FIVR-Kapsel erwachte aus ihrem Schlafmodus. Die Startchecks blitzten vor meinen Augen auf. Selbsttest. Verbindung mit dem Betreiber aufgebaut. Vor mir klappte ein Desktopmenü in 3-D herunter.

Ich klopfte geistig auf Holz und startete den Spielclient von AlterWorld. Eine Sekunde Verzögerung wegen eines automatischen Upgrades. Ich trug meine Kreditkarteninformationen in das Registrierungsformular ein und ignorierte die endlos herunterscrollende Weltbeschreibung, um mich sofort ins Charaktererstellungsmenü zu begeben.

Wählt einen Charakter.

»Hochelf.«

Zu Eurer Information: Hochelfen sind nur für erfahrene Spieler zu empfehlen. Die Religion der Hochelfen mit ihren Göttern des Lichts macht sie zur rechtmäßigen Beute aller Unterstützer des Gefallenen. Darüber hinaus grenzt die Stadt des Lichts – sowohl die Hauptstadt als auch das Startgebiet der Hochelfen – an die Dunklen Lande. Auch wenn die Stadt selbst gut gegen den Gefallenen und seine Schergen befestigt ist, kann man schon in den benachbarten Orten auf Kreaturen der Dunkelheit treffen. Seid Ihr Euch sicher, dass Ihr dieses Volk auswählen möchtet?

»Ich bestätige.«

Glückwunsch! Ihr erhaltet auf jeder Stufe einen Völkerbonus von +1 % auf Intelligenz.

Dieser scheinbar vernachlässigbare Bonus hatte mich dazu verleitet, einen Elfen auszuwählen. Schon auf Stufe 100 konnten

zusätzliche 100 % Intelligenz für mich das Zünglein an der Waage sein. Auch wenn es meinen Stufenaufstieg definitiv verkomplizierte, ließ sich argumentieren, dass die Zeit fürs Hochleveln verglichen mit der, die man mit dem Spielen auf den höchsten Stufen verbrachte, äußerst kurz war. Die abschließende Belohnung war groß, recht greifbar und noch dazu jedes bisschen an Ärger wert, das sie den Spielern bereitete. Denn eines kann ich Ihnen sagen: Auf den höchsten Stufen endet das Spiel nicht. Da fängt es erst richtig an.

Wählt eine Klasse.

»Hexenmeister.«

Zu Eurer Information: Hexenmeister beten heimlich den Gefallenen an und fühlen sich zu den Kräften der Dunkelheit hingezogen. Die Völker des Lichts meiden sie in der Regel. Es könnte vorkommen, dass bestimmte NSCs sich weigern, mit Euch zu interagieren. Recht viele Verkäufer erhöhen unter Umständen ihre Preise, wenn sie mit Euch Handel treiben.

Beim Erreichen von Stufe 10 muss sich ein Hexenmeister für eine Spezialisierung entscheiden. Sie werden dann gebeten, eine Wahl zwischen Nekromant und Todesritter zu treffen. Beide werden von den Mächten des Lichts verabscheut. Viele Quests und Orte werden für Euch unzugänglich bleiben. Falls Ihr trotzdem die oben genannte Klasse spielen möchtet, empfehlen wir Euch, Euch für ein Volk der Dunkelheit oder ein neutrales Volk zu entscheiden.

»Niemals«, schrie ich das Interface an. »Der Nekromant ist schon immer mein Lieblingschara gewesen! Ich will doch nicht der x-te Elfenschütze sein! Ich pfeife auf eure politisch korrekten Standards. ›Wir raten Euch, wir empfehlen Euch, Ihr solltet besser ...‹

Ja, genau! Ich weiche mal so richtig von eurer Schablone ab. Ich werde der erste Dunkelelf unter euren ach so niedlichen Paladinen. *Ich bestätige!*«

Glückwunsch! Ihr erhaltet auf jeder Stufe einen Klassenbonus von +1 % auf Intelligenz und von +1 auf Geist.

Wählt Eure Startwerte aus. Ihr habt 25 Punkte. Nutzt sie mit Bedacht. Sobald der Charakter erstellt wurde, sind keine weiteren Änderungen mehr möglich.

Vor meinen Augen schwebten die Beschreibungen der fünf Grundattribute.

Stärke: Steigert die Angriffskraft und erhöht die Erfolgchancen beim Blocken und Parieren. Bestimmt über das Gewicht, das ein Charakter tragen kann. Eine Überlastung kann einen Geschwindigkeitsverlust zur Folge haben.

Intelligenz: Steigert die Fähigkeit eines Charakters, nicht-kampfrelevante und magische Fähigkeiten zu erlernen. Erhöht die Zauberspruchkraft und den Manavorrat (1 Punkt Intelligenz verleiht 10 Manapunkte). Verbessert die Manaregeneration.

Geschicklichkeit: Steigert die Bewegungspräzision, verbessert das Ausweichen und die Chance auf einen kritischen Treffer sowohl im Nah- als auch im Fernkampf.

Geist: Verbessert die Regeneration von Leben und Mana.

Konstitution: Gibt Trefferpunkte (1 Punkt Konstitution verleiht 10 Lebenspunkte).

Hinter allen der eben genannten Eigenschaften leuchtete eine klägliche Reihe Nullen. Hach ja. Jeder Junkie weiß, dass der Vorbereitungsprozess genauso heilig ist wie das Drücken selbst. Dann mal ran ans Werk. Lieschen Müller hätte alle Parameter auf fünf eingestellt und Freude an dieser perfekten Ausgeglichenheit

gehabt. Das geht natürlich gar nicht. Spezialisierung ist alles. Es ist besser, in einem Bereich der Größte zu sein, als in allem nur Durchschnitt. Mir war das Skalpell wesentlich lieber als der schwere Schraubenschlüssel.

So. Was ist unser ultimatives Ziel? Was ist ein Nekromant? Er ist ein Caster: ein Charakter, der als bevorzugte Angriffsmethode Zaubersprüche spricht. Außerdem kann er verschiedene Arten von Untoten beschwören: Skelette, Zombies, Dämonen und so weiter und so fort. Im Grunde eine eigene kleine Gruppe, die aus einem Magier und seinem abgerichteten Tank besteht.

Der gesamte Schaden wird über Fernzauber verursacht, ohne Nahkampf und ohne Risiko, dass der Gegner direkte Treffer landet. Was bedeutet, dass Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution für diese Rolle zweitrangig sind.

Geist hingegen ist von überlebenswichtiger Bedeutung, auch wenn man über einen Kampf hinweg nicht viel Mana regeneriert. Mit der Meditation kann man erst anfangen, wenn alles vorbei ist. Klar ist es nervig, drei ganze Minuten damit zu vergeuden, nur auf dem Hintern herumzusitzen, aber es ist beileibe nicht so schlimm, wie wenn einem mitten im Kampf das Mana ausgeht. Na schön. Das zumindest war also klar. Fangen wir doch von hinten an:

Geschicklichkeit: 0.

Ich hoffte nur, nicht zwei komplett linke Hände zu kriegen. Doch eine Geschicklichkeit von null stand ja sowieso für etwas anderes. Es hieß nur, dass ich keine entsprechenden Völkerboni erhalten würde.

Stärke: 3.

Ich brauchte ein bisschen was hiervon, um meine Ausrüstung und den von Monstern gedropten Loot durch die Gegend zu

schleifen. Es ist nicht cool, jedes Mal zum Laden rennen zu müssen, wenn mir ein Dolch oder eine kleine Menge Erz untergekommen waren.

Konstitution: 5.

Ich wollte nicht, dass man mich einfach so umpusten konnte. Also traf ich diese Entscheidung, auch wenn mir der Abschied von jedem einzelnen Punkt echt schwerfiel.

Geist: 6.

Ich brauchte jeden Tropfen Mana, den ich kriegen konnte. Mein Leben würde Tausende von Malen an einem seidenen Faden hängen, weil alles sich daran entschied, ob ich noch genügend Mana für diesen einen letzten Zauber übrig hatte.

Intelligenz: 11.

Hier steckte ich jeden meiner noch verbliebenen Punkte rein. Man konnte nie genug Mana haben. Entweder reichte es nie, oder es war dann doch zu viel, als dass man damit sinnvoll hätte umgehen können.

Die neuen Werte werden übernommen. Seid Ihr sicher?

»Ich bestätige.«

Glückwunsch! Willkommen im Charaktersvisualisierungsmenü. Wählt die Erscheinung Eures Avatars.

Die Darstellung eines Elfen drehte sich vor meinen Augen langsam um die eigene Achse. Standardmäßig handelte es sich bei mir als männlichem Spieler auch um einen männlichen Vertreter

seines Volkes, was einem potenziell ein paar unangenehme Überraschungen beim virtuellen Sex ersparte.

Ich spielte mit den Scrollkästen herum, um einen Körperbau auszuwählen, der ungefähr meinem eigenen entsprach. Okay, ja: Ich habe hier und da noch ein paar Muskeln draufgepackt und das Sixpack stärker ausdefiniert. Wer würde das nicht tun? Mit etwas Glück würde ich ja auch bis ans Ende meiner Tage in diesem Körper leben.

Ich wandte mich den Optionen für das Gesicht zu. Der Avatar hatte meine Züge – auch das war standardmäßig. Heutzutage hatten selbst Taschenrechner Kameras, weshalb es mich auch nicht hätte überraschen sollen, eine im Inneren der Kapsel vorzufinden. Das Menü bot eine sehr umfassende Auswahl an vorgefertigten Porträts in verschiedenen Abstufungen zwischen »niedlich anzuschauen« und »brutale Visage«. Ich setzte einen Haken neben ein paar von ihnen und klickte auf den Zufallsgenerator. Erstaunlicherweise gefiel mir eines der so entstandenen Bilder. Es war eine rauere Fassung meiner selbst: ein Soldat mit markanten Zügen, den eine Aura umflorte, die besagte: »Ich habe schon alles gesehen.« Ich schob den Altersregler ein bisschen näher an die virtuellen Dreißig, fügte der Glaubwürdigkeit halber ein paar graue Strähnen hinzu und speicherte den Charakter.

Wählt einen Namen.

Gute Frage. Es wäre ja nicht so hübsch, mit Max als Namen in einer Fantasywelt herumzulaufen. Ich klickte mich durch den Namensgenerator, bis ich mich für Laith entschied. Im Elfishen steht *La* für »Nacht« und *Ith* bedeutet »ein Kind«. Kind der Nacht. Ich musste meinen Charakter ernst nehmen. Je tiefer die Immersion, desto höher die Chance, in den Permamodus zu gehen.

»Laith.«

Willkommen in AlterWorld, Laith. Ihr steht vor einer ganzen Ewigkeit unbegrenzter Möglichkeiten.

Während ich noch über diese letzte Ankündigung nachdachte, löste sich das Menü um mich herum auf und ich war in tiefe Dunkelheit getaucht. Ich drehte den Kopf hin und her, um mich umzuschauen, und sah doch nichts.

Als Erstes kamen die Geräusche. Das Laub von Bäumen raschelte. Eine Grille zirpte. Ein Vogel pfiß. Dann bekam die Welt Licht und Farbe und verschlug mir mit ihrer Schönheit schier den Atem. Um mich herum war ein Wald. Nein – nicht nur irgendein blöder alter Wald. *Der Wald*. Waren Sie schon jemals in einem Elfenwald? Ich bis dahin noch nicht. Aber man erkennt ihn auf den allerersten Blick. In der Nähe murmelte ein kleines Bächlein. Schmetterlinge flatterten zwischen Sonnenstrahlen umher, die durch das Blätterdach drangen. Die Tiefe und die Intensität des Anblicks ließen einen sprachlos zurück. Ich ging in die Hocke und strich mit der Hand über den Teppich aus Blumen und Gras.

»Na hallo, neue Welt«, flüsterte ich. »Ich fürchte, wir müssen hier eine sehr lange Zeit miteinander auskommen.«

Ein langohriger Hase hoppelte auf die Lichtung. Als ich ihn anstarrte, plopte eine Anzeige auf.

Ein junges Kaninchen. Stufe 1.

Okay, ein Kaninchen, kein Hase. Kein Riesenunterschied. Genieß deine Freiheit, Kumpelchen, denn ich habe gerade gute Laune und Besseres mit meiner Zeit anzufangen.

Erst dann bemerkte ich das Spielinterface. Halbdurchsichtige Chatkästen, die Balken für Leben, Mana und Erfahrung, die bislang noch leeren Plätze für Schnellzugriffszauber. Ich spielte ein wenig mit den Transparenzstufen herum und schob die Symbole durch die Gegend. Ich hatte mehr als genug Zeit, alles an meine persönlichen Bedürfnisse anzupassen.

Wo wir gerade von mir sprechen: Die Fetzen, die ich anhatte, waren genau das – Fetzen. Ein helles Leinenhemd und ein Paar graue Leinenhosen. Für elfische Begriffe war ich ein Penner. Auch egal. Ich brauchte nur ein bisschen Zeit zum Hochleveln, und dann würde ich quasi die Entsprechung zu Hosen von Versace tragen, oder worauf auch immer man hier stand.

Ich öffnete das Charaktermenü und stellte fest, dass meine Kleidung allein der Zierde diente. Sie bot keine zusätzlichen Werte oder gar Rüstungspunkte. Ich öffnete meine Umhängetasche und entdeckte eine Feldflasche mit Wasser und ein Stück Brot. Eine weitere Anzeige ploppte auf:

Nahrung spielt in den Gebieten von AlterWorld eine wichtige Rolle. Ein hungriger Charakter kann unter Umständen keinerlei Leben oder Mana mehr regenerieren. Achtet auf den Sättigungsgrad Eures Avatars. Manche Nahrungsmittel und Getränke bieten zusätzliche Boni. Um Eure eigene Nahrung herstellen zu können, müsst Ihr Eure Fertigkeit »Kochen« trainieren. Nähere Einzelheiten über Boni und Fähigkeiten findet Ihr im Wiki.

Eine Sekunde lang bereute ich es, dass ich das Kaninchen ungeschoren hatte davonkommen lassen. Ein Braten ist immer besser als ein schimmliges Brötchen. Egal. Es würde dort draußen ja noch mehr Wild geben.

Ein blinkendes FIVR-Verbindungssymbol fiel mir ins Auge. Ich öffnete das Menü und grinste erfreut.

Ping: 3 Millisekunden. Paketverlust: 0%. Verbindungstyp: 3-D. FIVR-Nutzungsbeschränkungen: keine.

Jawoll! Es hatte funktioniert. Tief in mir drin verspürte ich den bohrenden Zweifel, dass mich trotz aller vorherigen Tests der Chip oder der Patch im Stich lassen und mich in fünf Stunden aus

der FIVR werfen würde. Das wäre dann mein Ende. Tschüs, Welt. Hallo, Grabstein.

Das Nächste, was ich sah, war das leuchtende Piktogramm des Questreiters. Ich wechselte zu ihm und fand eine neue Quest vor.

Seid begrüßt, junger Hexenmeister! Vor Euch liegt ein langer und steiniger Weg. Wenige sind ihn zu Ende gegangen. Doch selbst eine Reise von tausend Meilen beginnt mit einem einzelnen Schritt. Ihr steht unmittelbar davor, diesen ersten Schritt zu gehen. Unweit der Stelle, an der Ihr in dieser Welt angekommen seid, gibt es eine Höhle. Dort lebt der alte Grym, ein Einsiedler. Die örtlichen Bauern halten ihn für verrückt und meiden seine Gesellschaft. Doch Grym ist nach wie vor ein treuer Diener des Gefallenen. Er wird Euch helfen. Folgt dem Wildpfad nach Osten. Er wird Euch an Euer Ziel bringen.

Aquilum, Gilddenmeister der Dunklen Gilde in der Stadt des Lichts

Ein Gilddenmeister ohne Gilde. Okay. Als ich mir ein Volk ausgesucht hatte, hatte ich nebenbei auch die Karte der Stadt studiert. Ich hätte mein letztes Geld darauf verwettet, dass auf ihr keine Dunkle Gilde zu sehen gewesen war. Leider drängte die Zeit, weshalb ich das wohl erst später googeln konnte. Schade. Ich musste blind spielen – ohne Anleitungen, Handbücher oder Anzeigen. Wie in der guten alten Zeit.

Auf den Neuling konnte allerdings so manche böse Überraschung lauern. Ich würde halt einfach abwarten müssen. In der Zwischenzeit galt: Augen nach Osten. Es war Zeit, den Weg hinunterzuhüpfen, den die Kaninchen so gingen.

Ich schaute auf den ins Interface integrierten Kompass und schlenderte ganz entspannt den kaum als solches zu erkennen-

den Pfad entlang. Mein vollkommener Mangel an Waffen und Zaubersprüchen bereitete mir ein bisschen Sorgen. Ich hätte mich im Notfall ja schon mit einem Stock zufriedengegeben, aber der Wald war so sauber und ordentlich wie eine Parklandschaft – nirgends war ein abgebrochener Ast zu sehen.

Ich brauchte nicht lange zu gehen. Nach ein paar Hundert Schritten machten die Bäume einer düsteren Lichtung Platz. Graues Gras knirschte unter meinen Sohlen. Uralte Bäume wuchsen in den Himmel, die Stämme mit silbernem Moos bewachsen. Die Sonne war hinter einer einsamen Wolke verschwunden.

Tja. Willkommen im Leben eines Nekros. Ich betrachtete die Szenerie mit leicht zusammengezogenen Brauen. Das Schlimmste stand mir erst noch bevor: Friedhöfe und Zombies und die Gräfte der Untoten.

Ich fragte mich, ob ich bei meiner Charakterwahl nicht doch etwas überstürzt gehandelt hatte, wenn man die hohen Visualisierungsschärfen hier vor Ort bedachte. Sollte ich aussteigen, solange ich noch konnte, und lieber zu einem Gänseblümchen pflückenden und mit Bäumen schmusenden Druiden wechseln? Tief in Gedanken trat ich gegen irgendeinen Pilz und schickte ihn in hohem Bogen direkt in ein breites Astloch in einer alten, knorrigen Eiche.

»Drauf geschissen«, murmelte ich und sah mich um. »Ein plötzlicher Kurswechsel hat sich noch nie gelohnt. Ich bin ein böser Hexenmeister – und sonst nichts. Wo ist diese Höhle von dem Kerl? Komm raus, du alter Ränkeschmied! Wir haben etwas zu besprechen!«

Und da war sie, die Höhle: Eine vom Alter grüne Felswand lag im Schatten einer angeschlagenen Tanne. Der Eingang war hoch genug, dass ich mich nicht zu bücken brauchte. Ich machte ein, zwei zögerliche Schritte, geleitet vom Feuerschein im Bauch der Höhle. Nach einem weiteren Schritt betrat ich eine Kammer, die von einer einzigen Wachskerze schwach erleuchtet war. Das Licht

spielte mit den Schatten, sodass ich nicht alles deutlich sah. Dann regte sich einer der Schatten in der Ecke und starrte mich aus zwei verschiedenfarbigen Augen an.

»Grym der Einsiedler?«, fragte ich mit einer Spur von Unsicherheit und trat ein Stück zurück, wobei ich um mich herum nach etwas tastete, was schwer genug war, um mir als Waffe dienen zu können.

Der dunkle Schemen in der Ecke grummelte etwas und bewegte sich auf mich zu.

»Du Bastard.« Endlich schlossen sich meine Finger um etwas Brauchbares, was an der Wand lehnte. Ich riss den Gegenstand hoch und holte zum Schlag aus. »Nenn mir deinen Namen, du Monster! Welches Auge möchtest du lieber behalten: das blaue oder das gelbe?«

Daraufhin gab der Schatten ein ungläubiges Keckern von sich und trat ins Licht. Es war ein klein gewachsener und grauhaariger Goblin, der sich die Spinnweben von der flickenübersäten Kleidung schüttelte und mich anschließend von Kopf bis Fuß musterte.

»Stellt den Besen zurück, junger Krieger«, sagte er mit dünnem Stimmchen.

Er schlurfte auf seinen ausgelatschten Sandalen einmal um mich herum und schüttelte dabei abschätzig den Kopf. »So! Der junge Elf hat beschlossen, überzulaufen und dem Gefallenen zu folgen? Sehnt Ihr Euch nach einem Abenteuer oder etwas in der Art? Was wollt Ihr beweisen? Zahlreiche Unsterbliche haben mich hier aufgesucht, doch nur die wenigsten haben wahre Macht erlangt. Sie haben sich erst ein paar Wochen hier herumgetrieben und wurden dann nie wieder gesehen. Sie haben keine Willensstärke – keine Leidenschaft.«

Ich senkte den Kopf zu ihm herunter. »Mein guter Herr Grym, man sucht sich seine Eltern nicht aus. Es ist nicht meine Schuld, dass ich als Elf geboren wurde. Es war jedoch meine eigene Entscheidung, den Weg des Hexenmeisters einzuschlagen, und mit



Dmitry Rus

Play to Live - Gefangen im Perma-Effekt
Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Paperback, Broschur, 448 Seiten, 13,5 x 20,6 cm
ISBN: 978-3-453-31907-3

Heyne

Erscheinungstermin: März 2018

Russland in der nahen Zukunft. Die Spieleindustrie hat immer neue Möglichkeiten erschaffen, sich mit allen Sinnen der virtuellen Realität hinzugeben. Doch für Max, einen jungen Mann in Moskau, heißt Wirklichkeit auf einmal: Krebs, im Endstadium. Ein Schicksal, auf das Max so gar keine Lust hat. Und so klinkt er sich in das Online-Rollenspiel AlterWorld ein, um dort mittels des Perma-Effekts weiterzuleben. Für immer gefangen in einer digitalen Parallelwelt - denn wer seine Ewigkeit hier verbringen will, muss sich hochleveln und Verbündete finden ... Das Abenteuer beginnt!



[Der Titel im Katalog](#)