

Let's Run!!!

Von Mezzo

Kapitel 3: like a boss

/dienstag/nachmittag_

„Vielen Dank, dass Sie sich für WillowSoft entschieden haben. Schönen Tag noch und auf Wiederhören.“ Ran beendete den Anruf und sackte mit dem Kopf auf seinen Armen auf seinem Schreibtisch zusammen. Arrrrggggh, warum waren Menschen bloß so ... schwer von Begriff ... und aggressiv ... und eingeschränkt in ihrer egozentrischen Weltsicht ... und deprimierend? Das war definitiv genug Elend für heute gewesen. Er loggte sich aus der Support-Software aus und nahm das Headset vom Kopf. Feierabend. Er atmete einmal tief ein und wieder aus und stand von seinem Schreibtischstuhl auf.

Vielleicht sollte er mal was Anständiges essen, nachdem er schon nur ein mickriges Frühstück und gar kein Mittagessen, dafür aber gefühlt einen ganzen Liter Energydrink und drei Tafeln Schokolade gehabt hatte, um die ermüdende Eintönigkeit seines Jobs zu ertragen. Er schlurfte in die Küche und öffnete seinen Kühlschrank. Die Auswahl war nicht gerade üppig. Genauer gesagt nicht vorhanden. Aber bestimmt hatte er noch ... richtig! Ein paar Tiefkühlpizzen im Gefrierfach und ausreichend Instant-Ramen, um den Einkauf notfalls noch bis in die nächste Woche aufschieben zu können. Jedenfalls würde er heute nicht einkaufen gehen. Noch mehr Idiotie und Angriffslust würde er heute nicht ertragen. Im Supermarkt lauerten eindeutig zu viele Menschen, die nur darauf warteten, in der Schlange hinter ihm genervt die Augen zu verrollen, wenn er mit Karte statt mit Bargeld bezahlte (dabei ging das schneller! Schwachköpfe!). Oder ihn anzupöbeln, wenn er mit seinem Einkaufswagen einen Gang blockierte (was konnte er dafür, dass die Gänge so schmal angelegt waren?). Oder unangenehme Gespräche, in denen er nicht wusste, wie er reagieren sollte, mit ihm anzufangen, nur weil er sich für das selbe Produkt wie sein Gegenüber entschieden hatte (ja, bestimmt hatte er so viel mit jemandem gemeinsam, nur weil sie das selbe Müsli zum Frühstück aßen...). Oder hinter seinem Rücken zu tuscheln und zu lachen, weil scheinbar, für ihn selbst unsichtbar, groß „NERD“ auf seinem Rücken geschrieben stand. Vielleicht würde er morgen mehr in der Laune dafür sein. Heute brauchte er eine Feierabendbeschäftigung, die seine Stimmung wenigstens wieder ein bisschen heben würde. Er stellte den Wasserkocher auf und holte eine Packung Ramen aus dem Schrank. Ein Let's Play aufnehmen. Darauf hatte er jetzt schon eher Lust. Vielleicht würde ihm ja jemand ein dummes Meme in die Kommentare posten, das ihn auf andere Gedanken bringt.

Eine nahrhafte Ramen-Mahlzeit später hatte er sich entschieden, wie er seine neuste Episode Let'sRun gestalten wollte. Er blickte zwischen den Post-Its hin- und her, die er am Rahmen seiner beiden Monitore angebracht hatte und auf denen er sich zahlreiche Notizen zu dem gemacht hatte, worauf er in seinen Videos besser achten musste: „Lächeln“, „Wortspiele machen“, „Trinken nicht vergessen“, „Nicht fluchen“, „Nicht wie ein Roboter reden.“ (Ja, manchmal bekam er konstruktive Kritik, und nahm sie sich zu Herzen. Zu sehr. Mit dem Resultat, dass er dann wochenlang keine neuen Videos produzierte, bis er sich endlich wieder dazu aufraffen konnte.)

„Willkommen zu einer neuen Episode Let'sRun“, begann er kurz darauf seine Aufnahme, „Heute mal wieder mit einem Speed-Ran.“ Wortwitze machen: Check. Über seinen eigenen dummen Witz lachen (das zählte als lächeln): Check. Darüber peinlich berührt sein, wie sehr er über seinen eigenen dummen Witz lachte, was ein Roboter sicher niemals tun würde: Check. „Für heute habe ich einen der Schätze meiner Kindheit ausgegraben, das Spiel Pocky & Rocky für den SNES.“ An dieser Stelle würde er später ein paar Aufnahmen vom Spielemodul und der dazugehörigen Konsole reinschneiden, das Let's Play nahm er über die emulierte Version am PC auf. „Das Spiel haben meine Schwester und ich als Kinder oft zusammen gespielt. Auch wenn es echt *kawaii* aussieht mit der süßen kleinen Pocky und ihrem Freund, dem plüschigen Tanuki Rocky, ist Pocky & Rocky ein vollwertiger Shooter – und ein verflucht anspruchsvoller.“ Nicht fluchen: Check. „Das Spiel ist darauf angelegt, dass man es zu zweit spielt, aber heute seht ihr einen Solo-Speedrun – perfektioniert in unzähligen gelangweilten Stunden meiner Kindheit, in denen meine Schwester lieber so öden Beschäftigungen wie Eis essen mit Freunden nachging, während ich schon damals nichts Sinnvolleres mit meinem Leben anzufangen wusste.“ Zählte das als Witze machen? „Hallo Iku! Falls du zuschaust...“ Als ob! „...siehst du jetzt, was du davon hast!“ Er nahm nochmal einen Schluck Energydrink (verdammte, hatte er nicht für den Rest des Tages auf Wasser umsteigen wollen?), bevor er das erste Level startete. Trinken: Check. „Es geht los! Let's Run!“, kommentierte er sein Spiel, „Wie ihr seht handelt es sich zwar um einen Shooter, aber um einen multidirektionalen ohne automatisches Scrolling ... Ich kann also in alle Richtungen meine Blätter schießen und das Bild bewegt sich im selben Tempo und in die selbe Richtung wie ich mich bewege mit. Da das ein Speedrun werden soll, versuche ich natürlich, mich möglichst schnell zu bewegen...“ Ran kannte das erste Level in- und auswendig, weshalb er sich nicht sonderlich konzentrieren musste und nebenher erzählen konnte. Er kannte die Wege, die er gehen, die Stellen, an denen er schießen und an denen er kurz warten musste, um möglichst flink und unbeschadet bis zum Level-Boss zu kommen. „Die ersten Level mag ich besonders gerne, weil man hier auf alle Geister und Fabelwesen der japanischen Folklore trifft. Da steckt viel Kindheitsnostalgie für mich drin.“ Der Gedanke an die japanischen Bilder- und Märchenbücher seiner Kindheit legte Ran tatsächlich für einen Moment ein ehrliches Lächeln aufs Gesicht. Lächeln: Double Check. Jetzt, wo er einen seiner Abonnenten persönlich kannte, fiel es ihm etwas leichter, den Blickkontakt zum Zuschauer zu halten. Er fing bei dem Gedanken noch mehr an zu grinsen. Und wurde etwas verlegen dabei. Verdammte, er musste sich auf den Speedrun konzentrieren, nicht darauf, ob Dash sein Lächeln bemerken würde. Schnell zurück zum Thema! „Später wird es etwas westlicher mit Kürbiskopf-Geistern, Zombies, Skeletten ... In der Story wird hier zwischen Nopino-Goblins und Gorgonzola-Goblins unterschieden ... Ich erspare mir an dieser Stelle Ausführungen über den *subtilen* Rassismus, der dahinter steckt.“

Mit fortschreitendem Spielverlauf musste Ran seine Aufmerksamkeit immer mehr auf das Spiel richten und redete immer weniger. Manchmal fluchte er doch, wenn er einem Gegner oder einer Falle nur grade so entkam, aber er versuchte es mit einem Lächeln wieder gut zu machen. Das vergaß er sonst nämlich doch recht oft, je mehr er sich konzentrierte... Aber das jahrelange einsame Ninja-Training hatte sich gelohnt und er schaffte es wie erwartet ohne besondere Vorkommnisse bis zum Endgegner und erledigte ihn routiniert. Etwas über 23 Minuten. Er musste gleich mal nachforschen, ob das gut war...

„Das Ende des Spiels fand ich immer ein wenig verstörend... Im Dialog hier steht ‚The Nopino goblins return to normal and go home with Rocky. ... They were good little goblins after all.‘ Heißt das ich habe die ganze Zeit unschuldige kleine Goblins mit meinen Wurfgeschossen ermordet? War das ein notwendiges Opfer für das höhere Wohl? *So dark*, süßes kleines Waschbären-Spiel, *so dark*... Und damit wünsche ich euch *angenehme* Träume, bis zur nächsten Episode!“

Puh, geschafft. Er schaltete die Kamera und den Screencast ab. Endlich wieder die Gesichtsmuskeln entspannen und nicht mehr daran denken müssen, ob er gerade für irgendwen wieder wie ein ‚autistischer Koreaner‘ aussieht. Verdammte Hater!! Jetzt noch schnell die nötigen Zusatzaufnahmen von der Konsole machen und dann alles zusammenschneiden und hochladen. Immerhin eine Sache in seinem Leben musste er ja mit Motivation tun. Wenn es danach noch nicht so spät sein würde, könnte er ja mal nachschauen, ob jemand von seinen Gamer-Buddies online war und noch ein paar Runden *Awkwardnauts* zocken. Und dabei hoffentlich nicht wieder auf der Tastatur einschlafen so wie die letzten Nächte. Vor allem nicht wie gestern mit gedrückter A- und W-Taste, wodurch sein Charakter dann wohl noch eine ganze Weile sinnlos nach links gesprungen war. Hoffentlich waren die nicht mehr sauer auf ihn, dass sie deshalb schon wieder das letzte Spiel verloren hatten...