

READY PLAYER ONE

Gemaakt door: Thomas van der Veer
Datum: 28-10-2019
Docent: Nws

Inhoud

Samenvatting

Pagina 2 en 3
1261 woorden

Review

Pagina 4 en 5
229 woorden

3 Quotes

Pagina 6
190 woorden

3 Themes

Pagina 7
249 woorden

Totaal aantal woorden: 2493

Totaal woorden (Excl. Citaten en Titels): 1929

Samenvatting

De hoofdpersoon van dit boek is een jongen genaamd Wade Watts. Hij is 18 jaar oud en woont bij zijn tante omdat beide ouders helaas overleden zijn in zijn jeugd. In de OASIS(Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation) is zijn naam Parzival wat geïnspireerd is van Percival, De beroemde Arthurian ridder op zoektocht naar zijn Heilige Graal. Op een doodnormale dag komt James Halliday te overlijden. Hij was de maker van de OASIS samen met Ogden `Og` Morrow maar die twee spraken elkaar al een eeuwigheid niet meer. Na het treurige nieuws van James Halliday te hebben gehoord was er nog iets wat James had achtergelaten voor zijn spelers. Namelijk een `Easter egg` uitdaging, de uitdaging verliep als volgt: De spelers moesten drie sleutels vinden die Halliday had verstopt in de hele OASIS. Na iedere sleutel moest de speler een poort openen waarvan de Speler de locatie van die poort pas kreeg nadat de Speler de sleutel daarvoor had gevonden. Als de speler alle sleutels had gevonden en alle poorten had verslagen zou de speler het totale vermogen van Halliday krijgen en de kracht om te doen wat je wilt met de OASIS. Wade, of beter gezegd Parzival, was gewoon een normale jongen. Hij ging liever niet met mensen om in het echte leven, daarom deed hij zijn studie dan ook in de OASIS. Zijn beste vriend Aech was net zoals Parzival ze gingen beide naar school op de planeet Ludus en zaten vaak samen in de online chatroom met elkaar genaamd `The Basement`. Ze waren ook beide volop aan het zoeken naar de eerste sleutel voor Hallidays Hunt samen met nog veel meer `gunters`, Egg Hunters. Na vijf lange jaren van studie in Hallidays jeugd en interesses was er nog niks bekend over de locatie van de eerste sleutel. Men had haast overal gezegd maar niemand had ook maar iets gevonden. Tot op een dag Parzival de eerste sleutel-locatie vond na gezocht te hebben op Ludus voor `The Castle of Anorak`. Anorak was Hallidays D&D, Dungeons and Dragons, karakter die hij maar dan ook veel had gebruikt met vrienden in zijn middelbare schoolperiode. In het kasteel moest Parzival een potje Joust, spel uit 1982, spelen tegen Anorak hemzelf. Onze held won natuurlijk in de eerste poging. Wanneer hij het kasteel uit loopt komt hij zijn celebrity-crush tegen genaamd Art3mis. Zij was blijkbaar al weken of niet maanden bezig met het verslaan van Anorak. Parzival en Art3mis zijn maar net aan het praten totdat het scorebord in een keer wordt aangepast en Parzival bovenaan staat met 10,000 punten. Parzival kreeg de locatie van de eerste gate wat in Hallidays oude kamer was achter een poster. In de poort moest hij een Flicksync, het precieze napraten van het script van een karakter uit de film die jou wordt aangewezen uit geheugen, doen over de film WarGames, film uit 1983. Nadat Parzival dat foutloos had voltooid was de zoektocht angebroken naar de tweede sleutel. Tijdens het zoeken naar de tweede sleutel hebben Art3mis, Aech, Diato en Shoto ook al de eerste sleutel gevonden. In de tussentijd krijgt Parzival veel contracten aangeboden van bedrijven die merchandise willen maken van de grote held Parzival. Hij accepteert er een om een beetje een inkomen te hebben. Hij wordt ondertussen ook veel gespamd door de Sixers, een slechte organisatie die de OASIS op het IOI netwerk wil laten runnen zodat ze stinkend rijk worden en alle controle hebben. Parzival accepteert een uitnodiging en komt op het kantoor van de Sixers waar hij de leider `Sorrento` ontmoet. Sorrento wil de locatie weten van de eerste sleutel maar Parzival weigert die te geven en slaat elk geld bot af wat ze ook maar te bieden hebben. Sorrento laat zien dat ze weten wie Parzival is en dreigt Wade dan ook dat

ze zijn huis gaan opblazen als hij de locatie niet geeft. Wade weigert en verlaat het gesprek. Eenmaal weg hoort hij een gigantische knal dichtbij hem. Sorrento had het huis van de Tante van Wade en vele andere opgeblazen maar gelukkig had Wade een eigen schuilplekje. Hij besluit dat het niet veilig is en neemt een geheime identiteit. Hij is ook verhuisd naar een nieuw appartement met geluids dovende muren en een veilige internet verbinding. Toen hij veilig in zijn appartement was aangekomen ging hij gelijk online op de OASIS om zijn vrienden te waarschuwen en Diato en Shoto natuurlijk. Na de waarschuwing gingen Art3mis en Parzival veel meer met elkaar om en kregen een goede band. Na een aantal weken werden de High Five, Top 5 van het scorebord, uitgenodigd naar de verjaardag van de Og hemzelf. Art3mis en Parzival gingen naar het feestje totdat het gebouw werd aangevallen door de Sixers maar de Og had ze met zijn goden krachten verslagen. Na het feestje verklaarde Parzival de liefde aan Art3mis maar zij zei dat ze zich moeten focussen op de jacht naar de Easter egg. Parzivals hart was gebroken maar ging door met de jacht. Een aantal maanden later vond Art3mis de Jaden sleutel. Toen Parzival dit hoorde ging hij naar een planeet met een museum vol met oude arcade spellen op de hoop dat daar de Jaden sleutel zou liggen maar met weinig geluk. Toen hij daar toch was viel het hem op dat de Pac-Man machine geen perfecte score had dus haalde hij de score daar. Inruil voor die inzet kreeg hij alleen een kwartje als prijs die niet uit zijn arsenaal kon en daar vast zat. Aech hintte Parzival naar de planeet Frobozz waar hij de puzzel oploste die hij kreeg na het verslaan van de eerste poort. Kort daarna versloeg ook Parzival de tweede poort door een fotorealistisch spelletje Black Tiger te spelen. De Sixers kwamen ook achter deze locatie en hebben alles afgezet voor andere spelers. De kristallen sleutel werd kort na de jaden poort ook ontdekt door Sorrento. Parzival ontdekte de kristallen sleutel al snel door zijn kennis over Rush. Kort daarna zag hij dat de locatie van de laatste poort was bezet door de Sixers met ondoordringbare schilden. Parzival liet zich expres arresteren met zijn geheime identiteit om bij de Sixers hun database te komen en aan informatie te komen over het schild. Het lukte hem om het schild te de-activeren binnen een aantal dagen. In de database vond Parzival over Diato's dood en beelden over hoe de Sixers hem van zijn balkon hebben afgegooid. Door dit te weten en de locatie te hebben gedeeld van de kristallen sleutel met Shoto, Aech en Art3mis kwam de Og in het gesprek van de vrienden. Hij nodigde ze uit naar zijn huis om daar met een veilige verbinding en goede OASIS-headsets het laatste gevecht tegen de Sixers te houden voor de laatste poort. Parzival stuurde een bericht naar iedereen in de OASIS om de Sixers te bestormen wanneer het schild eraf ging. Iedereen was er bij het laatste gevecht en het lukte om Aech, Art3mis en Parzival binnen te krijgen en door Sorrento's karakter te vermoorden onderweg. De poort was net open toen de Sixers een explosief artifact af lieten gaan waardoor iedereen dood ging. Maar Parzival kreeg een extra door dat kwartje van Pac-Man. Hierdoor kon hij in de laatste poort wat een combinatie was van de eerste - en tweede poort met aan het einde Hallidays oude kantoor. Hij won de uitdaging en deelde het vermogen van Halliday met Shoto, Aech en Art3mis. En hij verklaarde Art3mis nogmaals de liefde en Art3mis ook aan Parzival. Sorrento was ondertussen verdacht van meerdere moorden bedreigingen. HAPPY ENDING!

Review

Ik heb een artikel gevonden van Vox waarbij er wordt gezegd dat *Ready Player One* een slecht boek is maar er wel een goede film gemaakt van kan worden. Ik geef hier mijn kritiek op.

Ernest Cline's *Ready Player One* is a bad book. Whatever pleasures it gains from propulsive plotting (which shouldn't be written off) it squanders on long sections where the main character catalogs endless lists of pop culture references with which he is familiar.

Worse, these sections are written with a vague, masturbatory fervor. They're the low-level drone of the guy who wants to prove how cool he is by making long lists (ideally ranked) of all the stuff he's aware of, then share them with everybody else, no matter how little they care. You probably know that guy. If you're at all like me, you've probably *been* that guy at some point. (If you've ever seen the terrific comedy *High Fidelity*, it gently satirizes this sort of fellow's approach to music appreciation.)

The reverse is also true, which is where *Ready Player One* comes in. Those long, long lists of pop culture references that Cline labors so intently over on the page? Onscreen, they're going to flash by in a second. If a character is wearing a costume that contains various wardrobe pieces that reference movies and TV shows of the 1980s, Cline has to describe each, even briefly. Onscreen, Spielberg can just show you that character, and if you don't get the references, fine. You'll hopefully still be along for the ride.

A lot of what makes *Ready Player One* so tiresome on the page comes down to world building. Cline really wants you to know everything about OASIS, the fictional virtual reality creation that most of his story takes place in. If you buy in — if you're the sort of person who would love an exhaustively detailed monument to '80s pop culture — it goes down more easily than if you don't. But even the book's fans will admit it has some clunky writing throughout.

But Cline's plotting, while not wildly original, boils down to a solidly structured quest narrative, with three smaller goals that add up to a larger one and a variety of barely archetypal characters along for the ride. (There's the White Guy Nerd and the Love Interest, and so on and so forth.) There are other problems inherent in this (about which more in a second), but the actual plot of the book is serviceable enough that a well-executed movie should be a fairly rollicking adventure.

Mijn reactie

Er zitten veel verwijzingen in het boek naar de 1980's en dat klopt alleen het boek zit er niet vol mee zoals er wordt gezegd in het artikel. Er zijn veel bladzijde's waarbij er waarbij er veel wordt gefocust op het verhaal vooral richting het einde.

Er wordt ook gezegd dat het heel gedetailleerd wordt omschreven wat er aan de hand is in sommige situaties of sommige voorwerpen. Maar de meeste details zijn ook erg belangrijk of gewoon simpelweg leuk om te lezen. Zoals de Pac-Man score wist ik nog niet. En de naam van de D&D karakter wat een detail is was nodig voor de laatste poort.

Nog een opmerking was dat de karakters heel typisch zijn. Maar door het thema videogames te kiezen of Virtual Reality ben je nogal gelimiteerd aan je keuze als het aan karakters ligt. Veel mensen zien gamers als nerds, dus het is heel logisch dat je je hoofdpersoon een nerdy karakter maakt. Dit komt trouwens ook van pas bij het oplossen van puzzels aangezien hij zoveel weet. En het zogenaamde 'Love Interest' is nodig om het boek een beetje meer interesse te geven en ruimte te geven om het karakter te laten groeien richting zijn geliefde. Het is niet gek dat je typische karakters hebt maar het verhaal erin en de veranderingen die ze meemaken maakt een verhaal goed.

3 Quotes

1. **"I burned through all of my extra lives in a matter of minutes, and my two least-favorite words appeared on the screen: GAME OVER."**

Dit was een mooie Quote omdat het liet zien dat het karakter een hekel had aan verliezen en dus alles op alles zou kunnen zetten om te winnen. Later in het boek wordt dat meer getoond door het karakter zichzelf in een slechte positie te zetten om zo te kunnen winnen. Het zit ook vol met inspiratie over dat je nooit echt op moet geven en door kunt gaan om te winnen.

2. **"One person can keep a secret, but not two."**

Dit zegt ook veel over het vertrouwen van mensen in elkaar en dat je eigenlijk niemand kan vertrouwen vooral niet als het om grote geheimen gaat. En het geeft ook een beetje het bedrijfsleven van nu weer.

3. **"You're probably wondering what's going to happen to you. That's easy. The same thing is going to happen to you that has happened to every other human being who has ever lived. You're going to die. We all die. That's just how it is."**

Dit is een mooie Quote omdat het de levensvisie van een karakter laat zien voor de verandering in het karakter. Dit is de pure Wade voor Art3mis of voor de eerste sleutel. Als je dit na de alles zou vragen aan hetzelfde karakter zou hij zeggen dat het zeker is dat je ooit dood gaat. Alleen dat dat niet het enige is waarvoor je leeft maar dat er ook liefde in zit en goede vriendschappen. Daarom is deze Quote zo mooi.

3 Thema's

1. Videogames

Laten we gelijk maar de overduidelijke als eerst doen. Het meest logische thema van dit boek is natuurlijk Videogames omdat bijna het hele verhaal zich letterlijk in een videogame afspeelt. Dit geeft toch weer een extra touch aan het verhaal. omdat nu jongere mensen meer snappen maar wat oudere mensen snappen het ook nog door de overduidelijke uitleg die er wordt gegeven. Ik zelf vond dit een erg leuk thema omdat ik zelf iets met videogames wil gaan doen later een veel termen snap zoals `coded`.

2. Liefde

Een groot thema in dit boek omdat er veel wordt gepraat over de crush en liefde van Parzival namelijk Art3mis. Sterker nog Parzival maakt zijn verandering mee indirect door Art3mis. Liefde is voor veel boeken het belangrijkste thema maar voor dit boek was het maar een soort sub-thema. Het hele boek ging niet alleen maar over liefde en dat maakt het boek in dit geval goed. Het focust zich op meer dan een thema zonder dat het een grote chaos wordt.

3. Strijd

Dit thema past heel goed samen met videogames aangezien het daar ook meestal een strijd is om de beste te zijn. Het is ook een goed thema omdat dit een soort motivatie is voor het boek om spanning te hebben. Als er geen strijd is is er meestal ook weinig aan (vind ik). In dit boek heeft het ook een originele soort strijd. Het gaat niet om een meisje of om een land maar een ei in een videogame.