

### Über dieses Buch

Stephans Leben als Produzent von Videospielen ist geprägt vom hohen Arbeitsdruck und künstlerischen Visionen, die vom Alltag schnell entzaubert werden. Naive Träume scheitern an der rauen wirtschaftlichen Realität. Das Erleben von Verrat und Korruptionen ist an der Tagesordnung. Er feiert große Erfolge in den Goern, muss aber auch Niederlagen wegstecken. Ein unbeschreibliches Gefühl steigt in ihm auf, wenn es ein Spiel bis ins Regal der Elektronikmärkte geschafft hat. Aber der Preis dafür ist hoch. Die vielen Jahre in der Branche haben körperlich wie seelisch Spuren hinterlassen. Ein folgenschwerer Fehler ändert alles und führt ihn nach Indien. Während eines Fluges von Neu Delhi nach München lässt Stephan sein Leben Revue passieren. Eine Vergangenheit – seine Vergangenheit! –, die einem Wirtschaftskrimi gleicht.

*JOHANNES ULBRICHT*

# DER SPIELEMACHER

*Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek*  
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie;  
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet  
unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Freigrenzen  
des Urheberrechts ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das  
gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die  
Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

1. Auflage, Dezember 2009

©2009 beim CSW-Verlag,  
Weidenstraß 13/1, 71364 Winnenden  
[www.csw-verlag.de](http://www.csw-verlag.de)

*Umschlagillustration:* Danny Weiser  
*Umschlaggestaltung und Satz:* agentur ratz  
*Druck und Bindung:* Fuldaer Verlagsanstalt GmbH & Co. KG  
*Schrift:* Thesis von LucasFonts

ISBN 978-3941287006

Printed in Germany

"Rebellion – in den achtziger Jahren hieß das für die meisten Jugendlichen  
nicht mehr, auf Demonstrationen zu gehen oder politische Diskussionen  
zu führen. Das hatte sich als frustrierend erwiesen, man verzettelte sich  
offensichtlich dabei. Rebellion machte – wenn überhaupt – auf einer we-  
niger kopflastigen, intuitiven und ästhetischen Ebene Sinn. Ein Rebell trug  
schwarze Kleidung. Die Rebellion verflüchtigte sich nach und nach in eine  
schwer greifbare Mystik, die eigentlich nicht modisch sein wollte, aber im-  
mer schwieriger von der kommerziellen Mode zu trennen war."

Indien ist schmutzig. Indien stinkt und ist überbevölkert. Ich bin froh, dort wieder wegzukommen. Das Flugzeug wird gleich starten. Eben habe ich mich in meinen Fensterplatz Economy Class fallen lassen. Ich beruhige mich, ich fühle mich geborgen und passiv wie ein Zuschauer, der auf den Beginn einer Kinovorführung wartet. Ich muss nichts mehr tun, alles Weitere wird von allein passieren. Es besteht nicht mehr die Gefahr, dass meine Rückreise nach Deutschland daran scheitern könnte, dass ich den Abflug verpasse oder meinen Reisepass verliere.

Hinter mir und über meinem Kopf scharrt jemand schwer atmend im Gepäckfach. Plastik reibt sich an Plastik.

Ich habe meine Tasche verstaut und nur einen Stift und einen Notizblock in das Netz an der Sitzrückseite vor mir gesteckt. Ein langer Flug ist eine Gelegenheit, Briefe zu schreiben. Weg mit den Werbeprospekten, die dort ausliegen. Ich möchte in den nächsten vierzehn Stunden nicht Werbung für Parfüm und Plastikarmbanduhren im Blick haben. In Indien ist man andauernd von Straßenhändlern umschwärmt, die einem billigen Nippes verkaufen wollen. Es nervt mich, dass diese Fluggesellschaft, der ich mein Leben anvertraue, das Gleiche versucht. In der schmalen Lücke rechts neben meinem Sitz zwischen Armstütze und Flugzeugwand habe ich die Wodkaflasche deponiert, darüber einen Pullover gestopft, aus Anstandsgründen und später zum Schlafen. Soweit ist also alles geordnet und bereit. Aber es geht noch nicht los. Durch das kleine Fenster schräg rechts vor meinem Kopf sehe ich ein Stück metallisch glänzende Tragfläche, dahinter das staubig-braune vertrocknete Gras der Landebahn. In der Ferne kann ich noch ein Stück vom Flughafengebäude erkennen. Unverputzter Beton, der so aussieht, als wäre der Flughafen nicht ganz fertig gebaut worden. Darüber dieser weiße, völlig wolkenlose Himmel. Ein Bild, das in seiner Kargheit fast etwas Surrealisti-

sches hat. Alles erscheint statisch, und der Start lässt immer noch auf sich warten.

All der Staub und das grelle Sonnenlicht erinnern mich aus irgendeinem Grund an etwas völlig Gegenteiliges: an eine weite Wasserfläche an irgendeinem Morgen in meiner Jugend. Plötzlich sehe ich sie vor meinem inneren Auge wieder vor mir, grau und still. Damals war die Welt nach allen Seiten hin weit und offen, jetzt sitze ich hier eingepfercht. Wie war das gewesen? Ich hatte mir das damals nicht eingestanden, aber an diesem Morgen war eine Entscheidung zwischen Leben und Tod gefallen. Da waren jugendliche Todessehnsucht, endlose Langeweile und das Gefühl von allgemeiner Sinnlosigkeit – die Pubertät eben. Ungewöhnlich klar ist die Erinnerung. Ich weiß noch, ich hatte in dieser Nacht einen seltsamen Traum .

...Allein mit sich und seinen Gedanken durchstreifte Stephan die Parklandschaft. Es gab prärieähnlich weite Wiesen mit Inseln aus mächtigen alten Baumgruppen. Hohe Grashalme beugten sich im Frühlingswind. Hier war ein ihm wohlbekanntes Land, in dem es für ihn noch ein oder zwei Dinge zu erledigen gab. Der Duft der sonnenbeschienenen Erde war ihm vertraut. Er war klein wie ein Insekt unter den langsamen weißen Wolkenschiffen am Himmel. Dann kam er auf labyrinthische Wege mit knirschendem Kies. Irgendwo war eine japanisch anmutende geschwungene Holzbrücke über einen breiten trägen Fluss, deren eines Geländer von der Sonne angeschieben wurde, während das andere im Schatten lag. Auf der Sonnenseite sah man sehr deutlich die feine Maserung des rötlichen Holzes (so ähnlich wie im Computerspiel "Last Ninja" für den C64, dachte er). Nach und nach kam er immer weiter in den Schatten. Giftige Büsche blühten in jähren wilden Farben neben seinem Weg. Er wanderte selbstvergessen und zielstrebig, aber doch ohne ein Ziel zu haben, wie einst als kleines Kind. Ein schwarzer Vogel sah ihn aus dem Schatten heraus mit traurigen Augen an – kannte er ihn

irgendwoher? Er verlor die Kontrolle über die eigenen Schritte und wurde vom Wanderer zum außenstehenden Beobachter. Eine steinerne Sonnenuhr stand mitten auf einer Weggabelung, wo er sich entscheiden musste. Sein Ich wanderte ruhelos und unaufhaltsam, wie ein Fluss fließt, er selbst wurde – wie er mit plötzlichem Erschrecken merkte – davon mitgerissen und konnte nicht mehr stehen bleiben. Die Natur gab ihm weiter Signale: Ein hin und her schwankender Ast mit großen Blättern blieb ihm deutlich im Gedächtnis und da war noch etwas in den Augenwinkeln...

Stephan schreckte aus seinem diffusen Traum auf. Sein Herz schlug schnell. Im Zimmer war das blassgraue Licht der frühen Dämmerung vor Sonnenaufgang, es war kalt. War es richtig, dass es im Traum Schnee gegeben hatte, eine weiße dichte Schneedecke auf einer Wiese oder einem Feld, paradox zur Sommersonne? Oder fügte seine Fantasie das nachträglich hinzu? Der Traum war kein richtiger Alptraum, aber hyperintensiv und unheilsschwanger. Der Wecker tickte gleichmäßig: kurz vor fünf Uhr. Stephan war unruhig und spürte, dass er nicht wieder einschlafen konnte. Seine Gedanken rasten, noch unter dem Eindruck des Alptraums tanzten sie schwärmerisch, nervös und ungefestigt von Laune zu Laune. Die Steinfliesen des Fußbodens waren kalt unter seinen bloßen Füßen.

Er ging in die Küche und machte sich einen Kaffee. Er war in diesem Haus aufgewachsen, der Platz jedes Löffels in der Küchenschublade war ihm vertraut. Er kannte jeden Kratzer und jeden Fleck, hatte die meisten sogar selbst verursacht. Alles in diesem Haus war so, wie er es schon immer kannte. Er erlebte das als miefig und einengend, denn er hatte noch nie woanders gelebt.

Er wollte raus aus dem Haus und ließ seinen Kaffee ungetrunken stehen, zog sich schnell seine Jeans an, nahm Badehose und Handtuch von der Wäscheleine und zog die Haustür leise hinter sich zu. Sie schloss mit einem kühlen metallischen Klacken. Er war draußen auf der leeren Straße. In den Häusern brannte natürlich noch kein Licht, dort schliefen sie alle, Antonia, Philipp, Nora, die ganze Welt, mit der er sich tagsüber herumschlug, stand still. Barfuss schritt er vorsichtig über den kalten, taunassen Asphalt, auf dem einzelne Kieselsteine lagen, die wehtaten, wenn er darauf trat.

Er spürte die spontane Lust, auf die andere Seite des Sees zu schwimmen. Sieben Kilometer. Normalerweise wohl machbar, außer das Wasser war zu kalt und er würde einen Krampf bekommen. Er wusste es nicht, hatte es noch nicht ausprobiert. Es war noch Frühling und der Sommer sollte ja noch kommen.

Im blassen Morgenlicht, das von überall herzukommen schien, sah man viele kleine Details besonders deutlich, wie zum Beispiel Tautropfen in einem Spinnennetz. Ohne Eile ging er durch das schlafende Dorf. Hinter hohen Hecken waren große, niedrige Häuser. Teure Autos parkten vor geschlossenen Garagentoren.

An der Badestelle angekommen legte er sein Handtuch auf eine Parkbank, zog sich aus und stieg in die Badehose. Der taubengraue, glatte See sah aus nach Weite, Vergessenwerden und Reinheit. Mit Planen bedeckte Segelboote lagen vertäut an ihren Bojen. Das Wasser gluckste schlapp und wellenlos gegen das Ufer mit seinen schön gerundeten Kieselsteinen, die grau bis kalkweiß dalagen. Zögerlich schritt er in das kalte flache Wasser, das nur langsam tiefer wurde. Schwärme winziger Fischchen flitzten vor ihm davon. Sobald der Bauch erst einmal im Wasser war, ging es eigentlich sogar.

Wie wahrscheinlich war es, dass er einen Krampf bekommen würde, wenn er zu lange im Wasser blieb?

Er schwamm zwischen den stillen Segelbooten hindurch auf das gegenüberliegende Ufer zu. Seine Bewegungen im Wasser machten das einzige Geräusch außer seinem Atem. Das andere Ufer war so fern, dass es schwer war, dort einzelne Bäume des nahen Waldes voneinander zu unterscheiden. Dabei wurde es schnell heller, gleich würde die Sonne aufgehen. Würde er es schaffen? Normalerweise ja, aber er war sich nicht ganz sicher. Das war endlich mal eine echte Probe, die ihn an seine Leistungsgrenzen führen würde. Wenn er das geschafft hatte, würde er sich danach stärker und selbstbewusster fühlen. Und wenn er es nicht schaffte, sondern einen Krampf bekam und ertrank – wäre das nicht letztlich auch völlig egal? Er war doch nur ein winziges Stück organische Substanz mitten in den gewaltigen Wassermassen und es würde der Welt nach einer kurzen Trauerphase kaum auffallen, wenn er weg wäre. Wenn er einfach so in endgültiger Passivität versank. Und dann hätte der quälend gleichförmige Alltag mit der Schule und all den anderen abstumpfenden, sinnlosen Ritualen der Gesellschaft ein Ende. Es wäre weniger anstrengend, gleich jetzt tot zu sein als erst viele Jahre später. Aber das waren nur Gedanken, mit denen er aus einem tiefsitzenden Gefühl der Langeweile und Sinnlosigkeit heraus spielte. Nichts Ernsthaftes.

Kurzerhand drehte er ab und schwamm zu einer einzelnen Boje weit draußen, hielt sich daran fest, um sich in Ruhe umzusehen. Unter ihm verschwand die algenbärtige Eisenkette der Boje in der graugrünen Dunkelheit. Eine Nabelschnur zurück in die Tiefe. Unter ihm war das Wasser sicher dreißig oder fünfzig Meter tief, bei dem Gedanken konnte einem schwindlig werden. Er dachte daran, wie sie das Segelboot hatten klauen wollen, an dem Nachmittag bei Philipp mit den beiden Mädchen, Claudia und wie hieß die

andere? Er stieß sich von der Boje ab und schwamm wieder zurück. Am Ufer angekommen, rieb er seinen kalten, festen Körper mit dem rauen Handtuch trocken. Leicht zitternd ging er zurück. Im Gras bei der Badestelle lagen der Kopf und die Schuppen eines geschlachteten Fisches und stanken widerlich. Er dachte an das Computerspiel "Babarian", bei dem man seinem Gegner den Kopf abschlagen konnte. Der rollte dann auf die Seite und wurde von einem kleinen Gnom wie ein Fußball fortgetreten.

Die Sonne war noch nicht am Himmel sichtbar, aber ihr Licht war schon da. Glasscherben einer zerbrochenen Flasche glitzerten am staubigen Wegrand. Zahllose rote Ameisen krabbelten dazwischen. Wolken winziger Mücken waren herausgekommen und tanzten. Weich war das Sterben der kleinen Insekten, wenn man sie im Hindurchgehen berührte...

Zurück ins Hier und Jetzt: Fast alle Plätze im Flugzeug sind besetzt. Noch ist der Platz neben mir frei und ich hoffe, dass das so bleibt. Es wäre schön, ein bisschen mehr Raum zu haben, nicht so eingeengt zu sein. Noch bin ich unruhig und hoffe, das wird gleich vorübergehen. Buntheit und Gestank, Gold und Dreck hallen noch in meinen Sinnen wieder. Meine Gedanken kuln umher wie Billardkugeln, wie bei einem pubertierenden Jugendlichen. Buntheit und Gestank, Gold und Dreck. Mir ist etwas übel. Der Imbiss in der Schalterhalle, wo ich für meine letzten Rupien einen letzten Tandoori-Burger kaufte. Er schmeckte zum Kotzen nach gehackten Hühnerfüßen. Ich kann das indische Essen nicht mehr sehen. Zur einen Hälfte zwang ich mich, weil ich meinen Ekel nicht öffentlich zeigen wollte, bevor ich die andere Hälfte unauffällig wegwarf. Ich habe mir angewöhnt, mein Verhalten zu kontrollieren und mir keine Blöße zu geben. Haltung zu bewahren, fest aufzutreten. Man wird hier ständig beobachtet. Bei meinen automatisierten Wortwechseln mit Zollbeamten, Polizisten, Verkäufern habe ich längst gelernt,

arrogant und bestimmt zu fordern, was ich haben will. Mit jedem Taxifahrer muss man um jede Rupie Fahrpreis feilschen, man sollte nie nachgeben, nie unsicher wirken, nie zeigen, dass man etwas nicht weiß, nie zögern oder bei einer Entscheidung schwanken.

Hinter mir höre ich eine quengelnde Kinderstimme: "Why are we not taking off yet, mummy?" Und die fürsorgliche, halb geistesabwesende Antwort: "Just be patient my darling. Everything is just fine." Das beunruhigt mich, weil es mir zeigt, dass mein subjektiver Eindruck richtig ist: Wir warten hier schon viel länger als normal auf den Abflug. Warum verzögert sich der Start dermaßen lange? Ist etwas schief gegangen? Kaum, denn die Sicherheitsbestimmungen bei Flugzeugen sind streng. Auch in Indien. Flugangst habe ich eigentlich nie gehabt. Flugzeuge fallen tief, wenn sie fallen. In meiner Jugend bin ich so gut wie nie geflogen, habe sie immer nur von unten gesehen. Und ich dachte so wenig an die Möglichkeit, selbst drin zu sitzen, dass sie mir eher wie ein Teil der Natur als wie ein Stück Zivilisation vorkamen. Ungefähr so wie eine Wolke oder ein Stern.

...Tief im Wald, wo der Feldweg über die Bahngleise führte, gab es am Wegrand ein Transformatorenhäuschen aus Beton. Ein paar Treppenstufen führten vom Feldweg aus zu ihm empor und es war umgeben von einer kleinen Terrasse aus Betonplatten, die wohl verhindern sollten, dass Bäume zu dicht daneben empor sprossen und es mit ihren Wurzeln im Lauf der Jahre zersprengten. Oder was auch immer sich die Leute von der Bahnverwaltung beim Bau dieser Terrasse gedacht hatten. Das Transformatorenhäuschen wirkte ziemlich modern und deshalb surrealistisch, ein Stück Technik inmitten der Natur. In den schattigen Ecken steckte noch die Kälte des Winters. Aber die heiße Sonne heizte die Betonplatten auf, zwischen denen Löwenzahn und anderes Unkraut wuchs, und dort saß bereits jetzt im Frühling

reglos eine kleine grüne Eidechse. Es würde bald Sommer werden.

Ja, es würde tatsächlich bald Sommer werden. Der Himmel war weit und intensiv blau, ein Flugzeug durchschnitt ihn hoch oben mit seinem Kondensstreifen, von nirgendwo nach nirgendwo. Eine federweiße Mondsichel war schwach zu erkennen. Stephan sah das tiefe, weite Blau des Himmels ungern, er mochte diese ewige Ferne nicht, weil sie für ihn Zeitlosigkeit und Stillstand bedeutete. Ein Signal, dass er am falschen Ort war und seine Zeit verschwendete. Es war sterbenslangweilig hier draußen auf dem Land. Hier war einfach nichts zu erleben. Keine Infrastruktur und keine Chance, um etwas Besonderes aus sich und dem Leben zu machen. Keine Computerspielentwickler, keine Undergroundkünstler, keine Medienfirmen...

Ja, damals wurde ich fast wahnsinnig, so einsam und beschäftigungslos war ich, so abgeschnitten vom Rest der Welt kam ich mir vor. In diesem Zustand habe ich an jenem Frühlingstag im Wald diesen Entschluss gefasst, der dann mein ganzes Leben verändern sollte.

...Hier war ein banaler, unwichtiger Ort, an dem die letzten schmutzigen Schneereste erst vor wenigen Wochen weggeschmolzen waren und der Kuhmist in der Frühlingssonne gähte. (Stephan hatte den Frühling eigentlich noch nie besonders gemocht. Zuviel organische Gärung. Schlamm und dunkel glänzendes nasses Holz, aus dem zerknitterte Blüten und lindgrüne Blättchen trieben, von der Kraft des Lebens gekrümmt und unter Schmerzen herausgepresst.) Er konnte mit diesem Ort nichts anfangen und hätte gern weg gewollt, wenn er gewusst hätte wohin. Nach London oder wenigstens nach Berlin.

Aber er hatte – ohne das bewusst zu spüren – durchaus Respekt vor der

Pracht und Weite der Welt: Russland war seiner Vorstellung nach riesengroß und voller Schnee, und in Afrika gab es bestimmt stolze, gefährliche Löwen. New York war selbstverständlich ein Lichtermeer. In jeder fremden Stadt gab es ungeahnte Dinge zu entdecken. In den Museen war grandiose Kunst und an den Universitäten gab es wichtige, schwierige Dinge zu lernen. Verantwortungsvolle Erwachsene, Politiker, Rechtsanwälte und Manager hielten die Gesellschaft am Laufen, indem sie aufopferungsvoll ihrer Arbeit nachgingen. Helmut Kohl und Margaret Thatcher, Ronald Reagan und Michail Gorbatschow. Er selbst war an all diesen wichtigen, großartigen Dingen nicht beteiligt und das machte ihn in der Tat neidisch. Vögel schrieten und lockten hier und dort, der Kondensstreifen oben am Himmel löste sich federig nach und nach in ätherisches Blau auf, das Flugzeug war schon unsichtbar aber dröhnte noch von fern.

Niemand sah einen hier. Auf der anderen Seite der Bahngleise war eine wilde Wiese, hohes Gras, durchsetzt von Blüten und Unkraut, und dahinter der Saum eines geheimnisvollen Waldes, eine Wand aus Laub, Efeu und blasen weißen Blüten, die stark dufteten, wie er sich von früher erinnerte, als er einmal dort gewesen war. Die Stille des sonnigen Frühlings passte zu dieser Einsamkeit, die ihn zunehmend wahnsinnig machte. Aus dem Inneren des Transformatorenhäuschens hörte man ein leises elektrisches Brummen. Grillen zirpten rhythmisch im hohen Gras neben dem graubraunen Schotterdamm der Bahngleise.

Er ging weg, folgte einem zugewachsenen Feldweg, der neben den Gleisen tiefer in den Wald hineinführte. Der Wahnsinn würde ihn kaputt machen, wenn er nicht bald eine Beschäftigung fand und hier nicht endlich mal etwas passierte! Diese irre Laune neulich beim Schwimmen zeigte deutlich, dass es so nicht mehr weiter ging. Die einzige Chance war das Computer-

spiel, das er zusammen mit Philipp schreiben wollte. Philipp konnte besser programmieren als er, Philipp machte die Technik. Stephans Aufgabe war, die Story und die Welt drum herum zu erschaffen. Ein Computerspiel war eine reelle Chance auf Beschäftigung. Aber bis jetzt war das nur eine verrückte Idee, ein Spiel, und sie glaubten beide selbst nicht daran, dass wirklich etwas daraus werden könnte. In Gedanken versunken folgte er dem Waldweg, ohne nach links und rechts zu schauen. Die Natur war er gewöhnt. In diesem Wald war er zu Hause wie in seinem Zimmer. An manchen schattigen Stellen gab es in beiden Traktorspuren des Feldwegs trotz der langen Schönwetterperiode nur halb ausgetrocknete Pfützen, in denen winzige graugrüne Frösche und Fliegenlarven lebten. Auf dem hohen Grasstreifen zwischen beiden Spuren kam er trockenen Fußes vorbei und ging weiter, in Gedanken gefesselt von der Spannung und Dramatik unterschiedlichster Computerspiele. Er war geradezu berauscht vom Lockruf ferner Welten, an denen man aktiv teilhaben konnte.

Ein Spiel mit dem Namen "Lords of Midnight", das er selbst gespielt hatte, versetzte den Spieler in ein fernes Land. Midnight war ein barbarisches Land, in dem immer Winter war. Das Land war weit, sehr weit: Unter dem schwarzen Winterhimmel gab es endlose schneebedeckte Ebenen, zerklüftete Bergketten und einsame Monolithen, magische Relikte aus einer noch älteren, noch barbarischeren Zeit. Torbögen, Grabmale, Reste von zerstörten vorzeitlichen Städten, riesige gefrorene Seen und dunkle Wälder voller Geheimnisse. Die riesigen Bäume schienen zu atmen und Wärme abzugeben, sie speicherten Leben in der lebensfeindlichen Öde. Wölfe und andere wilde Tiere suchten unter ihren Ästen Schutz vor den unbarmherzigen weißen Flocken, die vom schwarzen, sternenlosen Himmel wirbelten. Doch im Lauf der Jahrzehnte wurden die Tiere trotzdem immer weniger, denn der Winter im Land Midnight wurde immer strenger und dunkler.

Aber noch war nicht alles menschliche Leben ausgestorben und in Ruinen. Hier und da gab es verborgene warme Quellen, gab es zusammengedrückte Dörfer in der weiten öden Landschaft. Und es gab auch große Festungsstädte aus Stein, in denen die regionalen Fürsten herrschten. Aber auch diese letzte Zivilisation war bedroht durch den Hexenkönig Doomdark, der von Norden her seine Armeen schickte, um das Land zu erobern.

Nur wenige Helden konnten der lähmenden, eiskalten Furcht und Ver zweiflung, die Doomdarks Magie über das Land legte, widerstehen und den Kampf gegen ihn aufnehmen. Luxor der Mondprinz war einer von ihnen. Auf seinem Pferd durchreiste er das weite öde Land, eilte den Marschrouten der feindlichen Armeen voraus und rief die regionalen Fürsten zum Widerstand gegen den Hexenkönig auf, sammelte Krieger und postierte sie an strategisch wichtigen Stellen, um den feindlichen Vormarsch zu verzögern. Andere schickte er aus, damit sie ihrerseits die Kunde vom Widerstand gegen den Feind weiter ausbreiteten und damit sich alle Fürsten von Midnight gegen den Hexenkönig vereinigten. Sein Auge schweifte über das schneebedeckte Land auf der Suche nach Zeichen und Spuren: Wo sind die feindlichen Armeen? Wo gibt es Nahrung oder eine warme, lebensspendende Quelle?

"Lords of Midnight" war ein revolutionäres Computerspiel von BEYOND SOFTWARE, voller technischer Innovationen. Man kontrollierte eine Vielzahl von Spielfiguren gleichzeitig und sah das Spielfeld – das Land Midnight – immer nur aus ihrer jeweiligen Sicht, quasi aus ihren Augen, und nicht, wie sonst bei Strategiespielen, von oben aus der Spielbrettperspektive. Deshalb wusste man nie genau, wo die gegnerischen Armeen oder potenziellen Verbündeten standen und wie sie sich bewegten. Eine Spielfigur konnte das Land erkunden, Krieger in die Schlacht führen oder sich in einer Festung verschanzen. Sie konnte Verhandlungen mit einer neutralen Figur aufnehmen

und versuchen, sie dazu zu überreden, sich der Seite des Spielers anzuschließen und ebenfalls zur Spielfigur zu werden. Die Spielfiguren waren teils vom Spieler steuerbar, teils entwickelten sie eine überraschend eigenwillige Selbstständigkeit. Der Computer lieferte dem Spieler nicht nur Informationen über die Tageszeit, die Kampfkraft und den Erschöpfungszustand jeder Spielfigur sowie über die Anzahl der von ihm geführten Krieger, sondern auch über den inneren Widerstand, den die Spielfigur jener lähmenden Angst noch zu leisten vermochte, mit der der Hexenkönig den Mut der Fürsten von Midnight brach, um ihre Armeen widerstandslos zu zerschmettern. Das Spiel lieferte für jede Spielfigur eine individuelle, dramatische Gegenwart:

"Luxor the Moonprince – He stands at the Tower of the Moon looking southwest to the Forest of Shadows."

THINK

"It is dawn and Luxor the Moonprince is utterly invigorated. The ice fear is quite cold. Luxor the Moonprince is slightly afraid. He has with him the Moon Ring.

He thinks again."

THINK

"Luxor the Moonprince commands no warriors and no riders.

He thinks again."

Jede Spielfigur kämpfte sich auf ihre Weise durch die feindliche Welt des

eiskalten Landes. Sie hatte Gefühle wie Müdigkeit und Verzweiflung, die infolge des Spielverlaufs stärker oder schwächer wurden und bei der strategischen Planung mit berücksichtigt werden mussten. Es gab auch Beziehungen zwischen den Spielfiguren, Freundschaft und Feindschaft, die ebenfalls strategisch wichtig waren. Jede Spielfigur war ein kleiner Funke spielergesteuerter Willenskraft, der zumindest einige Zeit lang versuchte, sich gegen die widrige Umwelt und gegen den Vormarsch der computergesteuerten Kriegerscharen des Eishexenkönigs zu behaupten. Bis die lähmende Angst überhand nahm, die Spielfigur vor Verzweiflung aufgab und der Spieler die Kontrolle über sie verlor.

Ein Güterzug donnerte plötzlich dicht neben Stephan vorbei, er schrak zusammen, stolperte im Gehen und blieb stehen. Mit einem Turnschuh war er in eine Schlammpfütze getreten. An seinem Socken spürte er die sonnenwärmte Feuchtigkeit. Er sah der Kolonne rostig brauner Wagen zu, wie sie sich klappernd und dröhnend an ihm vorbeischoob und dann hinter der nächsten Kurve der Gleisstrecke verschwand, hinter Tannen, die den Schall schnell schluckten, so dass er wieder ganz allein mit sich war.

Die Vision des barbarisch-wilden Landes Midnight und das Flair dieser grausamen und verwunschenen Welt bezauberte ihn und regte seine Fantasie an. Es gab kaum andere Spiele mit einer ähnlich düsteren Stimmung, vielleicht noch "Tir Na Nog". Und natürlich manche Textadventures auf dem C64, aber das war eine ganz andere Art von Spiel. Er wollte von der Handlung mitgerissen werden und entdecken, was es unter dem schwarzen Winterhimmel zu sehen und zu tun gab. Er wollte den im Mondschein glänzenden Schnee auf den unheimlich weiten Ebenen in seiner Hand spüren, den kalten Vorboten des nahen Endes der Welt, wollte sich tapfer gegen die Angst behaupten, die die Kälte dieses Schnees bei ihm auslöste. Ja, die unheimlich

weiten Ebenen, in denen man sich unwillkürlich beobachtet fühlte, schutzlos. Und die flüsternden Wälder mit ihren Geheimnissen, wie zum Beispiel das grau gekleidete Feenvolk, das irgendwo darin leben musste. Jedenfalls deutete die Spielanleitung dies an.

Er wusste noch nicht wie, aber er würde ein Spiel machen, das mindestens ebenso gut war. Etwas Außergewöhnliches wie die Computerspieloper "Deus Ex Machina", bei der bekannte Opernsänger mitwirkten. Leider gab es die nur für den Spectrum, der kein Diskettenlaufwerk hatte, so dass man nicht nachladen konnte. Man würde sehen. Mit Zeit und Ruhe würde er sich etwas Einzigartiges ausdenken, das alle anderen Spiele in den Schatten stellen würde. Er würde einfach nicht aufgeben, solange er das nicht geschafft hatte. Hauptsache, er hatte endlich eine Aufgabe, in der er aufgehen konnte.

Er wollte doch nicht jeden Tag bis zum Abitur damit verbringen, auf die Zukunft zu warten und Lateinvokabeln zu lernen. Er brauchte eine besondere visionäre Idee, die Schwung in sein Leben brachte. Vielleicht ein Spiel, das es den Spielern ermöglichte, miteinander in Kontakt zu treten und sich auszutauschen? Ein Spiel, das Jugendkultur war und zugleich Gemeinschaft bot, das die Wohnzimmer der reichen Ersten Welt von Tokio bis München miteinander verband? Ein Computerspiel wie ein Rockkonzert oder wie ein Maskenball, aber eben nicht ein bloßes Spiel, sondern Kunst, um die Wirklichkeit zu verändern. So etwas hätte geradezu eine revolutionäre Energie. Die Wohnzimmer von Tokio. Tokio war der fernste, geheimnisvollste Ort der Welt. In den Zeitungen war viel von der sagenhaften Tüchtigkeit der Japaner die Rede und davon, dass die Europäer mehr arbeiten mussten, wenn sie in der Weltwirtschaft noch eine Rolle spielen wollten und mehr sein wollten als Fremdenführer für japanische Touristen. Die Europäer konnten keine

Mikrochips bauen. Damit war erstmalig eine moderne Technologie nicht in den Händen der christlichen, weißen Nationen, was irgendwie beunruhigend war. Tokio, eine moderne Großstadt, aber nicht westlich, sondern von einer ursprünglich-mystischen Kultur geprägt, einer exotischen Kultur, konnte man sagen, einer Kultur von Eingeborenen? Das war irgendwie nicht das richtige Wort. Blaues Neonlicht und Bonsais. Er dachte an das Lied "Big in Japan" von Alphaville. Ein Spiel, das eine verbindende Gemeinschaft war? Aber wie sollte das funktionieren? Vielleicht konnte man Kassetten mit gespeicherten Spielständen drauf per Post schicken...

Damals wusste ich noch nichts darüber, wie Computerspiele tatsächlich funktionieren, auch wenn meine Gedanken andauernd um sie kreisten. Später habe ich selbst welche gemacht und dieses Geschäft war es auch, das mich schließlich nach Indien geführt hat. Jetzt geht es wieder zurück. Gut so. Lauwarme Hühnerfüße. Indien stinkt. Gold und Dreck. Jedenfalls für mich. Fairerweise muss man einräumen, dass für einen Inder Deutschland ebenfalls stinken mag. Der Gestank der Völker hängt von ihrer jeweiligen Ernährung ab. Für Inder stinken die Deutschen, die Fleisch aus Massentierhaltung essen, sicherlich auch. Jeder Quadratzentimeter freier Raum wird in Indien konsequent genutzt. Jede legale oder illegale Chance wird wahrgenommen. Leibwächter, Straßenräuber, lebendes Verkehrsschild: Jede denkbare soziale Rolle wird sofort von irgendwem ausgefüllt, sobald sie frei wird. Gute Plätze zum Betteln werden von der Mafia für Geld verpachtet. Kindern werden Hände abgehackt, damit sie als Bettler mehr Mitleid wecken. Arbeitskraft ist so billig, jeder bessere Laden hat zwei Portiers im bunten Fantasiekostüm mit Federbüschen auf den Hüten, die jedem Kunden die Tür aufhalten, den ganzen Tag lang. Eine tickende Bombe, dieser Überschuss an menschlicher Lebenszeit. Eine tickende Bombe, diese Massen ohne Beschäftigung und Brot, die sich in den Straßen drängen und auf den Straßen schlafen.

Gleichzeitig gibt es Prunk und Luxus in Hülle und Fülle. Da ist mir doch die deutsche Tristesse lieber, in der man wenigstens seine Privatsphäre hat.

...Er fasste einen Entschluss und bog nach links vom Weg ab hinein in den Wald. Dort folgte er einem kaum erkennbaren Pfad zwischen den Tannen hindurch, die an dieser Stelle alle jung waren und kaum größer als er. Die nadeligen Zweige schlugen ihm federnd gegen Arme und Gesicht. Nach einer Weile kam er an eine Art Lichtung, eine etwa viereckige fußballplatzgroße Fläche voller winziger Tannensprosslinge. Auch diesen Ort kannte er gut, wie fast alle Orte in diesem Wald. Am gegenüberliegenden Ende der Lichtung stand ein überdachter Hochsitz, zusammengenagelt aus rohen Planken, an denen noch die Rinde in großen Matten hing. Er sah sofort, dass der Hochsitz leer war wie immer. Er ging über die freie Fläche zielstrebig auf ihn zu, wobei er sich beobachtet fühlte. Zu diesem Ort hatte er gewollt, weil er ihm geeignet schien, um dort einen grundlegenden Entschluss zu fassen, der alles in Gang setzen würde. Er stieg die Leiter empor und setzte sich auf die Bank. Von hier aus hatte er einen freien Blick über die Lichtung, was ihm ein gewisses Gefühl von Souveränität und Macht gab.

Die Lichtung vor ihm war schattig und umschlossen von hohen bläulich dunklen Tannen. Zwischen den kleinen Tannenschösslingen auf der Lichtung wuchsen Brombeerranken. Er sah dort auch alte Planken und Pflöcke liegen, die irgendwer irgendwann dort liegengelassen hatte. Um einen Pflock war rostiger Maschendrahtzaun gewickelt. Die Waldlichtung breitete sich vor ihm aus wie ein vorzeitliches Trümmerfeld, wie die uralten Ruinen, das Gletschereis und die Schotterfelder des Landes Midnight.

Über das graue, sonnengegerbte Holz des Hochsitzes huschte mit flinken Beinen eine große braune Spinne. Die Spinnen draußen in der Natur waren

immer viel flinker als die, die drinnen in seinem Zimmer lebten. Das Zusammenleben mit Menschen lässt Tiere und Pflanzen ganz generell irgendwie einschlafen.

Er musste das Projekt Computerspiel ernsthaft durchziehen, unbedingt. Das Problem dabei waren die Startbedingungen: Niemand traute ihm so etwas zu und war bereit, wirklich mitzumachen. Auch Philipp hielt das letztlich nur für eine unterhaltsame, fixe Idee und sagte deshalb, dass er mitmachen wollte, war in Wahrheit aber nicht bereit, Zeit und Arbeit zu investieren. Es gab keine Investoren und keine Infrastruktur für solch ein Projekt. Der erste notwendige Schritt war wohl, andere Leute zu finden, die verstanden, dass es hier um etwas Ernsthaftes ging. Um etwas Neuartiges auf die Beine zu stellen, sollte man zu mehreren sein. Allein würde man ihn zu leicht für einen Spinner halten. Er musste andere Leute finden und überzeugen, ernsthaft mitzumachen.

Langsam stieg er vom Hochsitz herunter. Der große Entschluss für sein weiteres Leben war gefasst. Ein historischer Moment. Er sah auf die Digitaluhr an seinem Handgelenk. Fast Viertel vor fünf. Zu seinen Füßen bemerkte er einen Tannenzapfen. Einer plötzlichen Laune folgend, hob er ihn auf und schleuderte ihn über die Lichtung. Er wirbelte durch die Luft und fiel mit einem leisen Geräusch irgendwo zwischen die Brombeerranken. Der Entschluss war gefasst, und alles Weitere würde nach und nach passieren. Von Begeisterung gepackt warf er die Arme in die Luft und rannte los wie ein Irker, weg von der Lichtung und hinein in den tiefen Wald. Zweige zerkratzten ihm Hals und Gesicht. Nach einiger Zeit wurden seine Schritte langsamer und er ging keuchend weiter ohne ein Ziel. Er lief in einen Teil des Waldes, in dem er noch nie gewesen war. Ohne darüber nachzudenken ging er davon aus, dass er schnell wieder auf vertraute Wege zurückfinden konnte, wenn

er wollte. Er sah, dass hier auf dem Waldboden viele feuchte und moosige Steine zwischen den Zweigen und Tannennadeln lagen. Es gefiel ihm nicht, in dieser fremden und einsamen Gegend innezuhalten. Schnell ging er weiter und dachte an die faszinierenden fremden Welten der Computerspiele, an das ferne Land Mitternacht, wo es auch Wälder gab, aber viel geheimnisvollere und wildere Wälder. Unbeirrbar suchte sich Luxor der Mondprinz seinen Pfad durch den Wald der Schatten. Das Schnauben seines Pferdes und das Klappern der Hufe waren die einzigen Geräusche im riesigen, schweigenden Wald. Der Schnee funkelte im Licht der Sterne. Die Nachtluft war trocken und eiskalt. Luxor sah aus den Augenwinkeln eine Bewegung und sein Körper straffte sich instinktiv, aber es war nur ein Ast, der sich unter der Schneelast so tief gebeugt hatte, dass seine Bürde zu Boden herab rieselte und der Ast befreit nach oben schnellte. Luxor der Mondprinz ließ sich nicht bange machen von den zahllosen Armeen und der Magie des Hexenkönigs. Er würde den Sieg davontragen, er würde sein Ziel erreichen. Er suchte sich seinen Weg, zäh und unbeirrbar.

Luxor der Mondprinz kam auf einen alten Feldweg. Die beiden Spuren der Traktorräder waren halb zugewachsen. Wenn er dieser Menschenspur folgte, würde er vermutlich bald wieder in eine Gegend kommen, die er kannte. Alle Wege führen zu größeren Wegen und diese wiederum hinaus in die Welt, wo Stephans Zukunft lag...

Nervös kille ich im Geiste die Sekunden und Minuten bis zum Abflug. Das Flugzeug soll endlich in den wolkenlosen Himmel abheben, dann werde ich mich erleichtert und frei fühlen. Ich fliege gern. Es macht frei, in Bewegung zu sein. Mein ganzes Leben lang habe ich eigentlich immer die Gegenwart verdrängt und auf die Zukunft gewartet. Ich weiß nicht, ob ich mit dieser

Unruhe geboren wurde oder ob sie später erst kam. Wie die meisten Menschenkinder war ich in meiner frühen Kindheit geborgen in Zeitlosigkeit und habe die guten Dinge nicht hinterfragt. Aber seitdem bringe ich die Gegenwart nur noch ungeduldig hinter mich und renne weg, renne weiter. Schon in der Schule habe ich den ganzen Tag nur auf die Party oder das Rockkonzert am Abend gewartet. Und wenn ich dann endlich dort war, wollte ich eigentlich nur weg und allein sein. Genauso wie an dem Tag, an dem ich Antonia zum ersten Mal gesehen und mich in sie verliebt habe – da wollte ich auch sofort weg von ihr, um dann aus der Ferne an sie zu denken. Wir waren an diesem Tag auf einmal wie befreit von den Mauern unserer Elternhäuser und der Himmel war grenzenlos. Weit wie der Himmel, in den ich jetzt wohl endlich gleich abheben werde. (Ich hoffe übrigens, es ist kein schlechtes Vorzeichen, dass mir jetzt, unmittelbar vor dem Flug, lauter Schlüsselszenen aus meinem bisherigen Leben einfallen.)

...Das Zeltlager in der ersten Woche der Osterferien war in ihrer Kindheit immer ein ganz großes Ereignis gewesen. Jetzt waren sie zu alt dafür, an sich. Aber Günter schlug vor, dass sie dorthin fahren sollten, weil er dort irgendein Mädchen namens Antonia besuchen wollte. Nicht seine Freundin, sie war jünger. Ein verrücktes Kind, das er im Schulbus vor den Hänseleien der anderen beschützte. Egal, jedenfalls war das Zeltlager einen Besuch wert. Außerdem hatte Stephan das unbestimmte Gefühl, dass er dort vielleicht jemanden finden würde, der ernsthaft zusammen mit ihm am Computerspiel arbeiten würde.

Sie fuhren mit Philipps Auto die bekannte Strecke nach Weilheim. Auf halbem Weg bogen sie nach rechts ab und verließen den Bereich der vertrauten Alltagswelt. Sie folgten einer engen, staubigen Straße, die sich durch die hügelige Landschaft wand und erreichten den Eingang eines sch-

malen, langen Tals, das auf allen Seiten von Tannenwald umschlossen war. Neben einem Heuschober aus altem, wettergegerbtem Holz parkte Philipp den Wagen. Er machte den Motor aus und plötzlich war es ganz still, bis auf Vogelgezitscher und ferne Rufe spielender Kinder. Sie stiegen aus und Stephan war wieder zurück in einer Welt, die ihm seit seiner Kindheit vertraut gewesen war, als würde er ewig ein Teil von ihr sein.

Am anderen Ende des Tals sah man ordentlich gruppiert die grauen Armeezelte des Lagers, davor war ein Volleyballnetz aufgespannt. Das Zeltlager erinnerte Stephan an das erste Level von "Commando". Zwei Mannschaften spielten gegeneinander – ihre Rufe waren es, die sie hörten. Durch das Tal zu den Zelten führte nur ein Feldweg mit vielen Schlaglöchern, den Philipp seinem Golf nicht zumuten wollte. Sie machten sich auf den Weg und rissen dabei laut Witze. Es war eine coole, punkige Aktion, dass sie hier als Jugendliche im Zeltlager für kleine Kinder auftauchten.

Die Gegend war wirklich abgelegen hier. Es gab sonderbare Pflanzen, die aussahen, als würden sie unter Naturschutz stehen. Der Weg führte dicht am Volleyballfeld vorbei. Die spielenden Kinder – vielleicht drei oder vier Jahre jünger als sie selbst – waren sauber, sportlich und kindlich unbefangen. Im Geheimen beneideten die pubertätsgeplagten Jugendlichen sie, weil sie im Einklang mit sich selbst waren und geborgen in ihrer intakten Welt. Sie betraten das Zeltlager mit dem unsicheren Gefühl, unerwartet in eine Gemeinschaft einzudringen, in der sie nicht unbedingt willkommen sein mussten. Stephan erinnerte sich noch gut, wie er früher einmal selbst in einem dieser Zelte geschlafen hatte und so spannende Dinge erlebt hatte wie einen nächtlichen Angriff auf das Lager.

In der Mitte des Zeltlagers war der Fahnenmast mit dem Wimpel und die

große Feuerstelle voll grauer Asche und verkohltem Holz. An der flirrenden Luft darüber sah man: In ihrem Herzen fraß sich eine Glut fort und wartete darauf, am Abend neu entfacht zu werden. Dort saß einer der Lageraufseher, groß und älter, definitiv schon zur Welt der Erwachsenen gehörig (auch wenn er das selbst möglicherweise nicht wusste). Er wirkte vernünftig, humanistisch, christlich und linksalternativ, hatte eine perfekt geputzte runde Nickelbrille wie Gandhi oder John Lennon, allerdings mit Sportbügeln, und eine sportlich lockige Kurzhaarfrisur. Er begrüßte sie mit einem Nicken und lud sie mit einer Kinnbewegung ein, sich zu ihm an die Feuerstelle zu setzen. "Hallo. Ich glaube, ich kenne euch. Ihr wart früher mal hier mit dabei, richtig? Ich bin der Matthias." Entschuldigend bemerkte Günter, dass sie Antonia besuchen wollten. "Die ist weg. Hilft mit, Brötchen für morgen früh aus dem Dorf zu holen. Müsste aber bald zurückkommen." Stephan setzte sich leicht verlegen auf einen Baumstamm und sah sich um. Neben ihm tuschelten und lachten seine Freunde. Über das zertrampelte Gras zwischen den Zelten liefen Kinder, von denen einige bunt geschminkte Gesichter wie Clowns oder Pantomimekünstler hatten. Ein paar von ihnen schälten in einer leuchtendrosa Wäschewanne gemeinsam Kartoffeln.

Das Zeltlager war die Verheißung einer neuen Welt. Denn die Kinder waren weg von ihren Eltern und bildeten eine freie Gemeinschaft, in der jeder mitarbeitete, aber niemand Befehle gab. Und sie waren inmitten der Natur, konnten beim Spielen so laut schreien, wie sie wollten und wuschen sich morgens mit kaltem Wasser aus dem Bach im Wald.

Stephan sah den Wimpel, der schlaff oben am Mast neben der Feuerstelle hing, dahinter den tiefblauen Frühlingshimmel, durch den majestätische Wolken wanderten. Er kannte die besondere Bedeutung des Wimpels: Wer es schaffte, ihn nachts zu klauen, bekam drei Kisten Bier. Es ging das Gerücht

um, dass eine Gruppe von älteren Jugendlichen aus Weilheim heute Nacht einen Versuch machen würde. Deshalb war es absolute Ehrensache, dass die Nachtwache sich nicht zur Unaufmerksamkeit hinreißen lassen durfte – auch nicht in den langen Stunden der Morgendämmerung, wenn man am müdesten war.

Stephan und seine Freunde fühlten sich wie Fremdkörper in dieser Welt, zu der sie jetzt wegen ihres Alters keinen Zutritt mehr hatten. Sie warteten und schwiegen, rauchten und warfen die Kippen in die feine erkaltete Asche, die dadurch irgendwie verschmutzt zu werden schien.

Schließlich kam Antonia zurück. Eine ihrer Freundinnen sagte ihr mit übertriebener Dringlichkeit Bescheid, dass Besuch für sie da war. Lächelnd und divahaft trat sie zu ihnen heran. Als Stephan sie an diesem Tag zum ersten Mal sah, trug sie noch nicht ihre exzentrische Schauspielerinnenkleidung, sondern war angezogen wie ein normales Kind. Stephan fand sie nicht besonders interessant, aber er dachte sich, dass sie wahrscheinlich beeindruckt sein würde von ihm, weil er älter war und offensichtlich viele coole Punker-Freunde hatte. Sie umarmte Günter affektiert wie einen älteren Bruder. Sie setzte sich neben Stephan auf den Baumstamm und er nutzte die Gelegenheit, um sie mit seinem Gerede zu beeindrucken. Dabei gab es nichts zu verlieren, denn sie war unwichtig und sicher drei Jahre jünger als er selbst. Er gab an und erzählte von den gefährlichen und verrückten Dingen, die er erlebte, und vor allem natürlich auch von dem großen Computerspielprojekt, und auf irgendeine Weise führte das dazu, dass er selbst daran zu glauben begann, dass er ein spannendes Leben hatte. Außerdem fand er es gut, wenn seine Freunde sahen, dass er sich so angeregt mit einem Mädchen unterhielt (obwohl sie fast zu jung und kindlich war). Dann ging sie zusammen mit Günter Holz fürs Lagerfeuer suchen, was Stephan ganz

recht war. Im Zeltlager wehte ein schwer zu beschreibender Geist der Freiheit und jeder kam mit jedem leicht ins Gespräch. Vielleicht lag das daran, dass jeder hier bestimmte Aufgaben hatte und die Dinge in die Hand nahm. Das gab allen Selbstbewusstsein, machte sie aktiv und für andere interessant. Stephan fand also schnell andere interessierte Zuhörer, denen er von seinem Computerspielprojekt erzählen konnte. Dabei löste sich seine Fantasie allerdings immer mehr von der Realität.

Allmählich wurde es etwas dämmrig. Die Wälder und Hügel in der Ferne wurden leicht bläulich. Es war noch früh im Jahr und die Abende dementsprechend kurz. Das Lagerfeuer wurde mit neuem Holz, das Antonia und Günter mitgebracht hatten, hoch aufgeschürt und alle Kinder versammelten sich darum. Sie beteten laut, was allgemein akzeptiert wurde, weil es nichts mit Gott zu tun hatte, sondern mit der Gemeinschaft, die sie bildeten. Auch Stephan war tief ergriffen und spürte gleichzeitig den Schmerz, nicht mehr richtig dazu zu gehören. Er merkte, dass er sich in Antonia verliebt hatte, und beschloss, ihr nachher unbedingt seine Liebe zu gestehen. Vielleicht würden sie sich küssen und dann gemeinsam die nächsten Jahre am Computerspiel arbeiten. Alle Kinder löffelten Bohneneintopf aus ihrem selbst mitgebrachten Kochgeschirr. Matthias sah besorgt und fachmännisch zum Wimpel empor: "Bin mal gespannt, ob der morgen früh beim Frühstück noch hängt." Vom Waldrand her wehte ein diffuser Ruch von Gefahr und Abenteurer herüber und ließ ihre Herzen höher schlagen. Da die Volleyballspieler aufgehört hatten und jetzt auch hier saßen, war es ziemlich still. Etwas weiter entfernt sah man auf einer Wiese beim Wald drei Rehe äsen. Sie glotzten ziemlich dreist herüber, ohne wegzulaufen. Auch sie waren nicht mehr das, was sie in früheren Zeiten einmal gewesen waren.

Nach dem Essen sangen alle Lagerfeuerlieder. Die Stimmen der Mädchen

waren unglaublich schön. Die Jungs taten eher so, als würden sie mitsingen. Es wurde dunkel, von hinten machte sich die nasse Kälte der Nacht unangenehm bemerkbar und es gab ungewöhnlich viele stechwütige Mücken. Die Gluthitze des Feuers war wie eine Wand und machte die Gesichter maskenhaft starr wie gebackenen Ton. Die Augen trännten vom Qualm. Am nächsten Morgen würden ihre Jacken und Pullover riechen wie Räucherschinken. Das glühende Holz pulsierte leuchtendorange, als wäre es lebendig und fesselte ihren Blick. Im Inneren des Feuers gab es laufend spektakuläre Naturkatastrophen – Äste fielen krachend in sich zusammen. Andere wurden erst von den Flammen beleckt und dann sturmartig ergriffen. Stephans Redefluss war aufgebraucht, er flüchtete sich in die Pose des sinnenden Camel-Mans, der seine Kippen gedankenverloren in die Mitte des Infernos schnippte und fragte sich, ob man ein Computerspiel machen konnte, bei der man ein Salamander war, der sich durch eine Feuerwelt kämpfte. So ähnlich wie R-Type. Aber dafür bräuchte man mehr Farben, als nur die paar Rot- und Gelbtöne, die es in der 16-Farben-Palette seines Homecomputers gab. Und mehr Speicher für die Feueranimationen, die weich sein mussten und nicht abgehackt. Da bräuchte man viele Sprites...

Philipp und Günter saßen nebeneinander und tuschelten pubertär miteinander, was die allgemeine Harmonie störte und nichts Gutes verhiieß. Stephan hatte den Eindruck, dass die dabeisitzenden Kinder von ihnen beeindruckt waren. Er fragte sich, ob er etwas falsch machte oder verpasste, wenn er hier schweigend dasaß, anstatt sich zu ihnen zu setzen. Da stand Philipp auf und kam zu Stephan herüber. Er beugte sich zu ihm herunter und flüsterte ihm ins Ohr: "Wir haben einen besonderen Plan für nachher gemacht. Dafür müssen wir aber noch ein paar Dinge holen. Wir fahren schnell nach Tutzing und kommen dann wieder hierher. Willst du hier warten oder mitkommen?" Wollten sie den Wimpel klauen, oder was? "Was

für einen Plan denn?" – "Ist geheim, sag ich dir nachher." Es war unter Stephans Würde mitzukommen, solange er nicht wusste, worum es ging. Die beiden gingen langsam fort in Richtung Auto und wurden auf halbem Weg von Matthias, dem Lageraufseher, in ein Gespräch verwickelt. Stephan bemerkte, dass Antonia und Ingo gekommen waren und sich neben ihn setzten. Antonia redete eindringlich auf Ingo ein, der von ihrer egozentrischen Art genervt zu sein schien. Plötzlich wandte sich Antonia an Stephan: "Du, Stephan, man sieht die Sterne niemals im ganzen Jahr so gut wie in diesen kalten Frühlingsnächten. Ich will sehen, ob ich mein Sternzeichen finden kann. Hilfst Du mir? Ich bin Fisch." Stephan – schon besiegt – flüchtete sich in die letzte Bastion des Mannes, die fachmännische Sachlichkeit: "Also, ich glaube, das Sternzeichen Fisch ist da drüben, links vom großen Wagen, da wo der helle Stern ist." Er war sich nicht ganz sicher, aber fand sowieso, dass die Zusammenfassung von Sternen zu Sternzeichen völlig willkürlich war. "Das ist mein Sternzeichen", erklärte sie und fuhr fort: "Fische neigen zu Lungenkrankheiten, das ist eine bekannte Tatsache. Ich habe Asthma. Meine Mutter sagt, ich darf nicht rauchen, sonst lebe ich nicht mehr lange. Ich werde nicht alt. Ich werde erst eine bekannte Schauspielerin und dann sterbe ich früh."

Sie schwiegen ein paar Atemzüge lang.

"Lass mich mal an deiner Zigarette ziehen." Stephan zögerte. "Komm." Sie nahm ihm die Zigarette aus der Hand und sog heftig daran, dann schüttelte sie sich unter einem polternden Hustenanfall. Stephan und Ingo warteten ratlos, bis er endlich vorbei war. "Aber wenn ich tatsächlich sterben muss, macht das nichts. Denn dann komme ich in den Himmel. Weil ich Christin bin." – "Du bist Christin?" fragte Ingo ziemlich fassungslos, denn das war so ziemlich das Uncoolste, was man sich vorstellen konnte. "Ja. Ich glaube