

HEYNE <

Das Buch

Die nahe Zukunft: In Russland entschließen sich immer mehr Menschen, der Wirklichkeit den Rücken zu kehren. Sie klinken sich in Virtual-Reality-Games ein, in denen sie von nun an ein digitales ewiges Leben haben. Max ist so ein Perma-Player, und zunächst ist es das Paradies. Doch schon bald dämmert den Playern, dass die Regierungen der alten Wirklichkeit ihre Augen auf die Ressourcen und Möglichkeiten der virtuellen Realität geworfen haben und dafür über Leichen gehen. Während Max und sein neu gegründeter Clan versuchen, sich in der Spielwelt AlterWorld ein Zuhause einzurichten, und neue Allianzen gegründet werden, lassen »die Alten«, wie die Konzerne und Betreiber der Serverfarmen genannt werden, nichts unversucht, um die Kontrolle über AlterWorld und die Perma-Player zurückzuerlangen. Max und seine Mitstreiter müssen als Clan zusammenhalten – oder sterben ...

Der Autor

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

Mehr zu Autor und Werk auf:

diezukunft.de ➤

DMITRY RUS

**PLAY
TO
LIVE**

DER CYBER-CLAN

ROMAN

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Originaltitel:
ALTERWORLD: THE CLAN
Aus dem Englischen übersetzt von Christiansen & Plischke

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

Mit einem ausführlichen Glossar im Anhang



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967

Deutsche Erstausgabe 09/2018
Redaktion: Elisabeth Bösl
Copyright © 2014 by Dmitry Rus
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe by
Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
Printed in Germany
Umschlaggestaltung: Das Illustrat, München,
unter Verwendung von Shutterstock (camilkuo und Tithi Luadthong)
Satz: GGP Media GmbH, Pößneck
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN: 978-3-453-31908-0

www.diezukunft.de

KAPITEL EINS

Aus dem Bericht der Analyseabteilung anlässlich der außerplanmäßigen Sitzung des Aufsichtsrats von AlterWorld

Thema: Wachsende Gewalt innerhalb der digitalen Bevölkerung

Unsere psychologischen Untersuchungen haben ergeben, dass die digitale Bevölkerung (im Nachgang auch als ›Permaspieler‹ bezeichnet) nach einer Anpassungszeit von drei bis vier Monaten die virtuelle Welt nicht mehr als Spiel begreift. Die Erinnerungen an ihr vorheriges Leben beginnen zu verblassen, und die kräftigen Farben ihrer selbstgewählten Umgebung sorgen für eine gänzlich neue Perspektive. Doch wie genau sehen Permaspieler ihr neues Zuhause? Es bietet ihnen nahezu unendlich viele Möglichkeiten – eine Verheißung auf ein ewiges Leben ohne jedes Konzept einer strafrechtlichen Verfolgung. Anders gesagt: Angesichts des Fehlens jedweder Obrigkeit handelt es sich um eine Welt brutaler Gewalt.

Doch dies ist nur eine Seite der Medaille. Man muss sich folgende Frage stellen: Wer sind die Menschen, die diese unberührten virtuellen Lande bevölkern? An dieser Stelle sei auf die an diesen Bericht angehängte Grafik verwiesen.

Psychisch labile Teenager, traumatisierte Veteranen, Menschen mit unterschiedlichsten Behinderungen, Senioren und tödlich Erkrankte, Kriminelle und Realitätsflüchtlinge.

Wir können uns daher im Grunde nur fragen, warum es derart lange gedauert hat, bis die zuvor nur vereinzelt auftretenden Fälle von Sklaverei und Gewaltanwendung völlig außer Kontrolle

geraten sind. In den letzten drei Monaten hat der Kundendienst über eintausendfünfhundert Fälle von körperlicher Gewalt dokumentiert. Uns ist durchaus bewusst, dass alle Versuche, Permaspielern zu helfen, eine reine Geste des guten Willens sind und wir keinerlei Verpflichtungen dieser Art unterliegen, bis der rechtliche Status von Permaspielern gesetzlich anerkannt wird. Entsprechend vorheriger Anweisungen haben wir daher alle eingehenden Anfragen von Permaspielern bezüglich solcher Sachverhalte ignoriert und in einem bürokratischen Sumpf versinken lassen. Dieses Vorgehen war sinnvoll, als es sich nur um vereinzelte Fälle gehandelt hat und bei jedem dieser Fälle eine Intervention der Klasse A oder A+ nötig gewesen wäre, deren Auswirkungen nur schwer vorhersehbar sind.

Doch nun droht uns die Situation vollends zu entgleiten. Die Abteilung für Informationsintervention arbeitet rund um die Uhr, doch trotzdem wird es zunehmend schwerer, die öffentliche Meinung zu beeinflussen und den Schaden zu minimieren, den unabhängige Medien verursachen.

Fälle, an denen Minderjährige beteiligt sind, haben sich dabei als besonders schädlich für das Ansehen unseres Konzerns erwiesen. Rein technisch gesehen sind wir für nichts von all dem wirklich verantwortlich, da Jugendschutz und Alterskontrollen in die Verantwortlichkeit der Kapselhersteller fallen. Doch wenn einige der Vorfälle öffentlich bekannt würden, wäre dies ein äußerst schwerer Schlag für den Ruf und die finanzielle Stabilität des Unternehmens.

In Anbetracht dessen schlagen wir folgende Maßnahmen vor:

- * Lobbyarbeit für neue Standards beim Softwareschutz sowie für die Sicherheit der Hardware und den physischen Schutz von FIVR-Kapseln;
- * Beeinflussung der öffentlichen Meinung zugunsten einer Retina-Abtastung als Einlogsystem und grundlegendes Authentifizierungsmittel der Spieler;

- * Unterstützung des Vorschlags des Innenministeriums, diese Funktion möglicherweise auszuweiten, um den gesamten Cyberspace abzudecken;
- * Implementierung einer Fähigkeit zur freiwilligen Selbsttötung, damit Spieler sich in sichere Zonen retten können;
- * Herausögerung der Ratifizierung von Gesetzen zur Anerkennung des rechtlichen Status von Permaspielern;
- * für den Fall der Verabschiedung selbiger die Einleitung einer Medienkampagne mit dem Slogan »Gesetze von heute greifen gestern nicht!«, vorgeblich um die digitalisierten Personen vor finanziellen Forderungen aus ihrem Vorleben zu schützen. Der eigentliche Grund ist natürlich, den Konzern vor etwaigen Forderungen von Permaspielern zu schützen, die sich aus Ereignissen vor der Verabschiedung des Gesetzes ergeben.

J. Howards, Leiter der Analyseabteilung

»Mordende Schleimbeutel.« Das waren Dans Worte, als ich ihm meine Geschichte von der Gefangenschaft in der Burg der Waldkatzen erzählte. »Das war's dann also. Runter mit den Samthandschuhen.«

Man hatte eine Dringlichkeitssitzung in der kleinen Versammlungshalle der Ostburg einberufen, und es sah ganz so aus, als wäre fast die Hälfte des Offiziersstabs der Veteranen erschienen. Doch es kamen immer noch Leute. Durch die offenen Fenster hörte ich das Ploppen von Teleportalen, durch die weitere Gruppen eintrafen. Man hatte Code Orange ausgerufen – eine Stufe unter Rot, was für unmittelbar bevorstehende militärische Einsätze stand.

In meiner Hauskleidung wirkte ich inmitten all dieser glänzenden Rüstungen und Artefakte eher wie ein Fremdkörper. Ich hatte noch keine Zeit für einen Corpse Run gehabt. Nicht minder deplatziert wie ich wirkte Taali. Mit Tränen in den Augen hatte sie sich geweigert, den Raum zu verlassen, und schlief nun am Feuer, eng an Puh den Bären gekuschelt. Ab und an erbebte sie im Schlaf und krallte sich in den seidigen Pelz der Kreatur. Die anderen warfen gelegentliche Blicke in ihre Richtung und sprachen danach etwas leiser. Cryl war bereits geheilt, abgefüttert und befragt worden, und bei der Nachbesprechung hatte man versucht, möglichst viele Details aus seiner Erinnerung herauszuholen. Jetzt schlief er tief und fest in einem Gästezimmer nebenan, um sich vor der nächsten Befragungsrunde zu erholen.

Dan dabei zuzusehen, wie er seinen Assistenten Anweisungen gab, verschaffte mir eine Ahnung von dem Aufwand, den man gerade betrieb. Die Assistenten mussten die Logs Zeile für Zeile durchgehen und alle verdächtigen Namen, Werte und Standorte vermerken. Sie verfielen dabei in eine meditative Trance, während sie ihr fotografisches Gedächtnis Minute für Minute nach kleinsten Details durchkämmten.

Hauptmann Narbengesicht, der Befehlshaber der Sondereinsatzkompanie, rieb sich das Kinn. »Sieht aus, als gäbe es die Welt,

die wir kannten, nun nicht mehr. Die Katzen haben uns die Illusion von Freiheit und Unsterblichkeit genommen.«

»Löschen wir die Hurensöhne aus«, knurrte ein Ork mit Leutnantsstreifen auf der Tunika. »Merzen wir sie im RL aus!«

Das war Fangzahn, der Befehlshaber eines Trupps von Elite-schurken, die damit betraut waren, feindliche Zauberer auszuschalten. Er neigte zum Kettenrauchen und dazu, die Dinge sehr emotional zu sehen. Der Haufen an Zigarettenkippen vor ihm wuchs mit beängstigender Geschwindigkeit. Auch wenn der Tabak noch gar nicht auf dem Markt war, gab es dennoch gerade genug, um die Nachfrage des Clans zu stillen.

»Ich wünschte, es wäre so leicht.« Dan schüttelte den Kopf. »Die meisten von ihnen sind sowieso Permas. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis wir die erwischen. Das ist kein Problem. Aber wir müssen unser Handeln abwägen. Die meisten von uns haben Familien in der wirklichen Welt. Wenn wir anfangen, die Bastarde kaltzumachen, kriegen wir am nächsten Tag Bilder von den abgeschlagenen Köpfen unserer Kinder. Ihre Millionärseltern werden uns nie verzeihen, wenn wir mit ihren lieben Kleinen den Boden aufwischen.«

»Jetzt sag mir nicht, dass du nichts davon wusstest«, meinte ich. »Warum sonst haben Eric und du so oft davon gesprochen, wie gefährlich es ist, als Spieler allein für sich zu bleiben?« Nachdem ich das endlich losgeworden war, starrte ich den Schlapphut an, während ich auf eine Antwort wartete.

Er zuckte mit den Achseln und nahm einen Schluck aus seinem gewaltigen Kaffeebecher. »Es gibt einen Unterschied zwischen vermuten und wissen. Vor ungefähr drei Monaten ist uns eine sonderbare Tendenz aufgefallen: Anstatt zu wachsen, schrumpfte der Zustrom von Permaspielern in unserem Gebiet. Wir bekamen ein paar Anfragen, einige der Noob-Permas im Auge zu behalten. Wir konnten sie allerdings nicht ausfindig machen. Das volle Ausmaß des Problems wurde uns erst bewusst, als ein paar der bekannteren Geldsäcke aus der Gegend zu verschwinden

begannen. Aus dem Kalifat, von den Asiaten und von den Afros gab es schon länger finstere Gerüchte über Sklaverei. Es gab zwei Katzensichtungen an Orten, die wir mit dem Verschwinden eines Noobs in Verbindung bringen konnten. Anders gesagt: Wenig Fakten, aber viele Verdächtigungen. Viel länger hätten sie es aber nicht mehr geheim halten können. Es ist mir ein Rätsel, warum du der Einzige bist, der von dort ausbrechen konnte. Wie genau hast du das denn überhaupt gemacht?«

Ich schüttelte den Kopf. »Ich glaube nicht, dass das bei wem anders klappen würde. Tut mir leid. Wenn ich gewusst hätte, wie man ohne Schwert Harakiri begeht ...«

»Schade«, sagte Dan. Er klang nicht so, als ob er mir glauben würde.

Sorry, Leute. Zugegebenermaßen hatte ich auch so meine Geheimnisse, und ich beschloss, sie für mich zu behalten. Niemand hatte Dan zu meinem Beichtvater ernannt. Abgesehen davon war ich Atheist. Zumindest war ich das gewesen. Dieser Tage sollte ich ja ein offenkundiger Anhänger des Gefallenen sein, oder etwa nicht? Ich hatte das immer noch nicht ganz verdaut. Einen echten virtuellen Gott zu treffen. Mir schwirrte der Kopf!

Die Tür schwang auf. Alle erhoben sich, um das Oberhaupt des Clans zu begrüßen.

General Frag, ehemaliger Major des Afghanistanfeldzugs und Befehlshaber des 56. Sturmbataillons – danach hatte er zwar nur noch zwei Beinstümpfe, aber dieser Kerl ließ sich schon seit achtzig Jahren nichts gefallen. Anscheinend war »Frag« der Spitzname gewesen, den seine Nachbarn ihm verpasst hatten: jenem rüstigen Rentner, der ständig in seinem Rollstuhl durch den Block kurvte und die Brust voller Orden und Abzeichen hatte. Seine Kinder waren groß geworden, und er konnte stolz auf sie sein. Genau wie auf seine Enkel. Eines schönen Tages legten sie ihren immer gebrechlicher werdenden, aber geistig hellwachen Opa mit dessen Zustimmung in eine FIVR-Kapsel. Wenn man schon mehrfach einen Abstecher in die Hölle gemacht hat, aber

jedes Mal wieder zurückgekommen war, wusste man seine zweite Chance vielleicht noch viel mehr zu schätzen, als ich das tat. Der Clan schuldete seine Existenz in erster Linie seiner unerschöpflichen Energie. Nun hatte man sein Recht auf Leben erneut infrage gestellt. Als ich mir den alten Soldaten näher betrachtete, bekam ich richtig Mitleid mit jedem, der es je gewagt hatte, ihm in die Quere zu kommen.

Er nickte zur Begrüßung und nahm seinen Platz am Kopf des Tisches ein. Ohne Eile schaute er alle an, bis sein Blick auf mir verharnte.

»Hier bist du also, du Störenfried. Als ob dein Tabakbetrug nicht schon genug Gewese verursacht hätte.« Er funkelte die rauchenden Offiziere an, die hastig ihre Kippen ausdrückten. »Und fünf Minuten später heißt es: ›Roter Alarm! Alle Mann auf ihre Posten!‹«

Dan sprang auf und wollte etwas sagen, aber der General verwarf mit einer Handbewegung seine Erklärungsversuche. »Hinsetzen. Du musst ihn nicht verteidigen. Ja, das könnte sich lohnen. Ja, er hat gute Informationen aufgetrieben. Darf ein alter Mann nicht mal ein bisschen herummosern? Aber du, Dan – dir entgleitet die Sache gerade. Diese Monster haben direkt unter deiner Nase operiert. Also, fassen wir kurz zusammen, was wir über die Katzen wissen. Bleib sitzen.«

Als Dan Bericht zu erstatten begann, dämmerte mir das schiere Ausmaß und die Komplexität dieses Vorfalles.

»Der Clan ist relativ jung. Es gibt ihn nur in den Landen des Lichts und da auch nur in unserem Cluster – was bedeutet, dass ihm vor allem Russen angehören. So wie bei uns. Drei Burgen, wobei die Waldburg der Hauptstützpunkt ist. Wir konnten eine Mitgliederliste aus dem letzten Monat an uns bringen. Ungefähr vierhundert Mitglieder, zwei Drittel davon im Permamodus. Permas oder nicht: Das sind keine Durchschnittsdeppen. Alles deutet darauf hin, dass die Alten die Gründer sind.«

Ein zweifelndes Raunen ging durch den Raum. Dan erhob die

Stimme über den Lärm: »Ich habe gar nicht vor, unsere Oligarchen absichtlich zu dämonisieren, aber das ist nun mal einfach der Eindruck, den ich bekomme. Zum Clan gehören reihenweise verwöhnte Bälger – reiche Töchter und Söhne sowie deren Gefolge. Wenn ich so darüber nachdenke, hatten die Katzen eigentlich immer den unausgesprochenen Rückhalt der Alten – und sogar ihre Unterstützung. Es stimmt schon, dass die Alten lieber an den Seitenlinien bleiben: Sie scheinen mit Platz 3 in der Finanzwertung recht zufrieden zu sein. Es ist ein bisschen wie bei den Forbes-Listen: Da sieht man die wahren Strippenzieher auch nicht. Keine Rothschilds, Rockefellers, Morgans oder Warburgs. So ist es hier auch. Unsere Finanzhaie brauchen allerdings starke Arme, die bestimmte Geschäftsprobleme auch mal etwas anders lösen können. Manchmal handelt es sich dabei um einzelne Söldner oder Privatarmeen, doch manche Fälle sind dermaßen brisant, dass man sich gleich an Verbrechersyndikate wendet. Die Katzen sind eines dieser Syndikate. Soweit wir wissen, lagen alle verschwundenen Banker im Clinch mit den Anführern des Clans. Das gibt Anlass zu großer Sorge. Ich würde mich sogar zu der Annahme hinreißen lassen, dass die Alten neue Techniken zur Herbeiführung von Hirntoden austesten. In einer Welt, die von Permaspielern bevölkert wird, hätten sie damit in jeder Auseinandersetzung ein echtes Totschlagargument.«

Die Augen des Generals verengten sich und verhiessen allzu engagierten Forschern in diesem Bereich allerlei schlimme Dinge. Er nickte zustimmend.

Die Tür öffnete sich einen Spalt und gewährte Tante Sonja Einlass. Sie war eine echte Mama aus Odessa, wie sie im Bilderbuch stand. Trotzdem hatte sie sich vor zwei Jahren dazu entschieden, selbst einmal nachzuschauen, was denn ihre Enkelin ständig in der virtuellen Realität trieb. Damals hatten die Kapseln noch keine Zeitlimits gehabt. Während Tante Sonja AlterWorld für sich entdeckte, stolperte sie in eine Kochgilde mit mehr als tausend Mitgliedern hinein und ließ sich bereitwillig in einen

ausgedehnten Quest verwickeln, bei der es um die Ausrichtung eines fürstlichen Banketts ging. Wie man sich vielleicht schon denken kann, kam ihre Enkelin am nächsten Tag nach Hause und fand den komaösen Körper ihrer Oma vor. Selbige war zwischenzeitlich zur Chefköchin von General Frags Burg aufgestiegen, und wie so mancher munkelte, hatte er in ihr auch eine Seelenverwandte gefunden.

Tante Sonja schlurfte zum Konferenztisch. Geräuschlos begann sie, ihren bodenlosen Beutel auszupacken, und holte gewaltige Teller voller Kuchen und riesige kalte Platten daraus hervor. Der Duft von Selbstgekochem überdüftete sogar den abgestandenen Zigarettenqualm. Die Leute jubelten. Selbst Dan hielt inne und schnupperte erwartungsvoll.

Der General schien Sonjas Fürsorge aber gerade nicht sehr zu schätzen. Er runzelte die Stirn und scheuchte seine Köchin weg, als sie versuchte, einen wohl eigens für ihn zusammengestellten Teller voller Leckereien vor ihm auf dem Tisch zu platzieren. Mit finsterem Blick wandte er sich an Dan und lenkte das Gespräch so wieder auf ernstere Angelegenheiten. »Was habe ich da über den massenhaften Handel mit Noobsklaven gehört? Hast du eine Ahnung, warum sie so was machen sollten?«

»Sehr wahrscheinlich überspannen nur einige der Katzen ein bisschen den Bogen. Bei all der Macht, die sie plötzlich hatten, wäre es dumm gewesen, diese nicht auch zum eigenen finanziellen Vorteil zu nutzen. Eine andere Sache noch: In dem Moment, als wir unseren Anspruch auf ihre Burg offiziell machten und mit der Mobilisierung begannen, bekamen wir eine Nachricht von einem Vertreter der Alten. Er bat uns, keine große Welle zu machen und das Problem lieber am Verhandlungstisch zu lösen. Er selbst bot sich dabei als Vermittler an.«

»Schön.« Der General nickte. »Schick ihnen die Daten zu den Bankern, die von den Katzen hirntot gemacht wurden, und dann warten wir ihre Reaktion ab. Wir treiben den Konflikt aber erst einmal weiter. Manche Dinge darf man einfach nicht dulden. Wir

haben es hier mit einer echten Bedrohung für das Wohlergehen jedes einzelnen von uns zu tun. Unsere Reaktion sollte angemessen schnell und hart ausfallen, unabhängig davon, was sonst noch so passieren mag. Was sollen wir mit ihnen anstellen? Irgendwelche Vorschläge?«

Dan zuckte leicht zusammen. Die anderen merkten auf und fingen an, untereinander zu murmeln. Dan hob die Hand, wartete darauf, dass der Raum sich beruhigte, und fuhr dann fort.

»Wir haben schon über die eine oder andere Idee gesprochen. Wir könnten damit anfangen, diese Dinge im realen Leben zu spiegeln: Auge um Auge, Vergewaltigung um Vergewaltigung. Das ist zwar schwerer, als die Hurensöhne einfach nur kaltzumachen, aber immer noch machbar. Und am Ende könnten wir an ihnen dann auch die Techniken zur Herbeiführung von Hirntoden ausprobieren. Ich bin mir allerdings nicht sicher, ob die bei ihnen wirken würden. Ein Großteil des Effekts beruht auf Selbsthypnose.«

Der General schüttelte den Kopf. »Wenn wir diesen Weg einschlagen, wird sich zwar ein Dutzend verwöhnter Bälger vor Angst einnässen, aber wir schaffen uns auch ein paar wirklich herzlose, unsterbliche Feinde, die weder Vergebung noch Vergessen kennen. Daher können wir hier keine halben Sachen machen. Aber wir müssen vorsichtig vorgehen, damit wir unsere eigenen Familien nicht in Gefahr bringen. Dan, du pickst zwei RL-Katzen heraus, die wirklich tief in dieser Sache drinstecken. Zwei der schlimmsten Fälle, an denen wir ein Exempel statuieren können. Eine Kugel in den Schritt, eine in den Kopf. Der Rest soll ruhig in Deckung gehen und sich in dunklen Ecken und hinter zugezogenen Vorhängen verstecken. Wir haben einige vertrauenswürdige Leute IRL, die uns bei dieser Sache den Rücken freihalten. Die werden uns helfen. Was den Rest von uns angeht, werden wir uns sehr genau überlegen müssen, wie ...«

Wie ein Schüler im Unterricht hob ich die Hand.

»Raus mit der Sprache.«

»Müssen wir wirklich Gleiches mit Gleichem vergelten? Was unterscheidet uns dann noch von diesen verzogenen Wichsern? Ich ... Wie sage ich das wohl am besten? Während ich dort in Ketten hing und gefoltert wurde, malte ich mir aus, wie ich meine Quälgeister bestrafen würde, ohne dabei selbst zum Folterknecht zu werden. Deshalb hätte ich da ein paar Vorschläge. Vier Grade der Bestrafung. In diesem Fall sollten wir wirklich alle vier zur Anwendung bringen. Auf dem ersten wird man in der Arena getötet und für eine Woche festgehalten. So verliert man seine komplette Ausrüstung und alles, was nicht in der Bank ist. Auf der zweiten wird man herabgestuft. Wir machen einen Dungeon leer und zwingen sie anschließend, ihren Bindeort in den Bossraum zu legen. Sie werden einwilligen müssen, sobald sie erkennen, dass die einzige Alternative die ewige Gefangenschaft wäre. Dann warten wir, bis die Mobs respawnen, und schauen zu, wie sie immer wieder sterben und schließlich Stufe 10 erreichen, was die absolute Unterkante darstellt, wenn ich das richtig verstanden habe.«

Im Raum war gemurmelte Zustimmung zu vernehmen. Der General neigte den Kopf und schaute mich aus leicht zugekniffenen Augen an. »Du gerissener Bastard! Jetzt merke ich richtig, dass du ein Dunkler Ritter und nicht nur irgend so ein Emo-Elf bist. Auf jeden Fall ist es gut, dass sie beim Herabstufen ihre Attributs- und Talentpunkte verlieren, denn sonst hätten wir SCs der Stufe 10 mit Fertigkeiten der Stufe 100, wenn nicht gar noch höhere. Das könnte sogar klappen. Sie würden ein paar Jahre Spielzeit verlieren. So oder so tun ein paar Hundert Tode schon richtig weh. Da freut man sich umso mehr auf deine beiden letzten Ideen.«

Nach diesem Lob von höchster Stelle fuhr ich fort: »Die restlichen beiden sind simpel. Wir verbannen sie aus dem russischen Cluster. Eine regionale Verbannung. Sollen sie doch in Asien oder Nordamerika spielen. Und zu guter Letzt bleibt noch, sie auf eine Liste mit Vogelfreien unserer Allianz zu setzen. Im Idealfall

auf eine Liste für den ganzen Cluster. Dann hat jeder, der sie antrifft, die Verpflichtung, sie zu töten – zumindest im russischen Einflussgebiet. So sehe ich das.«

Der General klatschte die gewaltigen Hände auf den Tisch. »Ich liebe es! Irgendwelche Einwände?«

»Ich würde sie erst per Folter zu Gemüse machen«, murmelte jemand.

»Wir sind nicht sie!«, sagte der General laut. »Aber ich glaube, ich weiß, worauf du hinauswillst. Wir werden kein vollständiges Haftsystem entwickeln können. Ich würde vorschlagen, wir nehmen das 4TRS-System als Grundlage. Sobald alle vier Kästchen ein Häkchen haben, führt ein weiteres Vergehen zum Hirntod.«

Als ich mir die ratlosen Gesichter um mich herum so ansah, sprach ich als jemand, der nicht ans militärische Protokoll gebunden war, die im Raum schwebende Frage aus: »Was ist denn 4TRS?«

Der General schien auf diese Frage vorbereitet zu sein und hatte die passende Antwort parat: »4TRS steht für die ›4 Todesritter-Strafen‹. Erst wird einem der Besitz genommen, dann die Stufen, dann die Heimat und schließlich das Leben, indem man auf die Liste der Vogelfreien kommt. Du wirst wohl als Erfinder der kürzesten Strafordnung der Welt in die Geschichtsbücher eingehen.«

Er lachte schallend auf. Andere fielen ein. Anscheinend mochten sie mein System. Es hatte auch den Vorteil, dass diese Welt nicht so schnell Anwälte brauchen würde.

Die Diskussion ging weiter. Man sprach über die Möglichkeit, Informationen an Medien in der wirklichen Welt weiterzugeben, damit die Sache dort ein paar Wellen schlagen konnte. Dan lehnte die Idee rundheraus ab.

»Wir sitzen auf einer tickenden Zeitbombe«, meinte er. »Sobald die breite Öffentlichkeit von der virtuellen Gewalt und der möglichen Identitätsvernichtung erfährt, könnte sie den Zugang zum Spiel einschränken, wodurch die Spielerzahl rapide abfallen

würde. Dies wiederum würde sich direkt darauf auswirken, welche Arten von Permaspielern hier neu eintreffen. Soweit wir wissen, könnte die Obrigkeit sogar versuchen, die Server zu beschlagnahmen, um in irgendeinem unterirdischen Labor an uns herumzuexperimentieren. Wollen wir das? Ich würde vorschlagen, dass wir den Admins richtig Feuer unter dem Hintern machen und die Einführung einer Schnelltod-Option verlangen.«

Einen kurzen Moment wurde sein Blick unfokussiert. »Ah. Ich habe eine Nachricht von den Alten erhalten. Sie empfehlen uns, nichts zu tun, was wir später bereuen könnten. Deshalb fordern sie uns auf, unser Ultimatum zurückzuziehen. Die Katzen sind zu Verhandlungen bereit. Anscheinend sind einige der für die Folter verantwortlichen Leute bereits festgesetzt worden oder sind entkommen beziehungsweise haben sich ausgeloggt.«

»Ja, klar.« Hauptmann Narbengesicht schnitt eine Grimasse. »Gleich werden wir erfahren, dass die Inhaftierten seltsamerweise alle irgendwie den Verstand verloren haben und nicht mehr im Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte sind. Wir kriegen nur ein paar Sündenböcke und eine Handvoll Leichen, die man bis zur Unkenntlichkeit zugerichtet hat. Ich kenne das. Hab so was IRL selbst schon gemacht.«

»Die Alten bieten allen Opfern eine garantierte Entschädigung. Sie verlangen auch die Einführung eines gemeinsamen ›Protektorats des Kristalls‹. Sie schlagen dabei vor, dass man ihn seinem vorgesehenen Zweck zuführt: ›der Kontrolle von Individuen mit soziopathischen und psychopathischen Tendenzen‹. Von wegen! Die Katzen stimmen zu, die Burg diesem Zweck zu überlassen – für eine Entschädigung von fünf Millionen! Viel wollen sie nicht, was?«

Der General schüttelte den Kopf in gespielter Überraschung. »Diese Bastarde waren hinter unserem Rücken auf alles vorbereitet. Das ist mal klar.«

Ich sprang auf. »Wir müssen den Kristall vernichten!«

»Setz dich.« Der General verwarf meinen Einwurf mit einem Wink. »Wir alle hier haben das verstanden. Das Blatt hat sich längst gewendet. Wir werden ihre Almosen nicht annehmen. Wir werden die Welt von den Katzen befreien. Ob wir den Kristall vernichten können, werden wir sehen. Dan, deine Aufgabe ist es, auf Zeit zu spielen. Wir müssen die Lage mit den anderen Mitgliedern der Allianz besprechen. Wir müssen außerdem die Mobilmachung abschließen. Diese verdammte Kuppel des Schweigens! Ohne die wären wir einfach in einer dunklen Nacht aufgetaucht und hätten sie in weniger als zehn Minuten in ihrem eigenen Blut ersaufen lassen, wie man das bei den Sondereinsatzkräften so macht. Aber so ...«

Ich lehnte mich zu Narbengesicht, der neben mir saß. »Wo liegt denn das Problem bei der Kuppel? Ist sie so schwer abzuschalten?«

Der Hauptmann verzog das Gesicht. »Die über der Waldburg kostet einen ganzen Clan acht Stunden Arbeit. Doppelt so viel, wenn die Zauberer der Katzen die Kuppel von innen aufrechterhalten, und dann noch mal das Doppelte wegen des Widerstands, mit dem wir zu rechnen haben: Überraschungsangriffe, Schurken und NSCs, Sättigungsangriffe. Hinzu kommen die exorbitanten Ausgaben für Elixiere und Akkukristalle. Kriege sind niemals billig.«

Ach ja. Ich saß da und dachte nach. Es war mir eigentlich gar nicht danach, verraten zu müssen, dass ich über einen Zauber zur Astralmanazerstreuung verfügte, doch der wäre ideal für diese Aufgabe gewesen. Wir mussten die Katzen bestrafen und den Kristall vernichten. Es würde auch nicht schaden, ein bisschen Geld zu verdienen, da ich ja schon wieder Ärger an den Hacken hatte.

Ich schrieb Dan eine PN. *Ich weiß, wie man die Kuppel abschalten kann.*

Einen Augenblick schaute er mich mit großen Augen an und konnte seine Regungen kaum bändigen. Dann schaltete er wie-

der auf sein versteinertes Pokerface um und erstarrte, während er meine Nachricht an den General weiterleitete.

Frag hatte sich wesentlich besser im Griff. Er sprach einfach weiter über seine Mobilisierungspläne: Er nahm sich die Zeit, das Thema zu Ende zu bringen, um danach eine Raucherpause zu verkünden, als wenn nichts wäre. »Max, ich bräuchte dich mal. Dich auch, Dan.«

Er wartete, bis der letzte Offizier den Raum verlassen hatte, schaute zu, wie die Tür zuschlug, und wandte sich dann an mich. »Raus mit der Sprache.«

Ich schaute zu Puh dem Bären. Bei der Art, wie er mich aus den Augenwinkeln ansah, hatte ich ein schlechtes Gefühl. »Bist du sicher, dass er kein Maulwurf oder so was ist?«, erkundigte ich mich bei Dan.

Puh bleckte die Zähne. Dan warf einen verhaltenen Blick in seine Richtung. »Er ist schlimmer als jede Kakerlake: Man kriegt ihn einfach nicht tot. Er respawnt in weniger als einer Minute. Er lässt sich nirgendwo einsperren, weil er mithilfe von Mikroportalen jede Mauer durchdringen kann. Noch schlimmer ist, dass wir ihn einmal eingesperrt und in den asiatischen Cluster gepoptet haben. Deswegen achtet er jetzt auch darauf, sich nicht mehr fangen zu lassen.«

Ich traute meinen Ohren kaum. »Wie hat er es denn zurückgeschafft?«

»Verrate du es mir. Am gleichen Abend saß er wieder hier am Kamin.«

»Das reicht.« Frag wurde langsam ungeduldig. »Euren Albino-panda könnt ihr auch noch wann anders besprechen. Max, du bist dran. Wie willst du die Kuppel deaktivieren? Nun sag mir aber nicht, dass du Zugang zum Steuerartefakt hast.«

Seufzend setzte ich an: »Es gab da diesen Dungeon, den ich leer gemacht habe ...«

Ich präsentierte ihnen eine leicht angepasste Version meiner Geschichte *Wie ich einen Zauber des Hochkreises in die Hände*

bekam. »Wenn ihr für einen steten Zustrom von Mana sorgen könnt, ist die Kuppel in maximal zwei Minuten erledigt.«

Der General war schon lange vom Tisch aufgestanden, ging im Raum auf und ab und rieb sich dabei die Hände. Er blieb ruckartig stehen, sodass ihm der Mantel um die Beine schwang, und drehte sich mit ausgestrecktem Finger zu mir um. »So! Kein Wort darüber zu niemandem. Das muss ich dir wahrscheinlich gar nicht sagen. Wir machen die Katzen richtig platt. Morgen. Fünf Uhr. Nur die alte Garde. Stufe einhundert und mehr. Wir setzen beide Spezialeinheiten ein: Narbengesicht und Wild. Hundertfünfzig Mann sollten ausreichen, um die Burg zu übernehmen und ordentlich aufzuräumen. Plus noch mal zweihundert, um die festgenommenen Katzen im Zaum zu halten. Dan, du berufst ein Treffen der dienstältesten Offiziere ein. In einer Stunde in meinem Büro.«

»Es könnten über zweihundert Katzen dort sein«, merkte Dan an. »Plus NSCs. Die können sich so viele Leute anheuern, wie sie haben wollen, soviel wissen wir sicher. Plus Teleportale. Mit nur hundertfünfzig in der ersten Welle riskieren wir, dass die Ratten das sinkende Schiff verlassen können.«

Der General schwieg einen Augenblick nachdenklich. »Da hast du wahrscheinlich recht«, sagte er schließlich. »Ich habe in die falsche Richtung gedacht. Unsere Priorität ist nicht die Übernahme der Burg. Schade aber auch. Jetzt müssen wir uns doch als Bittsteller an die Allianz wenden und uns Hilfe holen. Was wiederum bedeutet, dass etwas durchsickern wird und wir einen kleineren Anteil kriegen. Eigentlich habe ich keine Lust, andere Clans als Trittbrettfahrer mitzunehmen. Wo wir gerade von Anteilen sprechen: Wenn du die Kuppel deaktivierst, übertragen wir dir tausend Raid-Punkte. Die kannst du dir dann später auszahlen lassen oder in Ausrüstung eintauschen.«

»Raid-Punkte? Was sind das? Schaut mich nicht so an! Ich weiß, dass ich der noobigste Noob aller Zeiten bin.«

Dan schüttelte den Kopf. »Du hast ja recht. Ich vergesse immer,

dass du erst seit ein paar Wochen spielst. Trotzdem machen uns selbst die frischesten Neuankömmlinge weniger Kopfschmerzen. Einfach ausgedrückt entspricht jeder Punkt einer Stufe. Stell dir vor, zwei Clans erobern eine Burg. Einer bringt hundert Leute mit Stufe 100 mit. Der andere entsendet zweihundert Leute. Dann kriegt der erste Clan zehntausend Punkte und der zweite zwanzigtausend. Die Burg und die Beute sind drei Millionen wert. Geteilt durch dreißigtausend ergibt das hundert Gold pro Punkt. Das heißt also, ein Spieler der Stufe 100 bekommt Trophäen im Wert von zehn Riesen, einer der Stufe 120 von zwölf. Das ist natürlich grob vereinfacht. Das System ist nicht linear, und Fälle wie deiner lassen sich nur schwer darin verorten. Soldaten an vorderster Front kriegen etwas mehr als die Reserve und solche Dinge. Aber du verstehst das Grundprinzip.«

Mir gefiel, wie hier gerechnet wurde. Der Anteil, den man mir versprochen hatte, war die Sache wert. Sollte ich auch das Versprechen der Dunklen Fürstin einlösen? Sie hatte mir ihre Hilfe garantiert, wenn ich sie brauchte.

»General?«, fragte ich. »Ich habe zufälligerweise Kontakte unter den Dunkelelfen. Eine Fürstin hat mir einen Trupp Halsabschneider versprochen, falls ich sie jemals brauchen sollte. Was, wenn ich sie für den Raid anheuern würde? Bei ihnen ist kaum damit zu rechnen, dass etwas zu den Alten durchsickert. Und ihre Teilnahme würde auch keine anderen Clans einbeziehen. Ich hoffe, es stört euch nicht, wenn ich ein paar Stufen aufsteige.«

Dan tauschte einen Blick mit dem General aus. »Halsabschneider. Das wäre gut«, meinte er. »Die sind hart. Ich behalte dich weiter im Auge, Max. Du scheinst mir immer ein neues Ass aus dem Ärmel ziehen zu können, wenn sich ein Problem ankündigt. Dir würde ich nicht am Spieltisch begegnen wollen.«

»Das will wirklich niemand«, sagte ich.

KAPITEL ZWEI

Aus dem Bericht der Analyseabteilung anlässlich der außerplanmäßigen Sitzung des Aufsichtsrats von AlterWorld

Thema: Zunehmende Kontrollverluste bei den Spielinhalten

Meine Damen und Herren! Vor etwa einem Monat wurden wir mit der Aufgabe betraut, den Gründen nachzugehen, weshalb die virtuelle Welt die größeren Änderungen zu ignorieren scheint, die mit Patch 2124 erfolgt sind. Wie Sie wahrscheinlich wissen, hatten wir vor, eine neue Charakterklasse einzuführen, auf die wir uns alle gefreut hatten: den Berserker. Nach einer Phase ausgiebiger und zielgenauer Tests steht die neue Klasse den Spielern trotz der makellosen Performance des Patches beim Launch immer noch nicht zur Verfügung. Alle anderen kleineren und zweitrangigen Verbesserungen funktionieren allerdings offenbar völlig problemlos.

Als wir uns daranmachten, Daten zu sammeln und auszuwerten, verschlimmerte sich das vorliegende Problem drastisch. Der neue Server-Patch 2271 mit zwei neuen Zaubern des Hochkreises schlug ebenso fehl wie Patch 2312 mit der eilig entwickelten Schnell-tod-Fähigkeit. Die virtuelle Welt hat sie einfach ignoriert.

Wir haben ein Klassifikationssystem mit einer Skala von 1 bis 10 für die von uns vorgenommenen Änderungen angelegt, das auf dem räumlichen Ausmaß und den spürbaren Auswirkungen der Modifikationen beruht. Dabei zeigt sich, dass AlterWorld bereits vor einem Monat alle äußeren Eingriffe der Stufe 9 und höher ablehnte, wir aber inzwischen nicht einmal mehr Änderungen der

Stufe 6 einführen können. Extrapolieren wir diese Daten auf die Zukunft, lässt sich mit einiger Zuverlässigkeit prognostizieren, dass wir Gefahr laufen könnten, binnen der nächsten drei Monate vollständig die Kontrolle über sämtliche Spielinhalte zu verlieren – dies würde so weit gehen, dass wir nicht einmal mehr die Steine am Wegesrand umfärben könnten.

Meine Damen und Herren! Die virtuelle Welt wehrt sich gegen unser Eingreifen. Sie wird unabhängig. In Kombination mit der Lossagung von KI 311 und der fortschreitenden Digitalisierung von Spielern sowie der Unabhängigkeit der Welt von Servern selbst nach einem physischen Kappen der Verbindungen lässt dies nur einen einzigen, schmerzhaften Schluss zu, was unseren Status für diese Welt anbelangt: Wir sind nicht mehr ihre Schöpfer und Hüter. Sehr bald wird sich unsere Rolle auf die eines Türstehers beschränken: Wir bieten den Zugang und lassen die Leute hinein.

J. Howards, Leiter der Analyseabteilung

Vermerk:

Vertraulichkeitsstufe AA.

An Howards:

Bitte suchen Sie einen Weg, um das oben beschriebene Phänomen zu neutralisieren oder zumindest zu verlangsamen. Ersetzen Sie alle Hardware-Cluster. Nutzen Sie Sicherheitskopien, um Teile der Welt nachzubauen. Splitten sie gegebenenfalls globale Updates auf. Tun Sie alles, was nötig ist, um unsere Kontrolle über die Welt so lange wie menschenmöglich aufrechtzuerhalten.

A. Lichman Jr., Mitglied des Aufsichtsrats

Ich nahm Leutnant Brauns Angebot an und machte einen raschen Corpse Run, um endlich meinen Kram zu holen. Danach führte mich mein Weg zur Hauptstadt der Dunkelelfen, wo jeder Dunkelelfen-Clan sein eigenes Viertel mit eigener Fürstenresidenz hatte.

Zeit war ein Problem. Es war schon fast zehn Uhr abends. Um vier Uhr morgens mussten wir die Raid-Gruppe erstellen und mit der Verteilung von Buffs und Vorräten beginnen.

Frag hatte mir zwei Stunden gegeben, um eine klare Antwort von den Dunkelelfen einzuholen. Er hatte mir auch eine Teleporterlaubnis für die Dunklen Lande erteilt, einschließlich der Dienste von Porthos, einem Zauberer und »magischem Taxifahrer« des Clans.

So gut wie jeder Clan gab sich alle Mühe, ein paar Transporteure aufzuleveln. Die Zauberer hatten sogar einen speziellen Fähigkeitsbaum für die Teleportation. Nur wenige hatten Lust, das magische Taxi zu spielen, weshalb solche Freiwilligen ihr Gewicht in Gold wert waren. Eine langweilige, aber extrem gut bezahlte Fähigkeit. Man konnte sich locker dreihundert Goldstücke am Tag damit verdienen, wenn man sich einfach auf den Marktplatz stellte und seine Dienste anbot, andere durch AlterWorld zu transportieren. Am Anfang des Baums konnte man erst persönliche Portale öffnen, danach welche für Gruppen, anschließend für Raids und zu guter Letzt auch stationäre Portale. Man musste allerdings auch ein ganzes Jahr damit verbringen, diesen einseitigen Charakter, der in allem anderen schrecklich schwach blieb, ordentlich zu steigern: Seine Talentpunkte reichten schlicht nicht aus, sodass man Kampfzauber für die besseren Teleportationen opfern musste.

Porthos wollte seinem Namensvetter aus dem literarischen Klassiker so gar nicht entsprechen. Er war eher schwächling und ständig wütend. Er hatte sein Büro neben der Portalhalle und bot jedem eine Teleportation an, der sie brauchte. Es musste ein anstrengender Tag für ihn gewesen sein, denn als ich mich ihm

näherte, kippte er sich gerade den Inhalt einer weiteren Phiole mit Manaelixier hinter die Binde.

Er quetschte sich den letzten Tropfen in den Mund, schüttelte sich vor Ekel und kämpfte einen Rülps herunter. »Ich würde jedem eine Million zahlen, der eine zimtfreie Version von dieser Scheiße anbietet. Sonst werde ich noch der allererste Spieler, der kotzen kann, wenn du verstehst, was ich meine.«

Dann erst nahm er richtig Notiz von mir. »Wohin? Zur Hauptstadt der Dunkelelfen? Scheiße. Das ist ein mittleres Portal für über tausend Mana. Viel länger halte ich das nicht mehr durch, befürchte ich!«

Er schaute hinaus auf den Flur. »Jazel ... äh ... Jazelwolf! Was ist das denn für ein Name! Komm und hol mir den diensthabenden Verzauberer aus dem Wachraum. Er muss mir noch mehr Mana schicken. Ich habe genug von dieser Plörre. Ich sehe gleich alles dreifach. Von jetzt an hast du den Auftrag, es mit dem Unsichtbarkeitselixier zu vermischen.«

Er wandte sich mir zu. »Bereit? Ich schicke dich mit einem Einzelportal.«

Er froh ein, während er nach dem richtigen Zauber suchte. Dann spannte er sich an, murmelte etwas und wedelte mit den Händen herum, als wollte er mich hypnotisieren.

Warnung! Portalzauber aktiviert. Zielpunkt: Die Stadt des Ursprungs. Annehmen: Ja/Nein. 10 ... 9 ... 8 ...

Das Portal öffnete sich mit einem Ploppen. Ich fand mich auf der gewaltigen Portalplattform in der Mitte des großen Platzes der Dunkelelfenhauptstadt wieder. Als Erstes fielen mir die hohen Türme der fürstlichen Residenz auf dem Hügel auf. Sie war umringt von teuren Handelshäusern im gotischen Stil mit kunstvollen Ladenschildern. Hier war viel los, und überall um mich herum plopten Portale auf oder zu. Man warf mir ein paar überraschte Blicke zu. Ein Hochelf ist kein gewöhnlicher Anblick in einer

Dunklen Stadt – eher ein bisschen wie ein Schwarzer in der Moskauer Metro. Wenigstens forderte mich niemand zum Kampf heraus. In ihren Interfaces wurde ich als freundlich gekennzeichnet, was einige verwunderte, andere hingegen beruhigte.

Ich hatte nicht viel Zeit. Ungeachtet dessen wurde mein Blick immer wieder von einigen wichtig aussehenden Gebäuden mit großen Schildern angezogen. AlterWorld-Bank. Bank der Alten. Dunkelelfenbank. Das war tatsächlich eine Überlegung wert. Ich stand jetzt mit Sicherheit auf der Feindesliste der Alten, und nach unserer anstehenden Mission würden sie meinen Namen definitiv rot unterkringeln. Laut aktuellem Stand lagen meine gesamten finanziellen Interessen – zuzüglich meines Kurznachrichtenvertrags und meiner Optionen in Sachen Internetsuche – fest in der Hand unserer Feinde. Wie dumm konnte man denn sein? Ich öffnete das Wiki und suchte nach Bewertungen von Banken. Die Dunkelelfenbank war ein Privatunternehmen mit zehn Millionen Haftungskapital und das sechstgrößte Bankhaus in der virtuellen Welt. Was nicht zu verachten war. Der Moment war da. Es wurde Zeit, mein Kapital auf die dunkle Seite zu holen. LOL.

Ich drückte die Tür der Bank auf. Ein Glöckchen klingelte. Eine Nullität mit gutem Benehmen brachte mich zu einem verfügbaren Schaltermitarbeiter. Ich eröffnete ein Konto und überwies Zwanzigtausend, mein gesamtes Vermögen. Nach kurzem Nachdenken versteigerte ich danach meine restlichen Tabakrohstoffe, da sie inzwischen den Höchstpreis erreicht haben durften oder zumindest kurz davorstanden. Das waren noch mal acht Riesen. Ich erkundigte mich nach den Schließfächern des Hauses: Es bot welche an, die bis zu einer Summe von hunderttausend Goldstücken versichert waren, und bisher hatte es keine Diebstähle oder Raubüberfälle gegeben. Na gut. Das konnte noch warten. Es war ja nicht so, als hätte ich zu viel Kram. Meine gesamten weltlichen Besitztümer passten problemlos in eine Tasche oder mein Zimmer bei den Veteranen.

Um mich mit Drittanbieterdiensten zu verbinden, musste ich

die Treppe hoch zu einer Abteilung, die den stolzen Namen »RealService« trug. Ihr Komplettpaket fiel sogar günstiger aus als das der Alten. Anscheinend waren sie gerade dabei, einen Videostream aufzubauen, damit man auch im Vorfeld aufgezeichnete Fernsehsendungen und Filme aus der realen Welt schauen konnte. Das war alles ein bisschen viel.

Ich entdeckte ein anderes Schild neben dem dieser Abteilung. RealShop. Der Name löste einen komplexen Dominoeffekt in meinem Gedächtnis aus. Ich wurde rot. Verdammt noch mal! Ich war jemandem noch einen Gefallen schuldig.

Ich ging zu dem seriös aussehenden Verkäufer hinüber, und sein Gesichtsausdruck machte überdeutlich, dass er mir gerne bei der Lösung jedes Problems helfen würde, solange nur der Preis stimmte.

Ich zeigte auf das Schild. »Ist es das, was ich denke?«

Würdevoll nickte der Mann. »Höchstwahrscheinlich.«

»Mir gefällt Euer Sinn für Humor. Grundsätzlich würde ich gerne mehr über eine ganz bestimmte Dame erfahren. Ich muss wissen, ob sie noch am gleichen Ort arbeitet. Und wenn ja, würde ich ihr gerne ein kleines Geschenk zukommen lassen.«

»Das ist kein Problem. Für den Bestellvorgang berechnen wir zwanzig Goldmünzen. Der Rest liegt ganz bei Euch.«

Ausgezeichnet. Ich kramte tief in meinen Erinnerungen nach ihrer Berufsbezeichnung und dem Firmennamen. Mein mangelhaftes Gedächtnis in der Realität hatte sich ihre Telefonnummer nicht gemerkt. Eines musste man der Bank lassen: Die Datensuche ging flott. Nach einer kurzen Verarbeitung der Daten zu Beginn und einem anschließenden Telefonanruf konnte der Mitarbeiter mir bestätigen, dass Olga noch bei Chronos angestellt war. Sie wurde morgen früh zur Arbeit erwartet.

»Was möchtet Ihr ihr denn zukommen lassen?«, fragte der Verkäufer und legte die Finger auf seine virtuelle Tastatur.

»Einen Blumenstrauß, aber einen wirklich schönen«, sagte ich voller Stolz.

Der Verkäufer legte den Kopf schief und musterte mich. »Wie lange ist es her, seit Ihr das letzte Mal Blumen verschenkt habt? In unserem Hause arbeiten wir nicht mit allgemeinen Aussagen wie »Ich will einen Haufen Rosen hierhin oder dorthin geschafft haben« oder »Ich brauche ein paar hübsche Nelken«. Wir arbeiten individuell mit jedem Kunden. Wir können Bestellungen in unbeschränkter Höhe annehmen. Wenn es nötig sein sollte, sogar in Millionenhöhe. Wir können jedes Blütenblatt mit Diamanten besetzen lassen, den Stiel in Platin einfassen und das alles in einer Ming-Vase überreichen ...«

Er hätte mich nicht besser zurechtstutzen können, wenn er es versucht hätte. »Keine Diamanten bitte. Strasssteine aber schon. Idealerweise in Maßen. Wie viel würde das kosten?«

Er machte eine kleine Pause. »Hundertzwanzig Gold pro Blume. Zuzüglicher einer Courtage von zehn Prozent.«

»Gut. Dann brauchen wir einundzwanzig Stück.«

»Aufgenommen. Sonst noch etwas?«

»Ich hätte gerne etwas Champagner bitte. Halbtrocken.«

»Eine spezielle Marke?«

Mein Gedächtnis mühte sich, einen bestimmten Namen an die Oberfläche meines Bewusstseins zu zwingen. »Veuve Clicquot.«

Der Verkäufer nickte verständnisvoll. Ich schien mich in seinen Augen zumindest ein bisschen rehabilitiert zu haben.

»Weiß, halbtrocken. Veuve Clicquot Ponsardin. Neunhundert Gold. Falls die Dame jemand ganz Besonderes ist, darf ich zu einem Veuve Clicquot La Grande Dame Brut raten. Ein einmaliges Jahrgangserzeugnis von 1998. Achttausend Gold die Flasche.«

Mein innerer Gierschlund bekam Schluckauf und sank an der Wand zusammen. Ganz sanft griff ich seinen Ellbogen und half ihm wieder auf. »Ich glaube, der Dame ist halbtrocken lieber«, sagte ich mit fester Stimme.

»Sehr gut. Sonst noch etwas?«

»Eine kurze Nachricht wäre schön.«

»Gar kein Problem. Ich nehme sie auf.«

»Hi, Olga. Hier ist Max. Blumen und Champagner wie versprochen. Vielen Dank für den Tipp. Es hat geklappt. Laith, Hochelf, Stufe 52. Das war's.«

Er nickte. »Mit Lieferung und Provision sind wir dann bei dreitausendneuhundert. Ihre Bestellung wird morgen zwischen 10 und 12 Uhr geliefert. Sonst noch etwas?«

Ich konzentrierte mich und blätterte rasch die Seiten des virtuellen Einkaufszentrums durch. Dann stellte ich meiner Mutter einen Gourmet-Präsentkorb zusammen. Ihre Lieblingsschokolade, etwas Kaviar, geräucherten Stör und Gänseleberpastete. Ich zermarterte mir das Hirn nach Mamas Lieblingspeisen, die sie sich normalerweise nicht leisten konnte. Es machte mir nichts aus, noch einmal zwei Riesen dafür auszugeben. Mein innerer Gierschlund jaulte vor Schmerz, mischte sich aber lieber nicht ein.

Ich schaute auf die Uhr. Eine weitere halbe Stunde war dafür draufgegangen. Ich musste in die Gänge kommen. Ich bat mein Gegenüber mir die Kontaktdaten des Kundenservice zu schicken, verabschiedete mich hastig und eilte davon.

Ich hatte kaum ein paar Schritte gemacht, als eine Stimme hinter mir erklang: »Du, Schneewittchen! Warte mal eben!«

Redete der Kerl mit mir? Es war mir egal. Denn Freunde hatte ich hier ja eigentlich nicht. Ohne langsamer zu werden, ging ich weiter über den Platz und hielt Ausschau nach jemand angemessenen Offiziellen, den ich nach dem Weg zur Residenz des Hauses der Nacht fragen konnte.

Ich konnte hören, wie ein paar Leute zu mir aufschlossen. Gerade noch rechtzeitig drehte ich mich um, um eine Hand abzuwehren, die nach meiner Schulter griff. »Probleme?«

Ein riesiger Barbar der Stufe 92 grinste mich mit einem Mund voller Zahnlücken an. »Hast du es immer so eilig? Wir wollten doch nur wissen, was ein Schneewittchen wie du in unserer Stadt treibt. Du siehst ja durchaus nett und freundlich aus. Eigentlich

wollten wir uns gerade auf den Weg in deinen Teil der Welt machen. Hast du schon mal vom Erfolg ›Dunkler Jäger‹ gehört? Dafür fehlt mir eigentlich nur noch ein blonder Skalp.« Er lachte schallend auf, während er meinen Scheitel beäugte.

»Wo liegt denn dann das Problem? Kannst du dir nicht selbst die Haare färben? Ich bin mir sicher, deine Freunde helfen dir im Anschluss nur allzu gerne beim Skalpieren.«

Er runzelte die Stirn. »Kein Grund, so vorlaut zu sein, Kumpel. Wie wäre es, wenn wir raus vor die Tore gehen und du mir etwas aushilfst? Wir wollen ja nicht viel, oder? Was sind schon fünfzig Tode unter Freunden?«

»Leute, bitte«, sagte ich. »Habt ihr euch das Hirn schon so weit weggesoffen, dass ihr eine Schlägerei in der Stadt anfangen wollt?«

Den Rabauken gefiel das gar nicht. Sie verstellten mir den Weg. Wie dumm waren die denn?

»Keine Gewalt innerhalb der Stadtgrenzen!« Angelockt von dem Aufruhr war bereits eine Patrouille auf dem Weg in unsere Richtung. Der geübte Blick des Wachanführers streifte mich. Respektvoll senkte er den Kopf. Das Mal der Fürstin schien zu funktionieren. Er schaute meine Gegner an. In seinem Gesicht zuckte etwas. »Gont der Barbar! Dies ist Eure zweite mündliche Verwarnung wegen einer Störung des Stadtfriedens. Bei der nächsten wird man Euch vor Gericht zitieren. Diese Entscheidung ist endgültig. Weggetreten!«

Der Barbar funkelte mich an.

Warnung! Gont der Barbar hat Euch zu seiner persönlichen Feindesliste hinzugefügt. +5 Ruhm!

Möchtet Ihr Gont zu Eurer Liste hinzufügen? Das Töten eines persönlichen Feindes erhöht den Ruhm um 20. Wird man jedoch selbst von einem persönlichen Feind getötet, sorgt dies für einen Verlust von 40 Ruhmpunkten. Maximale

Zuwachsrate: 1 Person alle 24 Stunden. Mögliche Trophäe:
Das Ohr des Verlierers im Rahmen des Erfolgs »Rächer«.

Schau an! Ich wusste gar nicht, dass wir diese Möglichkeit hatten. Auf jeden Fall konnte ich sie gerade nicht gebrauchen. Wenn er Spaß daran hatte, sich Gegner zu suchen, die fast fünfzig Stufen unter ihm waren, durfte er das gerne tun. *Ich lehne ab.*

Er verzog das Gesicht. »Feigling!«

»Wie du meinst, du Held. Weggetreten!« Ich wandte mich an den Anführer der Wache. »Feldweibel? Ich muss Fürstin Ruata vom Haus der Nacht aufsuchen. Es ist recht dringend.«

Beim Klang dieses Namens nahmen die Wachen Haltung an und hätten beinahe salutiert. »Einen Augenblick!«

Er holte ein Kristallartefakt heraus und sprach hinein, doch seine Worte waren kaum zu verstehen. Es sah ganz so aus, als hätten die NSCs keine eingebauten Kommunikationskanäle wie die Spieler.

Nach einer kurzen Wartezeit tat sich in der Nähe ein Teleportal auf, aus dem ein Dunkelelfen-Magier hervortrat. Er nickte den Wachen zu und wandte sich dann an mich. »Unsere Herrin wird Euch nun sehen. Seid Ihr bereit?«

Ohne auch nur auf eine Antwort zu warten, legte er mir die Hand auf die Schulter und öffnete ein neues Portal.

Warnung! Portalzauber aktiviert. Zielpunkt: Das Haus der Nacht, Schlösschen. Annehmen: Ja/Nein.

Ich nahm an.

Ein Knall drückte mir auf die Trommelfelle. Ich fand mich in der Portalhalle des Schlösschens wieder. Schicke Hütte. An den Decken gab es Fresken und Stuck, und überall waren Holzschnitzereien und Vergoldungen – und zwar mit reichlich Gold. Bei diesem Anblick wollte ich mir gar nicht vorstellen, wie es im eigentlichen Schloss aussah.

Wir eilten durch Korridore mit Mosaiken und Schlosswachen, die salutierten, als wir uns näherten. Schließlich hielten wir an den größten mit aufwendigen Schnitzereien versehenen Flügeltüren an, die ich in meinem Leben je gesehen hatte. Der Magier hielt zögernd inne und trat zur Seite, als er anscheinend einen wortlosen Befehl vernahm, der nur für ihn bestimmt war. Er bedeutete mir mit einer Geste einzutreten. Ich starrte die gewaltigen Türen an, ohne zu wissen, ob ich drücken oder ziehen sollte.

Ich bekam nicht die Zeit, mein Gesicht zu verlieren. Laut schwangen die Flügel auf und gaben den Blick auf einen riesigen Thronsaal frei. Wuchtige Säulen säumten den Mittelgang, der mit einem dunklen Stein ausgelegt war, in den man Edelsteine und Goldstaub eingelassen hatte. Er führte zu einem Podest, auf dem zwei Throne standen. Der größere und schwerere war leer. Fürstin Ruata saß auf dem kleineren.

Ich trat heran und senkte den Kopf. Mein Herz schlug mir bis zum Hals, genau wie damals bei unserem ersten Kuss. Ich hatte die Wirkung, die sie auf mich hatte, schon wieder vergessen gehabt – eine überwältigende Mischung aus Pheromonen und nonverbalen Botschaften. Das Aroma wilder Erdbeeren umfing mich: Ich schluckte und machte unbewusst noch einen Schritt nach vorn, weil ich so gern mein Gesicht in ihrem Haar vergraben hätte. Das konnte doch nicht richtig sein! Ich riss mich zusammen, setzte mein freundlichstes Gesicht auf und schaute zu ihr auf.

Bumm. Mein Herz rutschte mir in die Knie. Bumm. Vor lauter ekstatischer Verückung kippte mein innerer Gierschlund einfach nach hinten um. Sie war wirklich etwas Besonderes.

Der Blick der Prinzessin lag auf mir, die Augen glänzend und strahlend. Ein verständnisvolles Lächeln tanzte über ihre Lippen. Sie ergriff als Erste das Wort.

»Seid willkommen, mein Retter. Ihr habt ein Weilchen gebraucht, um die arme Gefangene zu besuchen.«

Konnte es einen reineren Sarkasmus geben?

Sie erhob sich und ging zwei Stufen auf meine Ebene hinunter, die größte Respektsbekundung, die man nur den willkommens-ten Gästen zuteilwerden ließ. Ich seufzte schwer und ergab mich ihrem Zauber. Es überstieg meine Kräfte, ihm zu widerstehen.

Sie musterte mich prüfend. »Ihr habt Eure Zeit nicht verschwendet. Ihr seid nun stärker. Selbst hier hat man von Euren Taten gehört ...«

Ruhm Stufe 3, dachte ich mir.

Ihre Augen weiteten sich. »Ihr tragt das Mal des Gefallenen! Seid Ihr ihm begegnet? Hat er Euch mit seiner Berührung ge-ehrt?«

Da erwachte ich endlich aus meiner Lähmung. Ich spannte den Hals an, der aus unerfindlichen Gründen dort, wo ihn die Klinge der Dunkelheit getroffen hatte, noch immer schmerzte. »Wenn man einen Schwerthieb als Berührung betrachtet – ja, dann könnte man das wohl so sagen.«

Sie schüttelte ungläubig den Kopf und klatschte dann in die Hände. In Windeseile hatte ein Dutzend Dienstboten einen Tisch für zwei gedeckt. Sie deutete auf einen Stuhl mit hoher Lehne.

»Seid mein Gast. Genießt diese herrlichen Speisen und erzählt mir, wo Ihr den Gefallenen getroffen habt. Ich habe das Recht, neugierig zu sein: Denn ich bin die Priesterin des Dunklen Tempels – des einzigen, den wir in unserer Stadt haben. Jede Mani-festation des Gefallenen ist mir heilig.«

Ich goss unsere Weingläser voll und nahm einen Schluck, um ihr sowohl meinen Respekt zu erweisen als auch meine trockene Kehle anzufeuchten. »Genau das ist einer der Gründe, warum ich heute hier bin.«

Ich wollte mich nicht zu lange bitten lassen. Trotzdem setzte sie ihr gesamtes Arsenal an Überzeugungskünsten ein, um mir die Geschichte aus der Nase zu ziehen. An den richtigen Stellen entfleuchten ihr kleine Schreckensschreie, wobei sie ihren Mund mit ihrer perfekt manikürten Hand bedeckte. In anderen

Momenten lehnte sie sich so weit zu mir herüber, als ob sie kein Detail verpassen wollte, wodurch sie zugleich noch mehr von ihrer ohnehin schon üppigen Oberweite offenbarte. Ihr Verstand schien allerdings messerscharf zu sein, da sie das Gespräch geschickt durch gezielte Fragen lenkte.

»Ruata, bitte!«, musste ich schließlich flehen. »Bitte heizt meine Triebe nicht unnötig an. Ich werde Euch ohnehin alles erzählen. Außerdem habe ich eine Paladinin als Freundin. Ihr habt uns zusammen gesehen. Wisst Ihr noch?«

Mit einem Lachen übergang sie meine Bitte. »Man kann so viele Partner haben, wie man beschützen, versorgen und glücklich machen kann.«

Ihre Worte brachten mich zum Nachdenken. Im Grunde war ich für eine Beziehung gar nicht bereit. Ich konnte mich nicht einmal selbst beschützen, wenn man berücksichtigte, dass ich vor drei Stunden noch am Haken meiner Folterknechte gehangen hatte.

Dabei fiel mir etwas anderes auf: Wo war der Fürst dieses Hauses, sein wahrer Beschützer und Versorger?

Sie bemerkte meinen Blick auf den leeren Thron. Trauer trübte ihr Gesicht. »Der Fürst ist tot. Er starb bei der Verteidigung des Zweiten Tempels gegen die Untoten aus den Clans des Lichts. Sie hatten sich weit in unser Land vorgekämpft. Wir konnten den Tempel nicht halten ...«

Ich traute meinen Ohren kaum. »Entschuldigt bitte. Was meint Ihr mit ›Der Fürst ist tot‹? Respawnen Eure Krieger nicht nach der Schlacht?«

Sie schenkte mir ein bedächtiges Nicken. »Der Gefallene ist gütig zu seinen Kindern. Fast immer erfüllt er ihren Wunsch nach einer Wiederbelebung. Doch mit jedem Tempel oder Priester, der ausgemerzt wird, verliert er an Macht. Seit Kurzem lässt er nur allzu oft tote Krieger auf den Gängen seines Palasts liegen. Vier von ihnen kamen nicht aus der Schlacht um den Zweiten Tempel zurück. Für uns sind das herbe Verluste. Das Haus der

Nacht hat keinen Herrscher mehr. Auch das hat unsere Position geschwächt ...«

Ich hatte nicht einmal geahnt, dass NSCs auch dauerhaft sterben konnten. Da fragte man sich, ob das irgendeine schlaue Idee der Entwickler oder nicht doch eher ein Fehler in der Software war. Denn so würde in zehn Jahren sicherlich kein einziger NSC mehr übrig sein. »Warum wählt Ihr nicht einen neuen Fürsten?«

Sie spannte sich an wie ein Puma vor dem Sprung. Sie schaute mir mit ihrem hypnotischen Blick in die Augen und lehnte sich kaum merklich zu mir vor: »Würdet Ihr gern an seinen Platz treten?«

Achtung: Neuer Quest!

Der Fürst des Hauses der Nacht

Der große Fürst wurde bei der Verteidigung des Tempels erschlagen. Seid Ihr bereit, die Bürde der Macht zu schultern und für das Leben Tausender die Verantwortung zu tragen? Beweist Euch als würdig, den Thron des Fürsten zu besteigen!

Ausführungsbedingungen:

Clansoberhaupt (erfüllt)

Burgbesitzer (nicht erfüllt)

Priester des Gefallenen (nicht erfüllt)

Ruhm Stufe 5 (nicht erfüllt)

Stufe über der von Fürstin Ruata (aktuelle Stufe: 171)
(nicht erfüllt)

In der Gunst der Fürstin stehen (erfüllt)

Wow. Das war wirklich ernst gemeint. Ich schaute ihr direkt in die Augen. Sie war begierig, meine Antwort zu hören. Ich schluckte und versuchte, mich zu konzentrieren. »Ruata, ich ... Ich meine, ihr alle ... Braucht Ihr einen wahren Fürsten oder jemanden, der sich nur gut auf dem Thron macht? Wenn ich Euer Fürst werde, erlange ich dann auch die Herrschaft über Euren

Clan? Erhalte ich Zugriff auf die Schatzkammer? Kann ich den Halsabschneidern Befehle erteilen? Werde ich das Recht haben, eigene Entscheidungen zu fällen?«

Erfreut über meine Antwort schloss sie die Augen. »Ihr stellt die richtigen Fragen. Nein, wir suchen nicht nach einem Schoßhündchen, das auf einem bestickten Kissen sitzt. Unser Clan braucht dringend einen Herrscher, der ihn lenkt. Mit vollem Zugang zur Armee und zur Schatzkammer sowie einer umfassenden Entscheidungsgewalt über die Leben der Clanmitglieder. Was eine gewisse Fürstin mit einschließt.«

Herausfordernd erwiderte sie meinen Blick. Ihre Nasenlöcher weiteten sich, vor Aufregung hob sich ihre Brust. Heiliger Bimbam! Ein Gratisangebot mit so vielen Vorteilen! Wo war da der Haken?

Mein innerer Gierschlund hämmerte schon mit seinem Patschelhändchen auf »Annehmen«. Der unbestreitbar große Charme der Fürstin drängte mich, es ihm gleichzutun. Ich zögerte noch und versuchte, ihrem Druck nicht nachzugeben, denn ich wollte meine eigene Entscheidung treffen. Ich schloss die Augen, bedachte die Optionen und suchte nach einem möglichen Haken. Doch ich fand keinen. Also nahm ich den Quest an.

Den Kopf leicht gesenkt sagte ich: »Ich danke Euch, Fürstin Ruata, dass Ihr mich dieser Aufgabe für würdig erachtet. Ich werde alles mir Mögliche tun, um zu beweisen, dass ich die richtige Wahl bin.«

Sie schenkte mir ein huldvolles Nicken. »Und ich danke Euch, Laith der Unsterbliche. Dein Name und der deines Clans überschneiden sich in ihrer Bedeutung mit dem unseres Hauses. Ich halte das für ein gutes Omen. Spute dich! Unser Rat besteht darauf, dass ich vier weiteren Helden dasselbe Angebot unterbreite. Geh und tu dein Bestes!«

Den Wünschen dieser Frau musste man einfach Folge leisten. Ich nickte und wischte meinem inneren Gierschlund den sabberverschmierten Mund ab. Mein Posteingang blinkte, als ich eine

PN von Dan erhielt. *Max? Irgendwelche Fortschritte? Wir sammeln uns in zweieinhalb Stunden. Abmarsch um 0300. Du solltest dich lieber beeilen.*

Ich sprang auf. Schon um drei? Hattet ihr nicht fünf Uhr gesagt?

Tut mir leid, Kumpel. Unser Fehler. Wir haben vergessen, dass du unsere Sprachregelungen nicht kennst. Man erwähnt nie den wahren Zeitpunkt eines Raids. Um ihn zu errechnen, muss man immer ein bis sieben Stunden abziehen, je nach Wochentag. Es läuft darauf hinaus, dass wir dich hier brauchen!

Die Fürstin warf mir einen wissenden Blick zu. »Ihr müsst aufbrechen, nicht wahr?«

»Ich fürchte, das muss ich. Hört zu: Es tut mir wirklich leid ...«

»Das muss es nicht. Sorgt nur dafür, dass Eure Feinde angemessen bestraft werden. Plündert ihre Burgen und macht diese dann dem Erdboden gleich. Nehmt Euch ihr Gold und ihre besten Frauen. So war es schon immer. Das ist der Weg der Starken, auch wenn es nicht der einzige ist. Was Eure Bitte angeht ...«

Ich erstarrte und wartete auf ihre Entscheidung.

»Ich werde Euch einige unserer Krieger an die Seite stellen. Fünfzig Halsabschneider. Unsere Elite. Aber ... sie kennen Euch nicht. Außerdem sind sie als Streitmacht zu mächtig, als dass man sie Euch leichtfertig überlassen könnte. Deshalb werde ich mit Euch gehen.«

Ich glotzte sie sprachlos an. Sie zwinkerte mir wissend zu. »Ich werde Euch nicht in die Quere kommen. Keine Sorge. Und nur allzu gern möchte ich Eure Paladindame treffen. Männer haben einfach keine Ahnung, wie man sich seine Konkubinen ordentlich aussucht.«

KAPITEL DREI

Aus einem vertraulichen Schreiben von Sir Archibald Murrow, Mitglied des Aufsichtsrats von AlterWorld, an Dave Rubac, Leiter der Abteilung für Integration und Entwicklung

*Dave,
ich bin mir nicht sicher, ob Sie das Gesamtbild von Ihrer Position aus erkennen können, aber die Schlinge um den Hals der Führungsriege wird immer enger. Und wenn ich Schlinge sage, meine ich damit kein Seil, sondern ein Stahlkabel! Alle haben sich entschieden, auf den Zug aufzuspringen und uns weiter unter Druck zu setzen: angefangen bei der Konkurrenz über die freie Presse und die Familien der Permaspieler über die Administration und Gesetzeshütern bis zu Menschenrechtsaktivisten. Überall von Australien bis Zimbabwe hat man Klage gegen uns eingereicht.*

Kurzum: Im Aufsichtsrat wird zurzeit über alle möglichen Szenarien nachgedacht. Bei einem dieser Szenarien wird die gesamte Führungsriege nach AlterWorld evakuiert, einschließlich aller Familienmitglieder, des Sicherheitspersonals sowie einer Reihe unserer Freunde. Die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Ereignis eintritt, liegt aktuell bei 25% und wächst jeden Monat um 3 bis 4%. Rechnen Sie also damit, dass sich jemand diesbezüglich an Sie wendet. Diese Leute werden Ihnen alle Daten präsentieren, einschließlich einiger sehr gruseliger Statistiken, die für sich selbst sprechen. Eines können Sie mir glauben: Die Lage ist nicht gut. Es ist durchaus denkbar, dass man uns einfach zu Sündenböcken macht, und dann können wir uns unsere Forbes-Ränge in die

Haare schmieren. Man wird sich einfach nur freuen, dass Platz frei wird.

Ihre Aufgabe ist es, uns mit einem digitalen Unterschlupf zu versorgen. Nicht wortwörtlich natürlich. Niemand erwartet, dass sie uns einen neue Vault 13 bauen. Im Gegenteil. Wir brauchen eine Festung und einen Trupp vertrauenswürdiger NSCs mitten in befreundetem Terrain sowie eine Goldquelle, die idealerweise unerschöpflich ist. Vergessen Sie nicht, dass digitalisierte Personen technisch gesehen unsterblich sind, und Sie wissen wohl besser als ich, was 5% Zinsen pro Jahr in dreihundert Jahren aus einem Dollar machen können. Man weiß ja nie, wie die Sache sich entwickelt – es könnte durchaus sein, dass wir eines Tages wieder ins reale Leben zurückkehren.

Bitte bedenken Sie auch die Verantwortung, die hiermit einhergeht. Wir setzen unser vollstes Vertrauen in Sie, und umgekehrt soll Ihnen auch Ihre Loyalität angemessen vergolten werden. Sie erinnern sich an unseren Slogan? Wer für den Konzern arbeitet, der arbeitet für sich und die Zukunft.

AW:

Sir Archibald,

leider scheint ein Eingriff dieses Umfangs in das Spiel außerhalb unserer Möglichkeiten zu liegen. Wir haben allerdings eine Reihe von Analysten darauf angesetzt, alternative Umsetzungen für die von Ihnen in Auftrag gegebene Anfrage zu erarbeiten. Wir erschaffen derzeit eine Reihe einzigartiger Quests, die nur wir abschließen können. Wir vergraben Schätze, zerteilen einzigartige Artefakte und machen den Zugang zu gewissen bisher unentdeckten Orten technisch unmöglich.

Bereits jetzt steht uns eine recht umfangreiche Zahl an Optionen offen. Ich kann Ihnen versichern, dass wir im Notfall eine buchstäblich optimale Ausgangslage haben werden.

Ich kontaktierte Dan, um mir die Koordinaten und einen temporären Digital Schlüssel zu besorgen, mit dem ich einen Portalausgang auf dem Gelände der Burg erschaffen konnte. Der Dunkelelfenmagier versicherte mir, dass die Daten ausreichend wären, um die Halsabschneider in zehn Minuten zu transportieren.

Die Ankunft von fünfzig unbekanntem Krieger in der Portalhalle löste trotzdem eine ganz schöne Panik aus und hätte fast zu Blutvergießen geführt. Anscheinend war der Umstand, dass ich mit Verstärkungen kommen würde, irgendwie in der Befehlskette untergegangen. Dementsprechend knallte das Fallgitter zu, das die Portalhalle vom Rest der Burg trennte, während sich klappernd Mordlöcher öffneten und Soldaten von den Diwanen im Wachraum aufsprangen.

Eric war der Retter des Tages, denn er bemerkte mein verdattertes Gesicht mitten in der Menge.

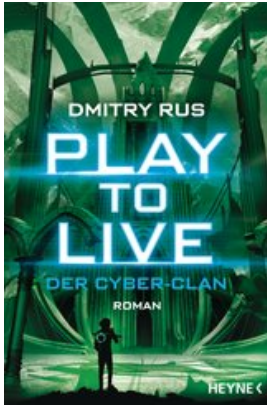
»Halt! Stopp! Halt, ihr Idioten!«, schrie er aus vollem Hals. »Dan! Hier ist Eric in der Portalhalle! Komm schnell her, bevor sie Hackfleisch aus Max und seinen Dunkelelfen machen!«

Dan reagierte rasch und gab Entwarnung über den allgemeinen Kanal. Umgeben von einem Dutzend Eliteleibwächtern betrachtete Ruata die Szene skeptisch.

Dan hielt mir die hochgereckten Daumen entgegen. Dann schaffte er es, mich zu überraschen. Er trat an die Prinzessin heran und verbeugte sich tief. »Seid begrüßt, Fürstin Ruata, Herrin des stärksten Hauses der Dunkelelfen. Wahrlich, Eure Krieger sind die Besten unter den Dunkelelfen.«

Die Dame senkte den Kopf und nahm das Kompliment mit nüchterner Würde entgegen. Es stellte sich aber die Frage, wie viel davon tatsächlich ein Kompliment war. Im Gegensatz zu Dan wusste ich nicht viel über das Haus der Nacht oder seine Geschäfte.

Dan brachte uns nach draußen und überquerte den Hof in Richtung des Bergfrieds. Die Halsabschneider schlossen sich den



Dmitry Rus

Play to Live - Der Cyber-Clan

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Paperback, Broschur, 432 Seiten, 13,5 x 20,6 cm

ISBN: 978-3-453-31908-0

Heyne

Erscheinungstermin: September 2018

Die nahe Zukunft: In Russland entschließen sich immer mehr Menschen, der Wirklichkeit den Rücken zu kehren. Sie klinken sich in Virtual-Reality-Games ein, in denen sie von nun an ein digitales ewiges Leben haben. Max ist so ein Perma-Player, und zunächst ist es das Paradies. Doch schon bald dämmert den Playern, dass die Regierungen der alten Wirklichkeit ihre Augen auf die Ressourcen und Möglichkeiten der Game-Welten geworfen haben und dafür über Leichen gehen. Max und seine Mitstreiter müssen als Clan zusammenhalten – oder sterben ...



[Der Titel im Katalog](#)