

SAO: Alternative Sword Art Online

Von Maeyria

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 Dropsdowns 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 brauch 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. Probesthalber 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 gesamt 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 zuschauen, 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 einem 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 Bosdrops. 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 Kampfklasse 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 schüttele 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-silber-dunkelblau gehalten. Auf den ersten Blick, wenn ich die Ausrüstung gut verstanden habe, scheint es aus einen metallenen Brustschild, einen schwarzen ärmellosen Undershirt, Armwärmerähnliche Armschlupfer, Handschuhe, einer Hose, einer ausgeschnittenen weiten Überhose und mit Metallknöchelschonern versehe 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 son 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 mastern 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 Notensprache 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...? Maerial!“

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 Outfiteile 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 drastisch 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 durchrushen 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.