

Animood Adventures

Klappe die Erste

Von abgemeldet

Kapitel 2: Zweiter Akt

Vorhang auf zum nächsten Akt, der Lichtkegel fällt auf einen Tisch in einem vornehmen Restaurant. Rotbesammete Stühle, sanfte klassische Musik säuselt im Ohr, zwei Kerzen als einzige Lichtquelle auf dem Tisch - ups, falscher Laden. Wir schwenken zum nebenan gelegenen Burgerladen. Viel besser. Da sind ja unsere beiden Schnuffels. Und die Musik ist auch gleich besser.

Das Essen ist seit zehn Minuten da, aber Matt hat noch nicht angerührt. Er hat eben das Mitbringsel von Schatzi ausgepackt und ist seitdem in Anbetung erstarrt - das neueste Samurai Mega Fighter 21! Das erst nächste Woche in die Läden kommt! Schatzi hat ihre Connections zu einer gewissen "Freundin" eines gewissen Präsidenten einer gewissen Spielefirma spielen lassen und diese Sonderdeluxeedition für den kleinen Puschel mitgebracht.

Nachdem Matt endlich jedes Detail des Covers in seiner Erinnerung verewigt hat, entwickelt sich sogar mal ein längeres Gespräch, in dem Schatzi sich erstmal vor Anschuldigung retten - (*"Wen hast du erpresst? Wo hast du das geklaut? Welchen Mafiaboss kennt Mello noch nicht?"*) - und die genaueren Umstände ihrer Beziehungen erläutern muss. Und als sie nebenbei erwähnt, dass besagter Firmenpräsident für seine neuen Entwicklungen noch einen erfahrenen Spieletester sucht, auf das vor Begeisterung ungläubige Gesicht ihres Begleiters hin ihr Handy zückt und kurz mit ihrer Schwester telefoniert (die ein wenig Kaiba bedroht und dann verspricht, den Einstellungsvertrag noch heute auf die Post zu geben), wird sie mit einem hinreißenden Strahlen und einem impulsiven Danke-Glomp belohnt.

Und der Hälfte von Matts Sushi, die sie ihm während seiner Erstarrung vom Teller gepopst hat.

Und so geschah es zu jener Zeit in einer Stadt namens Animood, dass die Verkündigung des Engels wahr wurde und auf Erlass des CEO Seto Kaiba ein gewisser Mail Jeevas einen Job bekam. Einen legalen und gut bezahlten. Bei dem er genau das gleiche tut, was er sonst in der Zeit auch gemacht hätte: Zocken. Und noch mehr Zocken. Und ab und zu seine Fachmeinung zu Grafikqualität, Ladezeiten und Spielaufbau mit Charakterdesign, Waffennamen und Geschicklichkeitsanforderungen zum Besten geben. Wenn Matt das sonst tut, hört ihm nie jemand zu. Jetzt wird er

dafür bezahlt.

In diesem Zustand der absoluten Wonne, in der seine Welt perfekt scheint, läuft er eines Abends Schatzi in der Eingangshalle der Firma über den Weg lief, die dort zufällig, ähm, ja genau, auf ihre Schwester wartet, mit der sie irgendwas machen will. Höflich wie er nunmal ist, setzt er sich dazu und während er seine Feierabendzigarette raucht, hört er mit halbem Ohr Schatzis Gerante zu, die momentan total angepisst ist, weil irgendsoein neureicher Möchtegern-VIP beschlossen hat, ihren Wohnblock niederzureißen und dort eine ausschweifende riesige Tennisanlage zu bauen. Als ob es nicht am anderen Ende der Stadt schon eine gäbe, aber nein, Seigaku braucht ja unbedingt einen *eigenes* Turnierstadion, weil sie ja ach-so-toll sind. Und jetzt muss Schatzi ihr wunderbares Appartement räumen, in dem sie alle Räume in ihrer Lieblingsfarbe gestrichen hatte, und sich eine neue Wohnung suchen. Und dabei ist sie gerade doch etwas knapper bei Kasse und ein Ein-Zimmer-Appartement ist so teuer und eine WG ist für sie so suboptimal, weil Lärm sie beim Arbeiten stört, und und und ...

Erst nachdem die Worte "Geht mir grad genauso, such im Moment was Größeres und die meisten WG-Menschen sind so ätzende Party-Junkies. Da hab ich auch echt keinen Bock drauf, ich will bloss meine Ruhe." aus seinem Mund raus sind und er merkt, wie Schatzi ihn von der Seite her ansieht, merkt er, was für ein indirektes Angebot er soeben gemacht hat. Bei genauerem Nachdenken gar kein so Schlechtes eigentlich. Außerdem ist er ihr genaugenommen noch einen riesigen Gefallen schuldig, denn ohne sie hätte er die nötige Kohle gar nicht...

"Kannst du kochen?"

"Türlich. Wenn du mir den Gefallen tun könntest, nur in deinem Zimmer zu rauchen?"

"Kein Problem. Suchst du die Wohnung? Mir ist alles recht, was größer als 12 m² ist und nicht im Erdgeschoss liegt."

"Yep."

Und so senkt sich der Vorhang zwei Wochen später über eine frisch gestrichene, nach neuen Möbeln riechende Zwei-Zimmer-Wohnung in einem ruhigen Viertel nicht weit entfernt vom Stadtkern Animoods, in dem Schatzi zufrieden im linken Zimmer am Schreibtisch vor ihrem Laptop am Arbeiten sitzt und Matt im rechten Zimmer (auch genannt "*Die Lasterhöhle*") auf der Matratze in Fußbodengröße zwischen seinen wandhohen Regalen mit Konsolen und Spielen den Endboss von Final Fantasy XV erledigt.

Die Reste des Einweihungssessens stehen vergessen in der Küche. Der Name auf dem Küchenplan: *Matt*.