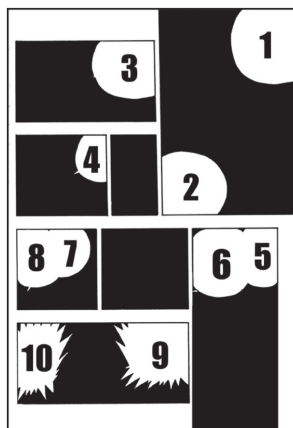


STOPP!

**Dies ist die letzte Seite des E-Books!
Du willst dir doch nicht den Spaß verderben
und das Ende zuerst lesen, oder?**

Um die Geschichte unverfälscht und originalgetreu mitverfolgen zu können, musst du es wie die Japaner machen und von rechts nach links lesen. Deshalb schnell **HIER** tippen und loslegen!



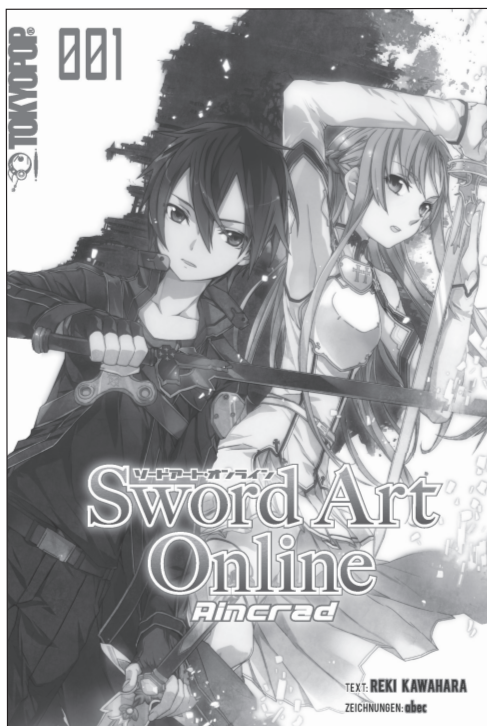
So geht's:

Wenn dies das erste Mal sein sollte, dass du einen digitalen Manga liest, kann dir die Grafik helfen, dich zurechtzufinden: Fang einfach oben rechts an zu lesen und arbeite dich nach unten links vor. Zum Umblättern tippst du den linken Rand im E-Book an.

Viel Spaß dabei wünscht dir
TOKYOPOP®!

SWORD ART ONLINE NOVEL

Reki Kawahara / abec



Dein Spiel, dein Leben!

Wir schreiben das Jahr 2022: Gamer auf der ganzen Welt warten gespannt auf das neue Virtual-Reality-Game *Sword Art Online*, in dem man die Spielewelt so real wie nie zuvor erleben kann! Doch als die Spieler in Massen online gehen, stellen sie geschockt fest, dass es keine Möglichkeit zum Log-out gibt. Eine Rückkehr in die Realität ist ihnen nur möglich, wenn sie das Game komplett durchspielen. Doch ein Game Over in der Welt von Aincrad bedeutet den Tod im wirklichen Leben!



Besonderer Dank gilt ...

Original:

Reki Kawahara

abec

Gast:

Matsuryu

Assistenten:

Mura

Bambi Morino

Tsuyoshi Sugimoto

Verantwortlicher

Redakteur:

Kentaro Ogino



Herzlichen Glückwunsch zum Verkaufsstart von S.A.O.P. Band 5!



*Als ich um einen Gastbeitrag gebeten
wurde, hatte ich als Allererstes die Szene
im Bad aus Kapitel 28 im Kopf.
Dieser schöne Kontrast der Kombination
aus der hellhäutigen Asuna und der
gebräunten Kizmel!!!*

*Das war gelinde gesagt spitzenmäßig,
Herr Himura!*

Bild und Text: Matsuryu



Ich werde
euch auch
beschützen.



Bis sich
unsere
Wege ...

...
wieder
trennen.

Fortsetzung folgt in Band 6!

...
sogar
etwas
aufge-
geben.

...
hat
sie für
mich
...

Das ist
jetzt ...

Deswegen
muss ich es
auch selbst
zu Ende
bringen.

...
meine
Geschich-
te.

Kirito.

Gib
gut ...

... auf
Asuna
acht.





Nach
... wollte ich Abschluss
diesen Wein meiner
bei ihrer Hoch- Mission
zeit servieren. ...

Also habe
ich ihn
aus dem
Schloss
geborgt.



Das ist
Mondträ-
nenwein.

Das
Lieblings-
getränk
meiner
Schwes-
ter.

Für Menschen
wohl zu stark?

かあ
WAAH
HUST
HUST



Nach
dem Tod
meiner
Schwes-
ter ...

GLUCK

Nun
wird keines
von beidem
mehr wahr
werden ...

... wenn
wir Rache
genommen
haben. ... wollte
ich ihn mit
meinem
Schwager
trinken ...





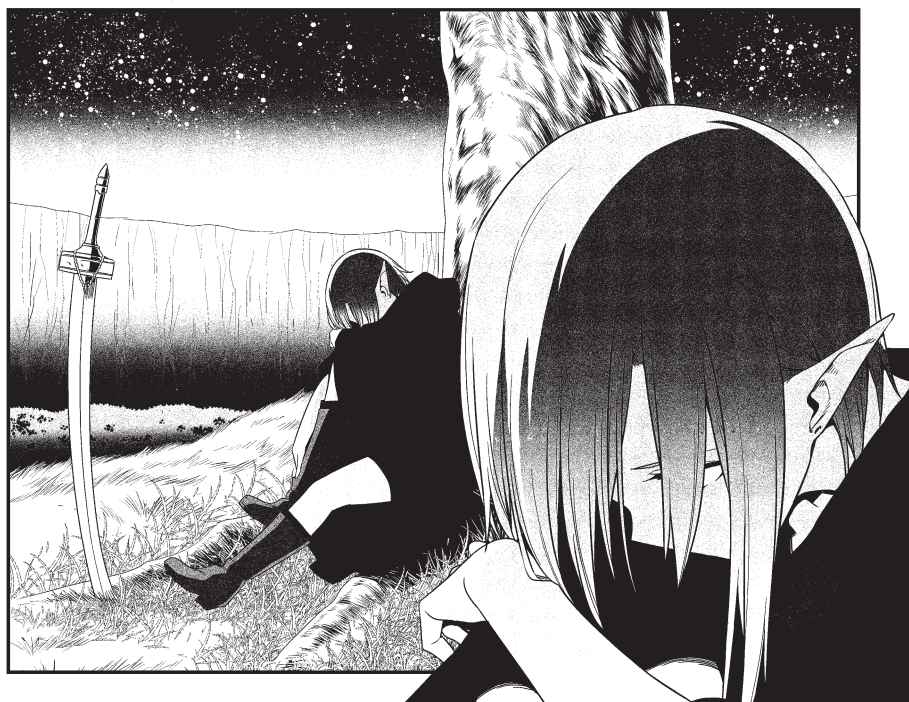
Nein ...
ich habe
sogar
besser
geschla-
fen als
sonst.

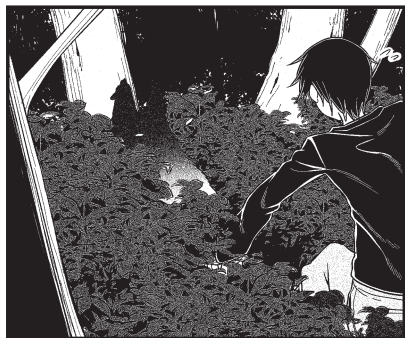
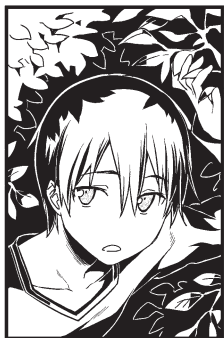
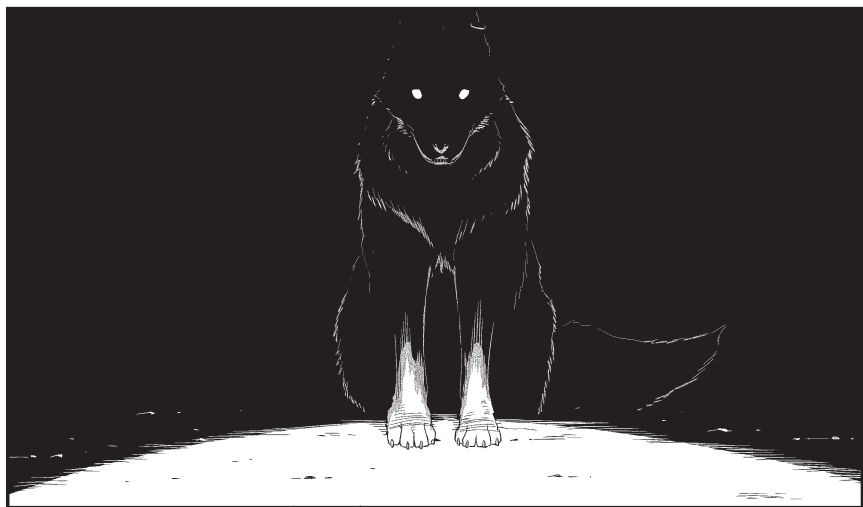
Du wirst
morgen einen
harten Tag
haben, wenn
du dich nicht
ausruhst

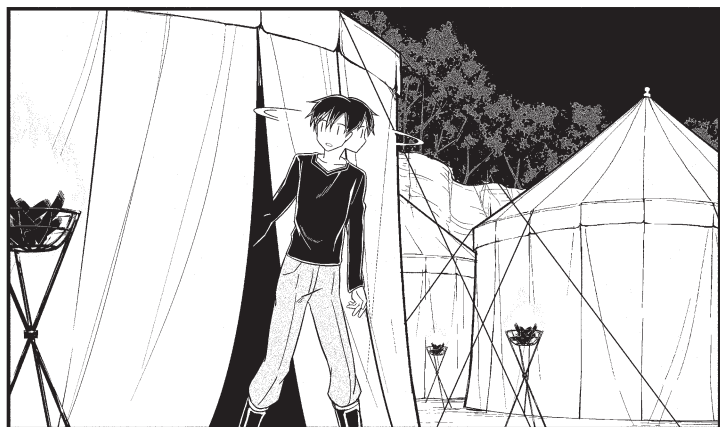
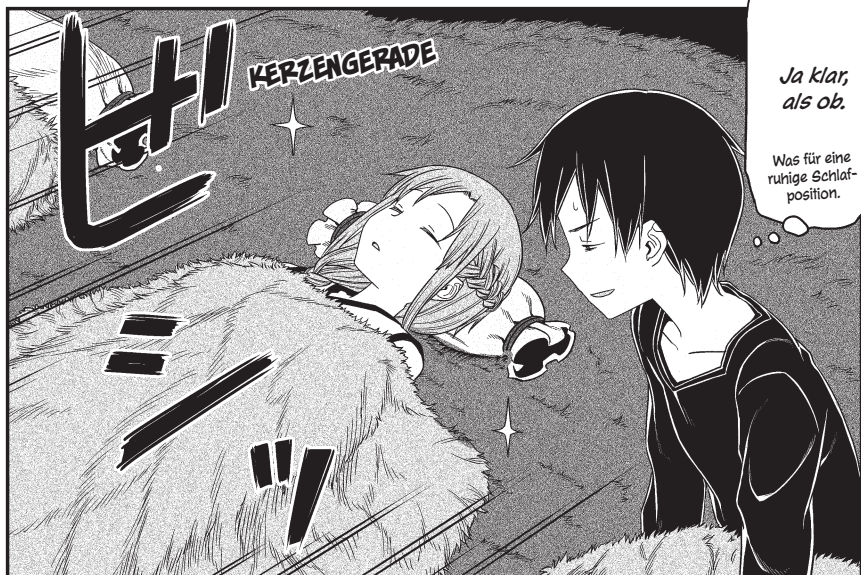
Kirito
...?

RASCHEL

4+
7
KLIMPER







Du
hast ...
recht
...

FASCHSEL

Wa...!

DODOMM

SSS

すー

SSS

"KULLER

Was ist,
Asuna?
Kannst
du immer
noch nicht
schlafen
...?

SCHRECK



Wir sollten das im Kopf behalten und realistisch bleiben ...

... denke ich.

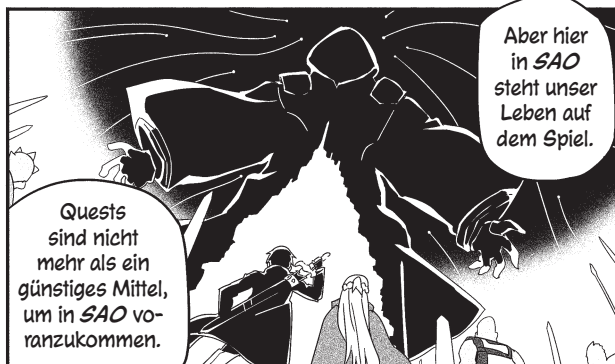


In dem Sinne, dass die Existenz eines Charakters ungewiss ist ...

... was mit dem Setting passiert, hängt ganz vom Spiel ab.

Und ...

... ist auch ein NPC wie Kizmel nicht viel anders.



Aber hier in **SAO** steht unser Leben auf dem Spiel.

Quests sind nicht mehr als ein günstiges Mittel, um in **SAO** voranzukommen.



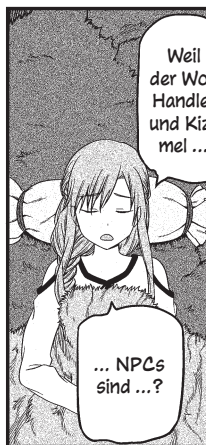
Wenn das ein einfaches simples Spiel wäre, würde ich so etwas Unsensibles nicht sagen ...

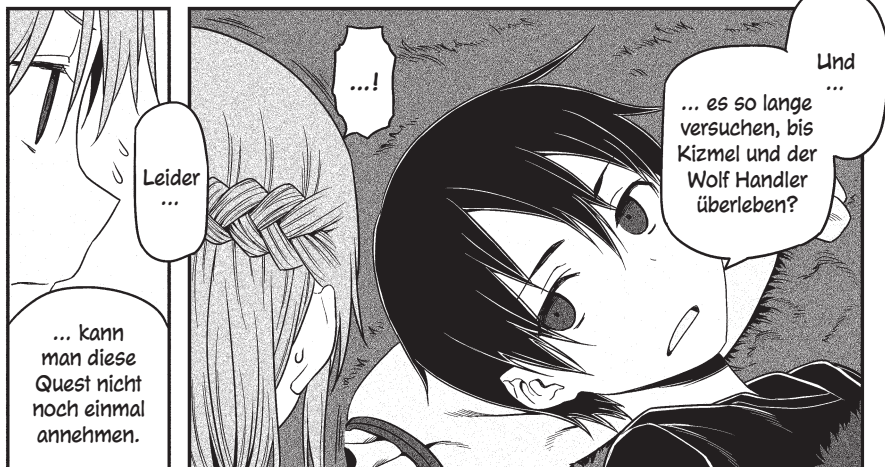


... dass wir am Leben bleiben.

Was zählt, ist ...









Daran
will ich
gar nicht
denken.



WAPP
... muss Kizmel
jedes Mal sterben,
wenn sich jemand
an der Quest ver-
sucht, oder?

Wenn das
stimmt ...

Machst
du Wit-
ze?!

Beru-
higen?

Lips
...



Das hat
sich seit den
ersten RPGs
vor Jahr-
zehnten nicht
geändert.

Aber
so sind
NPCs
eben.



... könnte
man dann
die Quest
noch
einmal
starten?!

Ah, aber
Moment
mal!

Wenn
man
wieder
dorthin
gehen
würde ...



FJUNN
Du spielst
zum ersten
Mal, also ist es
kein Wunder,
wenn es für dich
verwirrend ist.

SAO
fühlt sich
superrealis-
tisch an.