

Die Zentrale: Der Fall „Das Schwert von Quitla'ak“ Teaser

„Ich denke, ich werde hier eine kleine Aufnahmepause machen. Um dies Rätsel soll sich der Zukunfts-Bob kümmern. Ich danke euch für's einschalten und wir sehen uns in der nächsten Folge wieder.“

Jonas Anders, Gründer und Geschäftsführer eines kleinen, unabhängigen Computerspieleherstellers namens „The Forge“ sah dem großen, bärtigen Mann dabei zu, wie dieser gerade sein tägliches Arbeitswerk beendete. Robert Valentin, im Internet besser bekannt als Bobcat, verdiente sein Geld mit der Veröffentlichung von Videos im Internet. Auf YouTube, dem bekanntesten Videoportal, veröffentlichte er täglich mehrere Videos, in denen er sich dabei filmte, die er Videospiele spielte. Die Bezeichnung Let's-Player, vom englischen „Let us play - lass uns spielen“, hatte sich für jemanden wie ihn durchgesetzt. Ein Trend, der sich in den letzten Jahren über die Welt verbreitet hatte. Die größten Let's Player hatten eine stabile Fangemeinde von mehreren Millionen treuen Zuschauern, während Erfolglose wenig bis kaum bekannt waren. Wollte man mit auf diese Weise Geld verdienen, musste man deutlich besser sein als die Konkurrenz, und gerade bei Let's Plays war die Konkurrenz groß. Die vermeintlich einfache Möglichkeit mit etwas viel Geld zu verdienen, das man zum Spaß machte lockte viele Enthusiasten an, ließ aber auch viele zerbrochene Träume zurück. Die meisten bemerkten sehr bald, dass Geld mit Spielen zu verdienen eben doch kein Kinderspiel war.

Der Kanal von Bobcat gehörte zu den größeren und erfolgreicherem in Deutschland. Das lag aber vor allem an der Zeit, Arbeit und Liebe zum Detail, die er in dieses Projekt steckte. Er nahm täglich mehrere Stunden Filmmaterial auf, übernahm selber den Schnitt, veröffentlichte jeden Tag 3 Videos von unterschiedlichen Spielen, und sendete jedes Wochenende einen Livestream, der auf Zuschauerzahlen - oder Viewer, wie es neudeutsch hieß – kam, von denen einige regionale Fernsehsender nur träumen konnten.

Bobcats Erfolg basierte aber nicht zuletzt darauf, dass er sehr natürlich und bodenständig wirkte. Er ging auf seine Viewer ein, sowohl auf die geschriebenen Kommentare, als auch auf die per Chat gestellten Fragen im Livestream. Man hatte, wenn man ihn sah, den Eindruck es mit einem charismatischen Sektenführer zu tun, der jedem seiner Jünger das Gefühl vermittelte etwas Besonderes zu sein. Der Unterschied bestand darin, dass Bobcat im Gegensatz zu einem Sektenführer auch wirklich hinter dem stand, was er sagte. Er predigte kein Wasser und trank Wein, oder forderte Spenden von Gläubigen wie einige Fernsehprediger in den USA. Das einzige Mal, dass er diesen Einfluss auf sein Publikum ausgenutzt hatte, war ein Spendenaufruf für die Opfer einer Naturkatastrophe. Innerhalb weniger Stunden war dabei mehr Geld zusammengekommen, als in der gesamten Woche zuvor durch das Rote Kreuz gesammelt werden konnte. Doch trotz seines Einflusses auf eine große, werberelevante Gruppe hatte er keinen Werbevertrag, Sponsoring oder etwas anderes in der Art angenommen, außer zu wohltätigen Zwecken. Sein hart erarbeitetes Geld steckte er nicht in unnötigen Prunk. Er wohnte in seinem ehemaligen Elternhaus am Stadtrand von Berlin, aus dessen Keller er sendete. Wenn es etwas Negatives über Bobcat zu berichten gab, so hatte es noch niemand gefunden.

Deswegen war es so wichtig, dass Jonas heute hier war. Auch wenn Bobcat seinen Einfluss nie bewusst einsetzte um Produkte zu bewerben, so konnte seine geäußerte Meinung über Erfolg oder Misserfolg eines Spiels entscheiden. Das hatte Jonas bereits schmerzhaft erfahren. Das letzte Spiel aus dem Hause „The Forge“ war grandios gescheitert. Über ein Jahr hatte er Werbung geschaltet und bei Spielern Erwartungen und Vorfreude auf den vierten Teil der „Jack Bane“-Reihe geweckt. Die „Jack Bane“-Spiele waren eine sehr beliebte und für damalige Verhältnisse kommerziell erfolgreiche Spieltrilogie dessen letzter Teil 10 Jahre zuvor erschien. Die Entwicklerfirma wurde kurz danach aufgekauft, und die Produktion weiterer Titel der Reihe eingestellt. Über die Zeit hatte sich aber eine feste Fanbasis entwickelt, die im Internet immer wieder die Fortsetzung forderten. So hatte Jonas mit seinem kleinen Unternehmen sich die Rechte an der Reihe gesichert und die Herausforderung angenommen. Innovation und Entwicklung ist immer ein Risiko. Das Spiel hinter dem Spiel. Und er war auf einem guten Weg. Er hatte ein gutes Entwicklerteam, er hatte die richtige Marketing-Strategie und er konnte auf eine starke Nachfrage durch die Fans hoffen. Aber er brauchte Investoren um die Aufgabe zu bewältigen. Und das wurde ihm zum Verhängnis. Die Investoren drängten auf eine Veröffentlichung des Spiels pünktlich zum Weihnachtsgeschäft. Trotz Jonas' Protest. Letztendlich musste er sich aber dem Druck der Kapitalgeber beugen.

Das Ergebnis war verheerend. Angekündigte und heiß erwartete Elemente wurden nicht in das Spiel implementiert. Fehler in Grafik und Spielmechanik, sogenannte Bugs, wurden nicht vollständig entfernt. Letzten endes war es das Let's Play von Bobcat, dass den Todesstoß für das Spiel bedeutete. Sowohl in Livestreams als auch in seinen Videos konnten sich seine Viewer davon überzeugen wie fehlerhaft das Spiel war. Kaum jemand kaufte das Spiel, und wer es doch tat, zerriss es danach in Foren und Kaufrezensionen. Das Spiel verkaufte sich so schlecht, dass es fast das Unternehmen in die Pleite getrieben hatte. Aber Jonas glaubte an das Projekt, an seine Entwickler und an die Fans. Und so startete er einen neuen Anlauf. Er suchte sich neue Investoren und steckte selber so viel Zeit und eigenes Geld in die Finanzierung, dass er sich bewusst war, dass von diesem Projekt nicht nur sein Unternehmen, sondern auch seine private Zukunft steckte. Wurde das Spiel kein Erfolg würde er mehr Schulden haben als er in einem Leben abzahlen konnte. Aber er glaubte an das Spiel. Diesmal hatte er sich nicht hetzen lassen. Das Spiel war so geworden, wie er und nicht die Investoren es sich vorgestellt hatten. Ein neues Werbekonzept stand schon in den Startlöchern und einer der entscheidenden Punkte war, Let's Playern das Spiel vorab zu geben, damit diese das Interesse der Käufer wecken konnten. Deswegen stand er jetzt an der Treppe zu Bobcats Keller und wartete darauf, das er empfangen wurde.

Bobcat nahm die Kopfhörer ab und kam zu Jonas, den Arm zum Handschlag ausgestreckt. „Jonas. Schön das wir uns endlich persönlich begegnen. Nach all den Telefonaten und E-Mails ist es schön endlich mal das Gesicht dahinter zu sehen.“, begrüßte der Youtuber den Entwickler, mit einer Ausstrahlung die dem Wort „charismatisch“ nur unzureichend beschrieben werden konnte. Jonas fühlte sich, als würde er einen alten Freund nach Jahren wiedersehen.

Bobcat rückte einen Stuhl zurecht, so das sie beide vor den 4 Monitoren Platz nehmen konnten, vor denen er immer saß, wenn er aufnahm. Sie sprachen gerade den Ablauf der

Aufnahme durch als die Kellertür sich öffnete und die junge Frau, die einige Minuten zuvor Jonas ins Haus gelassen hatte, mit einem Tablett eintrat. Jonas kannte sie unter dem Namen Palamina, ein Pseudonym, zusammengesetzt aus den Worten Paladin und Pamina. Ein Paladin war eine beliebte Charakterklasse vieler Rollenspiele und war darin ein heiliger Krieger. Pamina war eine Figur aus der Zauberflöte von Mozart und tatsächlich ihr echter Vorname. Palamina war ebenfalls eine Let's Playerin und gehörte zu dem, was man am besten als Bobcats Entourage bezeichnen konnte. Eine Gruppe aus Bobcats Freundeskreis, die jeweils tausende Fans und auch Erfolge auf Youtube hatten, aber nicht annähernd an Bobcat anknüpfen konnten. Bobcat war unbestritten das Zugpferd dieses Unternehmen. Palamina stellte eine Flasche Wasser mit zwei Gläsern vor Jonas und setzte sich dann hinter einen Monitor, der auf einem Schreibtisch etwas abseits stand. Die Aufzeichnung sollte gleich live ins Internet übertragen werden. Die Viewer sollten im Anschluss an die Vorstellung durch Jonas und das Probespielen durch Bobcat über den Chat fragen stellen dürfen. Da es immer wieder notwendig war, einzelne Nutzer des Chats zu verweisen, wegen beispielsweise Beleidigungen oder den Versuch Links zu posten, die zu Werbeseiten führten oder Computerviren installieren sollten, musste ein solcher Chat durch Moderatoren wie Palamina überwacht werden. Da es sich außerdem bei dem von Jonas vorgestellten Spiel um eines mit Unterstützung einer virtual reality Hardware handelte, brauchte Bobcat jemanden, der das System überwachte, während er die VR-Brille auf hatte und den Monitor nicht sehen konnte.

Palamina steckte ihre feuerroten Haare zu einem Dutt nach oben und setzte eine Brille mit dickem schwarzem Rahmen auf, so dass sie aussah, wie die Bibliothekarin an die Jonas sich noch aus Kindheitstagen erinnerte. Sie ließ den Blick über die Anzeigen auf dem Monitor gleiten und nickte dann Bobcat zu.

„Alles klar?“, fragte der Bärtige und wartete auf Jonas Antwort.

„Von mir aus kann's losgehen.“

Bobcat klickte mit der Maus ein Icon auf dem Desktop an, einige der Fenster auf den Monitoren verschoben sich und auf dem Monitor rechts vom Hauptbildschirm tauchte das Bild der Webcam auf, die ihn und Jonas zeigte. Ein weiterer Klick und ein kleiner, roter Punkt zeigte blinkend an, dass die Aufnahme startete.

„Freitagabend. Coole Leute sind gerade aus zum Party machen. Aber die richtig Geilen sitzen vor ihren Monitoren und schauen mir zu. Hallo und Herzlich willkommen zu einem neuen Livestream auf Bobca.tv. Heute habe ich einen ganz besonderen Gast. Ich begrüße Jonas Anders. Chef von 'The Forge'. Herzlich willkommen Jonas.“

„Danke. Ich freue mich hier zu sein.“ Etwas an Bobcats Art beruhigte in ungemein und so war trotz allem, was von dem heutigen Termin abhing Jonas' Nervosität mittlerweile komplett verflogen.

„So, ihr bringt in Kürze das Jack Bane Spiel raus.“

„Genau. Jack Bane und das Schwert von Quitla'ak.“, bestätigte Jonas.

Bobcat nahm eine Verpackung des Spiel vom Tisch auf und hielt es gut sichtbar in die Kamera.

„Nun, muss man ja dazu sagen, dass ihr das letzte Spiel richtig verkackt habt.“, erklärte Bobcat.

„Das muss man nicht sagen, es stimmt aber. Wir haben Fehler gemacht, aber ich denke wir haben aus den Fehlern gelernt.“, gab Jonas mürrisch zu, konnte aber nicht länger als 3 Sekunden in der Gegenwart des Let's-Player diese Stimmung halten.

Sie unterhielten sich noch eine viertel Stunde über die neuen Funktionen des Spiels, die Größe der Spielwelt und etliches weiteres, bis Bobcat schließlich meinte, es wäre Zeit, direkt ins Spiel einzusteigen.

„Ich habe das Spiel ja schon vor ein paar Tagen von dir bekommen und ich muss sagen, ich bin bisher schon völlig begeistert. Die Steuerung ist sehr intuitiv, die Grafik der Hammer und die Welt riesig.“, schwärmte Bobcat. Jonas jubilierte innerlich.

„Und das beste“, fuhr Bobcat fort, „ist die Möglichkeit mit dem VR-Set noch tiefer in das Spiel einzutauchen. Und das probieren wir jetzt mal aus.“ Er deutete auf eine Art Helm, der die VR-Brille und Kopfhörer kombinierte. Jonas griff nach dem Helm, während Bobcat seinen eigenen aus einer Ablage auf der anderen Seite holte.

„Und, das haben wir auch nicht nicht erwähnt, man kann es im Co-op-Modus spielen.“, ergänzte Bobcat, während er sich den Helm aufsetzte und mir einer Kette um seinen Hals kämpfte, die sich irgendwo an dem Helm verhakt hatte. Wie abgesprochen benutzte Jonas eine spezielle Kombination auf dem Gamepad, mit dem er den Charakter im Spiel steuerte, um an eine bestimmte Stelle der Handlung zu springen, für die er sonst etwas über eine Stunde hätte spielen müssen, um sie zu erreichen. Durch diesen Code konnte er als zweiter Spieler direkt an der Stelle einsteigen, an der er einige der wichtigen Funktionen des Spiels eindrucksvoll unter Beweis stellen konnte. In der endgültigen Version des Spiels war dieser Code nicht implementiert, sondern nur in den Vorabversionen, die er an die Let's-Player geschickt hatte, mit denen er das Spiel zusammen vorstellen wollte.

Sie spielten einige Minuten als sie im Spiel an eine Stelle kamen, an der ein Bosskampf ausgetragen werden musste. Bobcat hatte das Spiel und seine Grafik mittlerweile in den Himmel gelobt und zeigte sich überaus beeindruckt, von dem Realismus, der durch das VR-Set zum Spielerlebnis beitrug.

„Heilige Salzsäule. Was ist das ?“, stieß er aus, als eine der Steinstatuen vor seinen Augen zum Leben erwachte. Der Spieler sah diese Szene aus einiger Distanz von einer erhöhten Plattform. Die Statue erreichte die Mitte einer kreisrunden Arena und zog ein Schwert aus dem Boden, und steckte es sich in den Steinernen Rücken, so das es daraus herausragte, wie Exkalibur aus dem Stein.

„Ist das das Schwert von Quitla'ak?“, fragte Bobcat. Jonas nickte bis ihm einfiel, dass sie beide wegen der Helme nur das Spiel sehen konnten und ergänzte dann: „Ja, das ist es.“

„Na dann, auf in den Kampf.“ Bobcat steuerte seinen Charakter auf die Steinstatue zu und begann auf den Gegner zu feuern.

„Das ist ein verdammt harter Hund.“, kommentierte Bobcat.

„Das soll er auch sein. Wenn es einfach ist, ist es ja kein Spaß.“, bestätigte Jonas.

Der Kampf zog sich einige Minuten hin. Im ersten Versuch starben beide Spielercharaktere, nachdem der Steinkoloss sie einige Male mit bloßen Händen getroffen hatte. Beim zweiten Versuch kamen sie weiter. Nachdem sie den Gegner auf 70% Lebensenergie herunter geschossen hatten, zerbrach dessen Außenhülle und eine geisterhafte Erscheinung stieg

daraus hervor. Die Gestalt griff nach dem Schwert, zog es aus dem Stein und wurde unsichtbar.

„Jetzt musst du aufpassen. Diese Phase ist tricky.“, ermahnte Jonas.

„In wie fern?“, fragte Bobcat.

„Der Geist hat die Angewohnheit hinter einem Spieler aufzutauchen und ihn mit einem Schlag zu enthaupten.“; erklärte Jonas, „Du hörst ihn aber kommen, dann solltest du zur Seite rollen.“

Ein leises Flüstern näherte sich Bobcats Charakter von hinten. Mit einem Kick auf das Gamepad rollte die Figur zur Seite. Bobcat sah auf den kleinen Monitoren im Helm, wie der Geist das Schwert ins Leere schwang.

„Whow. Das war knapp.“, stieß Bobcat aus.

„Ich sagte ja, dass es tricky ist.“

Diesmal hörte Jonas das Flüstern und ließ seinen Charakter zur Seite rollen.

„Gibt es ein Muster, nach dem der Geist angreift?“; fragte Bobcat, darauf bedacht so gut wie möglich zu lauschen.

„Das werde ich doch nicht verraten.“, schmunzelte Jonas.

„Ihr solltet langsam zum Ende kommen.“, hörten die beiden Spieler Palamina. Ihre Stimme klang durch die Kopfhörer und unter dem Eindruck der virtuellen Realität seltsam weit entfernt und verzerrt.

„Nur noch fünf Minuten.“, quengelte der Let's-Player gespielt.

„Ich denke, deine Zuschauer sollten auch noch ein bisschen was von dem Spaß haben.“, meinte Jonas.

„Ja, da hast du recht. Ich...“ Bobcat brachte den Satz nicht zu ende. Der Geist war hinter seinem Charakter aufgetaucht und hatte ihn mit dem Schwert sauber enthauptet.

„Ja, das ist ein echter Jumpscare.“, lachte Jonas und nahm den Helm ab.

Bobcat saß unbeweglich neben ihm und rührte keinen Muskel.

„Ach komm. So schlimm ist das auch nicht.“, flachste Jonas.

Bobcat rührte sich immer noch nicht.

Jonas berührte ihn an der Schulter und rüttelte leicht daran und erstarrte.

Palamina schrie schrill auf. Wieder klang ihre Stimme weit entfernt, doch diesmal nicht, weil Jonas Kopfhörer auf hatte. Diesmal, weil sein Gehirn mit der Situation nicht klar kam, die er sah. Der Kopf des Mannes, mit dem er sich Sekunden vorher noch unterhalten hatte befand sich nicht mehr da, wo er sein sollte. Er war zusammen mit dem Helm zu Boden gefallen. Der Körper saß zusammengesunken in dem Stuhl, als wäre nichts vorgefallen.

Jonas' startete mit weit aufgerissenen Augen zu der Moderatorin, die hinter ihrem Monitor die Hände vor den Mund hielt, als wolle sie ihren Schrei mit den Fingern festhalten. Sein Blick wanderte wieder zu der kopflosen Gestalt neben sich. Dabei streifte er den Monitor, auf dem die Zuschauer in den Chat schreiben konnten. Niemand tippte mehr. In der unteren Ecke sah er die Zahl der aktiven Zuschauer.

Was auch immer gerade geschehen war, bevor er den Helm abnahm: Über 1.000 Leute haben dabei zugehört.