



In Trostland wird es niemals richtig Nacht

von Tom Maurer

»Versuchs nochmal!«

Ich ziehe eine Grimasse, hole tief Luft und springe an dem mannshohen Felsen hoch, der vor mir die Formation von Fichten durchbricht. Für einen Augenblick kann ich die Spalte sehen, vor der Backdash auf mich wartet. Dann greifen meine Hände ins Leere und ich rutsche ab, lande wieder unten. Ich probiere es noch einmal. Und nochmal. Keine Chance.

»Ich krieg das nicht hin, sorry.«

»Bleib locker, das wird schon. Du musst nur die richtige Ecke treffen, das ist alles. Versuch mal, den Ast zu erwischen.«

»Welchen Ast?«

»Den da.«

Über mir ertönt ein gedämpftes Knattern. Ich blicke hoch und sehe Funken von einer der Fichten sprühen. Löcher erscheinen im Holz,

Der hier wiedergegebene Text ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne ausdrückliche Erlaubnis in keiner Form wiedergegeben oder zitiert werden. Alle Rechte am Text liegen bei der Autorin / dem Autor.



verschwinden wieder. Die Zweige wiegen sich träge im Wind, vom Kugelhagel unbeeindruckt.

»Okay.«

Leicht gesagt. Aber gut. Diesmal nehme ich Anlauf – und schaffe es nicht einmal bis zum Ast hinauf. Ich pralle gegen den Stamm, falle noch tiefer als zuvor. Das Geräusch, als ich unten aufkomme, geht mir durch Mark und Bein. Frustriert haue ich auf die Tastatur, stoße die Maus von mir.

»Wollen wir nicht lieber PVP spielen? Diese Woche gibts die Maschinenpistole.«

»Nee, freitags sind nur Cheater unterwegs. Das macht keinen Spaß.«

Weniger Spaß als das hier geht ja wohl kaum, denke ich mir, verkneife mir aber einen Kommentar. Backdash ist ein netter Kerl, hat mich oft genug mitgezogen, wo ich sonst keinen Fuß auf die Erde bekommen hätte. Ihm habe ich es zu verdanken, dass ich wenigstens einmal den Leuchtturm gesehen habe; das exklusive Areal, zu dem man nur Zugang erhält, wenn man sieben Matches in Folge gewinnt. Hat ihn locker vier Stunden gekostet, damals. Auch deshalb bin ich jetzt hier. Ich will nicht undankbar sein.

»Hast du die Stomp-EEs? Die helfen vielleicht.«

»Glaub schon.«



Ich öffne mein Inventar, klicke mich durch die Reiter. Tatsächlich. An die Stiefel hatte ich überhaupt nicht gedacht. Sind nicht hochgelevelt, sollte aber keine Rolle spielen. Ich rüste sie aus und schließe die Ansicht wieder. Beim nächsten Sprung ist alles anders. Die Stomp-EEs katapultieren mich in die Höhe und ich lande oben auf dem Felsen, keinen Meter von Backdash entfernt.

»Meine Fresse, was ein Akt«, stöhne ich.

Backdashes Avatar, ein Roboterkrieger in blau verchromter Rüstung mit langem, rotem Umhang und einem goldenen Raketenwerfer auf dem Rücken, macht ein Freudentänzchen.

»Gutes Schuhwerk. So wichtig.«

»Und jetzt?«

»Hier rein.«

Bevor ich ihm folge, drehe ich mich noch einmal um. Hinter uns liegt Trostland, ein dicht bewaldetes Gebiet in der europäischen Todeszone, durchzogen von verfallenen Straßen und den überwucherten Überresten der Siedlungen, die hier einst standen. Direkt unter uns, am Fuße der Felswand, glänzen die Fenster der Fabrikhalle, auf der unsere Kletterpartie ihren Anfang genommen hat. Auch sie ist eine Ruine.



Eigentlich ist es nicht vorgesehen, hierher zu gelangen. Unsichtbare Wände umgeben das Spielgebiet, schirmen uns Hüter vom Rand der Karte ab, wo der von den Designern gestaltete Bereich endet. Doch diese Wände müssen von Hand gezogen werden, und wo ein jemand Hand anlegt, passieren Fehler – entstehen Lücken. Durch eben solch eine Lücke sind wir raus. Und sind jetzt hier. Warum, weiß ich nicht. Es gibt hier nichts zu holen.

Als ich mich wieder der Felswand zuwende, ist Backdash verschwunden. Ich gehe auf die Spalte zu, bis die graue Gesteinstextur mein Sichtfeld komplett ausfüllt. Nichts. Instinktiv gehe ich in die Hocke, krieche weiter. Pixel wabern vor mir hin und her, ich komme nicht vom Fleck. Was für ein Mist, fluche ich innerlich, da rutscht die Wand nach oben weg und ich falle.

Der Aufprall raubt mir vorübergehend die Sinne. Wankend warte ich, bis sich meine Sicht wieder klärt und das fiese Pfeifen nachlässt. Erst dann wird mir bewusst, worauf ich gelandet bin – dem Dach eines Autowracks, dessen Rumpf von der Stoßstange abwärts im Asphalt einer breiten Straße steckt.

»Na endlich!«

Der hier wiedergegebene Text ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne ausdrückliche Erlaubnis in keiner Form wiedergegeben oder zitiert werden. Alle Rechte am Text liegen bei der Autorin / dem Autor.



Vor mir, auf einem der gut zwanzig anderen Wracks, dreht Backdash fröhlich Pirouetten. Etwa hundert Meter hinter ihm verliert sich das Straßenstück in einer weiten, flachen Ebene, die einerseits überschaubar wirkt und zugleich bis ins Unendliche zu reichen scheint. Als wären der Welt ein bis zwei Dimensionen abhandengekommen.

»Schräg, oder?«, fragt er gutgelaunt.

Ich blicke nach oben. Über uns hängt Trostland in der Luft; die Wälder und Bäche, durch die wir gekommen sind, Inseln von Asphalt und rostige Container, Straßenschilder und Mauerstücke – Fragmente einer Welt, die plötzlich furchtbar trivial wirkt. Sogar das Innenleben der Fabrik ist sichtbar, denn der Boden scheint komplett verschwunden.

»Ja, ziemlich. Wie hast du das gefunden?«

»YouTube. Komm schon, hier lang.« Backdash hüpfte auf seinen Gleiter, der nun neben ihm auf dem Autodach materialisiert. Ich drücke ›TAB + E‹ und tue es ihm gleich.

Während unsere Gleiter durch die Einöde rasen, wird es Nacht über uns. Wir sprechen nicht. Ich schaue hinauf zu den Sternen, die zwischen den Klumpen von Trostland durchschimmern, suche nach Fixpunkten, die uns die Ebene um uns vorenthält. Es bleibt bei dem Versuch. Nichts dort oben



ist dafür gemacht, von unten betrachtet zu werden. So wie das hier unten nicht dazu gedacht ist, gefunden zu werden. Ich höre meinen Atem im Headset kratzen und schalte mich stumm.

Als ich etwa 16 Jahre alt war, bin ich einmal nachts auf der Vespa eines Freundes mitgefahren. Es war mein erstes Mal auf einem Motorroller, auf irgendeinem motorisierten Zweirad. Ich erinnere mich noch an das beklemmende Freiheitsgefühl, wie die Bäume der schmalen Landstraße im Dunkeln an uns vorbeihuschten – Schattenrisse, die aus der Finsternis ins Scheinwerferlicht sprangen und ebenso schnell wieder daraus entflohen. Bald begann ich, kleine Tonfolgen zu summen, mich an der schaurigen Stimmung und dem dumpfen Klang, den meine Stimme im Helm annahm, zu berauschen. Es waren magische Minuten. Das hier kann da nicht mithalten. Klar – theoretisch können wir jede Sekunde mit unseren Gleitern durch den Boden ins Nichts fallen. So weit außerhalb der Karte ist auf nichts Verlass. Unsere kleine Tour wäre sofort zu Ende. Doch was heißt das schon? Es ist ein Spiel, für uns gemacht. Nichts, was wir tun, hat echte Konsequenzen. Es wird ja nicht mal richtig dunkel.

»Vorsicht«, sagt Backdash und bremst ab. Ich reagiere sofort. Erst als wir stehen, sehe ich, was er meint. Weiter vorne fächert die Ebene plötzlich



auf, teilt sich in Bahnen variierender Breite, die sich wie Tanzbänder in die Leere schrauben.

Wir steigen ab und nähern uns dem Rand. Über uns ist kein Trostland mehr. Nur tiefblauer, wolkenloser Himmel. Erneut frage ich mich, was wir hier wollen. Beute, guten Loot, wird es nicht geben. Oder etwa doch? Backdash wollte nicht damit herausrücken, als er mich ansah, ob ich mitkommen will.

»Hier gehts weiter.«

Unterhalb der Bänder hängen dutzende kleiner Inseln in der Luft, bunte Flächen und stumpfe Polygonklumpen; Abfallprodukte der Arbeit der Leveldesigner, die keinen Anlass hatten, hier unten aufzuräumen. Backdash zögert keine Sekunde, hüpf drauflos. Ich folge widerwillig, gebe mein Bestes, seine Sprünge zu kopieren, aber er ist schnell. Verdammt schnell.

»Hast du hierfür auch ein Tutorial geschaut?«, frage ich.

»Ja. Fallout hat das gestern hochgeladen.«

»Ich dachte, der streamt nicht mehr.«

»Nee, der ... Pass auf hier, komische Schräge.«

Sprung für Sprung arbeiten wir uns hinab. Um mich herum heult der Wind. Ich merke, wie meine Handflächen zu schwitzen beginnen. Unter

Der hier wiedergegebene Text ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne ausdrückliche Erlaubnis in keiner Form wiedergegeben oder zitiert werden. Alle Rechte am Text liegen bei der Autorin / dem Autor.



dem Schreibtisch verkrampfen meine Füße. Doch, diese Anspannung ist echt.

Endlich bleibt Backdash stehen. Die Plattform ist gerade groß genug für uns beide.

»Schau mal da.«

Er schießt nach unten. Schräg unter uns, etwa zwei- bis dreihundert Meter tiefer, glitzert ein See. Wellen kräuseln das dunkle Wasser, unzählige Falten aus silbriger Seide, von denen keine das steinige Ufer erreicht.

»Siehst du es?«

Ich muss nicht fragen, was er meint. Ein Stück das Ufer hinauf erhebt sich eine gewaltige rechteckige Säule aus sich kreuzenden Energiestrahlen, ein Gewebe aus leuchtenden Fäden, durch das fortlaufend weißes Licht fließt.

»Klar.«

»Das ist ein Vex Conflux.«

»Das seh ich. Und?«

»Es gibt keine Vex in Trostland. Nur Gefallene und Cabal.«

Darauf fällt mir keine Antwort ein. Backdash lässt sich nicht bitten.

»Soll zu einer Mission gehören, die es nicht in den Release geschafft hat«, fährt er fort. »Das heißt, die Mission wurde entweder nicht fertiggestellt oder später rausgeschnitten. Vielleicht beides. Vielleicht kommt da auch

Der hier wiedergegebene Text ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne ausdrückliche Erlaubnis in keiner Form wiedergegeben oder zitiert werden. Alle Rechte am Text liegen bei der Autorin / dem Autor.



noch ein DLC. Das wär wieder typisch, Inhalte rausnehmen, um später nochmal abzukassieren.«

»Hm.«

»Ziemlich cool, oder?«

Ich will spotten, aber etwas lässt mich innehalten. Ein Geräusch.

»Hörst du das?«, frage ich.

»Was?«

»Dieses Sirren? Ganz leise?«

»Nee. Moment mal.«

In meinem Headset knackt es. Auf dem Monitor sehe ich, dass Backdash sich stumm geschaltet hat. Vermutlich fummelt er an seinen Einstellungen herum. Das Sirren ist weiter zu hören, scheint lauter zu werden. Unangenehmer. Ich will gerade die Lautstärke reduzieren, da meldet sich Backdash mit einem Knistern zurück.

»Hörst du mich?«, frage ich.

»Ja. Stimmt, da ist was. Komisch.«

»Das Conflux vielleicht?«

»Das ist doch viel zu weit weg.«

Backdash ist anzuhören, dass er bereits das Interesse verliert. Der Themenwechsel folgt auf dem Fuße.

Der hier wiedergegebene Text ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne ausdrückliche Erlaubnis in keiner Form wiedergegeben oder zitiert werden. Alle Rechte am Text liegen bei der Autorin / dem Autor.



»Ab und zu spawnen Vex und verschwinden gleich wieder. Hab schon ein Video gemacht, lad ich später noch hoch. Ich würde nur gern näher ran. Hab noch keinen Weg runter gefunden.«

Das Sirren hört auf. Die Säule pulsiert weiter.

»Mir ist schleierhaft, wie man sowas findet«, sage ich.

»Hat sicher ein paar Stunden gedauert.«

Etwas schwingt in seiner Stimme mit. Ist es Anerkennung? Oder gar Ehrfurcht? Ich wünschte mir, ich könnte seine Begeisterung teilen. Die gleiche Faszination für diese Entdeckung empfinden. Sicherheitshalber mache ich ein paar Screenshots. Als Wallpaper könnte der See ganz cool sein. Als ich versuche, die Säule mittig ins Bild zu bekommen, höre ich wieder ein Geräusch, ein anderes jetzt – und eindeutig hinter uns. Bevor ich mich umdrehen kann, wischt ein Schemen durchs Bild. Schnell, bedrohlich. Ich fahre zusammen.

»ALTER!«, schreit mir Backdash ins Ohr.

Es dauert einen Moment, bis ich begreife, was passiert ist. Noch einen, bis ich auf die Idee komme, wieder nach unten zu schauen.

»Die dumme Sau hätte mich fast runtergeschubst!«, schimpft Backdash.

Ich entdecke den Hüter, der unter uns in die Tiefe stürzt, bereits bloß noch ein dunkler Fleck. Mein Blick springt zum Bildschirmrand, wo jeden



Moment eine Meldung erscheinen muss, dass der Trottel gestorben ist.
Aber sie kommt nicht.

»Guck dir das an!«

Der Fleck ist in der Luft erstarrt, wie eingefroren. Irritiert lege ich mein
Gewehr an, schaue durchs Zielfernrohr. Eine Plattform. So klein, dass man
sie mit bloßem Auge kaum erkennen kann. Neugierig rufe ich das Menü
auf und lasse mir die Spieler in dieser Serverinstanz anzeigen, klicke mich
durch die Profile, bis ich den richtigen gefunden habe. Die richtige, um
genau zu sein. Zumindest dem Gamertag nach. Ich klicke den Namen an,
überlege kurz und schreibe dann in das Chatfenster auf meinem
Bildschirm.

>> krasse aktion respekt

Es dauert eine Weile, bis eine Antwort kommt.

>> easy

>> nicht der erste versuch oder, frage ich

Diesmal kommt die Antwort schneller.

>> ˘_(\ツ)_/˘ ˘_(\ツ)_/˘

Ich muss schmunzeln. Meine Tasten klappern.

>> streamer?

>> nee

Der hier wiedergegebene Text ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne ausdrückliche Erlaubnis in keiner Form wiedergegeben oder zitiert werden. Alle Rechte am Text liegen bei der Autorin / dem Autor.



>> einfach so krass

>> klar <3

Ich erwäge kurz, sie in unseren Discord einzuladen, will aber nicht wie ein SIMP rüberkommen. Also lasse ich es.

>>na dann viel Spaß noch, schreibe ich.

Darauf kommt keine Antwort mehr. Obwohl nicht mit einer zu rechnen war, sticht es ein wenig.

»Lass mich raten, sie hat dich abblitzen lassen.«

Ich spüre, wie ich erröte.

»Hab deine Tastatur klappern hören«, sagt Backdash. »Hast du wenigstens gefragt, wie sie da hingekommen ist?«

»Nein.«

»War klar.«

Als ich nichts erwidere, geht Backdash seine Emotes durch, die ausgewählten Animationen, mit denen man kommunizieren oder einfach nur Quatsch machen kann. Erst trötet er traurig auf einer Neontrompete. Dann reitet er auf einem imaginären Pferd. Abschließend zaubert er ein rudimentäres DJ-Pult hervor, ein kleiner Tisch aus Neonlinien, auf dem zwei Kreise vibrieren. Während Backdashes Hüter, hinter den Tisch



gebeugt, ein paar übergroße Kopfhörer festhält und mit dem Oberkörper wippt, ertönt leise ein einfacher Beat.

»Diese Welt ist echt an dich verschwendet, Alter«, sagt er schließlich.

»Ich weiß.«

Tatsächlich ist es mir nun etwas peinlich, nicht gefragt zu haben. Es wäre eine Chance gewesen, ihm eine Freude zu machen. Mich für den Leuchtturm zu revanchieren.

»Willst du es probieren?«, frage ich. »Ich kann Stellung halten.«

»Schon gut, das bringt uns auch nicht weiter. Geht ja noch weiter runter.«

Er klingt enttäuscht. Mehr als ich für möglich gehalten hätte. Reumütig öffne ich das Chatfenster. Zögere. Schließe es wieder.

»Dann lass uns rausgehen, oder? Doch noch was PVP?«

»Nee, heute nicht. Zu müde. Ich bleib noch etwas hier.«

»Okay. Dann bis Freitag vielleicht.«

»Jo.«

Als ich aus dem Spiel raus bin, sichte ich meine Screenshots. Ohne die Animationen, die Wellen und die pulsierenden Energieströme sieht alles schrecklich trist aus. Ich lösche sie komplett. Bevor ich den Rechner ausschalte bemerke ich, dass auch Backdash Screenshots gepostet hat. Sie



sehen nur marginal besser aus als meine. Ich like sie trotzdem, dann schalte ich den Rechner aus. Ohne ihn brauche ich PVP nicht mal starten.

An diesem Abend ahnte ich nicht, dass ich Backdash nicht mehr online sehen würde. Zwei Wochen später erfuhr ich von einem gemeinsamen Bekannten, dass er mit einer Lungenembolie ins Krankenhaus eingeliefert wurde. Wenige Stunden später ist er gestorben. Die Nachricht traf mich härter, als ich für möglich gehalten hätte. Er war erst vierundzwanzig. Zwei Jahre jünger als ich. Vor allem aber war er einfach ein netter Kerl. In der Nachricht über seinen Tod las ich zum ersten Mal seit Langem seinen richtigen Namen. Ibo. Kurz für Ibrahim, glaube ich.

Wir kannten uns kaum. Nur übers Headset. Geweint habe ich trotzdem. Seine Screenshots in meinem Discord und unsere Chats habe ich behalten, nicht gelöscht. Ich glaube, das macht man heute so. Es ist nicht viel, aber es fühlt sich besser an als die Alternative. Wenn die Server irgendwann abgeschaltet werden und das Universum, das er so liebte, nicht mehr ist; wenn nichts mehr zurück bleibt von der Welt, die uns verband, in der wir so viele Stunden verbracht haben – dann bleibt sein Name doch noch hier und da sichtbar, ein virtueller Anker für meine Erinnerung. Wie der Anblick eines DJ-Pults im Nirgendwo, jenseits der unsichtbaren Wände.

Der hier wiedergegebene Text ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne ausdrückliche Erlaubnis in keiner Form wiedergegeben oder zitiert werden. Alle Rechte am Text liegen bei der Autorin / dem Autor.