

SAO: Alternative Sword Art Online

Von Maeyria

Inhaltsverzeichnis

Prolog:	2
Kapitel 1: Deathgame	12
Kapitel 2: Tolbana	27

Prolog:

Bedröppelt klickte ich mich durch das weite Internet.

Hin und wieder überkam mich die Lust dazu, nach einer möglichen Alternative für Blade&Soul zu suchen. Ich meine, versteht mich nicht falsch, ich liebte das Spiel, aber NCSoft war einfach echt ein Sauladen.

Während ich so halb Brain Dead die Zeit verschwendete, lenkte ein helles "Bling" meine Aufmerksamkeit auf Outlook. Eine neue Mail.

Stirnrunzelnd öffnete ich das Programm und schaute nach dem Urheber des Geräuschs. Sehr wahrscheinlich wieder Spam, aber ich hielt selbst meine SpamMail sauber.

Der Betreff weckte mein benebeltes Hirn jedoch komplett auf:

"Collaboration MMO Gaming Project Japan 20xx"

Dear Ms. Berlin,

Congratulations on winning a Beta-Ticket to the Collaboration MMO Gaming Project Japan 20xx.

As a representative for the international gaming community, you will be sent on August 1st 20xx to Tokyo, to test the new game.

Further information about flight and stay will be sent to you via E-Mail in due time.

Sincerely

H. Tanaka

Representing Collaboration MMO Gaming Project Japan 20xx

Die größten Gamingfirmen, nur um ein paar Namen zu nennen: Nintendo, Square Enix, Sega und einige mehr hatten eine Verlosung zu ihrem revolutionären Gameprojekt ausgeschrieben. Nichts war daraus bekannt gewesen. Es gab absolut keinen Leak und es war begründet ziemlich verdächtig gewesen.

Das einzige, was veröffentlicht worden war:

Es handle sich um ein MMORPG, das auf ein Budget von umgerechnet 500 mio. Euro etwa basiert, was ziemlich viel war, für ein Spiel, vor allem MMO, wenn man so überlegt, wo die Firmen all ihre Gameentwicklungserfahrung zu einem gigantischen Projekt vereint hatten. Nichts über die Plattform, nichts über die Engine, nichts über Ingame-Features. Bei so einem Budget mussten Tausende daran arbeiten, dass nichts in die Außenwelt gelangt war, glich einem Wunder. Hätte ich nicht auf den offiziellen Websites der teilnehmenden Firmen nachgeschaut und gesehen gehabt, dass es wirklich keine Verarsche war, hätte ich nie teilgenommen. Aber eine solche Collaboration war historisch und ein riesiger Fortschritt, vor allem für Japan, das in letzter Zeit nachgelassen hatte. Nun ging das Game in den Beta-Test und nur eine kleine Auswahl von 10.000 Menschen konnte teilnehmen. Beta-Keys waren an ausgewählte Player, angeblich hauptsächlich an Reviewer und Kritiker sowie unter ihren aktivsten Mitarbeitern der bereits erfolgreich laufenden Games, sei es Social

Manager, Game Masters etc. vergeben worden. Nur zwei Beta-Keys gab es für regular Player, von denen jeweils einer aus dem japanischen Raum und einer aus dem internationalen Raum ausgelost werden sollten. Als ich das gelesen hatte, dachte ich zunächst, wie doof das sei, denn am Ende musste das Spiel doch den Spielern gefallen? Aber dann wiederum erschien es mir einleuchtend, denn alle Menschen, die in der Gamesindustrie arbeiteten, waren mit großer Sicherheit im Inneren auch leidenschaftliche Gamer. Zusätzlich waren sie jedoch motiviert, das Spiel stetig zu verbessern, während viele Beta-Tester von Spielen meist für den Spaß spielten, ohne dann am Ende wirklich etwas beizutragen. Sie missverstanden den Beta-Key häufig als Premium-Zugang, schneller ein Spiel probieren zu können und mehr nicht.

Ein bisschen aus Jux und als MMO-Liebhaber hatte ich bei der Verlosung teilgenommen.

Die Wahrscheinlichkeit, gezogen zu werden, war so gut wie Null, aber sie war da, also warum nicht.

Dass ich dann aber tatsächlich gezogen werden würde, hatte ich nicht erwartet und umso größer war die Freude und Dankbarkeit, dass ich so viel Glück abbekommen hatte.

Da ich sowieso noch meine Planung meinem Vater schicken musste, machte ich gerade die Termine für das Sommersemester fertig und blockte den Sommer mit der Info, mit einem Gewinnspiel nach Japan zu fliegen, über den Sommer.

Ich sag Euch, das Semester konnte nicht schnell genug rumgehen.

Ich freute mich wie Schnitzel auf diese Reise. Und endlich, nach der letzten Prüfung, für das Sommer Semester, stand meine Reise nach Tokyo an.

Ich war noch nie in Tokyo gewesen. Kurz am Flughafen natürlich, zum Umsteigen vielleicht, aber da Zeit verbracht hatte ich noch nie. Bisher hatte es sich einfach nie ergeben.

Der Flug verging wie gewohnt, das Flugzeugessen war wie immer in letzter Zeit, erstaunlich gut, dafür dass man in einem Flugzeug sitzt und da die Ressourcen eher knapp und beschränkt sein sollten...das Entertainment war eher dürftig, wahrscheinlich einfach, weil ich den Anschluss mit Filmen verloren habe und die Crew war wie immer überfreundlich.

In Tokyo angekommen, wurde ich von einem Herrn Kobayashi abgeholt, der, ganz neumodern mit einem Tablet, am Flughafen stand, auf dem groß mein Name leuchtete. Ich ging sofort zu ihm und wurde mit einem schrecklich gebrochenem, schlechten Englisch begrüßt.

Konnte ich ihm auch nicht Übel nehmen, ich sah nun nicht wirklich Japanisch aus und mein Name verriet kein bisschen davon, dass ich zur Hälfte japanisch war. Daher beschloss ich, wie so häufig vor ihm andere Japaner auch, den armen Mann zu erlösen, in dem ich ihn auf Japanisch zurückgrüßte und ihm versicherte, dass Japanisch komplett in Ordnung sei, er mich aber bitte sofort korrigieren soll, falls ich komische Ausdrücke gewählt haben sollte, da mein Japanisch beschränkt war, erst recht seitdem ich alleine wohnte und kaum noch mit meiner Mutter sprach. Und er sollte sich nicht von meinem Osakadialekt stören lassen.

Er wurde zwar freundlicher und offener, aber wirklich locker wurde er nicht. Typisch Japaner.

Ich wurde zu einem Hotel gebracht, wo man mir frei gab bis zum Abend, wo ich dann den japanischen Repräsentanten treffen werden würde. Müde, packte ich meine Sachen aus und beschloss kurz zu baden und mich hinzulegen bis zum Abend.

Ich wusste, dass das eigentlich nicht wirklich clever war, da ich dann nachts wegen der Zeitverschiebung nicht schlafen können werde und morgen früh total übermüdet gegen 4 Uhr aufwachen würde, aber da ich eigentlich fast immer und überall schlafen konnte, tat ich es trotzdem.

Um 17 Uhr holte mich mein Wecker aus meinem tiefen Schlaf.

Widerwillig rollte ich mich aus dem Futon und machte mich frisch. Die wenigen Schritte durch das Zimmer machten immerhin schon mal wacher. Ein bisschen freute ich mich, den Gewinner aus Japan kennen zu lernen. Herr Kobayashi von heute Mittag hatte zu dem Gewinner nichts gesagt, also wusste ich rein gar nichts über diese Person. Ich hoffte, es war keiner von den Standartjapanern, die Angst vor Ausländern hatten, wobei mein Japanisch da ein wenig entgegenwirken dürfte.

Hoffentlich war es auch ein Mädels, die waren irgendwie leichter anzusprechen in Japan. In Deutschland hatte ich tendenziell mehr Jungs als Freunde gehabt. Schon immer. In Japan war die gesellschaftliche Mauer zu dick dafür. Freundschaft zwischen den beiden Geschlechtern gab es in ihren Augen so gut wie nicht und da in Japan die Gesellschaft so ziemlich alles war und das soziale Leben einen großen wichtigen Punkt im Leben eines Jeden darstellte und man es als „Outsider“ in diesem Land wirklich schwierig hatte, hatte ich mich ganz natürlich irgendwann angepasst gehabt. Oder hatte nicht anders gekonnt. So denken wie ich tat hier fast niemand und immer gab es eine gewisse Mauer und Distanz, weil Leute sofort festlegten, wenn sich ein Junge und ein Mädchen zu gut verstanden, dass sie automatisch ein Paar seien und die Gerüchteküche sprang natürlich sofort mit auf den Zug auf. Es war anstrengend, nervig und auf diesen Kindergarten hatte ich einfach keine Lust. Ich hatte keine Lust, mir unter Freunden ständig über solche Dinge Sorgen machen zu müssen, bzw. tat ich eh nicht, aber die Gegenüber taten es häufig und das wurde mir zu doof. Schließlich gab ich es in Japan auf, aller Art von Freunden zu finden und beschränkte meinen Pool auf Mädels. Im Kunstclub gab es vielleicht einen, der nicht so verklemmt Japanisch war, aber der Kontakt hatte nicht lange gehalten (ich folgte ihm immer noch auf Twitter tho) und mir waren 4 Mädels geblieben, mit denen ich regelmäßig Kontakt hatte.

Das war nichts Schlechtes oder so, aber einfach schade.

Und wenn wir als die einzigen zwei regular Repräsentanten hier waren, dann war stark anzunehmen, dass die meisten Aktivitäten wohl zumindest zu zweit geplant werden durften und dann jemanden zu haben, der wegen gesellschaftliche Richtlinien permanent ängstlich, schüchtern, zurückhaltend oder angespannt war... darauf hatte ich eig. kein Bock.

In der Hoteleingangshalle angekommen, wartete ich auf Herrn Kobayashi. Aufgrund deutscher Angewohnheit war ich 15 min. früher gekommen, was natürlich kein Japaner tat. Um fünf vor kam Herr Kobayashi auf mich überrascht zu und meinte, dass wir noch auf 'Tachibana-kun' warten würden, was natürlich meine Hoffnungen ins Nirvana flutete.

"Ah, Tachibana-kun", winkte Herr Kobayashi auch schon kurz darauf einen jungen Mann zu sich. 'Tachibana-kun' war gut, er war bestimmt schon erwachsen. Ich war zwar nie gut im Alter schätzen, aber so aus dem Alter 'Tachibana-kun' dürfte er

langsam raus sein oder nicht? Leicht belustigt wartete ich, bis der Neuankömmling sich zu uns begab.

Mir gegenüber stand ein, für Japaner durchschnittlich großer, junger Mann, etwa 10cm größer als ich, mit einer klassischen schwarzen Kurzhaarfrisur. Gekleidet war er schlicht aber ordentlich, was ich schon mal sehr begrüßte und er trug ein leichtes Lächeln und strahlende Augen zur Schau.

"Hello. How do you do?", begrüßte mich mein Gegenüber ums Englisch bemüht, mit einer schrecklichen Aussprache.

"Hello. Nice to meet you. I am doing fine, thanks. Aber Du darfst ruhig Japanisch mit mir reden", begrüßte ich den armen jungen Mann vor mir, heute schon zum zweiten Mal, mit meinem leicht britisch angehauchten Englisch. Natürlich bekam ich ein überrascht eingefrorenes Gesicht zu sehen, was ich natürlich genoss. Ich tat es immer. Es war einfach immer wieder köstlich amüsant.

Und es war kaum zu verhindern. Jedes Mal wieder. Und es war mittlerweile so oft passiert, dass ich es schon fast herausforderte, musste ich gestehen.

Er fasste sich wieder und gestand ehrlich seine Überraschung.

„Wow, Dein Japanisch ist gut! Hast Du in Japan gelebt?“, fragte er sofort interessiert die Standardfrage die ich auch schon x-Mal gestellt bekommen hatte.

Sein Osaka-Dialekt war mir dabei natürlich nicht entgangen und stimmte mich sogar ziemlich fröhlich. Immerhin war meine Mutter auch aus Osaka und ich liebte den Dialekt. Mich nicht um das Hochjapanisch bemühen zu müssen fand ich schon mal ziemlich erleichternd.

„Zwei Jahre ja, aber meine Mutter ist Japanerin“, beantwortete ich die Frage, wie auch schon gefühlte x-tausend Mal.

Zumindest schien er schon einmal nicht zur schüchternen Sorte zu gehören. Seine Mimik war reich an Emotion, so schaute er zunächst überrascht, dann musterte er mich, als wolle er ein unsichtbares Rätsel lösen. Er wirkte sehr offen und seine Haltung war auch zumindest für Japaner selbstbewusst und aufrecht. Er war bestimmt der Typ Mensch, der in der Schule schnell, viele Freunde fand und von allen gemocht wurde.

„Na dann, freut mich Dich kennen zu lernen. Mein Name ist Tachibana Daichi“, stellte er sich lächelnd vor.

„Freut mich auch, Berlin Maria“, erwiderte ich nun mit einer Vorstellung meinerseits. Er schaute mich eine Sekunde verwundert an.

„Aber ist Maria nicht ein Frauenname...?“, fragte er vorsichtig.

Ah ja, das Problem gab es ja auch noch.

Ich runzelte belustigt die Stirn und nickte.

„Ja das ist richtig. Ich bin eine Frau. Aber keine Sorge, das passiert vor allem in Japan ständig“, versicherte ich ihm.

Noch ein überraschter Gesichtsausdruck und eine Salve Entschuldigungen.

Ah, da war sie wieder, die Mauer. Er entschuldigte sich sofort, aber viel höflicher, zurückhaltender und reservierter. Aaaah, Gott ich hasste es. Vorher war er mir deutlich sympathischer gewesen.

Herr Kobayashi versuchte, von dieser peinlichen Situation abzulenken und schlug vor, uns zum Essen zu begleiten.

Ich bat dankend darum vorzugehen und wartete auf meinen Kollegen, dass er ihm folgte. Ein Tick von mir, bei sowas immer als Letzte gehen zu wollen, damit ich alle vor mir im Blick hatte.

Schweigend gelangten wir an unseren Tisch, wo Herr Kobayashi uns Guten Appetit wünschte.

„Während des Testprogramms werden Sie hier gepflegt werden. Ab Morgen erhalten Sie genaue Angaben über den Aufenthalt. Ich wünsche einen guten Appetit und einen schönen Abend!“, grüßte er und verließ uns, ohne dabei jedoch zu vergessen, ein oder zwei sorgenvolle Blicke noch einmal zurückzuwerfen.

Nachdem er gegangen war und Daichi immer noch bedächtig schwieg, beschloss ich, das Eis zu brechen.

„Falls Du Dir immer noch Sorgen wegen der Sache von eben machst, wirklich, denk Dir nichts dabei. Das passiert mir in Japan ständig und in Deutschland ist es auch schon ein paar Mal passiert“, erklärte ich, worauf hin noch ein paar mehr Entschuldigungen folgen.

Dabei konnte er wirklich nichts dafür. Ich hatte kürzere Haare als so manche Jungs sie hatten, kleidete mich eher neutral und weniger weiblich und mein Verhalten und war auch nicht besonders weiblich, häufig. Da konnte sowas schon mal passieren. Noch dazu war ich eher die analytische Version von Mensch und ziemlich praktisch veranlagt, was für Frauen ja auch eher seltener vorkam oder zumindest den kleineren Teil der Frauen ausmachte. All das zusammen konnte schon schnell zu einem Missverständnis führen, vor allem in Japan, wo es erst recht weniger solche Mädels gab.

Japan war in vielerlei Hinsicht noch sehr konservativ zum Teil.

„Hast Du irgendetwas zu diesem Spiel und dessen Inhalt in Erfahrung bringen können?“, zog ich gleich ein Thema aus dem Ärmel, damit er sich von der Blamage, in seinen Augen wie es schien, ablenken konnte.

„Ich habe nur das Budget herausgefunden und das Genre. Aber sonst..., selbst auf Japanisch gegoogelt und Nichts. Aber vielleicht hab ich ja Glück und Du hast was herausfinden können?“, fragte ich ihn.

„Hmm, nein, ich auch nicht“, antwortete er recht einsilbig.

Ich unterdrückte ein Seufzen. Wie soll denn so eine Konversation zustande kommen?

„Also, da Du schon teilgenommen hast, gehe ich davon aus, Du magst MMOs? Hast Du was vorher gespielt?“, fragte ich ihn.

„Ja. Ich spiele vor allem Final Fantasy 14“, antwortete er.

„Ah, ich habe davon gehört! Das soll richtig gut sein. Habe es selbst aber nie ausprobiert“, wandte ich ein.

„Aber ich habe viele YouTube Videos geschaut“, gestand ich.

„Die Grafik ist einfach Wahnsinn“, schwärmte ich auch gleich darauf los. Eines der Dinge, womit die gesamte Final Fantasy-Reihe generell unschlagbar war.

„Was hast Du denn gespielt?“, fragte er mich nun zögerlich. Vielleicht hat meine kleine Schwärmerei ihn ein wenig aufgelockert?

Zumindest war es keine einseitige Fragerie von meiner Seite aus. Eine halbe Stunde noch, dann kriegte ich ihn wieder locker, dachte und hoffte ich zumindest.

„Ich? Blade & Soul“, antwortete ich.

„Ich habe damals den Anime gesehen und ein Kumpel hat mir irgendwann erzählt, dass das eigentlich ein Spiel ist und mich reingebracht. Naja, und es gefällt mir viel zu gut“, lachte ich.

„Ah, davon habe ich auch gehört. Ein koreanisches Spiel nicht?“, fragte er mit einem nachdenklichen Gesicht.

„Ja genau. Aber NCSoft, die Firma hatte schon so einige Probleme wegen den Lootboxen in Korea rechtlich. Zumindest habe ich das mal irgendwo gehört“, erklärte

ich.

„Aber generell mag ich einfach Rollenspiele total. Pokemon und Zelda muss man nicht ansprechen denke ich. Aber so kleine wie Magical Starsign oder Golden Sun. Ni no Kuni ist so super...wobei ich leider nie weit gekommen bin, ich sollte es mal fertig spielen...und Fantasy Life!“, fiel mir am Ende noch ein. Aus mir sprudelten gerade so die Spiele heraus, die ich gerne auf dem Nintendo gespielt hatte. Immerhin unterhielt ich mich in der Regel kaum über Spiele oder konnte es nicht, weil meine Gesprächspartner andere Spiele spielten.

„Du kennst Magical Starsign und Golden Sun?“, platzte Daichi erstaunlich überrascht heraus.

„Ich habe noch keinen getroffen, der die kannte! Die sind nicht wirklich berühmt aber haben total Spaß gemacht. Ni no Kuni soll ein Meisterwerk sein, aber ich hab es leider nicht gespielt. Und Fantasy Life hab ich auch, das Spiel ist der Hammer!“

Jetzt kam er doch aus sich heraus. Na ging doch. Sich mit jemanden über die selben Interessen, für die man brannte, zu unterhalten war einfach eines der Besten Sachen der Welt.

„Zelda und Pokemon sind Ikonen“, lachte er.

„Welche Zeldaspiele hast Du gespielt?“

„Ich hab leider nur Phantom Hourglass und Ocarina of Time gespielt. Bei Majoras Mask habe ich eine Pause eingelegt, weil es so deprimierend war auf Dauer und die Pause hält bis jetzt an“, erklärte ich.

„Das ist eigentlich schade. Musst Du unbedingt fertig spielen. Das Spiel ist wirklich gut! Twilight Princess und Skyward Sword sind auch sehr gut. Eigentlich wollte ich mir Breath of the Wild und eine Nintendo Switch kaufen, aber erst mal wollte ich meine Eltern nicht wegen dem Budget, was ich für Spiele ausgabe verärgern, daher hab ich es noch nicht getan“, lachte er.

„Ja, die Switch ist so teuer. Vor allem als armer Student keine Option“, grinste ich.

„Allerdings, das ist auch gut so, so verschwende ich nicht zu viel Zeit mit Spielen und lerne für die Uni“, gestand ich.

„Was studierst du denn?“, fragte er mich sofort.

„Kunst und Informatik“, antwortete ich.

„Sowas gibt es bei ... sorry, wo kommst Du nochmal her?“, fragte er verwundert.

„Aus Deutschland und nein, normalerweise nicht“, lachte ich.

„Aber an meiner Uni schon, deswegen bin ich da“, erklärte ich.

„Und wie ist das bei Dir? Mutter ist Japanerin und Vater dann Deutscher? Wo hast Du denn gelebt? Hat deine Mutter Dir Japanisch beigebracht? Kannst Du auch Deutsch?“, all diese Standardfragen, die man mir immer stellte, kamen auch hier wieder.

Bereitwillig antwortete ich natürlich allen Fragen und so kamen wir dazu, ein wenig von unserem Leben und unserem Umfeld zu sprechen. Unter anderem erfuhr ich von ihm, dass er im Gebiet Sakai in Osaka wohnte, zusammen mit seinen Eltern und seinen jüngeren Zwillingschwestern, gerade seine Ausbildung in der IT-Branche beendet hatte und angefangen hatte, zu arbeiten.

„Sorry, darf ich fragen, wie alt Du bist?“, rückte ich endlich mit dem Wort raus. Alter war immer eine heikle Sache zu fragen, vor allem, wenn einer der beiden eine Frau war. Ich persönlich fand das „Frauen fragt man nicht nach ihrem Alter“ dämlich, aber hatte Verständnis, dass andere das ernster nahmen als ich es tat.

„Ich bin 21“, nahm ich mein Alter vorweg, damit keine komische Atmosphäre zustande kam.

„Du bist viel Jünger als ich dachte“, erwiderte Daichi sichtlich überrascht. Naja,

Japaner schätzten Ausländer ja auch generell alleine vom Aussehen her älter ein. Das lag unter anderem auch an den Gesichtsproportionen begründet, aber auch, dass sie einfach kaum Übung im Vergleichen hatten. In Japan gab es immerhin nur 1% Ausländer und davon über 90% waren Ausländer aus dem asiatischen Raum. Ich mit meinem eher europäisch wirkenden Gesicht gehörte auf der Schätzungsskala dann wohl eher zu den westlichen Ausländern.

„Ich bin 22“, beantwortete er meine Frage.

Jetzt war es an meiner Reihe, überrascht zu sein.

„Aber schon fertig mit Ausbildung? Das ist ziemlich schnell...wobei, meine Cousine ist jetzt auch 22 und hat einen Arbeitsplatz...“, fügte ich hinten an, als es mir einfiel.

„Ja, ich war relativ schnell, vor allem, weil mein Vater ja auch in der IT-Branche arbeitet und mir viel geholfen hat“, berichtete er nickend.

„Arbeitet ihr beide in der Spielebranche? Da wir uns ja so treffen wäre es ja nicht mal abwegig oder...?“, fragte ich.

„Nein, nein. Ich mochte von klein auf schon immer Fantasyspiele und habe dann beschlossen, mich mit Computer und IT beschäftigen zu wollen“, lachte Daichi kopfschüttelnd.

„Meine Eltern finden das nicht ganz so doll aber sehen ein, dass vor allem hier in Japan der Markt dafür da ist und haben mir gesagt, ich muss mein Leben selber leben, nur es gescheit machen“, erklärte er ein wenig peinlich berührt.

„Aber ich will das machen, auch wenn die allgemein öffentliche Meinung über Spiele etwa in die Richtung „ist ja nur für Kinder“ und „ist nicht gescheites“ geht“, fügte er leicht schüchtern hinzu.

„Kein Problem, ich auch. Das ist der Grund wieso ich Kunst und Informatik studiere“, beruhigte ich ihn, zum Zeichen, dass er da nicht alleine war.

Irgendwie war es schon cool, wenn man Gemeinsamkeiten fand, das half immer dabei, sich ein wenig besser zu verstehen. Vor allem, da ich ja eigentlich eher ungern mit Menschen Zeit verbrachte und lieber alleine mein Ding tat.

„Und ich hab da auch die selbe Einstellung. Wobei ich sagen muss, mit DieHardFans habe ich manchmal ein wenig Probleme. Die scheinen irgendwie den Erdboden der Tatsachen verlassen zu haben und das Hirn auf dem Weg verloren zu haben, find ich“, fügte ich hinzu.

„Du bist echt bei sowas Ausländer. So direkt würde kein Japaner das sagen“, stellte Daichi sofort fest.

„Im Ausland auch eher nicht so, glaub mir“, erwiderte ich abwinkend.

„Deal with it“, meinte ich Schultern zuckend dazu dann auch nur, den Löffel mit dem letzten Happen Eis abschleckend.

Wir hatten doch tatsächlich das gesamte Essen uns normal Unterhalten können!

Gott war ich froh, dass er wieder normal war. Und es war erstaunlich schnell gegangen. Ich hatte wirklich Glück, dass diese komische Stimmung nicht allzu lange angehalten hatte. Mit Daichi eine gewisse Zeit verbringen wäre überhaupt nicht schlimm. Und ich hatte das Gespräch sehr genossen, hauptsächlich einfach, weil ich eine Labertasche war, die sich gerne mit Leuten unterhielt. Aber meine Befürchtungen hatten sich nun komplett in Luft aufgelöst und ich konnte mich richtig auf das Spiel freuen, was wir schon bald austesten durften.

Wir beide wünschten uns gute Nacht und bis Morgen, wenn Herr Kobayashi uns um zehn wieder in der Hotel Lobby erwarten würde.

Ich kehrte in mein Zimmer zurück und packte meinen Nintendo aus.

Es war immerhin erst 22 Uhr und ein wenig zocken war noch drin. Ich konnte sogar morgen ausschlafen, also kein Stress.

Da wir heute Abend davon gesprochen hatten, hatte ich nun Bock auf Fantasy Life, also steckte ich die Karte rein, die stolze 200 Spielstunden meines Lebens geklaut hatte und begann mit meiner kleinen Figur, die bereits komplett erkundete Welt durchstreifen.

Nach einer Stunde war ich überraschter Weise müde genug, das Gerät abzuschalten und einzuschlafen.

Ich blinzele.

Was hat mich geweckt...?

Ich stehe auf einem Platz. Mich umringen Gebäude, die ich der europäischen Geschichte zuordnen würde, so Barock rum? Aber ich könnte auch vollkommen auf dem Holzweg sein, ehrlich ich habe in Geschichte die ganz grobe Architekturgeschichte gelernt aber jetzt wo ich sie anwenden können soll...ich habe keine Ahnung.

Aber sehr blockige, helle Gebäude umringen den großen Platz mit einer Säulenuhr in der Mitte.

Wie komme ich hierher? Ich stehe hier...habe ich im Stehen geschlafen? Wohl kaum.

Ein riesiger Schriftzug schwebt etwa auf Höhe des dritten Stocks der großen Gebäudewand vor mir, im strahlenden Sonnenschein.

„Willkommen in Aincrad!!“

Ain...crad?

Ich schaue an mir herunter. Ich trage ein leichtes, bequemes Outfit. Ein ärmelloses Stoffoberteil wird von einem dürtigen Lederbrustschild überdeckt. Dazu eine kurze Lederhose, die etwas bis zu 2/3 meines Oberschenkels reicht sowie Unterarm- und Schienbeinschutz, beide mit Metallplatten und Lederpuffer ausgestattet. An meiner Hüfte, an der Rückenseite, ist ein etwas längerer Dolch befestigt, wie ich feststelle, nachdem ich es vorsichtig aus der Halterung ziehe. Genauso wie meines auch, sehe ich um mich herum Kleidungsdesigns, die in Realität nie so funktionieren würden, wie sie es gerade tun. Sie sehen wahnsinnig cool aus und ich würde diesen Stil überall wiedererkennen. Mindestens zwei Bände mit Designs stehen immerhin in meiner Artbooksammlung. Dieser Stil ist unverkennbar der aus dem Anime Sword Art Online. Ich fasse mir an den Kopf und fahre mir durch die Haare. Fühlt sich an wie immer.

Aber wie ich aussehe kann ich mir einfach nicht wirklich vorstellen. Nun ja, dann muss ich eben eine spiegelnde Oberfläche aufsuchen.

Aber das dauert nicht lang, immerhin sehe ich eine Art Brunnen knapp 300m weiter vom Platz wo ich „aufgewacht“ bin. Ich renne an die Brunnenkante dieses viereckigen Teichs...oder was das sein soll, und schaue hinein.

Was ich sehe ist eine hellblaue Leiste, die sich auffüllt. What the Heck?

“Congratulations, you reached Level 2!“, “Congratulations, you have learned a new Skill «Sprint»“ und “Skill «Sprint» reached Level 2“ schweben in Weiß auf Gesichtshöhe herum. Ich runzle die Stirn und bin überfordert. Langsam wird die Schrift durchsichtiger, bis sie ganz verschwindet und ich kann ins Wasser sehen.

Dort sehe ich mein Gesicht. Nun ja, ein Gesicht, das meinem wahnsinnig ähnelt, wenn auch das Kiefer ein wenig schmaler scheint als in Wirklichkeit, meine Haarfarbe in

einem deutlich dunkleren braun mit einem leichten Blaustich schimmert und meine Haut deutlich weniger fleckig ist als in Wirklichkeit. Der Teint der Hautfarbe ist einen kleinen Ton dunkler, aber für wahrscheinlich niemanden der mich kennt zu erkennen, es sei denn, man würde meine Realausgabe daneben stellen. Und ich trage keine Brille. Ich könnte vor Freude jauchzen! Keine Sonnencreme die man sich versehentlich auf die Gläser klatscht, keine Facepalms die auf der Nase wehtun, keine hastigen Bewegungen die meine Brille durch den Raum jagen. Aber alles sieht so scharf aus! Wahnsinn!

Meine Augenfarbe war ebenfalls die, die ich in Wirklichkeit habe, wenn auch um die Pupille herum das grün ein wenig dominanter leuchtet als sie es bei mir in Wirklichkeit tut.

Über meinem Kopf steht in schlichter weißer Schrift „Maeyria“.

Ich stelle mich aufrecht hin.

Was war das...ein Traum?

Ich merke allerdings nie, wenn ich mich in einem Traum befinde. Ich weiß erst immer nachdem ich aufwache, dass ich mich in einem Traum befunden hatte. Also fiel das raus.

Alles ist aufgebaut wie ein Spiel...also ein Spiel?

Aber warum ist dann alles ausgerechnet eins zu eins wie in SAO? Außerdem sollte unsere Technologie noch nicht so weit entwickelt sein. Und davon bin ich eigentlich ziemlich überzeugt, denn ich interessiere mich schon, was es Games-Technologisch so auf dem Markt gibt.

Ich werde gerade einfach nicht schlau aus der Situation.

Ich inspiziere mein komplettes Aussehen nochmal im Wasser. Meine Proportionen waren auch ziemlich realitätsnah, wenn auch meine Beine ein wenig länger scheinen und meine Brüste etwas kleiner. Ich stehe also mehr oder minder meinem idealen Wunschtraumaussehen gegenüber.

Meine mir erarbeitete Muskulatur auf die ich ein bisschen Stolz bin, scheine ich behalten zu haben. Ich setze mich hin und dehne mich. Ob ich wohl meine Flexibilität behalten habe?

Jop, keine Probleme. Super, ich wäre auch sauer gewesen, denn die langen Jahre, die ich daran gearbeitet habe, will ich hier schon noch behalten dürfen, danke.

Ich stelle mich wieder auf, als direkt vor meinen Augen wieder eine kleine hellblaue Leiste erscheint, die sich füllt.

“Congratulations, you have learned a new Skill «Acrobatics»” und “Skill «Acrobatics» reached Level 2” steht dort.

Ich ziehe meine Augenbrauen zusammen. Also, wenn ich, wie auch immer, in SAO gelandet bin, oder generell, in einem Spiel gelandet bin, dann gab es verschiedene Systeme, um mit Skills umzugehen. In den meisten Fällen gibt es aktive und passive Skills. Während häufig passive Skills, die man einmal erlangt hat, einfach als Status immer da waren, tendieren aktive Skills dazu, Skill Slots zu benötigen. Kann ich das irgendwo nachschauen überhaupt? Ich komme mir hier extrem unvorbereitet vor, was mir nicht gefällt. Seitdem ich in Blade & Soul in einem Clan bin, der Endcontent spielt, habe ich gelernt, wie wichtig Informationen sind. Ich informiere mich grundsätzlich über Mechanics, zumindest grob, bei Dungeons, ich schaue mir ziemlich genau einzelne Systeme und ihre Funktionen an, sei es solche Spielereien wie Crafting oder Skillung und Builds. Wenn ich sie nicht verstehe, dann schaue ich **zumindest** wie sie zu sein haben, damit ich das meiste raushole und nichts falsch mache und sammle mir daraus dann das zusammen, wie ich es haben will.

Acrobatics könnte in der Theorie ein passiver Skill sein. Sprint hingegen ist sehr wahrscheinlich ein aktiver Skill. Ob das so stimmt hier, das weiß ich natürlich nicht, aber irgendwie muss ich mir mit meinem bisherigen Wissen helfen, ich weiß ja nicht wo ich nachschauen kann. Und wenn das stimmt, dann stört mich vor allem eines: Ich will Gott verdammt nochmal keines der sehr wahrscheinlich viel zu wenigen Skill Slots für einen Skill wie Sprint verschwenden! Ausdauer? Okay, aber Sprint?!

Es hat bestimmt seine Daseinsberechtigung, aber momentan wäre mir diese nicht wirklich ersichtlich.

Ich seufze und gehe auf eine Person zu, über dessen Kopf „<Commoner> Yuusaku“ steht.

„Hallo, wo befinde ich mich genau?“, frage ich ihn. Können die NPCs hier überhaupt interagieren?

„Wir befinden uns hier in der Stadt der Anfänge in Aincrad“, antwortet mir Yuusaku bereitwillig.

„Von SAO ja?“, grummle ich immer noch ungläubig.

Der NPC kippt nur fragend seinen Kopf zur Seite und schweigt, als ob er nicht ganz verstünde.

„Ah, sorry, never mind“, winke ich immer noch nicht viel schlauer ab.

„Aber wenn das hier SAO ist, passiert der ganze Kram mit den eingesperrten Spielen und man stirbt in Real Coop auch...?“, murmle ich halb schockiert und halb verwundert leise zu mir selbst.

Eine dicke rote Schrift poppt plötzlich direkt vor meinem Gesicht auf: „Your Level was reduced by 1!!!“

Verdutzt schaue ich auf die Schrift. Warum? Doch nicht etwa, weil ich mich an den Inhalt aus dem Anime erinnere oder? Aber das hatte ich ja vorher auch schon.

Was war der Trigger dann? ... Doch nicht etwa, dass ich das gerade laut gesagt habe oder?!

Mein Gott, also kriege ich einen auf den Deckel, wenn ich *vorher* sage, dass der Boss von Level 1 anders als im Handbuch...was genau anders als im Handbuch?

Moment werde ich senil?

Und welches Handbuch?

Aber vor allem, was ist das? Ich kann mich nicht erinnern? Ich habe das Gefühl, etwas wahnsinnig Wichtiges vergessen zu haben...aber was? Ich hasse das. Wirklich, ich hasse es, wenn ich mich an etwas nicht erinnern kann und auch keine Möglichkeiten habe, das Wissen mir neu zu verschaffen. Aber momentan habe ich wohl keine andere Wahl.

Eines ist sicher, ich durfte nicht mal das, was ich weiß, laut aussprechen oder ich verliere ein Level, wie es aussieht. Und Level und Stats sind das A und O in jedem Game. Ohne geht gar nichts. Also wenn ich weit kommen will, muss ich, wohl oder übel, meine Fresse halten. Wieso gibt es keine „Instuction“ oder so am Anfang die mir das *vorher* sagt?! Scheiß Gamedesign Jungs!

Kapitel 1: Deathgame

Aber gut.

Das beste aus der Situation machen.

Ich bedanke mich bei "Yuusaku" für die Information und laufe die Straße entlang und beginne über den Anime zu grübeln.

Er ist eines der gespaltensten Anime überhaupt. Die Animefangemeinde teilt sich da in zwei Lager, die einen die SAO hassen, sie anderen die SAO abgöttisch lieben.

Ich müsste mich wahrscheinlich eher in die Hass-Fraktion einteilen, denn die Story war mäh, die Charaktere waren mäh und das Writing ist utter sh*t, not sorry.

Da hat jemand eine Geschichte zu einem Thema geschrieben, wovon er keine Ahnung hat, noch sich genug informiert hat. Ziemlich genau das.

Vom Gamedesign des Games SAO will ich nicht reden, denn wenn die System Mechanics so sind, wie sie im Anime und Light Novel sind, dann ist das Game Müll.

Aber ein Teil von mir mag SAO auch. Ehrlich gesagt, am Anfang liebte ich SAO. Ich liebe MMOs! Damals war es das erste richtige Anime zu einem Spielgenre was ich so liebte. Zu sehen, wie VR in Wirklichkeit sein könnte, war fantastisch! Aber die Anime Serie selbst wurde ziemlich schnell ziemlich mies und umso größer ist die Enttäuschung jetzt.

Allerdings, ich will nicht unterschlagen: Die Animation in den Actionszenen war sehr gut gemacht und der Soundtrack ist von Kajiura Yuki, die wahre Meisterwerke dazu komponiert hat.

Die Designs der ganzen Welt besetzen bei mir eines der höchsten Plätze meiner persönlichen Lieblinge, abec ist wirklich ein Meisterillustrator und die Designbücher der tatsächlichen SAO Games (die alle recht schlecht sein sollen angeblich) stehen wegen den Designs in meiner Want-List. Die Visuals dieses Spiels, sind der absolute Hammer. Nur leider steht weder ein Spiel, noch ein Anime alleine darauf, wie schön es aussieht, wenn der Rest eher dürftig ist.

Hier ist es, zumindest was schönes Aussehen angeht, nicht anders. Alles um mich herum ist wie aus einer fantastischen Welt, so schön wie es Idealbilder und Vorstellungen nur sein können. Und ein paar ausgewählte Orte auf der Erde.

Ich komme nicht umhin, mich zu fragen, wie ich hierhergekommen bin und was ich hier mache. Nach wie vor, habe ich das Gefühl, in einem Spiel zu sein. Offensichtlich, all die rumschwebende Schrift ist da mehr oder minder ein Schlag mit dem Schild „ICH BIN EIN GAME!!!!!!1elf“ ins Gesicht.

Aber wie komme ich hierher? Und wieso habe ich dieses Aussehen?

Ernsthaft, ich kann mich nicht daran erinnern, ein Charakter erstellt zu haben noch eine Klasse gewählt zu haben. Beides Dinge, die ich in MMOs am meisten genieße ehrlich gesagt. Und wo wir gerade dabei sind, dann hätte ich auch gewusst, dass das hier ein Game ist und mir die Chance nicht nehmen lassen, ein viel unrealistischeres Design zu nehmen. Denn das ist doch das tolle, es gehen Dinge, die in Real nicht möglich sind! Ich hätte dann no doubt mein „Alter-Ego“ Aussehen, wie ich es mittlerweile scherzhaft nenne, gewählt: schlank, groß, elegant und laaaaange, glatte weiße Haare zu einem Pferdeschwanz gebunden.

Das letzte woran ich mich erinnern kann ist das zu Bett gehen in dem Hotel, wo ich untergebracht bin, um ein Spiel zu testen.

Bin ich also in dem Spiel, das ich testen soll?

Ich runzle die Stirn. Das erklärt aber immer noch nicht wirklich meinen Kurzzeitgedächtnisverlust.

Ich seufze und beschließe erst mal mitzuspielen und alles auszukundschaften. Wie bereits erwähnt, sind in einem Game Verständnis, Informationen, Wissen und Können (und die Zahlen) das A und O.

Und ich hatte hier eine riesige Wissenslücke zu füllen.

Während ich ziellos durch die Gegend wandere, lande ich irgendwie auf dem Marktplatz. Er ist überfüllt mit Geschäften und Ständen ... und Menschen.

Daran zu erkennen, dass jede Menge Leute mit dem Namen wie xXDeathscytheXx vertreten sind. Das sind mit Sicherheit keine NPCs. Witzigerweise hat diese Gegend keine wirkliche MMO Atmosphäre. Normalerweise sind an solchen Plätzen viele Leute mit fancy Accessories, Zusatzequipment, besonderen Auren, Fahrzeugen, Reittieren und Pets die in bombastischen Farben glitzern, leuchten, strahlen und glänzen. Aber hier hält es sich recht gesittet: nichts davon. Ein paar mit Begleittieren, ja, Beasttamer oder so, aber auch die waren nicht wirklich besonders auffällig. Die Outfits von allen waren auch noch Recht einfach und schmucklose Standardkleidung. Natürlich gibt es einige mit etwas außergewöhnlichem Zusatz, aber sie sprengen nicht den Rahmen.

Ich bin baff und kann mich nicht sattsehen. All diese Rüstungen, Waffen, Accessoires, Kleidungsstile, auch die Tierbegleiter, die Euphorie scheint konzentriert durch meine Adern zu fließen. Selbst bei so einfachen Outfits kribbelt es in meinen Fingern und ich will manche Leute abzeichnen. Sie sehen so cool aus! Und natürlich rennen massenweise modelverdächtige Leute herum. Vor allem viele Mädels und Frauen, die sich in alle Fetisch- und Typschubladen packen lassen die es gibt: von groß, sexy, strenge "Lehrerin" bis klein, süß, niedliches Loli, gibts alles. Zumindest viele haben ihre monströsen Oberweiten gemeinsam, bis auf die Lolis natürlich. Und bei den zahlentechnisch geringeren Männern gibt es westlich orientierte ‚harte‘ Kerle oder eine ganze Reihe Bishiis.

MMO-Gamer werden wohl auch immer die Gleichen sein. Normale Charaktere waren eher selten. Hier und da zwar anzutreffen aber selten. Unauffällig mische ich mich unter und beobachte die Leute, in der Hoffnung, ein wenig in Erfahrung bringen zu können. Ich sehe einige Leute, wie aus dem Anime, mit dem Zeigefinger der rechten Hand die Luft auf Kopfhöhe vertikal ein Stück herunterziehen. Sofort erscheinen bei ihnen aus dem nichts weiße Punkte und ein kleines weißes Kästchen auf Augenhöhe. Ich unterdrücke ein Seufzen zu einer mir nicht besonders gefallenden Ahnung, verlasse den Marktplatz und irre durch die Stadt, auf der Suche, nach einem ruhigen Fleck für mich um es selbst zu probieren.

Eher per Zufall, finde ich den Weg aus der Stadt raus, wo sich eine riesige weite Wiese vor mich ausbreitet. Ich laufe ein Stück und suche mir irgendein Fleckchen, das Bequem aussieht, um mich hinzusetzen. Das Menü ist immer ein guter Anhaltspunkt um seine Umwelt und die Möglichkeiten zu verstehen, also will ich es in Ruhe erst mal durchforsten.

Wie die anderen eben auch, ziehe ich mit dem Zeigefinger die Luft entlang, und tatsächlich! Das Menü öffnet sich, direkt neben meinem Profil.

Ein Bild von mir und darunter eine Exp-Leiste und Statusdaten: Strength, Agility.

Beides +0

Ich tippe meine Figur an, aber nichts passiert. Irgendwo muss man die doch erhöhen können oder? Ich kann aber nichts finden. Hmm.

Erst mal widme ich mich dem eigentlichen Menü. Dropdowns, Dropdowns, noch mehr Dropdowns.

Noch besitze ich nichts, daher stören mich die Dropdowns nicht so sehr, aber ich kann mir bereits den Alptrauen vorstellen, sobald ich auch nur halb so viele Items besitze wie ich in B&S gerade tue. Ich mache mit meinen Händen eine undefinierbare Geste des „what the f*ck?“, bevor ich mich wieder dem Menü widme. Ich tippe ein wenig wahllos herum aber nope, alles Dropdowns.

Verzweiflung.

Mit so einer Sh*t-UI soll ich wirklich durch diese Welt geistern? Soll das ein Witz sein? Das Menü ist eines der wichtigsten Dinge, um mit dem Spiel zu interagieren! So macht doch kein Game Spaß! Kein Game macht Spaß, wenn man die Spieler grund- und nutzlos einschränkt.

Ein Spiel macht Spaß, wenn man Leistungen erringt, weil man sich mit dem Spiel auskennt. MMO Raids machen Spaß, auch wenn sie STUNDEN dauern, weil man sie nur schafft, wenn man Wissen und Können mitbringt, um die Bosse zu besiegen. Es macht Spaß weil man Leistung bringen muss. Das, was die Spieler am meisten in einem Raid oder Dungeon aufregt, sind nicht die schweren Mechanics, nein, wenn das Spiel abstürzt oder laggt oder die Mechanic, die eigentlich funktionieren sollte, herumbuggt und es dann nicht funktioniert. Dinge die unser eigentliches Können ohne unsere Fähigkeit, etwas dagegen tun zu können, einschränken.

Es macht keinen Spaß, wenn man sinnlos von dem Spiel eingeschränkt wird, damit es „schwierig“ wird.

Und das fängt alleine schon beim Menü an, wenn das interagieren mit den Objekten im Spiel so kompliziert ist.

Dropdowns sind schön und Kompakt und so, aber es gibt einen Grund, wieso MMO UIs immer so voll sind. Wie schon Geoff aus Mothers Basement sagte: Man braucht all diese Information gleichzeitig! Schaut Euch mein B&S Inventar an. Nicht das Lager, das Inventar!! Okay, tatsächlich brauchen tu ich da nur die Hälfte, die andere Hälfte könnte auch ins Lager aber mein Lager ist voll, aber nur um es mal klar zu stellen, ich trage da alleine 40 Sachen mit mir herum, weil ich sie immer brauchen könnte. Die Icons helfen mir dabei, auf einen Blick die Items zu identifizieren. Wenn ich hier das richtig sehe, ist das ein Dropdownmenü, dass maximal 5 Elemente gleichzeitig anzeigt und dann auch noch alles in Schrift! Sofort widererkennen? Sofort identifizieren? Hier hat gehörig jemand keine Ahnung von Games. Usability ist der Horror.

Wo wir gerade bei System wären, ich kann gerade auch nach der UI schauen. Ich lasse meinen Blick wandern und suche meine Lebens- und Buffleiste. Wenn ich mich richtig erinnere war es links oben vom Blickfeld, wo man nur mit den Augen hinschauen kann. Den Kopf darf man nicht drehen, sonst dreht sich ja das Blickfeld auch. Und jop, da ist sie. Ich sehe nix, ohne dass ich die Augen zusammenkneife und mehrere Sekunden darauf starre wie bekloppt, um da den Namen zusammen zu puzzeln.

Also erstens: Es ist Common Sense, dass der Rand des Blickfeldes der Rand ist, weil sich im Auge an der Rückwand dort wo das Bild hinfällt weniger Sehnerven und weniger Zäpfchen befinden. Deswegen sieht man alles am Rand eher schwarz/weiß und verschwommen. Da wichtigste Informationen hinzupacken ist dumm.

Verzeihung, die gesamte UI bisher ist dumm.

Ich meine, die Buff und Debuffleiste ist verdammt „NUR“ etwa 10 cm!

In B&S habe ich drei Zeilen mit bis zu jeweils 10 Buffs bzw. Debuffs, das sind 30 (die

auf keinen Fall alle auf einmal da sein werden, aber es geht nur um die Kapazität der Buffleiste gerade)!

Selbst wenn es „nur“ 10 Buff und Debuffarten hier gibt, (und das ist echt wenig für ein MMO), kriegen die die da nie unter. Abgesehen davon, dass ich nicht verstehe, wie ich in Erfahrung bringen soll, was einzelne Buffs machen. Das wird ein Spaß midfight. Versuchen nicht wegzugucken und dabei in der Buffleiste den Buff antippen, damit man eine Erklärung bekommt. Halleluja.

Ich greife mir frustriert an den Kopf.

Als nächstes: Wo ist die Karte? Wo ist mein Questlog?

Es gibt auch hier einen Grund, wieso in MMOs alle immer ihren Bildschirm mit Krams zutapezieren. Weil man diese Information, immer und auf einmal braucht!

In B&S hat mich das so aufgeregt, dass ich die gesamte UI auf 80% kleiner skaliert habe, weil ich sonst zu wenig Sichtfeld hatte, so viel ist das. Ein Mitspielkollege, der letzten meinen Bildschirm gesehen hat, hat sich gewundert, wie ich so spielen kann, da ihm das alles schon angeblich zu klein sei. Aber ja, diese Information ist absolut unabdingbar.

Hier sehe ich: nichts. Meinen Namen und meine Healthbar, die ich 90% der Zeit sowieso nicht oder nur verschwommen sehe, aber ganz sicher nicht im Sekundenbruchteil Information aus ihr entnehmen kann und eine Buffleiste genauso schlecht positioniert, um ihren Inhalt komplett zu identifizieren. Und sonst nichts.

Lustlos und deprimiert gehe ich durch alle Auswahlmöglichkeiten durch: Inventory/Equipment, Friends/Guild, Communications, Maps/Quests, Settings.

Ah, hier ist die Karte und der Questlog. Ja aber die Miniversion davon immer sofort zugänglich gibt's nicht oder wie?

Eieieiei.

Neugierig schaue ich mir nun meine Ausrüstung an.

An dem Mainfenster mit der Figur von mir erscheinen Linien mit Itemnamen, die ich momentan ausgerüstet habe: «Copper Dagger» als Waffe, keine Kopfbedeckung, «Breastplate of Leather», keine Metallausrüstung, «Textile Shirt», «Leather Belt», «Plated Leather Vambrace», «Leather Glove» an beiden Händen, «Short Leather Pants», «Plated Leather Boots» und keine Ohrringe, keine Kette, kein Ring, kein Armband und auch kein Pet.

Standartausrüstung also.

Als nächstes meine Items.

Überrascht sehe ich ein Beginnerhandbuch im Inventar, das ich antippe. Sofort materialisiert es sich vor mir und fällt mir in die Hände. So sehr mich das Spiel mit seinen Funktionen bisher aufregt, die Animation hier gerade sieht wirklich schick aus, dass muss ich denen lassen.

Ich schlage das Handbuch auf und werde gleich deutlich glücklicher. Informationen und Mechaniken zum Spiel, die die Beta-Tester gesammelt haben. Ich blättere wahllos durch.

Skills werden mir erklärt, das Kampfsystem, Crafting, Kommunikation, es ist echt hilfreich.

Am Ende sogar die Bosse.

Glücklich lehne ich mich in der warmen Sonne an einem Stein zurück und widme mich der Lektüre. Das ist es, was ich als erstes gebraucht habe:

Informationen.

Die nächsten Stunden verbringe ich damit, die Informationen förmlich zu inhalieren. Als aktiver MMO-Spieler sind mir viele Dinge recht vertraut und intuitiv, sodass ich sie nicht wirklich „lernen“ muss, in dieser Hinsicht, aber dennoch gibt es auch einige Dinge, an die ich mich gewöhnen muss.

Das Kampfsystem zum Beispiel.

Dieses „Gefühl“ wie es Kirito auch im Anime beschrieben hat, ist merkwürdig. Ich komme damit, absolut überhaupt nicht zurecht. Was heißt nicht zurecht, ich kriege es überhaupt nicht beschwört und fuchtle vermutlich für jeden Zuschauer einfach nur wild mim Dolch rum oder so.

Es ist stated, dass Angriffe ohne Verwendung der „Weapon Skills“ keinen Schaden machen. Probehalber mach ich mich an einen der Wildschweine hier, die ernsthaft wie aus dem Anime kopiert scheinen.

Ich werde mit dem System überhaupt nicht warm, soll heißen, kann es ums Verrecken nicht verwenden. Meine Stiche und Streiche machen überhaupt keinen Schaden und als meine HP auf die Hälfte sinken, übernimmt in der Panik, in Reallife zu sterben, wenn ich ingame sterbe, mein Instinkt.

Ich werfe den Dolch weg, stelle mich in den Combat Stance der mir aus mittlerweile elf Jahre Combat wohl vertraut ist und prügte dem Wildschwein drei Sidekicks und einen Roundhouse in die Seite. Nur, natürlich macht es keinen Schaden und oh Wunder oh Wunder, sinkt meine HP Leiste auf Null. Was ich erst natürlich mitbekomme nachdem alles schwarz wird, weil Herrgott midfight kriegt man das nicht koordiniert, diese so beschissen positionierte Leiste zu sehen. Himmel! Wenigstens fühlt man keinen Schmerz dabei.

Ernsthaft verwirrt komme ich wieder am Startpunkt heraus.

Ich bin noch oder schon wieder sehr lebendig.

Unglaublich erleichtert, und ich meine: wirklich erleichtert, latsche ich zurück nach draußen, um es noch einmal zu probieren. Da ich ja nicht sterbe, kann ich ja das gleich üben. Die Kampffähigkeiten sind in MMOs so ziemlich das Main Game. Natürlich kann man das gesamte Spiel mit Sammeln und Handwerken verbringen, aber wo ist da der Spaß? Also muss ich erst mal Kämpfen lernen.

Überraschender Weise sehe ich zwei Leute, die bereits üben, als ich wieder zur Wiese komme. Ein Junge in schwarz erklärt einem rothaarigen, wie das Kampfsystem funktioniert.

Ich stocke.

Diese beiden sind eins zu eins, Kirito und Klein?!

Moooment moment moment.

Das wird jetzt alles wirklich merkwürdig. Am Anfang dachte ich, irgendjemand hat einfach nur ein Spiel erschaffen, dass inhaltlich SAO gleicht (wer auch immer so doof sein soll, das zu tun) aber DAS?

Aus geringer Entfernung beobachte ich die beiden und versuche herauszufinden, ob es nicht vielleicht NPCs sind, die das Game realistischer gestalten sollen. Ich schau zu, wie der rothaarige Typ, das mit den Sword Skills auf Anhieb versteht.

Während ich dasitze und in Ruhe noch ein Weilchen zuschaue, vielleicht kann ich was abgucken, dreht sich plötzlich der Rothaarige um und winkt mich zu sich.

Skeptisch trete ich näher.

„Hi...“, grüße ich zögerlich, da ich nicht weiß, mit wem oder was ich es hier zu tun habe.

„Hey, mein Name ist Klein, das ist Kirito. Ich hab eben gesehen, wie das Biest dir in den Arsch getreten hat. Kirito erklärt mir wie man hier kämpft, lass es dir doch auch erklären!“, bietet er enthusiastisch an.

Etwas perplex starre ich Klein an.

Nein, das ist definitiv kein NPC. Das wären viel zu viele if-Anfragen die man programmieren müsste:

Kommt ein Spieler vorbei oder nicht? Wenn ja, will er mittrainieren oder nicht? Wenn ja, nach wie vielen Versuchen schafft er was oder nicht? Wie schnell lernt er? Interaktionen je nach allen Möglichkeiten programmieren? Abgesehen mal davon, dass der Blackbox-Test absolut die Hölle wäre, wäre das Programmieren vorher schon ein fehlerbehaftetes Vorhaben. Ich meine, es ist nicht unmöglich. Aber dieses Spiel hat bei Veröffentlichung eine Spielzeit von 2 Jahren! Das alles, die ganze Story entlang?? No way in Hell.

Also nein, vielleicht schon, aber ... aber wenn das wirklich der Fall ist, dann hätten sie die Zeit, das Geld und die Arbeit in erst mal besseres Game Design stecken können. Ernsthaft!

Ich habe die Hälfte des Tages hier darüber gerantet wie sh*t das Game System hier ist, es kann nicht sein, dass das keinem aufgefallen ist, aber so einen Charakter programmieren. Es sei denn, es ist ihnen nicht aufgefallen, WEIL sie so einen Charakter programmiert haben. Mehrfach.

Dann hat aber eine echt schlechte Firma daran gearbeitet, die nicht mal die Grundregeln von Softwareerstellung kennt.

Etwas hilflos schaue ich zu Kirito, denn er ist ja eigentlich der, der dann die Arbeit hat. Dieser zuckt nur hilflos mit den Achseln und sagt zu.

Nun stehe ich wieder vor dem Dilemma wie vorher: Ich stehe hier rum, habe meinen Dolch gezogen ... und nichts. Kirito erklärt mir freundlicherweise, dass man eine Bewegung anfangen muss auszuführen und eine kleine Pause darin einlegen muss, dann würde es schon von selber kommen. Etwas in mir sträubt sich allerdings, diese Pause einzusetzen. Pausen in Games können tödlich sein. Ein Block zu früh, ein iframe zu spät, sind der Tod. In B&S sind vor allem bei fast allen Klassen die Anzahl an Attacken, die man rausbekommt, Key. Ein guter Spieler zeichnet sich häufig darin aus, wie gut er anicanceln und wie gut er die Skills timen kann, sodass er möglichst viele der Fähigkeit, die den meisten Schaden macht, pro Sekunde ausführen kann, natürlich ohne dabei die anderen Fähigkeiten zu vergessen, die diese Fähigkeit verstärken, sodass sie so viel Schaden macht. Und DAS alles, während man den Bosspatterns richtig auszuweichen weiß. Wobei, ein regular Player muss da nicht ganz so viel machen wie der Tank, der in 100% der Fälle alle Patterns wissen muss, während der Rest gut durchkommt, wenn sie einfach nur ihre Rolle wissen.

Und wisst ihr was? Ich bin Main Tank. Es ist seit einen Jahr etwa, mein „Job“, if you will, die Attacken des Bosses auf mich zu lenken, diese alle zu kennen und richtig ausweichen zu können und dabei genug Schaden zu machen, damit keine anderen plötzlich tanken müssen, die dafür die weniger geeignete Klasse spielen. Ich mag vielleicht nicht besonders gut darin sein und noch viel Übung brauchen, aber das ist das was ich jeden Tag spielte, also könnt ihr sicherlich nachvollziehen, wie mich das gerade hier alles überfordert.

Aber das ist das tolle an MMOs und die Challenge die ich so daran liebe.

Dass man das immer wieder üben muss bis man es kann und sich zum Ziel hocharbeiten muss. Aber diese Pause? Noch ein „Feature“ *hust*, was meine

Fähigkeiten auf unnötige Weise einschränkt.

Wenn jemand zu mir sagt, dass ich bei verdammt noch mal jedem Skill eine Pause machen muss, damit das System das als Skill wahrnimmt, das ist Banane.

Wenn ich hier tatsächlich, wie und warum auch immer in SAO gelandet bin (wie ich es gerade von der mir viel zu natürlich und menschlich wirkenden Interaktion zwischen Kirito, Klein und mir verstehe), dann bin ich in einem Game gelandet, was per Definition sich in meinem Hirn abspielt. Laut Theorie, müsste mein PC direkt an meinem Kopf angeschlossen sein. Was hindert die Leute daran, die in der Lage waren, so eine technische Sensation wie dieses VR-Game zu erfinden, in dem sie alle Interaktionen mit dem Hirn allein ermöglichen, die fünf Sinne anzusprechen wissen, NICHT in der Lage waren, eine UI, eine Gamewelt und ein Kampfsystem zu erschaffen, dass Gedankenbasiert funktioniert?

Wie **kann** das sein?

Aber ich zitiere hier nur Geoff aus Mothers Basement nicht wahr. Und am Ende des Problems ist dann Kawahara Reki, der Intelligenzbolzen, der SAO geschrieben hat.

Hätte ich denn nicht in Log Horizon landen können?

Die wissen wenigstens wovon sie erzählen. Und sprechen das an, was MMOs so ansprechend macht.

Heck!

Ich bin hier ein Tag und bin schon wieder voll in meinem Element darin, alles Mögliche zu analysieren um dann hoffentlich die richtigen Entscheidungen zu treffen!

Das ist das tolle an MMO!

Also warum dann dieser Mist?

Aber gut, ich unterdrücke meinen Wunsch, wieder den Dolch wegzuwerfen und tue wie geheißen.

Und tatsächlich, mein Dolch leuchtet hell auf und plötzlich bewegt sich mein Körper wie von irgendetwas manipuliert und führt die Attacke aus.

„Urrrgh“, gebe ich nun noch weniger begeistert von mir. Wie war das? Das System „unterstützt“ mich dabei, zu Kämpfen?

Es hindert mich eher dabei. Es schreibt mir vor, wie ich meinen Körper zu benutzen habe.

Überfordert frage ich Kirito, wie ich das gemanaged bekommen soll und ob es nicht irgendeine Möglichkeit gibt, ohne Waffen Kampfskills zu verwenden.

Wenn mich das System schon so hart durcheinanderbringt, dann bleibe ich doch lieber bei meinem Möchtegern Hand-to-Hand Combat, was, im Gegensatz zur realen Welt, hier ja Schaden machen könnte, denn die Bewegungen kann ich ja alle.

Lachend erklärt Kirito, dass es zwar einen Martial Arts Skill gibt, den man in Floor 2 bekommen kann, aber der mich wahrscheinlich, varietywise, nicht weit bringen wird, im Vergleich zu den Waffen.

Aber, so versichert er mir, ich würde mich schon daran gewöhnen.

Hahahaha, natürlich werde ich das. Der Mensch ist ein Gewohnheitstier. Aber wollen tu ich das nicht wirklich, ehrlich gesagt.

Frustriert widme ich mich einem weiteren Wildschwein und versuche mich an die Dagger Skills, die man erst pausieren muss, wogegen ich mich echt sträube, und wo man dann gezielt gesteuert wird, wogegen ich mich auch sträube, irgendwie zu gewöhnen.

Es fühlt sich immer noch jedes Mal an, als würde man meinen Körper irgendwie ziehen

und drehen so wie er sein soll ohne dabei die Schwerkraft zu beachten.

Es ist schlicht merkwürdig.

Ich muss den beiden wirklich dankbar sein, denn nach gefühlten Stunden habe ich den Hang langsam raus. Ich kann nicht behaupten, es läuft gut, aber ich weiß wie es geht.

Und das Ganze kommt mit einem Level up meines Charakters, meiner Waffe und meiner Dolchfähigkeit mit, also kein allzu schlechter Deal oder?

Und ich kann Skills nachlesen, wo mehr oder weniger dürftig, die Bewegungen zu den Skills erklärt werden! Wenn ich mich also an diese gewöhne, dann wird es vielleicht intuitiver und flüssiger, wer weiß?

Ich habe einen Dolch, die sind tendenziell für fast-paced Kämpfe geeignet, das wird schon! Hoffe ich.

Ich bedanke mich bei beiden und erkläre, erst mal zurück in die Stadt zu wollen um mich ein wenig auf dem Markplatz um zu schauen. Ich bin psychisch so erledigt, eine Pause muss sein. Die beiden zeigen Verständnis und winken mir, als ich gehe. Sie selbst bleiben noch sitzen und scheinen sich zu unterhalten.

Auf meinen Streifzügen werde ich dabei auf einen Marktschreier aufmerksam, der ein Quiz verbreitet.

Ich liebe Rätsel und Quizze! Ich trete neugierig näher. An einer Tafel stehen die Teilnahme Bedingungen. Eine Menschenmasse sammelt sich herum, doch keiner scheint interessiert, mitzumachen.

Zunächst wundere ich mich warum.

Dem Sieger winkt ein ziemlich hübsches Preisgeld von 500 Col und jeder kann teilnehmen, außer Beta-Tester, da es von ihnen ein den Starterhelfer-Angebot ist. Hilfsmittel sind verboten, das Quiz beginnt in einer Stunde und der Sieger ist derjenige, mit den meisten richtigen Antworten.

Ich melde mich aus Jux an und irre noch ein wenig durch die Stadt, während ich ein wenig durch die Geschäfte streife und durch meine Optionen scrolle.

Ich habe immer noch keine Möglichkeit gefunden, diese bescheidene, um nicht ehrlich zu sein, richtig besch***ene UI etwas anwendungsleichter zu gestalten. Das wird noch echt ein Problem werden, befürchte ich.

In dieser Zeit bin ich auch meine Skills durchgegangen, die sich momentan auf «One-handed Dagger», «Sprint» und «Acrobatics» beschränken, von denen ich aber nur zwei momentan ausrüsten kann. Bei default war «Acrobatics» ausgerüstet, wahrscheinlich, weil es der neuere Skill ist. Und ich habe es erst mal gelassen, laut Beschreibung erhöht sich meine Flexibilität und Range meiner Bewegungen, das klingt schon mal sinnvoll.

Die Taverne, in der das Quiz stattfindet, ist mäßig voll aber laut. Ich kaufe mir, aus Höflichkeit ein Glas Apfelsaft, was mich 5 Col kostet. Ich habe Startgeld von 100Col und nochmal 60 für die zwei Wildschweine bekommen. Ich sollte schnell hier auch mit Geld umgehen lernen. Die Wirtschaft in einem Spiel ist fast genau so wichtig wie alle Mechaniken. Ich erinnere mich vage, irgendwo gelesen zu haben, dass es in SAO keine Inflation und Deflation gibt und alles immer gleich viel kostet und gleich viel Wert sei, da ein programmiertes System dafür Sorge, aber das ist schlicht unmöglich. Realistisch betrachtet, kann die Wirtschaft der ingame Währung ein ganzes Spiel zerstören. B&S ist ein gutes Beispiel dafür. In nur etwa einem Jahr hat etwas, was ursprünglich etwa 100 Gold Wert war, den Wert von über 2000 Gold jetzt, oder mittlerweile sind es wahrscheinlich sogar 3000 Gold. Und das, weil sie die Werte von Items, Materialien

und die Menge, die die Menschen Echtgeld ausgeben für die Eventboxen unterschätzt oder falsch berechnet haben.

Ingame Währung kann einem das Spiel zerlegen und man kann dem nicht entgegenwirken. Auch nicht programmiert. Was meint ihr warum Wirtschaft deswegen so ein heikles Ding auch in der realen Welt ist? Zumindest nicht, wenn man freien Markt aufrechterhalten will und erst Recht nicht, wenn die Spieler selbst im Markt eingreifen. Und das tun sie in SAO sogar sehr: Es gibt Craftingklassen, die ihre Sachen verkaufen und dafür Materialien kaufen oder selber erfarmen müssen. Noch dazu sind diese Items meistens, mit ein paar Ausnahmen, besser als Bosssdrops. Ob man will oder nicht, egal wie man die Materialdrops reguliert oder nicht reguliert für diese Gegenstände, Stabilität kann nicht existieren, denn Preis wandelt sich mit Angebot und Nachfrage. Wenn es für alle genug gibt, dann wird der Preis unweigerlich sinken. Wenn das System für ein Item einen Preis vorgibt, dann würde das alleine deswegen zu Problemen führen, weil gecraftete Materialien von Natur aus nicht immer gleich sind und so Waffen mit dem selben Preis, sich in den Statusdaten unterscheiden können.

Apropos Statusdaten. Warum zum Henker besitzt eine Waffe die Statusdaten Quickness und Accuracy? Wie schnell und präzise die Waffe geführt wird hängt doch vom Träger ab, nicht von der Waffe? Was zum Henker?

Ich stelle fest, ich werde einiges im Auge behalten müssen. Aber ich bin schon mal froh, mich damit ein wenig beschäftigt zu haben, im Quiz wird es mir sicherlich gute Dienste leisten. Hoffentlich zumindest. Ich lausche ein wenig den Anwesenden, bis alle eingetroffen sind und schnappe hier und da einige Informationen auf: Unter anderem, dass ich sehr viele mit dem Kampfsystem am Anfang wohl nicht anfreunden können. Das beruhigt mich ein bisschen, ich bin wohl nicht die einzige Banane hier. Kirito ist schließlich als Beta-Tester mit ordentlich Übung gesegnet. Auch erfahre ich, dass das Spiel heute erst gelauncht sein soll. Das überrascht mich. Ein Quiz am Launchtag? Wahrscheinlich eine gute Strategie, um zwei erstplatzierte zu verhindern, da nur Hardcorefans oder gute Auswendiglerner dann eine Chance haben. Ob das nicht ein wenig unfair ist? Wobei wieso? Die Beta-Tester sind ja nicht verpflichtet, ein Quiz mit Preisgeld anzubieten. Na das kann ja heiter werden.

Wir müssen unsere Beginnerhandbücher abgeben und werden auf Tische verteilt. Reden ist verboten, ich komme mir vor wie bei einem Test. Aber die Fragen sind ziemlich einfach anfangs.

Die Fragen zum System fallen mir unglaublich leicht. Schließlich habe ich mich fast ausschließlich nur damit beschäftigt zunächst. Fragen zu Orten in der Anfangsstadt fallen mir etwas schwerer und bin mir nur bei der Hälfte sicher, sie richtig zu haben, von meinen Streifzügen heute Morgen. Freudlicherweise bleiben diese Fragen auf Anfängerlevel beschränkt, sodass alle dieselben Chancen haben. Beta-Tester durften ja von vornherein nicht teilnehmen. Die Karte von Spielen lernt man normalerweise auch vom Spielen und besuchen der Orte, daher kann ich das wohl nicht ändern, es sei denn ich hätte absolut alles auswendig gelernt. Ein paar Fragen zu Items, da tue ich mich doch recht schwer, denn ich kenne fast gar keine, auch wenn ich mich ein wenig auf dem Marktplatz umgeschaut habe. Von dem was ich mitbekommen habe, können Accessories alle Formen annehmen: Stats verbessern, zusätzliche Fähigkeiten verleihen oder einfach nur leuchten und toll aussehen. Es gibt kein Limit. Es gibt Consumables die nach nichts schmecken, und eigentlich ist jedes erdenkliche Objekt in diesem Spiel ein Item.

Und zu Handwerk?

Handwerk ist hier ganz anders als in B&S. In B&S ist Handwerk fast unwichtig. „Fast“. Hier hingegen tendieren Handwerksobjekte tendenziell besser zu sein als Bosssdrops oder von NPCs verkaufte. Und diese Waffen können von Schmieden aufgebessert werden. Handwerk scheint in diesem Game ziemlich wichtig und ich muss sagen, es hat sehr Spaß gemacht, sich darüber zu informieren. Ich bin ja auch Möchtegern-Zeichner und das Schmieden hier klingt ziemlich ansprechend an sich, also habe ich mich damit auch recht interessiert auseinandergesetzt und weiß so einiges. Ich habe nicht umsonst alle Jobs auch in Fantasy-Life gemaxt. Natürlich erst mal die Kampfkategorie um die Materialien zu erfahren, aber es hat unglaublich Spaß gemacht, Kleidung, Rüstung, Nahrungsmittel und Waffen anzufertigen oder Möbel zu bauen. Ich mag es einfach, habtisch Dinge zu kreieren, don't judge me!

Und außerdem bin ich ein Sucker für unnützes Wissen, wie mir auffällt, denn am Ende, neben den sau schweren Fragen zu spezifischen Skills die ich kaum beantworten kann, gibt es wahnsinnig viele Scherzfragen, die ich fast alle beantworten kann, einfach weil sie mir das sonst recht trockene Guidelesen unglaublich versüßt haben. Von Quests, die nur aktivieren, wenn man gewisse NPCs mit reifem Obst bewirft bis hin zu dem Brunnen, wo man, wenn man die Waffe reinfallen lässt, eine Meerjungfrau heraussteigt und fragt, welche der drei Waffen, die silberne, goldene oder diamantene man hat fallen lassen ist alles dabei. Das ist definitiv eines der Sachen, die ich wohl in SAO sehr genießen werde, open world mit Easter Eggs und Hidden Quests. Dinge, die mein Herz in so einigen Games begehrt aber nicht bekommen kann, weil normalerweise irgendwelche Geeks den Programmcode nach versteckten Inhalten komplett durchforsten. Aber hier scheint das unmöglich, also wirkt es auf mich so, als ob es definitiv eine Chance gäbe, diesen ewigen Traum von mir mal zu verwirklichen. Wobei, hat nicht Kirito irgendwann mitten in der Serie unerklärte Hacking Skills einfach einsetzen können ohne Sinn und Verstand? (Übrigens noch ein Ding wovon Kawahara anscheinend absolut keine Ahnung hatte: Programmieren)

Ich schüttle den Kopf. Darüber will ich jetzt bitte nicht nachdenken, danke. Lieber noch ein bisschen in der fantastischen Idee, eine wundervolle Welt wie sie es bisher zu sein vorgibt, auskundschaften zu können, schwelgen.

Ein bisschen irre ich selber, ob ich Endgame anvisieren will, oder nicht lieber die Welt erkunden? Vielleicht mache ich beides. So wie Kirito: Alleine unterwegs sein und die Welt auskundschaften. Und wenn ich Bock auf Endgame habe, dann mal dabei sein. Und wenn nicht, dann halt nicht.

Ich weiß nicht, wie ich hierher gekommen bin, aber da man hier sterben kann, scheint das kein Problem zu sein. Dann werde ich hier einfach in Ruhe Spaß haben, bis ich herausfinde was ich hier mache, wie ich hier wieder rauskomme (und auch wieder reinkomme *hust*) und was das alles hier ist. Solange ich keine Chance habe, das herauszufinden, kann ich ja die Zeit hier genießen oder?

Oder versuchen, möglichst zu genießen, denn die UI holt einen leider immer wieder schnell zurück in die traurige Realität, wie schwer es ist, mit dem System zu interagieren.

Gong.

Die Zeit ist um.

Wir geben all unsere Blätter ab und dürfen gehen. In zwei Stunden würde man uns das Ergebnis mitteilen.

Ich bummle wieder herum und komme an einem Ausrüstungsgeschäft vorbei, was

eine komplette Garnitur anbietet, für einen Salespreis. Ich bin nicht so der Shoppingtyp, wirklich. Aber den eigenen Charakter das Aussehen verpassen, das einem gefällt ist etwas, womit ich Stunden um Stunden verbringen kann. Und das besagte Outfit hat ziemlich mein Interesse gepackt: Es ist in schwarz-silberdunkelblau gehalten. Auf den ersten Blick, wenn ich die Ausrüstung gut verstanden habe, scheint es aus einem metallenen Brustschild, einem schwarzen ärmellosen Undershirt, Armwärmerähnliche Armschlupfer, Handschuhe, einer Hose, einer ausgeschnittenen weiten Überhose und mit Metallknöchelschonern versehene Stiefel zu bestehen. Der Schnitt gibt dem ganzen Outfit ein bisschen einen Ninja-look, der mir ziemlich gefällt. Neugierig betrete ich den Laden und schaue mir das Produkt und die Daten dazu an. Witzig, dass es heruntergesetzt immer noch ziemlich teuer ist mit seinen 300 Col. Damit konnte man eine Woche in einer günstigen Herberge ein Einzelzimmer buchen, also 6 Nächte etwa.

Als ich genauer hinschaue, wird mir auch klar warum: Die Statusdaten sind für ein Starteroutfit ziemlich gut.

300 Col. Dafür müsste ich 10 von diesen Wildschweinen da draußen alleine besiegen. 10 sind eigentlich gar nicht so viele, aber mit meinen momentanen Statusdaten definitiv eine ziemlich nervige Angelegenheit nichts destotrotz. Naja, grinden ist halt auch schon immer eine Sache, die zu MMOs gehörten nicht wahr?

Ich verlasse den Laden und mache mich ab in die Wiese. Das Outfit wollte ich schon recht gerne haben und ich habe ja noch etwa eine Stunde, wie ich feststelle, als ich auf die Uhr schaue, bis die Quizergebnisse veröffentlicht werden. Draußen wird es langsam dunkel, es ist früher Abend, und die Wiese ist in einem orangenen Licht getaucht. Ich muss mich beeilen, wenn ich fertig werden will bevor es dunkel wird.

Wieder Willen versuche ich mich wieder diesem Kampfsystem hinzugeben und diese wilden Tiere zu besiegen. Ob es nun an dem Kampfsystem liegt oder an meinem noch recht niedrigen Level, ich brauche für ein solches Viech geschlagene 10 Minuten. Nach einer halben Stunde bin ich ziemlich verzweifelt, nur drei getötet zu haben. Nun theoretisch hatte ich nach 5 schon genug Col, aber dann wäre ich komplett blank, und eigentlich will ich das nicht. Ich hatte immer gerne einen Puffer, daher kommt nur 5 erlegen nicht in Frage. Ich werde nach der Veröffentlichung der Quizgewinner noch einmal rauskommen müssen. Was für ein Level haben diese Viecher überhaupt? Ich habe absolut kein Gefühl dafür, ob ich gegen etwas Starkes, Ebenbürtiges oder sogar Schwaches im Vergleich zu mir kämpfe. Es steht nichts, wenn das Ziel anvisiert ist, lediglich Name und eine Healthbar.

Ich schlucke meine nächste Gamedesignbeschwerde hinunter und widme mich dem vierten, und nach etwa einer viertel Stunde dem fünften Exemplar.

"Congratulations, you reached Level 4!", erscheint auf dem Bildschirm.

Sofort öffne ich mein Menü. Heute Mittag habe ich gelesen, wie man Punkte den Stats verteilen kann, aber vor lauter Chaos vergessen, jetzt will ich das machen.

Ohne Umschweife gebe ich alle Punkte in Agility.

Normalerweise bin ich eher der Balanced Type Player, der alle Punkte gleichmäßig verteilen will, aber seit B&S weiß ich, dass das selten gut ist. In Spielen sollte man sich immer auf einen speziellen Build konzentrieren und den zu meistern lernen. Und da ich schon immer in Anime und Geschichten von Charakteren angetan bin, die flink, schnell, flexibel, präzise und agil kämpfen können, muss ich keinen zweiten Gedanken daran verschwenden.

In Realität wäre ich wahrscheinlich viel zu langsam, aber hier bin ich in einem Spiel mit

einem System, das meinen Körper steuert. Hier ist nichts unmöglich. Außer sich brauchbar über die aktuelle Situation zu informieren...Ja ich werde jede Gelegenheit nutzen um diese Sh*t-UI zu bashen, not even sorry, aber sonst...in der Theorie, ist alles möglich. Toyota. Die Grenzen werden sowieso noch früh genug auftauchen.

So, ich besitze 305 Col. Aber die 2 Stunden sind um.

Ich trotte erst mal zurück in die Stadt und zurück in die Taverne.

Die ersten haben schon angefangen zu saufen. Wir bekommen unsere Beginnerhandbücher zurück. Damit zählen sie wohl die Anwesenheit. Erstaunlicher Weise treffen alle Teilnehmer recht pünktlich ein, was mich stark überrascht.

Der Marktschreiende von heute Mittag räuspert sich und erhebt die Stimme.

„Aufgrund der vielen Teilnehmer haben wir beschlossen, dem zweiten Platz 150 und dem dritten Platz noch 50 Col zusätzlich auszuzahlen“, verkündet er feierlich.

Ich blinzele überrascht. Das ist unglaublich nett. Es ist ja von vornherein schon eine total großzügige Aktion gewesen.

„Dann, der dritte Platz mit 76/100 richtigen Antworten geht an Mikael!!!“, verkündet er.

Ein überraschter junger Mann tritt begeistert nach vorne und holt sich ebenso begeistert seinen Preis ab. Ich klatsche mit den anderen und freue mich für ihn. 76%! Das ist ziemlich viel!

„Der zweite Platz, mit einem riesen Vorsprung! 86/100, geht an Argo!!!“

Ich klatsche wieder. Ein etwas schüchtern wirkendes Mädchen, das mir irgendwie bekannt vorkommt, nimmt etwas enttäuscht, wie sie scheint, das Preisgeld entgegen. Natürlich Argo! Sie ist die Informationsdealerin zu der ich mal zufällig gelesen hatte in SAO! Ich bin überrascht, sie hier zu sehen und vor allem überrascht, dass sie „nur“ Zweite ist. Sie ist bekannt als Informationsdealerin, würde man da nicht erwarten, dass sie alles weiß? Zumindest 90%? Wobei 86% schon ziemlich gut sind, aber in Notenssprache wäre es wahrscheinlich eine 2 oder? Dann wiederum sind 86% von 100 Fragen eine ziemlich gute Leistung, wenn man bedenkt, dass heute Launch war. Den Applaus den sie kassiert und den ich ihr auch entgegenbringe, sind definitiv verdient.

„Und der erste Platz, ganz knapp vorne, mit 87/100 ist Mae...? Maeria!“

Boah ist das knapp! Ein Punkt!

Schade, dass ich das nicht war. Mich überrascht es, dass jemand so einen ähnlichen Namen wie ich hat. Aber unglaublich, ein richtiges Kopf-an-Kopf rennen!

Es steht keiner auf.

Ein paar Sekunden vergehen aber keiner geht nach vorne.

Ich schaue wie wild herum wie die anderen, neugierig, wer der Gewinner ist.

„Ähm, ähm, sorry, ich bin mir nicht sicher, wie man das ausspricht, sie wird M-a-e-y-r-i-a geschrieben“, erklärt der Mann vorne.

Mir wird es innerlich heiß. Ich war gemeint?!

Hastig stehe ich auf und trete nach vorne. Es wirkt alles ein wenig surreal, aber dann nehme ich total geflasht die 500 Col Preisgeld, wild mich bedankend, entgegen.

Die Taverne gratuliert mir laut und irgendwie ist es unangenehm, vorne zu stehen.

Ich laufe schnell zurück, es werden noch ein paar wenige Ansagen gemacht, dann dürfen alle gehen.

Ohne Umschweife, immer noch hellauf erfreut, gehe ich zu dem Laden und kaufe mir das eben betrachtete Outfit. Beschwingt verlasse ich den Laden und öffne sofort das

Menü um es auszurüsten. Ich tippe bei der Ausrüstung die neuen Outfitteile an, aber es passiert nichts.

„Please unequip your current equipment first, to equip new equipment“, steht bei mir. Ah richtig. Bevor ich mich wieder darüber aufregen kann, wie dumm das System ist, gehe ich in den Laden zurück und frage, ob ich eine der Kabinen zum Umziehen kurz ausleihen kann. Die Verkäuferin leitet mich bereitwillig nach hinten, über ihre Verwunderung berichtend, warum ich eben sofort einfach gegangen sei. Jetzt verstehe sie.

Ich erkläre etwas peinlich berührt, dass ich nicht wusste, dass man sich zuerst ausziehen muss und rüste endlich das neue Outfit aus und betrachte mich im Spiegel. Ich gefalle mir recht gut muss ich sagen. Klar, weiße Haare wären viel cooler gewesen, aber was solls, ich mag es auch so.

Glücklich verlasse ich den Laden, als plötzlich der Boden unter mir aufleuchtet und es weiß um mich herum wird.

Aber ich wollte nach einer brauchbaren Waffe schauen!!

Dann wiederum, ich bin am Anfang des Games, das kann ich auch noch später, I guess?

Ich schiebe die wild in meinem Kopf umhertanzenden Fragezeichen beiseite und schaue mich um. Gebäude materialisieren sich um mich herum: andere, als eben um mich herum waren. Ich wurde offensichtlich teleportiert.

Ohhhhhh nein. Nein nein nein nein nein.

Ich weiß ganz genau was jetzt kommt. Gott bewahre.

Diese eklige rote Flüssigkeit tropft von dem Himmel, der vor Lauter Errorsymbole rot leuchtet und diese merkwürdige Figur verkündet was, was SAO zu dem macht, was es ist:

Stirbst Du ab jetzt im Game, stirbst Du in Wirklichkeit.

Die Geschenkkündigung am Ende rundet das Drama wundervoll ab.

Um mich herum geraten Leute in Panik, die einen brechen zusammen, die anderen schreien rum.

Und wieder bin ich mittendrin und spüre, wie alles an mir vorbeizieht und ich wie ein unbeteiligter Beobachter mich davon nicht wirklich beeinflussen lasse.

Ja okay es ist schei*e aber können wir es ändern? Nein?

Herrlich, wollt ihr dann mal alle aufhören Euch wie Babys zu benehmen und euer Hirn wieder anschalten? Nein? Dann halt nicht.

Also ich weiß gerade nicht, ob ich froh sein soll, dass ich so trocken das gerade einfach hinnehme, aber da ich es sowieso gerade nicht ändern kann, beobachte ich lieber andere dabei, wie sie das „Geschenk“ auspacken. Ein Spiegel wie es scheint.

Sobald meine Nachbarn in ihre Spiegel gucken leuchten sie hell auf. War ich gerade eben von gut bestückten Frauen, harten Kerlen, Lolis oder Bishiis umgeben, stehen jetzt fast überall Jungs und Männer in Mädchenklamotten an ihrer Stelle. Die Anzahl der Frauen und Mädchen hat drastig abgenommen und ich stehe der Statistik der Spieler gegenüber.

Es wurde ihr echtes Aussehen rausgeholt, stelle ich fest.

Mein Aussehen hat sich immer noch nicht verändert. Ich habe den Spiegel ja noch nicht ausgepackt.

Plötzlich jedoch, öffnet sich mein Inventar einfach von selbst und wählt sich von selbst den Spiegel aus und lässt ihn in meine Hände fallen.

Letztendlich bleibe ich nicht verschont. Nun ja, da ich von vornherein meinem realen

ich nicht allzu unähnlich war, verändert sich bei mir sowieso nicht viel.

„Maria?“, fragt mich eine mir bekannte Stimme überrascht.

Verwundert drehe ich mich in die Richtung, wo die Stimme herkommt und stehe einem überraschten Daichi gegenüber. Genauso überrascht, grüße ich ihn.

„Hallo, Daichi“

Warum war er auch hier? Moment, das wurde etwas verwirrend jetzt. Sein Gesichtsausdruck wirkt ebenso verwirrt.

Während wir noch überlegen, was wir uns gegenseitig fragen wollen, kommt Bewegung in die Gruppe.

Die Wände sind verschwunden und alle strömen schockiert nach draußen.

„Lass uns außerhalb der Stadt treffen, Nordtor!“, rufe ich ihm noch zu, bevor ich von der Menschenmasse weggespült werde.

Im Anime hat Kirito genau das Problem angesprochen, was jetzt kommen wird. Im MMO sind Zahlen die einzige verlässliche Waffe. Egal wie dumm die Algorithmen geschrieben sind, die Zahlen haben die Macht. Es ist kein Geheimnis, dass in Reallife MMOs auch alle immer die Story bis zum MaxLv durchrutschen und dann das richtige Gameplay losgeht. Mehr oder minder. (Außer ich natürlich *hust*)

Die einzige „Waffe“ in diesem System gegen das System, in dem wir eingesperrt sind, sind unsere Stats und die gilt es jetzt so schnell wie möglich zu pushen, bevor die Ressourcen erschöpft sind.

Ich habe das einmal erlebt in B&S, als das neue LevelKap kam. Es war fast unmöglich, eine simple Quest zu beenden, weil die Monster, die zu töten waren, permanent komplett ausgemerzt gewesen waren. Auf jedem Channel. Das Schlimme da war: Es war die Main Story Quest, jeder musste sie machen.

In SAO gibt es keine Main Story, der es zu folgen gilt.

Es gibt nur das Ziel, die 100 Floors zu besiegen, alle Quests die es gibt sind Sidequests, wie sie in anderen MMOs meistens sind (und ignoriert werden).

Die einfachen kann ich später auch machen. Genauso wie Kirito es getan hat, ist das klügste: über Nacht zur nächsten Stadt zu wandern und dort zu grinden und das Level hochzupushen und so der Masse möglichst viele Schritte voraus zu sein.

Offiziell managed ein Cardinal-Programm, dass das eben nicht passiert, aber das kann ich mir realistisch nicht vorstellen.

Cardinal soll Quests, Events und Mobspawnes generieren mit Informationen, die es aus dem Internet erhält. Um hier nochmal Geoff zu zitieren: solche generierten Dinge führen meistens zu „the boring samey bullsh*t“ und das stimmt.

Und ich vertraue nicht darauf, dass das System das kontrollieren und generieren kann. Wie eben bereits bei den Marktpreisen erklärt, ist es logisch betrachtet nicht möglich. Ich weiß nicht, in was für einer Welt ich gelandet bin und wie es funktioniert, aber eins ist sicher, Kawahara Reki hat mehrere dumme „Weil-keine-Ahnung-PlotProbleme“ mit „ist-halt-so-ex-Machina“ Elementen, die all diese Probleme, die es eigentlich geben müsste, mit der Autorfreiheit des „ist halt so und geht schon weil ich das so schreibe“ gelöst, aber das geht hier nicht. Dann diese Welt ist dafür zu real, die Probleme real und sie werden kommen. Es ist unumgänglich.

So schnell ich kann, gehe ich zum Nordtor, das zur Richtung der nächsten Stadt zeigt. Daichi lässt nicht lange auf sich warten.

Einigermaßen ruhig aber ziemlich gehetzt erkläre ich das Problem und schlage dasselbe vor, wie Kirito es damals Klein vorgeschlagen hat. Daichi wirkt wenig

begeistert und nicht wirklich bereit, stimmt aber schlussendlich grimmig zu und wir verlassen die Stadt der Anfänge noch bei Nacht.

Kapitel 2: Tolbana

Im normalen Schrittempo traben wir die Straße entlang.

Die Ruhe der Nacht beruhigt mich. Die Luft ist angenehm kühl, der Mond scheint ziemlich hell und die Atmosphäre wirkt trügerisch idyllisch.

Daichi und ich laufen eher schweigend im zügigen Tempo unseres Weges, wobei ich alle paar Minuten einen Blick auf die Karte werfe. Schließlich kenne ich mich hier null aus und es gibt ja auch keine Minimap auf die man schauen kann!

Die nächste Stadt lautet Horunka. Das Dorf ist ziemlich klein. Außer einer kleinen Herberge und zwei Geschäften gibt es hier nichts.

Wir beziehen unsere Zimmer und legen uns für den Tag schlafen.

Am nächsten Morgen werde ich nach Sonnenaufgang wach. Ich habe sechs Stunden geschlafen und mein Biorhythmus ist der Meinung, kurz mal zumindest, wach werden zu müssen. Was eine Ironie, wo doch mein wirklicher Körper 24/7 ‚schläft‘. Zumindest auf eine gewisse Art und Weise.

Es ist wirklich erstaunlich wie sie selbst so eine Kleinigkeit in das Spiel übersetzt bekommen, aber keine gescheite UI liefern können. Immer wieder erstaunlich.

Ich bekomme große Lust, mich einfach nochmal in den Schlaf zurück zu befördern, aber mein Hirn ist vorbei an „wie viel Uhr ist es?“ (7 Uhr wohl) zu „was ist gestern alles passiert und wann ist heute?“ überggesprungen, sodass ich gleich aufstehen kann.

Ich betrete das Bad, putze mir die Zähne und mache mich kurz frisch, sacke die Billigzahnbürste und Zahnpaste des Hotels ein und verlasse mein Zimmer.

Ich klopfe leise ein paar Mal an Daichis Zimmertür aber da es keine Antwort gibt, schleiche ich mich, überzeugt, dass er wahrscheinlich noch tief in seinen Träumen schlummert, leise aus dem Hotel hinaus, um etwas spazieren zu gehen.

Es ist wohl noch recht früh, denn das kleine Dorf ist leer und eine angenehme Ruhe legt sich auf die Umgebung weit und breit. Jetzt wo die Sonne scheint, kann ich auch das Umland sehen. Das Dorf wird von weitem Grasland umrundet. Wenn ich mich recht überlege, sind wir dabei vor allem umgeben von Wildschweinen, mit denen ich gestern schon konfrontiert war, Wölfen und gigantischen Käfermonstern.

Ich versuche mich ein oder zwei Mal zum Joggen zu bewegen, aber in diesem Outfit joggt es sich katastrophal. Die Kleidung ist nicht für Ausdauerlauf gemacht und die Schuhe sind dafür absolut ungeeignet, sodass ich nach einigen hundert Metern zur Wiese abdrifte und mich einer Tätigkeit widme, auf die ich noch weniger Bock hatte als Laufen: Sword Skills lernen.

Egal was in SAO passieren wird, craften kann man locker nebenher, aber das Kämpfen wird eine Primärrolle einnehmen. Ich muss meine Sword Skills lernen und so perfektionieren wie es geht. Nachdem dieses Spiel ein etwas anderes Kampfsystem hat als andere MMOs, bin ich zumindest schon mal weniger an Ratios oder etwas der Art gebunden. Hoffe ich zumindest. Ich hätte gerne Zettel und Papier, wenn ich ehrlich bin. Ich probiere ein paar mir logisch erscheinende Posen aus, ob sie irgendeinen Sword Skill triggern, aber ich finde nichts Neues. Vorerst kann ich also nur drei Daggerskills. Ich versuche ein bisschen rumzuprobieren, wie ich sie sinnvoll kombinieren kann. Immerhin gibt es so etwas wie cooldown oder post-motion-Delay zu überbrücken, die können einen echt töten. Gott sei Dank gehören Dolche eher zur

Fastpace-Sorte, sodass da meine Zeiten wohl eher zu den kürzeren gehören dürfen, aber alles was mich unbeweglich macht ist potentiell schlecht.

Das System übernehmen lassen, geht erstaunlich gut. Mittlerweile erwarte ich die Bewegungen, was das Ganze angenehmer macht. Und ich muss mich wirklich bemühen, vom System zu denken, dass es mich unterstützt, aber dann ist es wirklich erträglich.

Nach einiger Zeit macht es sogar echt Spaß. Generell, weil ich ja schon Sport mag, aber die coolen Moves die man auf einmal machen kann, die man in der Realität nie könnte, sind schon verdammt awesome. Ich meine, ich konnte nie Salti und werde sie auch nie können, aber hier machen ich mehrere hintereinander, absolut ohne Probleme und in einer Geschwindigkeit, jeder Anime wäre neid...moment SAO *ist* ein Anime.

Äh ja, also ich wirble eine Weile wild herum und als die Kirchenglocken 9 Uhr verkünden, glaube ich zumindest, dackle ich in das Dorf zurück, wo jetzt schon deutlich mehr los ist. Vor meinen Augen tanzt die Systemschrift auf dem Rückweg auf und ab:

"Skill «One-handed Dagger» reached Level 3!"

"Skill «Acrobatics» reached Level 3"

In Dorf angekommen haben die zwei Geschäfte schon geöffnet, ein alter Mann kehrt an der Straße und der Mann unserer Rezeption ist auch gerade dabei, das Hotel offiziell aufzusperren. Ich begrüße ihn fröhlich als ich das Hotel betrete. Unerwartet kommt mir, als ich zur Treppe zu den Zimmern komme, ein gehetzter Daichi entgegen, der prompt in mich hineinrennt.

„Guten Morgen!“, grüße ich ihn auch gut gelaunt.

Aber anstatt, dass der Gruß zurückkommt, werde ich an den Oberarmen gepackt und wild geschüttelt.

„Wo? Warst? Du?“, fragt er für meinen Geschmack ein bisschen zu laut.

Bei mir schaltet instant alles um auf den Analytikermodus.

„Komm erst mal runter“, antworte ich darauf recht monoton und mustere ihn mit meinem emotionslosen Gesicht. Daichi hört freundlicher Weise auf damit, mich herumzuschütteln und entschuldigt sich.

„Sorry. Dein Zimmer war frei und ich hab Panik gekriegt“, gesteht er.

„Alles gut, ich war draußen spazieren“, erkläre ich.

„Wollen wir uns was zum Frühstück suchen?“, frage ich ihn, bis mir einfällt, dass wir ingame ja gar nicht essen müssen, um zu überleben. Mein echter Körper hängt wahrscheinlich an irgendeiner Maschine oder so. Witzig wie locker ich das gerade nehme. Vielleicht besser so, kann ich ja eh nicht ändern.

„Oh nvm, wir müssen ja gar nicht essen um zu überleben“, korrigiere ich mich also schnell, werde allerdings von einem Magengrummeln unterbrochen.

Ja stimmt, im Handbuch stand irgendetwas von wegen, das Müdigkeitsgefühl und das Hungergefühl gibt es ingame trotzdem. Nur auf Toilette zu müssen gibt es nicht. How convenient.

Da ich aber kein „Hungergefühl“ kenne, fällt das dann wohl für mich weg. Mein einziger Indikator für „Hunger“ ist, wenn mein Magen knurrt. Gäbe es das Geräusch nicht, wüsste ich wahrscheinlich nicht mal, dass ich Hunger hätte.

Mein Vater würde das sicher kommentieren mit: „Du bist so gesegnet, du weißt gar nicht was wirklich „Hunger“ bedeutet.“ Und wahrscheinlich liegt das auch daran. Ohne jetzt eine ganz andere Diskussion aufmachen zu wollen.

„Lass uns trotzdem essen“, meint Daichi lachend.

„Warum?“, frage ich mit einer gehobenen Augenbraue, da ich darin keinen Sinn sehe. Ich bin es von meinem normalen Studentenleben gewöhnt, dass mein Magen permanent grummelt, als auch, dass ich manche Tage nur mit einer Mahlzeit oder im schlimmsten Fall sogar mit gar keiner Mahlzeit verbringe. Ich bin nicht stolz darauf, aber ich mach es nun mal. Es ist eine meiner schlechtesten Angewohnheiten, die ich als alleine lebende, die nicht kochen kann und die geregelten Essenszeiten der Familie nicht mehr hat, nicht abgelegt bekomme. Ein bisschen entgegenwirkend war es, dass ich einfach irgendwann mit Kommilitonen immer in unserer Mensa mit Essen gegangen bin (die wirklich studentenfreundlich günstig ist und viel bietet für den Preis, wie ich finde). Aber nur, weil ich wusste, dass ich Essen muss und dass meine Essgewohnheiten katastrophal sind.

Jetzt, wo ich nicht mal Essen muss, warum sollte ich mich dann mit sowas befassen außer zu meinem eigenen Amusement, wenn man es so nennen kann? Klar Essen ist ein Luxus und ich esse sogar sehr gern, ich vergesse es eben nur regelmäßig, wenn ich andere Dinge im Kopf habe...und ich habe häufig und viele andere Dinge im Kopf. Meistens Kram den ich erledigen muss oder all das ganze andere Zeug, das bei mir sekundlich analysiert wird. Was erwartet ihr? Ich habe nicht mehr Gehirnkapazität als andere. Wenn ich mehr Kapazität mit überanalysieren verwende, werden halt andere Gedanken eben nicht gedacht.

„Dein Magen hat gerade geknurrte und du fragst warum wir essen sollten?“, frag Daichi ungläubig.

„Naja, ich muss ja nicht. Noch ist das mit dem Hunger nicht so schlimm, als dass ich es nicht ignorieren könnte und das Knurren hört schon irgendwann von selbst auf“, erwidere ich erfahrungsgemäß.

„Ein geregelter Ablauf ist wichtig um nicht wahnsinnig zu werden und essen beruhigt“, meint Daichi und zuckt mit den Schultern.

„Sure, why not. Aber dann lass mich bitte vorher kurz unter die Dusche“, bitte ich ihn und wir verabreden uns, in einer viertel Stunde vor der Unterkunft zu treffen.

Frisch geduscht machen wir uns also auf und kaufen uns zwei Brote bei einem Geschäft und suchen uns eine Bank, wo wir das eher arme Frühstück auffuttern. Währenddessen unterhalten wir uns ein bisschen über diese und jene Kleinigkeit. Nicht viel, denn die Brote sind schnell aufgegessen. In diesem kleinen Dorf gibt es da eher keine Auswahl. Aber besser als nichts. Und trockenes Brot schmeckt auch gut, außer dass man danach Durst hat wie sau.

„Also dann“, runde ich das Ganze ab, während ich demonstrativ Staub von meinen Klamotten klopfe.

„Was machen wir jetzt?“

„Uns vielleicht eine Gruppe suchen?“, schlägt Daichi vor.

Ich verziehe das Gesicht.

„Müssen wir?“

Von meiner Art her bin ich eher ein Soloplayer.

In Blade and Soul spiele ich mittlerweile mit anderen zusammen, weil ich an einem Punkt in dem Spiel angekommen bin, wo Solo spielen leider nicht mehr drin ist (Und zugegebenermaßen habe ich an diese beiden echt einen Narren gefressen). In FFXIV spiele ich mit dem einen Kumpel auch zu zweit, wie gesagt, Narren gefressen.

Aber sonst? Bin ich eigentlich eher ein Alleingangsmensch. Ich suche mir meine Freunde aus und das kann meistens echt lange dauern. Meistens sind es die, wo wir

trotz Pause immer wieder aufeinander zurückkommen und uns nie langweilig wird. Und Leute, die gewisse Werte natürlich zu teilen scheinen. Und am Ende ist wohl viel auch Bauchgefühl. Solche Leute sind selten. Ich hasse Drama, der bei zwischenmenschlichen Beziehungen entsteht, weil alle einfach irgendeine Rolle spielen müssen oder ein Ego zu bedienen haben oder schlicht nicht kommunizieren. Auf all den Quatsch habe ich keine Lust. Und egal wie sehr alle um mich behaupten, sie seien anders, am Ende verhalten sie sich anders als das was sie behaupten. Also sage ich einfach gleich "Lasst mir mei Ruh", in etwas freundlicher natürlich.

„Na ja, es ist ein MMO“, lenkt Daichi ein.

„Die sind dafür da, dass man in Gruppen spielt“

Ich kneife meine Augenbrauen zusammen.

„Man kann sie trotzdem Solo oder zu zweit spielen tho?“, lenke ich ein.

„Zumindest ich hab das häufig bisher gemacht“, erkläre ich.

„Versteh mich nicht falsch, ich bin einfach nur...ich habs nicht so mit Leuten“, erkläre ich frustriert.

„Ich mag die meisten nicht, zumindest so nah an mir dran, dass ich sie als Freunde hätte, und die die ich gern als Freunde haben *würde* mögen mich meistens nicht. Und ich mag keine großen Gruppen“, lege ich meine Meinung dar.

„Na gut, dann lass uns einfach mal schauen wie weit wir kommen?“, meint Daichi Schultern zuckend.

„Danke“, erwidere ich erleichtert.

So begeben wir uns auf Questsuche.

Im Gegensatz zu den MMOs die ich kenne, gibt es in SAO keine Mainstoryline außer die 100 Etagen zu clearen. Also kann ich in der Theorie tun oder lassen was ich will. Logisch jedoch wäre es, natürlich so viele Quests wie möglich zu erledigen, die Waffen und Rüstung hochzuziehen und möglichst viele nützliche Skills zu lernen. Oder zumindest zu Kennen. Da es in diesem Game keine Symbole über den Köpfen von Charakteren gibt, die eine Quest triggern, ist die Standardmethode wohl einfach mit allen NPCs zu reden. Damit kann ich sicherlich einen großen Bereich abdecken. Alle anderen Quests muss ich wohl durch Informationsaustausch oder Ähnliches in Erfahrung bringen.

Ich muss zumindest schnell eine Möglichkeit finden, Dinge zu Notieren oder Kartografieren oder Ähnliches. Tatsächlich habe ich Glück und finde ein Notizbuch im Kramschladen des Dorfes. Es ist mit seinen 20 Cor ziemlich teuer wie ich finde, aber okay. Das Notizbuch ist gerade mein Wasser in der Wüste, also bin ich mal nicht so.

Ich hoffe, dass ich von meinem Questen das Geld schon irgendwie wieder reinholen werde. Zumindest weiß ich noch, dass Kirito in SAO absolut keine Probleme mit Geld hatte und soweit ich weiß war Kirito jemand, der nicht der Typ war, unnötig Geld auszugeben.

Wir fangen beim alten Mann an, der noch immer die Straße kehrt und komme schon an unsere erste Quest, die vergleichsweise langweilig ist: Töte 5 Wölfe, die die Ressourcen des Dorfs angreifen.

Einige weitere Quest finde wir in einem Haus mit einem NPC und ihrer kranken Tochter. Wir müssen ein spezielles Monsteritem bringen, dass das Mädchen wohl heilen soll.

Ansonsten waren im Dorf zunächst erst mal keine Quests zu finden.

Die Wölfe sind schnell besiegt, doch die Monster für das Heilmittel zu finden, ist bei Weitem schwieriger. Es handelt sich wohl um ein Monster, was einer blühenden Pflanze ähnelt, aber wir finden nur lauter geschlossene Knospen, und selbst die hatten wir erst gefunden, nachdem wir ein ganzes Stück abseits gen Westen gewandert waren.

„Wir können vielleicht künstlich das Viech zum spawnen zwingen?“, meinte Daichi, als wir das Gebiet umrundet haben und nicht fündig geworden sind.

„Wir töten die hier und erhöhen die Spawnchance indem wir sie künstlich schneller respawnen lassen?“, frage ich zurück.

Das klingt ganz nach meinem Geschmack. Kämpfen gibt EXP und Items. Den Nachmittag verbringen wir also damit unendlich viele Kelchartige Monster zu töten. Mein Inventar füllt sich mit lauter abgehackten Ranken und Blättern, die selbst laut Beschreibung absolut nutzlos sind. Erst am Abend endlich spawnt das gewünschte Monster und uns gelingt es, das Heilmittel zu ergattern.

„Oof, das war eine Doktorarbeit“, seufzt ein erschöpfter Daichi auf unserem Rückweg in das Dorf, während er seine Schultern kreisen lässt.

Das Dorf ist voll mit Leuten und mir wird unbehaglich. Wir waren den ganzen Tag draußen gewesen, also hatten wir nicht mitbekommen, dass die erste Welle an Spielern auch zum nächsten Dorf weitergewandert war.

Wir geben schnell unsere Quests ab, wobei wir bei der Medizinquest ein Schwert erhalten, was wohl in der Familie von Generation zu Generation immer weitergegeben worden war. Da ich eher Dolche präferiere, überlasse ich Daichi das Schwert, der sich wie ein Honigkuchenpferd freut, weil das Schwert für das Level ziemlich gut sein soll.

Fluchtartig verlassen wir das Dorf und machen uns weiter in eine Richtung, wo die Stadt möglichst weit weg scheint, um ein wenig mehr Ruhe zu haben. Wieder kommen wir Nachts spät an. Da es im nächsten Dorf aber keine Unterkunft gibt, suchen wir uns einen großen Baum im Wald davor und schlafen Nachts draußen.

Am nächsten Morgen folgen wir wieder dem guten alten System: Wir quatschen alle NPCs an und machen so viele Quests wie möglich. Wir gehen möglichst vielen Spielern dabei aus dem Weg.

Es vergehen eine Woche, in denen wir unzählige Pflanzenmonster, Wildschweine und gigantische Insektenarten für verwirrte und ängstliche Dorfbewohner töten. Hauptsächlich bekommen wir fast nur Exp oder Cor zum Dank, sodass wir am Ende der zweiten Woche beide bereits Lv 7 erreicht haben und uns mit unseren Skills ebenfalls etwa auf derselben Höhe befinden. Auch unsere Geldbeutel haben sich relativ gut gefüllt sodass ich bereits ein paar Mal meine immer noch geliebte Ausrüstung habe verbessern lassen. Es gab zwar zum Teil auch bessere Rüstung, aber momentan bin ich recht glücklich über die ungewöhnlich guten Statuswerte meiner Ausrüstung und dem Setbonus, der meine Chance, Attacken auszuweichen, auf unglaubliche 10% erhöht. Das ist für ein so niedriges Level ziemlich overpowered finde ich. Dementsprechend habe ich meine Rüstung kaum ausgetauscht. Sie mag zwar nicht perfekt sein, aber sie hält mit der Aufbesserung sehr gut mit. Daichi hatte auch schon Zugriff auf ein paar brauchbare Rüstungsteile erhalten und so wandelten wir in unserer Abenteuerlust durch die Gegend, immer darauf bedacht, auf unsere Leben aufzupassen.

Nach einer Woche ist es unmöglich geworden, den Spielern aus dem Weg zu gehen, denn grob wurde schon die gesamte Karte erkundet. Natürlich nicht bis in die feinsten

Ecken, der Bossraum war noch nicht gefunden, aber die gesamten Spieler hatten sich relativ gut überall verteilt und so wie es scheint, hatten sich auch schon die ersten Gruppen gebildet. Daichi hatte begonnen, ab Mitte der Woche die soziale Interaktion zu vermissen und so hatten wir uns in unsere Freundeslisten hinzugefügt und beschlossen, zunächst getrennte Wege zu gehen.

Das soll nicht heißen, ich war nie in Dörfern oder Städten, einem guten Bett konnte ich sowieso nie widerstehen und meine Liebe fürs Baden hatte ich auch nachzukommen, aber ich bevorzugte es, Morgens die Zeitung zu lesen und dann Tagsüber mit Quests lieber in der Natur herumzustreunen, während Daichi in kürzester Zeit eine beeindruckende Menge an Bekanntschaften angesammelt hatte und auch so ein gigantisches Wissen an Skillung und Gear sein Eigen nennen konnte, als auch mich über das so ein oder andere Gerücht aufzuklären wusste.

Unter anderem lernte ich zum Beispiel, dass meine Rüstungsaufbesserung als Dolchuser ziemlich dämlich war. Mein Fokus lag natürlich auf Geschwindigkeit, also Speed, aber meine Panik hat mich dazu bewegt, meine Punkte als sekundären Fokus in die Verteidigung zu legen anstatt Accuracy. Defense&HP skillten die Leute hoch, die Tanks waren, nicht solche Leute wie ich, die den „Ninjastyle“ bevorzugten. Aber ich bin Stur, also behalte ich das bei. In Games sind generell Allrounder nicht sehr beliebt, da sie ihr Potential so nicht ausschöpfen, das ist mir bewusst, aber hier geht es um Leben und Tod, kann mir egal sein was andere für effiziente Skilllösungen gefunden haben, mein Fokus liegt beim „nicht-sterben“.

Im Gegenzug dazu kann ich Zeitungsinhalte mit ihm teilen. Unter anderem, dass Beta-Tester diskriminiert werden, sodass niemand mehr freiwillig laut verkündet einer zu sein und dass die Todesrate bei Betatestern bei 40% liegt, während sie bei den normalen Spielern bei etwa 20% liegt. Das ist erschreckend, denn es bedeutet, dass jeder 5te gestorben ist. Bei Betatestern sogar fast die Hälfte. Nachvollziehbar, da diese vermutlich aufgrund ihres Vorwissens Flüchtigkeitsfehler begangen hatten, die für sie tödlich geendet hatten. Ich beschließe also, immer vorsichtig zu sein, egal wie einfach oder simpel irgendetwas erscheint.

Nach zweieinhalb Wochen bin ich endlich in der Lage, mir einen einigermaßen brauchbaren neuen Dolch zu verschaffen. Ich weiß nicht, ob dieses Spiel einfach nur diskriminiert, aber am häufigsten dropten Schwerter oder schwertähnliche Waffen. Während Daichi, vor allem seitdem er viel unterwegs war mit all seinen neuen Rüstungen bei mir geprahlt hatte, war bei mir nur heiße Luft zu finden gewesen. Lediglich das «Anneal Blade» hatte er immer noch nicht ausgetauscht. Es sei viel zu gut, wohl. Ganz im Gegensatz zu meinen Dolchen. Die Werte waren eher mäh oder die Dolche gingen super schnell kaputt. Wie viele «Bronze Dagger»s ich schon zerstört hatte, weiß ich schon nicht mehr zu zählen. Ich hatte irgendwo aufgeschnappt, dass der Iron Dagger einigermaßen in Ordnung sei und viel Zeit damit verbracht, diese Waffe aufzuspüren. Und endlich hielt ich sie in meinen Händen. Klar, sie ist nicht perfekt, im Vergleich zu Daichis «Anneal Blade» ein Witz, aber besser als so manch anderen Kram den ich schon gehabt hatte und momentan weiß ich von keinem Besseren.

In der dritten Woche wurden die Spieler unruhig. Der Bossraum war noch immer nicht gefunden und die Verluste der toten Spieler saßen tief. Bei mir kam natürlich nicht allzu viel davon an, aber die Zeitung berichtete hin und wieder von Selbstmorden und dass die Prügeleien in den großen Städten zugenommen hätten.

Daichi und ich treffen uns an diesem Punkt kaum noch, ich bin häufiger alleine unterwegs und bin daher froh, dass ich meine etwas schräge Skillung beibehalten habe, denn das ein oder andere Minibossmonster war alleine schon echt heftig gewesen. Tränke im Kampf schlucken war eine Zeit lang Alltag gewesen, aber ich war zu Stur gewesen, um Daichi zu fragen, ob er mir helfen will. Er schien bei seinen Freunden viel mehr Spaß zu haben, er berichtete immer begeistert von all den Quests die sie zusammen geschafft hatten und all die lustigen Geschichten, sodass ich ihn niemals um Hilfe bitten wollte, wenn ich doch weiß, wie viel Spaß er mit seinen Freunden hatte. Positiver Nebeneffekt war, dass ich den Skill «Battle Healing» gelernt hatte: Ein Skill, der mich während des Kampfes auch heilen ließ, anstatt nur außerhalb des Kampfes. Was Gutes hatte es also.

Allerdings fing ich an, mich ernsthaft zu fragen, warum Daichi eigentlich sich immer noch mit mir trifft. Er scheint viel mehr Spaß mit all den Leuten da draußen zu haben, ich frage mich, warum er nicht einfach einer Party oder einer Gilde beitrifft und nicht mit denen weiterspielt. Ich meine, es war eine Frage der Zeit gewesen, bis ich ihm zu langweilig werde, das ist es meistens, aber wahrscheinlich traute er sich einfach nicht, das so offen zu sagen und fühlt sich verpflichtet, sich immer noch mit mir abzugeben. Ich beschließe, ihm das nächste Mal, wenn ich ihn treffe, klarzumachen, dass er sich die Mühe nicht machen braucht.

Ende der dritten Woche treffe ich Daichi wieder, der aufgeregt berichtet, dass der Bossraum endlich, nach drei Wochen, gefunden worden war und dass jemand versuchen würde, einen Raid aufzubauen. Sie hätten angeblich zu wenig Leute mit ausreichend Gear und Level, sodass er mich fragt, ob ich nicht mithelfen könne. Ehrlich gestanden habe ich absolut keine Lust. In SAO Endgame bedeutet Frontline zum Tod, aber ich gebe nach. Irgendeiner muss ja und anscheinend sind die meisten Leute nicht ausreichend ausgerüstet oder gelevelt.

Daichi und ich laufen also eher skeptisch zum Zentrum von Tolbana zum ersten Vortreffen. Ich war schon lange nicht mehr in Tolbana gewesen, die eine der größeren Städte der 1. Ebene darstellt. Die Stimmung ist irgendwie trist und dafür, dass das die zweitgrößte Stadt sein soll, erscheint sie mir etwas leer.

Am Treffpunkt angekommen, ragen vor uns Ruinenreste gen Himmel. Vor uns macht sich eine Öffnung in den Boden auf, die mich an ein typisch antikes Amphitheater erinnert. Treppensitzreihen steigen halbkreisförmig vor einem Platz auf, wo ein einzelner junger Mann mit silbrig bläulichem Haar steht und wohl darauf wartet, dass Leute eintrudeln.

Wir setzen uns in etwa Mittig an den Rand solch einer Treppenreihe und warten ruhig. Es kommen nicht gerade viele Leute, was mich nicht weiter stört. Daichi hatte berichtet, dass nur die Leute, von denen sie wussten, dass sie in etwa im Endgame unterwegs sind, eingeladen worden sind, da der Rest vermutlich nicht besonders hilfreich sein würde.

Außer, dass es um den Floor Boss von Floor 1 gehen wird, hat Daichi mir auch nicht erzählt.

Nach einigem Warten hebt der Mann vor mir die Stimme und stellt sich als Diavel vor. Vor einigen Wochen hätten er und seine Party den Bossraum von Floor 1 entdeckt, so seine Aussage. Er sieht sich in der Pflicht, als Entdecker und einer der fortgeschrittensten Spieler, den Boss zu besiegen und den Weg zu Floor 2 zu öffnen. Dafür habe er uns alle gesammelt, die seines Wissens nach die stärksten Spieler

ingame seien, um einen Raid zu gründen.

Mit halbem Ohr lausche ich ihm, wie er erklärt, die Strategie aufbauen zu wollen. In unseren Starterhandbüchern, was ich mittlerweile mehrfach durchgelesen habe und die meisten Infos kenne, sind nur die Bosse bis Floor zehn gelistet. So weit waren damals die Betatester gekommen.

Diavel berichtet weiter, wie er die Parties nach Funktion aufbauen wolle.

Eine Party besteht aus sechs Leuten. Ein Raid kann 8 Parties beherbergen. Quick Maths: 6x8 sind 48 Leute die wir brauchen.

Die Hälfte in etwa haben wir schon. Ich frage mich, wie wir Leute überhaupt anwerben wollen, denn jeder weiß: wer hier stirbt, stirbt für immer.

Was eigentlich wirklich ein Scherz ist, denn keine Sau kennt Bosspatterns bevor die ersten Gruppen in MMOs den Boss nach x-tausend Wipes verstanden haben.

Was meint ihr woher die ganzen Raid-Guides im Internet herkommen? Ganz sicher nicht von den Spielprogrammierern. Oh nein! Tausende von Spielern probieren den Boss immer und immer wieder und notieren sich dabei so präzise wie es geht, was passiert. Wer bekommt welchen Buff? Was für eine Attacke macht der? Kann man diese Attacke blocken oder nicht? Wird man cc'd wenn man getroffen wird oder nicht? Es ist normaler Bestandteil eines jeden MMOs, dass Raids mehrfachst wipen bis sie den Boss legen können. Das ist normal. Hier darf man das nicht und noch dazu gibt es nicht mal Heilerklassen oder Wiederbelebeklassen oder Items. Außer Potions. Aber Potions midfight trinken müssen ist wirklich lästig. Und der «Battle Healing»-Skill kann auch nur so viel aushelfen. Bevor ich hier wieder anfangen darüber zu ranten, wie dumm das Spieldesign ist, widme ich mich zurück zum Geschehen um mich herum.

Vor mir ist ein Streit ausgebrochen, wo Betatester wieder laut diskriminiert werden.

Ich kann nicht verhindern, laut zu seufzen und mit den Augen zu Rollen. Nachdem das Ganze langsam zu eskalieren scheint und ich schon überlege, ob ich dazwischen plärren soll, erledigt ein groß und robust gebauter Mann das Ganze für mich. Agil. Ein erstaunlich netter Mann eigentlich, von meinem SAO-Wissen her. Mit seiner einschüchternden Art bringt er wieder Ruhe in den Laden, sodass Diavel endlich verkünden kann, dass er am nächsten Tag eine offizielle Versammlung eröffnen will. Er geht schnell die Anwesenden durch und beginnt diese schon mal in Gruppen zu verteilen. Dabei stellt er enttäuscht fest, dass nur vier Tanks anwesend sind, obwohl er gerne zwölf hätte. Der Großteil sind natürlich Standard Damage Dealer, mit mehr closerange als longerange weapons. Wie in MMOs das eben ist: Am meisten gibt es DDs; Tanks und Heiler sucht man immer. Da ich meine recht arrogante Haltung niemandem zu trauen, nicht recht ablegen kann, schweige ich, dass ich eigentlich tanken könnte. Zwar nicht gut wie ein herkömmlicher Tank, aber als Offtank, da ich meine Skillung gegen die Wand gefahren habe. Außerdem habe ich auch keine Lust mit irgendwelchen anderen Leuten, die nur auf Damage und die großen Zahlen aus sind, in eine Party gesteckt zu werden. Zwar bei Tanks nicht ganz so schlimm, weil sie dafür da sind, um eher viel Schaden zu fressen als auszuteilen, aber trotzdem immer noch prominent genug für meinen Geschmack. Immerhin müssen sie trotz ihrer Tauntfähigkeiten genug Schaden machen, dass nicht plötzlich ein DD, der nicht zum Tanken geeignet ist, versehentlich die Aggro des Bosses abkriegt. Ich brauchte den ganzen Schwanzvergleich nicht und in einem Spiel, wo es *tatsächlich* Lasthit-Boni gibt und Erfahrung nach erteiltem Schaden verteilt wird, **welcher Idiot kommt auf so ein System?!!**, habe ich erst Recht keine Lust darauf.

Damit ist die erste Versammlung beendet und wir dürfen wieder gehen.

Auf dem Weg nach draußen findet Daichi eine ganze Menge Bekannte und Freunde wie es scheint, sodass ich bei mehreren Gesprächen im Hintergrund als stiller Zuhörer dabei bin.

Zum Glück fragt keiner nach mir. Bei den Gesprächen kann ich allerdings aufschnappen, wie die Situation mit den toten Playern anscheinend wirklich gerade großes Thema ist und in Kombination mit dazu, erfahre ich auch vom Wiederbelebungsitem, was es im Floor 35 als Weihnachtsevent geben soll.

Ich frage mich, was die glauben, wann wir bei Floor 35 ankommen, wenn wir erst nach drei Wochen den Boss zu Floor 2 gefunden hatten, aber halte meine Klappe.

Schließlich verabredet sich Daichi, nachdem er mit mehreren Gruppen ein bisschen geplaudert hat, mit einer dreiköpfigen Gruppe zum Abendessen. Ich will mich auch verabschieden, aber er schlägt vor, dass ich ruhig mitkommen kann und das auch soll. Ein bisschen soziale Interaktion täte selbst mir gut, meint er. Also sage ich widerwillig zu.

„Keine Sorge, es wird Spaß machen“, versichert er mir breit lächelnd.

„Mhm“, gebe ich weniger überzeugt zurück.

Bis zum Abend nimmt mich Daichi zur Seite und erklärt mir kurz einen sehr wichtigen Teil des Raidens: den Switch-Mechanismus. Da mir dieser, als Fast-Solooplayer, ziemlich fremd ist, verbringen wir den Nachmittag damit, das zu üben. Im Endeffekt ist es nichts weiter als für einen anderen Spieler einzuspringen, also ist es an sich nicht so schwer. Schwerer ist es, das richtige Timing abzapassen, aber da verlasse ich mich auf meine Instinkte. Wenn ich in der Zeit des Levelns eines gelernt habe, dann Timing, denn ich musste irgendwie die ein oder anderen Monster überleben. Außerdem sind meine schnellen Skills sehr hilfreich dabei, kleine timeframes abzapassen. Das sollte nicht zu schwer sein, solange ich meine Augen offenhalte und Gebrauch von meinem Analytikertick mache.

Am Abend treffen wir uns also zum Essen mit besagter Dreiergruppe.

Da die drei mit Daichi in Ruhe reden wollen, hatten sie einen Raum in einer Unterkunft gemietet, so Daichi kurz vorm Treffen. Als wir zum Treffpunkt kommen, wird Daichi wieder mal überschwänglich begrüßt.

„Daichi, ich muss kurz unter vier Augen mit Dir sprechen“, winkt einer der drei Daichi zu sich.

Unschlüssig stehe ich unbehaglich herum, bis die anderen beiden mich zu sich winken.

„Wir gehen am besten schon mal vor“, meint der Eine und lotst mich in besagtes Zimmer der Unterkunft. Als wir es betreten, schließt der Zweite hinter mir die Tür und baut sich davor mit verschränkten Armen auf.

Ich hebe eine Augenbraue aber denke mir erst mal nichts dabei und folge in den Raum, wo mir der andere einen Platz anbietet, bevor er sich selbst auf einen anderen Stuhl setzt.

„Und, wie lange kennst Du Daichi schon?“, fragt er freundschaftlich.

„Drei Wochen etwa“, antworte ich bereitwillig zu seinem wirklich niedlichen Smalltalkversuch.

Ein überraschter Gesichtsausdruck ist die Antwort.

„Du bist ein Mädchen...“, kommt eine fehlplatzierte Feststellung.

„Nein, ich bin ein Eichhörnchen“, gebe ich verstimmt als Antwort.

Ich kann es ihm zwar nicht übelnehmen, aber *das* ist seine zweite Frage nachdem er

mich kennen lernt?

„Tut mir Leid, es ist so überraschend“, sprudeln meinem Gegenüber hervor.

Darauf antworte ich nichts. Das ist es in Games *immer*. Es hat sich in den letzten Jahren deutlich verbessert, also da wo ich herkomme zumindest, aber in SAO war sicherlich die Verteilung deutlich konservativer. Es gab schon einen Grund warum Asuna bekannt und beliebt gewesen war in SAO: ein hübsches und starkes Mädchen in einem Game war Stalkingmaterial. Schade für meinen Gegenüber, dass er so einen Halbausländer mit einem kleinen Tomboy-Tick erwischt hat.

„Naja, dann sorry, dachte nicht, dass wir ein *Mädchen* abstechen müssen, nimm es uns nicht übel, wussten wir nicht“, entschuldigt er sich, die Arme zu einer fragenden Geste hebend.

„Abstech...“, ich werde von lauten Schritten unterbrochen.

Sofort springe ich zur Seite, als eine Axt auf den Stuhl herunterkracht.

Der Kollege, der sich eben vor den Ausgang aufgebaut hatte, hatte seine Waffe gezogen und damit nach mir ausgeholt. Auch der Zweite, ein normaler Schwertkämpfer, hat nun seine Waffe in der Hand. Ich verenge meine Augen zu schlitzen.

„Was ist mit Daichi?“, knurre ich, meine innere Panik unterdrückend.

„Solltest Du Dir nicht mehr Sorgen um Dich selbst machen?“, höhnt der eine Schwertkämpfer vor mir. Neben mir hievt mein zweiter Gegner seine Axt auf seinen Rücken.

„Man kann Spieler nicht in Städten töten“, stelle ich trocken fest, „also was ist mit Daichi?“

„Wer sagt, dass wir Dich **hier** töten?“, fragt der Mann mit dem Schwert vor mir und holt nach mir aus. Ich ziehe meinen Dolch, pariere, rolle zur Seite aus und steige mit dem nächsten Schritt auf den Tisch. Meine Beweglichkeit habe ich schließlich nicht um sonst so weit hochgetrieben. Der Mann mit der Axt holt erneut nach mir aus, aber ich springe auf seine Schultern, über ihn drüber und renne aus der Tür auf den Gang hinaus, die Treppe runter und verlasse panikartig die Unterkunft.

Das „Du solltest die Tür bewachen!!!“, klingelt in meinen Ohren noch nach.

Dummerweise habe ich meinen Sprint nicht gekillt, sodass meine Laufgeschwindigkeit nicht wirklich vom System unterstützt wird, ich nutze also die Stadtkulisse zu meinem Vorteil und verstecke mich in den Nebengassen.

„Congratulations, you have learned a new Skill «Hiding»“, springt mir ins Gesicht, aber ich ignoriere es. Ich hatte gerade andere Prioritäten.

Leise schleiche ich weiter, die Ohren gespitzt nach meinen Verfolgern, von Gasse zu Gasse.

„Congratulations, you have learned a new Skill «Sneaking»“, folgt kurz darauf.

Ich ignoriere es wieder und folge weiter in das Häusermeer hinein. Da man mich in der Stadt nicht töten kann, wäre es dumm, sie zu verlassen, auch wenn ich das gerade sehr gerne getan hätte. Aber ich habe eine Liebe für menschenleere Orte, also suche ich einen davon auf: das Dach einer Windmühle, von denen einige an der Stadtmauer verteilt waren.

Daraufhin rufe ich als erstes Daichi an. Hoffentlich ist ihm nichts passiert.

„Nicht rangehen!“, plärrt eine fremde Stimme mir entgegen, noch bevor ich etwas sagen kann.

„Daichi? Daichi! Verschwinde, das ist eine Falle!“, rufe ich hinein, während ich meine Umgebung weiter nach meinen Verfolgern Ausschau halte.

„Mae? Was ist los?“, fragt er, wobei ich mir nicht sicher bin, ob er damit mich oder

seinen Gegenüber meint.

„Ich kann das erklären...“, klingt es dumpf von der anderen Seite her.

„Seine zwei Kollegen haben mich eingesperrt und wollten mit kaltmachen. So viel zu

„Keine Sorge, es wird Spaß machen““, berichte ich kalt.

„Ihr habt **was?**“, höre ich Daichi fassungslos seinen Gegenüber fragen.

„Mae? Wo bist Du? Alles okay bei Dir?“, fragt er mich.

„Iiiiiich, präferiere momentan ein bisschen meine Einsamkeit“, antworte ich platt, dann ist ein Poltern zu hören.

„Das Mädels ist abgehauen“, kann ich dumpf hören.

„Welches Mädels?“, die Stimme von vorher.

„Die, die wir ruhigstellen sollten. Egal. Sie ist...oh Daichi“

Daichis Gesicht musste wohl wirklich furchteinflößend gewesen sein, denn danach war nichts mehr zu hören.

„Wir können das erklären“, ist erneut zu hören, dieses Mal ein tiefes Brummen.

„Mae? Ich klär das erst mal okay?“, fragt mich Daichi.

„Sag mir zur Sicherheit wo Du bist“, verlange ich und erhalte eine kurze Beschreibung.

„Bis später“, murmle ich und lege auf, dann mache ich mich über die Dächer in die Nähe des genannten Ortes, halte mich aber verborgen.

Eine gefühlte Ewigkeit passiert gar nichts, dann öffnet sich eine Tür und ich sehe Daichi aus der Tür treten. Hinter ihm sind die drei Spieler von vornhin.

Ich halte meinen Dolch griffbereit und mustere die drei mit zusammengekniffenen Augen. Sie sehen erschlagen aus, ließen die Schultern hängen und ihrem Ton nach zu urteilen hatten sie sich gerade zum xten Mal bei Daichi entschuldigt, der sie ignoriert und davonestapft.

Ich krieche näher um besser zu verstehen was gesprochen wurde.

„Es tut uns wirklich leid!“

„Wir wollten sie nur ein bisschen erschrecken“

„Sag Deiner Freundin es tut uns wirklich leid“

Aber Daichi antwortet ihnen nicht.

Ich beschließe, dass sie zumindest momentan aufrichtig genug erscheinen um aus meinem Versteck hervorzukommen und laufe Daichi entgegen.

„Und?“, frage ich finster.

„Sie wollten Dich erschrecken damit Du nichts mehr mit mir zu tun haben willst und mich in ihre Party rekrutieren, weil ihnen noch einer fehlt“

„Und sie kamen nicht auf die Idee Dich einfach zu fragen?“

„Ich war ihnen zu oft weg, sodass sie dachten mir ist wer anders wichtiger und dachten das bist Du“

„Aber das war nicht ich“, stelle ich trocken fest.

Selbst mir ist das klar. Wir hatten uns vor allem in der letzten Woche fast nie gesehen.

„Nein, das warst nicht Du“, bestätigt Daichi mich.

Ich seufze tief.

„Desperation-nation“, kommentiere ich das Ganze.

Daichi stakst eine Weile wütend gerade aus, bis wir an eine Unterkunft kommen. Die zweite in Tolbana.

„Lass einfach eine Nacht drüber schlafen. Morgen ist Floorboss angesagt“, meine ich schließlich und wir betreten die Unterkunft.

Wir beziehen unsere Zimmer und warten auf den nächsten Tag.

Ich hatte die Nacht ungewöhnlich gut geschlafen, aber im Gegensatz zu mir ist Daichi am nächsten Morgen immer noch ziemlich mürrisch.

„Was ist denn los?“, frage ich mit zusammengezogenen Augenbrauen.

„Ich bin immer noch fassungslos“, erwidert er.

„Ach was, sei nicht so. Who cares?“

Ich zucke meine Schultern und wir begeben uns zum Amphitheater. Wie und wo auch immer her hatte Diavel es doch noch geschafft, 44 Leute zusammenzukratzen.

Daichi ignoriert die drei von gestern, die heute zu fünft aufgetaucht waren und stapft zu einer anderen Gruppe um die Leute zu grüßen. Ich trete lieber zurück und suche mir einen ruhigen Sitzplatz. Ich hatte absolut kein Interesse, das lose Rad zu sein. Aber ich war deutlich beruhigter, als ich nach einer Weile sehe, dass Daichi wieder einigermaßen fröhlich scheint.

Der Raid wird gebildet und ich lasse mich in eine Support-Party einteilen. Hauptsächlich, weil ich als eine der letzten übrigbleibe. Ich werde zur Unterstützung einer der Tankparties geschickt und wir betreten das Labyrinth, in dessen 20ten Stock sich der Bosssraum befinden soll.

Es geht nur schleichend voran, da die Gruppenkoordination sich ziemlich in Grenzen hält. Viele kennen sich kaum oder nur flüchtig und generell herrscht viel Chaos. Die ein oder andere Gruppe war bereits in Fallen getreten und wie machen immer wieder Pausen, damit wir ohne viel erlittenen Schaden den Bosssraum betreten können. Ich halte mich die ganze Zeit im Hintergrund und halte die Augen offen. Unter anderem lerne ich Patterns zu sehen um Fallen zu entdecken und notiere mir auch mögliche Schwachstellen von Monstern. Das wird mir in Zukunft sicherlich zu Diensten sein.

Mit viel Jammerei und Rumeierei erreichen wir den Bosssraum.

Diavel war mit uns nochmal die ausführlichen Informationen des Bosses mithilfe des Starterhandbuchs durchgegangen. Alles scheint klar, aber in meiner Magengegend macht sich Unmut bereit. Meine alltägliche Standartparanoia poliert sich noch mal auf und damit betreten wir den Bosssraum.