

TALES OF ASCENDREYA



STEVEN GRASS

Die komplette
LitRPG-Fantasy-Trilogie

TALES OF ASCENDREYA



STEVEN GRASS

Die komplette
LitRPG-Fantasy-Trilogie

Inhaltsverzeichnis

1. [Beta -\(Tales of Ascendreya - Buch 1\)](#)
2. [Beta - Widmung](#)
3. [Beta - Kapitel 1](#)
4. [Beta - Kapitel 2](#)
5. [Beta - Kapitel 3](#)
6. [Beta - Kapitel 4](#)
7. [Beta - Kapitel 5](#)
8. [Beta - Kapitel 6](#)
9. [Beta - Kapitel 7](#)
10. [Beta - Kapitel 8](#)
11. [Beta - Kapitel 9](#)
12. [Beta - Kapitel 10](#)
13. [Beta - Kapitel 11](#)
14. [Beta - Kapitel 12](#)
15. [Beta - Kapitel 13](#)
16. [Beta - Kapitel 14](#)
17. [Beta - Kapitel 15](#)
18. [Beta - Epilog](#)
19. [Beta - Nachwort](#)
20. [Release - \(Tales of Ascendreya - Buch 2\)](#)
21. [Release - Widmung](#)
22. [Release - Kapitel 1](#)
23. [Release - Kapitel 2](#)
24. [Release - Kapitel 3](#)
25. [Release - Kapitel 4](#)
26. [Release - Kapitel 5](#)
27. [Release - Kapitel 6](#)
28. [Release - Kapitel 7](#)
29. [Release - Kapitel 8](#)
30. [Release - Kapitel 9](#)
31. [Release - Kapitel 10](#)

32. [Release - Kapitel 11](#)
33. [Release - Kapitel 12](#)
34. [Release - Kapitel 13](#)
35. [Release - Kapitel 14](#)
36. [Release - Kapitel 15](#)
37. [Release - Kapitel 16](#)
38. [Release - Kapitel 17](#)
39. [Release - Kapitel 18](#)
40. [Release - Kapitel 19](#)
41. [Release - Kapitel 20](#)
42. [Release - Kapitel 21](#)
43. [Release - Kapitel 22](#)
44. [Release - Kapitel 23](#)
45. [Release - Kapitel 24](#)
46. [Release - Kapitel 25](#)
47. [Release - Kapitel 26](#)
48. [Release - Kapitel 27](#)
49. [Release - Kapitel 28](#)
50. [Release - Kapitel 29](#)
51. [Release - Kapitel 30](#)
52. [Release - Kapitel 31](#)
53. [Release - Kapitel 32](#)
54. [Release - Kapitel 33](#)
55. [Release - Kapitel 34](#)
56. [Release - Kapitel 35](#)
57. [Release - Kapitel 36](#)
58. [Release - Epilog](#)
59. [Release - Nachwort](#)
60. [Shutdown - \(Tales of Ascendreya - Buch 3\)](#)
61. [Shutdown - Widmung](#)
62. [Shutdown - Kapitel 1](#)
63. [Shutdown - Kapitel 2](#)
64. [Shutdown - Kapitel 3](#)
65. [Shutdown - Kapitel 4](#)
66. [Shutdown - Kapitel 5](#)
67. [Shutdown - Kapitel 6](#)

68. [Shutdown - Kapitel 7](#)
69. [Shutdown - Kapitel 8](#)
70. [Shutdown - Kapitel 9](#)
71. [Shutdown - Kapitel 10](#)
72. [Shutdown - Kapitel 11](#)
73. [Shutdown - Kapitel 12](#)
74. [Shutdown - Kapitel 13](#)
75. [Shutdown - Kapitel 14](#)
76. [Shutdown - Kapitel 15](#)
77. [Shutdown - Kapitel 16](#)
78. [Shutdown - Kapitel 17](#)
79. [Shutdown - Kapitel 18](#)
80. [Shutdown - Kapitel 19](#)
81. [Shutdown - Kapitel 20](#)
82. [Shutdown - Kapitel 21](#)
83. [Shutdown - Kapitel 22](#)
84. [Shutdown - Kapitel 23](#)
85. [Shutdown - Kapitel 24](#)
86. [Shutdown - Kapitel 25](#)
87. [Shutdown - Kapitel 26](#)
88. [Shutdown - Kapitel 27](#)
89. [Shutdown - Kapitel 28](#)
90. [Shutdown - Kapitel 29](#)
91. [Shutdown - Kapitel 30](#)
92. [Shutdown - Kapitel 31](#)
93. [Shutdown - Kapitel 32](#)
94. [Shutdown - Kapitel 33](#)
95. [Shutdown - Kapitel 34](#)
96. [Shutdown - Kapitel 35](#)
97. [Shutdown - Kapitel 36](#)
98. [Shutdown - Kapitel 37](#)
99. [Shutdown - Kapitel 38](#)
100. [Shutdown - Kapitel 39](#)
101. [Shutdown - Kapitel 40](#)
102. [Shutdown - Kapitel 41](#)
103. [Shutdown - Kapitel 42](#)

- 104. [Shutdown - Kapitel 43](#)
- 105. [Shutdown - Epilog](#)
- 106. [Shutdown - Bonus](#)
- 107. [Shutdown - Nachwort](#)

- BETA -

TALES OF ASCENDREYA



STEVEN GRASS

Ein LitRPG-Fantasy-Roman

Steven Graß

- Beta -
Tales of Ascendreya

Buch 1

Ein LitRPG Roman

Für Jenny und Samu
Meine Liebe und mein Leben

Eigenbrötler, Nerd, Freak, Schnarchnase. Das und noch viel mehr muss ich jeden Tag über mich ergehen lassen. Ich frage mich manchmal, wieso ausgerechnet ich immer in den Fokus der Lästerschwestern rücke. Warum eigentlich nicht Jonas? Jonas, der jeden Tag allein auf dem Schulhof in der Ecke sitzt und Löcher in die Luft guckt. Er wäre der perfekte Kandidat, wenn es denn einen Kandidatenstatus für so etwas Gemeines geben würde.

Aber was juckt mich das? Denn was alle Schimpfnamen gemeinsam haben, ist doch, dass sie wahr sind. Ich habe schon immer mein eigenes Ding gemacht und war noch nie auf der gleichen Wellenlänge wie die anderen. Klar habe ich immer versucht, mich anzupassen und in der Masse unterzugehen, aber so sehr ich mich auch angestrengt habe, mich in der Pause zu den anderen in den Kreis gestellt, oder über die dümmsten Witze der anderen gelacht habe, war ich dennoch der Außenseiter. Vielleicht liegt es einfach daran, dass mir Small Talk noch nie richtig gelegen hat. Was interessiert es mich denn, wer aktuell mit

wem zusammen ist oder welcher Promi die neuesten Klamotten trägt? Ich kann da einfach nicht mitreden.

Das Einzige, wo ich mich total reinsteigern kann, etwas, wo ich wirklich drin aufgehe, mein zweites Ich sozusagen, das sind Computerspiele. Schon immer hat es mich fasziniert, in eine andere Rolle in einer anderen Welt zu schlüpfen, Abenteuer zu erleben und dem langweiligen Alltag zu entfliehen. Ich konnte es teilweise gar nicht abwarten, dass die Schule endlich aus ist und ich nach Hause vor meinen Rechner konnte. Devil 4 und Gildenkriege 3 sind aktuell meine Lieblingsspiele.

Auch wenn mir diese Beschimpfungen nicht gefallen, werde ich wenigstens nicht ohne Grund als Nerd abgestempelt. Ich habe tatsächlich etwas drauf, was Programmieren angeht.

Für Gildenkriege zum Beispiel habe ich meine eigenen kleinen Add-ons geschrieben, um besser und effizienter meinen Heal-Pala spielen zu können. Während andere noch mühsam die einzelnen Skills auf die verschiedenen Hotkeys der Tastatur legen müssen und dann, um jemanden zu heilen, ihn erst anvisieren und anschließend noch einmal den Knopf betätigen müssen, habe ich mir ein kleines Tool dafür programmiert. Hier reicht es einfach aus, wenn ich auf den Namen oder das Porträt des Spielers anvisiere und dabei dann einfach mit meiner Maus klicke. Jede Maustaste hat dabei dann ihre eigene Funktion und konnte mittels Zusatzaste noch ergänzt werden.

Beispielsweise löst STRG+Linksklick eine große Heilung aus, während ein einfacher Linksklick nur eine kleine Heilung bewirkt. Rechts befinden sich Buffs und in der Mitte habe ich die ›Bubble‹, die es irgendwie in fast jedes Spiel geschafft hat.

Die Add-ons habe ich sogar auf diversen Mod-Plattformen veröffentlicht und verdiene mir durch Spenden ein bisschen Taschengeld nebenbei. Obwohl ich mir damit nicht den neuesten High-End Rechner leisten kann, so kann ich dadurch immerhin die monatliche Fee meiner Spiele bezahlen. Auch das ein oder andere Ingame-Item leiste ich mir hin und wieder im Echtgeld-Auktionshaus, ohne dabei ein schlechtes Gewissen zu haben.

Allerdings ist bei solchen Auktionshäusern immer Vorsicht geboten, da es schnell zu einem Pay2Win-Charakter des Spiels führen kann. Wenn du keine Lust hast, selbst zu Leveln, zahle 1000€ und wir bringen dich sofort auf Level 99. Wenn du das neueste Legendary willst, um deine Ausrüstung auf höchstem Niveau zu halten, zahle 500€ und du kannst es dein Eigen nennen...

Viele eingefleischte Fans haben sich darüber aufgeregt und sogar damit gedroht, ihren Account zu löschen und nie wieder zu spielen. Aber so ist das nun mal. Fast jedes Spiel der heutigen Zeit hat einen Ingame-Shop, um noch den letzten Cent aus den Spielern herauszupressen. Im PvP hat man meist nur dann eine echte Chance, wenn man richtig viel Asche ins Spiel investieren kann.

Also nichts für mich ...

Als die Schule dann endlich vorbei war und ich den ersten Tag der Woche überlebt hatte, nahm ich, wie jeden ersten Montag im Monat, statt direkt nach Hause zu fahren, den Umweg über die Stadtgalerie, um mir die neueste Ausgabe des MMO-Ratgebers 2000 zu kaufen. Heutzutage war es schwierig, überhaupt noch echte Bücher oder gedruckte Magazine in die Hand zu bekommen - alles lief über eBook-Reader oder das Handy. Kein Mensch wollte mehr die Informationen auf Papier

erhalten. Alles musste digital und einfach zu bekommen und so billig wie möglich sein. Im Internet gab es quasi alles umsonst. Nur leider mit so viel Werbung und Fake News gespickt, dass man nicht mehr erkennen konnte, ob man noch den Artikel las oder schon von den großen Marketer*innen um den Finger für das nächste Gadget gewickelt wurde.

Nicht aber mein Lieblingsmagazin! Der MMO-Ratgeber 2000, der schon seit dem Jahr 2000 über die neuesten Entwicklungen auf dem Gaming-Markt berichtet und mit jeder Ausgabe oder Sonderausgabe immer den ein oder anderen Guide veröffentlicht, um das Beste aus deinem Charakter herauszuholen, blieb dem Papier treu.

Klar, es gab auch die digitale Version, aber für eingefleischte Fans und Abonnenten wie mich gab es immer noch die gedruckte Version zu kaufen. Sie wurde zwar nur in sehr kleinen Stückzahlen produziert und war nur in einigen ausgewählten Kiosken erhältlich, aber es gab sie noch.

DAS HAT DIE WELT NOCH NICHT GESEHEN NEUESTE EINBLICKE IN DAS MMORPG DER ZUKUNFT

So schnell wie heute bin ich noch nie nach Hause gefahren. Schon als ich das Titelbild in der Kioskauslage sah, musste ich unbedingt wissen, was sich dahinter verbarg. Wo sonst immer Screenshots oder richtig coole Grafiken auf dem Cover abgebildet waren, war diesmal alles in Schwarz gehalten. Nur der Satz in grüner Schrift. Selbst das Papier war nicht, wie gewöhnlich, dieses normale Zeitschriftenpapier, sondern wirkte dieses Mal sehr hochwertig und war so glänzend lackiert, wie diese klassischen Comics der 90er.

Kaum dass ich die Tür aufgeschlossen und mein Fahrrad im Keller verstaut hatte, bin ich auch schon die Treppe rauf in den dritten Stock gehecktet. Hier wohne ich zusammen mit meiner Mutter. Ich habe mich dabei so sehr beeilt, dass ich mehrmals auf diesem verfluchten Teppich ausgerutscht bin, der großflächig im Treppenhaus angebracht wurde, aber mit der Zeit an vielen Stellen einfach lose war. Wenn man nicht richtig aufpasst, dann nimmt man die Treppe auf dem Hintern rutschend wieder nach unten. Ich verfluchte den Vermieter für seine Nachlässigkeit und schloss dann die Tür auf. Immerhin habe ich mir nichts getan außer dem einen oder anderen blauen Fleck, der sich bestimmt bilden würde, aber das war mir egal. Ich musste einfach wissen, was so besonders an diesem neuen Spiel war.

»Hey Charly, was ist passiert? Wieso bist du so aufgeregt? Geht es dir gut?«, fragte meine Mutter, als ich dann endlich die Tür aufbekommen hatte.

»Alles bestens, Mama. Kann jetzt aber nicht reden. Die neueste Ausgabe des MMO-Ratgebers ist da. Ich bin in meinem Zimmer!«

Den Satz hatte ich vor lauter Anstrengung vom Treppensteigen kaum rausbekommen. Ich war nicht dick oder so, aber Kondition hatte ich nie richtig aufgebaut gehabt. Alles, was über den Sportunterricht in der Schule hinausging, war nicht meins und selbst da hatte ich keinen Bock, mich richtig anzustrengen.

Endlich in meinem Zimmer angekommen, machte ich es mir direkt in dem bequemen Ohrensessel gemütlich und ließ meine Beine über die Lehne baumeln. Mein Zimmer war nicht groß und ziemlich spartanisch eingerichtet. Irgendwie waren fast alle meine Möbelstücke schwedisch, aber das machte mir nichts. Ich hatte ein kleines Bett mit

Schubladen, den typischen Kleiderschrank, ein Regal für meine Sammelfiguren, sowie den besagten Ohrensessel mit Hocker, aber den Hocker nutzte ich nie wirklich. Dafür war es viel zu gemütlich, einfach quer im Sessel zu sitzen und die Beine über die Armlehne zu legen. Ach, und das Wichtigste durfte natürlich nicht fehlen: mein ›Gaming‹-Schreibtisch. Es waren eine ganz einfache Arbeitsplatte auf 4 Füßen mit einem Bürostuhl dazu. Nichts Weltbewegendes, für mich aber der Ort, an dem ich meine Abenteuer erleben konnte.

Meine Mutter hatte mir in der Zwischenzeit ein riesiges Glas meines Lieblingseistees vorbeigebracht. Mit extra viel Eiswürfeln, einem kleinen Stück Limette und einem richtigen Strohalm aus gutem, altem Plastik. Nicht dieser Mist aus Papier oder Metall. Meine Mutter hatte damals, als die verboten wurde, eine Wagenladung besorgt und eingelagert. Sie holt die immer dann raus, wenn wir eine Party feiern oder ich meinen Eistee trinke. So ein Strohalm wird danach aber nicht einfach entsorgt. Nein, sie wäscht ihn danach aus, und so verwenden wir den Strohalm noch bestimmt ein oder zwei weitere Male.

So, mein Lieblingsmagazin, dann wollen wir mal dein Geheimnis lüften:

Willkommen in der Welt von Ascendreya!

Das neue MMORPG aus dem Hause Silverdoor Studios startet demnächst in die geschlossene Beta-Phase. Ihr habt bisher noch nie von Ascendreya gehört? Wir auch nicht. Erst vor einer Woche sind uns die Informationen aus offizieller Quelle zugespielt worden und wir haben die aktuelle Ausgabe des MMO-Ratgebers exklusiv und komplett dem neuen Spiel gewidmet.

Ascendreya soll alles, was bisher auf dem Gamingmarkt existiert, in den Schatten stellen. Ein riesiges Sandbox-MMORPG, wo der Kreativität keine Grenzen gesetzt werden sollen. Ihr bestimmt selbst, wie sich die Welt entwickelt. Dabei soll es unzählige Berufe, Rassen und Klassenkombinationen geben, ein noch nie da gewesenes Kampfsystem, kein Höchstlevel und vor allem keinen In-Game-Shop und damit auch keine Chance auf Pay2Win. Jeder Erfolg muss mit viel Energie, Schweiß und Können errungen werden.

Die besten Eigenschaften der aktuellen und vergangenen Topseller wurden in einen Topf geschmissen und heraus kam Ascendreya.

Alles schön und gut, aber warum betreiben wir so einen Aufwand und widmen eine ganze Ausgabe einem einzigen neuen Spiel? Was ist so besonders und neu? Zwei Wörter ...

TOTALE IMMERSION

Silverdoor Studios verspricht etwas noch nie da gewesenes, etwas, was über die gängigen VR-Headsets hinausgeht. Ihr spielt nicht nur das Spiel, ihr seid mittendrin! Wie das funktionieren soll, erfahrt ihr ab Seite 10.

Es folgten noch einige Grafiken und nähere Details zu den Klassen und Berufen, die es zum Start geben soll.

Wenn ich es nicht selbst vor mir hätte, angereichert mit Artwork und Screenshots aus dem Spiel, dann würde

ich es nicht glauben. Auf den ersten Blick unterschied es sich nicht sehr von meiner aktuellen Sucht Gildenkriege 3, aber wenn man auf die Details achtete, die Grafik und die angeblichen unendlichen Möglichkeiten, seinen Charakter zu formen und die Welt zu gestalten, dann war klar: Ich MUSS dieses Spiel haben. Ich muss an der Beta teilnehmen. Koste es, was es wolle! Irgendwo in dem Magazin muss doch stehen, wie man teilnehmen konnte. Jedes Spiel wurde mit geschlossenen und offenen Betaphasen bekannt gemacht, um sowohl die Mechanik zu testen, als auch die eingefleischten Fans anderer Spiele von einem Wechsel zu überzeugen. Und da war es. Fast auf der letzten Seite:

Ihr wollt auch an der geschlossenen und sehr exklusiven Beta teilnehmen? Dann müsst ihr entweder zu den auserwählten 5000 gehören, die bereits von Silverdoor Studios per Brief informiert worden sind, oder ihr macht mit bei unserem einzigartigen Gewinnspiel. Uns wurden 10 Accounts und 10 Immersionskapseln, die ihr zum Spielen braucht, zur Verfügung gestellt, um sie unter unseren Lesern zu verlosen. Alles, was ihr tun müsst, ist euch in das Formular unter www.mmo-ratgeber2000.de/Ascendreya einzutragen. Die Bekanntgabe der Gewinner erfolgt in der nächsten Ausgabe.

Ich brauchte meine Mutter nicht nach Post zu fragen. Dass ich nicht unter den Auserwählten dabei war, war so klar wie Kloßbrühe. Auserwählt war ein anderes Wort für gut betucht oder Influencer. Silverdoor Studios macht natürlich keine Geschenke an den Otto-Normal-Gamer wie mich. Ziel von den Betas ist ja bekanntlich, neben dem allgemeinen Testen, so viel kostenlose Werbung in Form

von Let's Play Videos, Blogbeiträgen und Social Media Postings zu bekommen wie möglich.

Da ich weder gut betucht, noch Influencer, noch sonst wie berühmt war, blieb mir nur das Gewinnspiel. Ich nahm mein Handy zur Hand und rief die Seite auf. Aber auch das hätte ich wissen müssen. Das Heft ist offiziell erst seit ein paar Stunden erschienen und die Seite damit auch noch nicht lange online. Daher ist es nicht verwunderlich, dass sie einfach überlastet ist und nicht lädt. Ich muss es einfach später noch mal versuchen.

Zum Glück gibt es noch so viele Informationen über Ascendreya zu entdecken, sodass ich mich für den Rest des Tages nicht langweilen würde. Mich in Gildenkriege 3 einzuloggen, kam heute jedenfalls nicht infrage.

Kaum hatte es zur großen Pause geläutet, strömten alle Jugendlichen des Ruhr-Gymnasiums in den großen Hof, um dann in kleinen Grüppchen zu stehen und wahlweise über andere Schüler und Lehrer zu lästern, zu rauchen oder einfach über das, was gestern Abend im Fernsehen lief, zu quatschen. Anders als sonst, stelle ich mich nicht bei einer der Gruppen dazu und versuchte den Eindruck zu erwecken, dazu zugehören. Heute hatte auch ich endlich was zum Quatschen! Ich musste auch nicht lange suchen, um meinen einzigen Kumpel an der Schule zu entdecken, und ging auf ihn zu.

Bjarne war jemand, dem ich blind vertrauen konnte. Er war zwar eine Klasse über mir und wir hingen deshalb selten ›öffentlich‹ zusammen ab, aber mit Bjarne verstand ich mich immer gut. Er spielte wie ich Gildenkriege 3 und hatte auch sonst nur Comics, Bücher und Videospiele im Kopf.

»Hast du schon...«

»Ascendreya!!!«, schossen wir beide wie aus der Pistole.

»Unfassbar, was Silverdoor Studios da gestern vorgestellt hat. Ich kann es kaum abwarten, in dieser Beta mitzuspielen! Ich habe mich gestern direkt angemeldet, als die Seite noch nicht überlastet war«, sagte Bjarne.

»Ich wünschte, ich hätte es gestern auch geschafft, aber bei mir war die Seite den ganzen Tag lang tot. Aber das Gewinnspiel ist ja noch ein paar Tage offen, da habe ich alle Zeit der Welt. Aber wie geil wäre es, wenn wir zusammen Ascendreya spielen könnten?«, sagte ich und hüpfte dabei aufgeregt umher.

Bjarne war in Gildenkriege 3 zwar in einem anderen Clan, aber wir hingen oft im TeamTalk zusammen rum und machten die ein oder andere Mission gemeinsam. Bei Ascendreya hatte ich mir fest vorgenommen, das zu ändern. Wenn es tatsächlich so eine riesige Welt ist und man seinen Charakter formen kann, wie man lustig ist, dann sollten wir auf jeden Fall die Synergien nutzen und zusammen spielen. Während ich fast ausschließlich eine Heal-Klasse spiele, war Bjarne der geborene Tank. Kein anderer Spieler konnte so gut die Aggro halten wie er.

»Weist du schon, wie du spielen wirst? Ich habe gehört, dass diese Immersionskapseln, wenn man keine für die Beta geschenkt bekommt, ungemein teuer sein sollen. Du weißt, wenn es knapp wird bei dir, dann leihe ich dir gern ein bisschen.«, sagte Bjarne zu mir und ich wurde etwas verlegen.

»Bjarne, ich möchte kein Geld von dir. Das weißt du. Entweder ich gewinne eine Kapsel für die Beta, oder ich muss sparen, sparen, sparen. Ich kann mir auch gut vorstellen, dass sie das Spiel auf kurz oder lang auch für

Nicht-Immersion freischalten werden. Das wäre dann meine zweite Chance«, sagte ich.

Fast jeder Gamer hat eins, dieser gefühlt nutzlosen VR-Headsets von Proto zu Hause. Das so hoch angepriesene Protoverse war, wenn ich hier Team Rocket zitieren darf: »Wieder mal ein Schuss in den Oooooofen!«

Es hat sich aufgrund der schlechten Grafik einfach nicht durchgesetzt. Klar war es am Anfang lustig, mal eben nicht mit Maus und Tastatur vor einem Bildschirm zu hocken und in der 3rd Person Perspektive dem Charakter beim Rumrennen zuzuschauen, aber es kam nie das richtige Spiel auf den Markt und die Nutzerzahlen begannen relativ schnell wieder zu sinken.

»Ob das Spiel aber dann den gleichen Anreiz hat, wie wenn du so eine Kapsel benutzt?«, fragte Bjarne, mehr zu sich selbst. Da vollständige Immersion etwas noch nie Dagewesenes war, kann das eh keiner beantworten.

»Egal wie es ausgeht, ich bleibe meinem Heal-Paladin treu. Auch wenn ich gestern nichts Genaueres über die Klassen gelesen habe, so soll es trotzdem möglich sein, jede bekannte Spielweise über entsprechende Ausrüstung hinzubekommen. Man kann sowohl schwere Rüstung als auch einen kleinen bis mittleren Schild ausrüsten, ohne die Fähigkeiten zu verlieren, Zauber zu wirken. Und genau die Konstellation macht einen Heal-Paladin aus. Ich kann gute Heilzauber verteilen und gleichzeitig einiges an Schaden einstecken.«

Im MMO-Ratgeber stand, dass in Ascendreya die Zauber auf entsprechende Fingergesten gelegt werden müssen. Es gibt ja schlichtweg keine Tastatur oder irgendwelche Hotkeys. Dazu kann man jeden beliebigen Zauber aus seinem Zauberbuch auf einen entsprechenden Finger legen. Die Ausnahme war der Daumen, dieser

konnte nicht speziell belegt werden, denn den entsprechenden Zauber aktivierte man dann durch Verbinden von Daumen und Zauberfinger.

Legte man sich zum Beispiel einen Feuerball auf den Zeigefinger, so musste man nur Daumen und Zeigefinger aneinanderhalten und mit der anderen Hand auf sein Ziel zeigen. Schon flog der Feuerball aus der anderen Hand und traf hoffentlich sein Ziel. Je nach Finger soll es dann einfacher oder schwerer sein, den jeweiligen Zauber zu wirken. Ich bin auf jeden Fall gespannt, wie das umgesetzt werden wird. Die Fingergesten sollten angeblich auch funktionieren, wenn man einen Ausrüstungsgegenstand, wie zum Beispiel ein Schild, ausgerüstet hat. Man muss nur die entsprechenden Finger für die Fingergeste frei haben.

Ein Buckler oder Turmschild würde zum Beispiel nicht gehen, da man hier bekanntlich die ganze Hand zu festhalten brauchte, wohl aber ein einfacher Guard oder auch Unterarmschild genannt. Man kann diesen zwar zusätzlich festhalten, um noch mehr Stabilität beim Blocken zu erhalten, konnte dann aber wiederum nicht gleichzeitig zaubern. Das war die perfekte Voraussetzung, um hybride Klassen zu schaffen.

»Wenn du einen Heal Pala machst, dann rüste ich mich wieder als Tank aus und wir gehen gemeinsam die örtlichen Dungeons unsicher machen. Ich habe gelesen, dass es in jedem Gebiet sowohl feste, als auch zufällige Dungeons geben wird. Die zufälligen Dungeons entstehen, wie es der Name schon sagt, zufällig bzw. wenn im Gebiet ein hohes Monsteraufkommen herrscht. Anders als bei den bisherigen Spielen sollen die Monster ebenfalls eine gewisse Intelligenz besitzen. Sie agieren eigenständig in ihrem Areal und laufen nicht irgendwelche fest vorgegebenen Pfade entlang«, sagte Bjarne, und wie aufs Stichwort läutete es zur nächsten Stunde, und wir strömten

wie die anderen kleinen Lemminge wieder in den
Unterrichtsraum.

Und so verging ein ganzer Monat, den Bjarne und ich hauptsächlich mit Recherche zum neuen Spiel verbracht haben. Heute ist endlich der Tag, der nächsten Ausgabe des MMO-Ratgeber 2000, wo die 10 glücklichen Gewinner der Beta-Verlosung bekannt gegeben werden. Auch wenn ich mit der digitalen Ausgabe des Ratgebers schon während des Unterrichts heimlich unterm Tisch lesen könnte, wer gewonnen hat, blieb ich meiner Printversion treu und wartete sehnsüchtig auf den letzten Glockenschlag des Tages. Gefühlt hat die Schulglocke noch nicht ganz ausgeschwungen, da saß ich schon auf dem Fahrrad und war auf dem Weg zur Stadtgalerie, um mir meine Ausgabe zu besorgen. Doch diesmal wollte ich nicht erst warten, bis ich zu Hause war, sondern musste direkt am Kiosk prüfen, ob ich dabei war.

Unsere Gewinner der letzten Ausgabe und damit stolze Besitzer eines Beta-Zugangs zu Ascendreya und einer Voll-Immersionskapsel lauten wie folgt:

- *Petra M aus Wuppertal*
- *Daniel K aus Fürth*

- *Bjarne F aus Witten*
- *Serge P aus Frankfurt Oder*
- *Karl D aus Berlin*
- *Klaus P aus Berlin*
- *Sybille Z aus München*
- *Svenja S aus Halle an der Saale*
- *Patrick K aus Rostock*
- *Gustavo L aus Köln*

Wir gratulieren allen Gewinnern! Wir werden uns in den nächsten Tagen persönlich melden, um die weiteren Details zu besprechen.

Ich fasse es nicht... Kein Wunder, wieso ich Bjarne auf dem Pausenhof nicht gesehen habe. Er war einer der 10 Gewinner aus ganz Deutschland und wollte wahrscheinlich nicht, dass ich traurig oder neidisch auf sein Glück bin. Natürlich war ich traurig, ich habe so sehr gehofft, dass mein Name in der Liste stehen würde, aber ich freute mich natürlich umso mehr für Bjarne. Wenigstens konnte er alles aus erster Hand testen und mir direkt berichten. Vielleicht hatte ich ja auch die Möglichkeit, mir die Kapsel mal anzuschauen und auszuprobieren.

Den Nachmittag verbrachte ich ein wenig mit schmollen und weiterer Recherche zu Ascendreya und den Möglichkeiten, es zu spielen. Wenn schon nicht zur Beta, dann wenigstens nach dem Release. In der Regel werden diese geschlossenen Betas immer ein oder zwei Jahre vor der Veröffentlichung abgehalten und kurz vor dem Release gibt es oft eine öffentliche Beta, um die Server auf Herz und Nieren zu testen. Eigentlich hatte ich mich heute mit Bjarne im TeamTalk verabredet, um den aktuellsten Dungeon von Gildenkriege 3 abzuschließen. Doch bei der

aktuellen Newslage, war daran gar nicht zu denken. Ich hoffe nur, dass er trotzdem gleich auftaucht. Ich musste unbedingt wissen, ob er schon von Silverdoor Studios oder von der Redaktion des MMO-Ratgebers kontaktiert worden ist, was seine Pläne für die Beta waren und ob auch nur die geringste Möglichkeit bestand, dass ich auch mal die Welt der vollständigen Immersion eintauchen durfte.

»Bjarne, du alte Nudel, wieso sagst du mir nichts? Du hast doch bestimmt schon am Morgen direkt per Handy nachgeschaut, ob du gewonnen hast. Ich bin ja so was von neidisch auf dich und dein Glück!« Ich hatte ihn regelrecht überfallen, als er dann endlich auftauchte, aber das war mir egal. Ich freute mich gleichzeitig auch so sehr für ihn.

»Du..., Charly, du hast recht. Ich konnte es natürlich nicht abwarten und hab mir schon beim Zähneputzen die Digitalausgabe gekauft und die Gewinnerliste bestaunt. Mir ist fast die Zahnbürste aus der Hand gefallen. Ich und gewonnen, damit rechnet doch keiner. Ja, wir haben beide gehofft, dass es klappt, aber wie hoch sind die Chancen? Ich hab mich echt nicht getraut, dir heute über den Weg zu laufen. Ich hab gedacht, du bist deswegen jetzt sauer auf mich ...«

»Quatsch Mann, wo denkst du hin. Mal verliert man, und mal gewinnen die anderen«, hat mein verstorbener Vater immer gesagt. Na ja, er war ja auch irgendwie vom Pech verfolgt. Mein Vater starb bereits, als ich noch in der Grundschule war. Wir haben nie herausgefunden, was passiert ist, aber er lag einfach morgens in seinem Bett und ist nicht mehr aufgewacht. Die Ärzte gehen von einem natürlichen Tod aus... mit 52 Jahren...

Ich vermisse ihn schon ab und zu, aber ich erinnere mich gern an meine Kindheit. Wir sind jede Woche schwimmen gewesen und haben die ein oder andere

Fahrradtour durch das Ruhrgebiet und den Harz gemacht. Vielleicht sollte ich das mal wieder machen. Einfach rauf aufs Rad und dann die Ruhr entlang.

»Hast du denn schon was von Silverdoor Studios gehört?«, fragte ich Bjarne.

»Nur eine E-Mail, wo mir gratuliert wurde und ich in den nächsten Tagen Besuch von einem Unternehmensmitarbeiter bekomme für die Einweisung und meine Aufgaben in der Beta«, kam als seufzende Antwort zurück. Irrte ich mich oder freute sich Bjarne nicht?

»Freust du dich denn nicht darüber?«

»Doch, auf jeden Fall, aber ich hätte gern mit dir zusammen gespielt. In der Mail stand auch, dass man bis zu zwei Freunde in die Beta einladen kann, aber die müssten sich die Kapsel dann selber kaufen ...«

»Das klingt doch MEGA! Aber wo ist der Haken?«

»Du lässt mich ja gar nicht richtig ausreden. Der Haken sind 15.000€. Kannst du dir vorstellen, dass ich ein Spielgerät im Wert eines Kleinwagens gewonnen habe? Selbst wenn ich dir mein gesamtes Erspartes leihen oder gar schenken würde, müsstest du immer noch über die Hälfte davon zusammenbekommen. Und ich weiß doch, dass deine Mutter nicht so viel Geld als Kassiererin verdient.«

»Ach du Scheiße. Ja, du hast recht. So viel Geld... Wieso sind wir nicht schon erwachsen und verdienen unsere eigenen Brötchen? Selbst wenn ich jetzt jeden Euro spare und nichts mehr für andere Dinge ausgabe, könnte ich mir diese Kapsel erst in 100 Jahren oder so leisten.«

- Bonus -

Das Gasthaus zum alten Eber war so vertraut wie eh und je. Die große Holztür knarrte leicht, als sie aufschwang. Der warme Geruch von gebratenem Fleisch und frisch gebackenem Brot schlug einem entgegen und brachte mich regelrecht zum Sabbern.

Eberhart Munk, der alte Eber selbst, stand hinter dem Tresen, einen Krug polierend, wie er es immer tat. Sein breites Gesicht hellte sich auf, als er mich sah.

»Charly! Endlich zurück, Junge!«, rief er mit dieser unnachahmlichen Mischung aus Herzlichkeit und Brummigkeit. »Sybille hat schon gedacht, dass du uns vielleicht vergessen hast. Aber ich wusste, dass du wiederkommst.«

»Es war eine lange Reise«, antwortete ich, schloss die Tür hinter mir und trat näher. »Aber ich bin zurück.«

Sybille kam mit einem dampfenden Eintopf aus der Küche.

»Gut, dass du wieder da bist«, sagte sie. »Der alte Eber hat jeden Abend von dir gesprochen. Du fehlst ihm mehr, als er zugibt.«

Eberhart schnaubte, aber ich sah das Glitzern in seinen Augen.

»Unsinn. Aber wenn du schon mal hier bist, Junge, dann nimm Platz. Der erste Krug geht aufs Haus.«

Und so saß ich da, umgeben von Wärme und Vertrautheit, während sich draußen die Welt neu ordnete.

- Nachwort -

Ich sitze hier und starre auf diese leere Seite, die das Ende meiner ersten Trilogie einläutet, und kann es selbst kaum glauben: Ich habe tatsächlich eine ganze Buchreihe geschrieben. Eine ganze fucking Reihe!

Dabei wollte ich eigentlich nie ein Buch schreiben. Bücher waren etwas, das andere Menschen machten – Menschen mit mehr Disziplin, mehr Talent oder mehr Ahnung von Grammatik als ich. In der Schule habe ich im Unterricht lieber aus dem Fenster geschaut, als wirklich aufzupassen. Meine Lehrer hätten wohl nie gedacht, dass ausgerechnet ich einmal Geschichten erzählen würde, die andere lesen wollen. Und jetzt sitze ich hier und blicke auf eine Welt voller Charaktere und Abenteuer, die ich geschaffen habe – und ja, ich bin verdammt stolz darauf!

Schreiben macht mir unglaublich viel Spaß. Es ist, als hätte ich eine neue Seite von mir entdeckt, eine Seite, die nicht mehr stillhalten will. Ich kann gar nicht mehr aufhören, mir neue Geschichten auszudenken, und sitze schon am nächsten Werk.

Ich hätte diesen Weg jedoch niemals allein gehen können. Mein größter dank gilt meiner Familie.

An meine wunderbare Frau: Ohne deine Geduld, deine Unterstützung und die unerschütterliche Überzeugung, dass ich das schaffen kann, wäre diese Trilogie niemals möglich gewesen. Du bist nicht nur meine größte Kritikerin, sondern auch mein größter Fan, und dafür liebe ich dich umso mehr.

An meinen kleinen Samu: Du bist die Inspiration, die mich jeden Tag antreibt. Dein Lächeln gibt mir die Kraft, mich allen Herausforderungen zu stellen, und dein Lachen erinnert mich daran, wie schön das Leben ist. Diese Geschichten mögen aus meiner Fantasie stammen, aber der wahre Zauber kommt aus dem, was du mir jeden Tag zeigst.

Und natürlich danke ich euch, meinen Leserinnen und Lesern. Ohne eure Begeisterung und Unterstützung wäre diese Reise nicht das, was sie geworden ist. Ihr seid der Grund, warum diese Geschichten lebendig werden und warum ich mit jedem geschriebenen Wort weitermachen möchte.

Wenn euch die Bücher gefallen haben und ihr mich ein bisschen unterstützen möchtet, hinterlasst fleißig Bewertungen oder spendiert mir einen Kaffee unter

buymeacoffee.com/theRealStiviG

Danke!

Euer StiviG