

# Sebastian Zarzutzki

# EGO\_SHOOTER

...ein cyber-Spiel

*Nick ist in vielerlei Hinsicht ein typischer Jugendlicher von heute. Er isst z.B. gern Pizza, mag keine Möhren und ist heimlich verliebt in seine Klassenkameradin. Und sein größtes Hobby sind Computerspiele. Durch den Arbeitsplatzwechsel seiner Mutter bedingt, muss Nick umziehen und sein gewohntes Lebensumfeld verlassen. Nicht in der Lage, mit den vielen neuen schulischen und privaten Anforderungen umzugehen, flüchtet er mehr und mehr in die Welt seiner Computerspiele. Schließlich beginnen sich seine graue Alltagsrealität und die spannenden Spielfiktionen unentwirrbar zu vermischen. - Und eines Tages steht leibhaftig Indira vor Nick, die faszinierende Heldin seines Lieblingsspiels. Sie fordert ihn auf, alles hinter sich zu lassen und ihr in die virtuellen Welten zu folgen...*

**SC 031 / Regiebuch**  
**IMPULS-THEATER-VERLAG**

Postfach 1147, 82141 Planegg  
Tel.: 089/ 859 75 77; Fax: 089/ 859 30 44

**PERSONEN:**

**Indira**, eine Heldenfigur (A)

**Nick**, ein Jugendlicher (B)

**Nicks Mutter** (A)

**Julia**, Nicks Freundin (A)

**Tim**, Nicks Freund (A)

**Die Lehrerin**, Nicks Lehrerin für Deutsch und Sozialkunde (A)

**Dr. Kummer**, Jugendberater(in) einer berühmten Jugendzeitschrift (B)

**Indiras Vater** (B)

**Gregor**, ein Schüler (A)

**Hektor**, ein Schüler (B)

Feindliche **Agenten** (B)

*Das Spiel mit Besetzungsvariationen paßt zum Charakter dieses Textes. Alle Rollen können mehrfach besetzt werden - das Stück ist bei geschickter Mehrfachbesetzung aber auch mit nur einer Schauspieler(in) (A) und einem Schauspieler (B) aufführbar.*

**ORT/ DEKORATION:**

Geeignet für die Dekoration des Stücks ist eine flexible Spiellandschaft. Gut brauchbar hierfür sind bewegliche Elemente wie Kisten, Leitern, Stoffbahnen, vielleicht ein aufblasbares Kinder-Plansch Becken, ein Hunde-Krabbeltunnel uam. Vor allem sollte versucht werden, den Ort der Handlung durch das Spiel deutlich zu machen, sodass auf naturalistische Kulissen (dto. Requisiten, Maske, Kostüme) verzichtet werden kann. Für die Trennung von realer und virtueller Welt sind parallel beispielbare Orte und Licht sehr nützlich. Ein paar Taschenlampen auf dunkler Bühne oder eine bunte Lichterkette aus dem Baumarkt bringen oft schon wunderbare irrealer Lichtstimmungen. Ein Soundtrack unterstützt die Atmosphäre des Spiels.

**SPIELALTER:**

Jugendliche

**SPIELDAUER:**

Abendfüllend; Pause zwischen dem ersten und zweiten Akt

**FEEDBACK? JA!**

*zum Autor:* Sebastian.Zarutzki@AuroraTheater.de

*zum Verlag:* info@buschfunk.de; www.buschfunk.de

## Erster Akt

### Im Computerspiel

**Agent:**

Level 1 laden. Das Spiel wird gestartet.

*(Stille. Unheimliche Finsternis. Ein geheimer Ort zu einem geheimen Zeitpunkt. In das Dunkel tritt ein Agent. Mit einer Pistole zielt er auf eine unsichtbare Person im Off. In der Hand hält er eine goldene Compact-Disc.)*

**Agent:**

Sie fragen sich sicher, was so wertvoll sein kann, nicht wahr? - Kennen sie die alte Sage nicht? Es war einmal eine Zeit, da lebten die Menschen glücklich und sorglos in Eintracht mit den Göttern und der Natur. Es gab keinen Krieg. Es gab keine Krankheit. Es gab kein Werbefernsehen. Doch den Menschen wurde es langweilig. Sie wollten Götter spielen. Wie überheblich! Und die Götter schufen eine Schönheit. Pandora genannt. Makellos wie eine Göttin selbst, doch abgesandt mit einem unheilvollen Geschenk. Ein goldenes unscheinbares Kleinod mit süßer Verzierung. Einer kleinen Büchse. Funkelt im Sonnenschein wie ein Regenbogen. Darin jedoch war alles Übel verborgen. Öffnet sich der goldene Deckel, überzieht es lautlos und schleichend die Welt. Das hier... *(deutet auf die Disc in seiner Hand)* Das hier ist ein Teil von Pandoras Büchse. Wer die Macht hat, sie verschlossen zu halten, oder wer die Macht hat, sie zu öffnen, der hat alle Macht. – Jetzt verstehen Sie vielleicht, warum wir so bemüht sein mussten, sie zu bekommen.

*(Der Agent lächelt entschuldigend. Er feuert einen tödlichen Schuss ins Off. Unbemerkt während seiner Rede hat sich Indira genähert. Sie hält ihm plötzlich eine Pistole an die Stirn. Techno-Musik.)*

**Indira:**

Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg.

*(Sie fordert die Compact-Disc. Der Agent schlägt Indira die Waffe aus der Hand. Sie fällt zu Boden. Indira hinterher. Beide in Deckung. Der Agent und Indira eröffnen einen Schusswechsel. Aus dem Off durchdringt die Stimme von Nicks Mutter das Gefecht.)*

**Stimme der Mutter:**

Nick. ... Niklas! ... Nicky-Maus? - Denkst du nachher an die Gürkchen?

**Agent und Indira:**

Level 1. Pause. Das Spiel wird gespeichert.

*(Die Szene erstarrt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille.)*

### In Nicks Zimmer

*Szenenwechsel. Nick allein in seinem Zimmer. Es ist ein spätsommerlicher Nachmittag. Nick sitzt vor seinem Computer, als seine Mutter eintritt.*

**Mutter:**

Störe ich dich grade, Nicky-Maus?

**Nick:**

Schon okay. Ist was?

**Mutter:**

Ich habe die Gürkchen jetzt alle eingemacht. Die hat Papa doch früher so gern gegessen. Bringst du mir die Kiste nachher in den Keller?

**Nick:**

Mache ich gleich, Mutti. Im nächsten Level.

**Mutter:**

Wusstest du, dass Gurken so viel Wasser enthalten, dass man beim Gurkenessen mehr Kalorien verbraucht als zu sich nimmt? Das haben sie grade vorhin im Fernsehen gesagt. Interessant, nicht?

**Nick:**

Ja.

**Mutter:**

Sitzt du eigentlich seit du aus der Schule bist die ganze Zeit da am Computer? Du tust da aber doch nichts Verbotenes, oder? Man hört ja jetzt so viel im Fernsehen davon.

**Nick:**

Nein, Mutti.

**Mutter:**

Dann will ich mal nicht länger stören.

**Nick:**

Was machst du da?

**Mutter:**

Ich ziehe die Rolläden hoch und mache das Fenster auf.

**Nick:**

Wieso?

**Mutter:**

Damit ein wenig frische Luft hereinkommt. Du kannst doch nicht den ganzen Tag halb im Dunkeln sitzen. Man könnte ja wirklich meinen, du machst was Verbotenes.

**Nick:**

Ich kann aber sonst nichts sehen, wenn die Sonne so scheint. Der Garten von Bröselmeiers spiegelt sich auf meinem Desktop.

**Mutter:**

Aber du kriegst sonst ganz schlechte Augen, wenn du so den ganzen Tag im Dunkeln sitzt, Nicky-Maus. Soll ich dir ein paar Möhrchen schälen?

**Nick:**

Ich mag keine Möhren.

**Mutter:**

Seit wann das denn?

**Nick:**

Schon immer.

**Mutter:**

Hast du gar keine Lust, heute noch mal rauszugehen bei dem tollen Wetter? Im Fernsehen sagten sie, das seien die letzten schönen Tage. Du könntest dich doch mal wieder mit Tim treffen. Ihr könntet zum Sportplatz, Basketball spielen, eine Rad-Tour machen zum Baggersee. Oder er kann dir helfen, die Gürkchen in den Keller zu tragen.

**Nick:**

Die eine Kiste schaffe ich schon alleine, Mutti.

**Mutter:**

Tim ist ja ein bisschen kräftiger als du. Tim trinkt sicher auch mehr Milch. Grade jetzt ist das wichtig, wo ihr in der Pubertät seid.

**Nick:**

Ich bin schon verabredet mit Tim.

**Mutter:**

Kommt er hierher?

**Nick:**

Nein.

**Mutter:**

Gehst du zu ihm?

**Nick:**

Nein.

**Mutter:**

Schön! Ihr geht also doch noch raus? Tims Mutter meinte gestern auch, Tim würde mal ein bisschen mehr Frischluft vertragen.

**Nick:**  
Ich treffe ihn im Chat. Online.

## Im Chat

*Szenenwechsel. Kurze Zeit später. Nick und Tim sitzen jeweils in ihren Zimmern vor ihren Computern und chatten miteinander.*

**Nick und Tim:**

Tim hat den Privatraum betreten.

**Nick:**  
Hi Tim.

**Tim:**  
Hi Nick.

**Nick:**  
Spiel grad „Pandora-Programm“.

**Tim:**  
Spiel grad „Killerangriff der Todesdrohnen“.

**Nick:**  
Hab ich schon durch.

**Tim:**  
Wie besiege ich das Zombie-Monster mit den drei grünen Schleim-Rüsseln?

**Nick:**  
Hab da immer gefaked. „Alt“ plus „Steuerung“. Dann eingeben: „Bump\_Head“.

**Tim:**  
Und dann?

**Nick:**  
Dann explodiert dem sein Kopf. Peng.

**Tim:**  
Cool. Schummeln muss eben manchmal sein. Grins.

**Nick:**  
Hab ich der Dengelmüller beim Vokalbeltest auch gesagt. Grins.

**Tim:**  
Und?

**Nick:**  
Meinte, wer schummelt verliert.

**Tim:**  
Stimmt nicht.

**Nick:**  
Hab ne Sechs.

**Tim:**  
Wer sich erwischen lässt, verliert. Hab ne Zwei.

**Nick:**  
Aber unfair ist es.

**Tim:**  
Das Leben ist ein Spiel. Schummeln muss eben manchmal sein.

**Nick:**  
Würdest du mich beschummeln, Tim?

**Tim:**  
Dich? Nö. Bist doch mein bester Freund.

**Nick:**  
Beste Freunde, bis wir alt und tot sind. Fett.

**Tim:**  
Findest du Rebecca eigentlich immer noch so süß? Smile.

**Nick:**  
Die aus unserer Klasse? Rebecca Liebermann? Smile.

**Tim:**  
Klar! Welche denn sonst?

**Nick:**  
Rebecca Bomboschinski aus der 8c. Die Dicke? Wo Kevin letzte Woche die Gummikotze in den Schulranzen gepackt hat?

**Tim:**

Die ist voll ekelhaft. Ich meine unsere Rebecca.

**Nick:**

Die ist voll süß.

**Tim:**

Hab heute geträumt von ihr.

**Nick:**

Die ganze Nacht?

**Tim:**

Nur kurz. Im Deutschunterricht. Hab geträumt, sie will mit mir gehen.

**Nick:**

Und was hast du geantwortet?

**Tim:**

Nichts.

**Nick:**

Warum?

**Tim:**

Schlechtes Gewissen.

**Nick:**

Warum?

**Tim:**

Weil du sie auch voll süß findest.

**Nick:**

Beste Freunde, bis wir alt und tot sind. Fett.

**Tim:**

Wenn sie dich fragen würde im Traum? Würdest du mit ihr gehen?

**Nick:**

Nein. Das wär doch sonst wie Schummeln.

**Tim:**

Und wenn sie dich jetzt aber in echt fragt?

**Nick:**

Und wenn sie dich jetzt aber in echt fragt?

*(Denkpause. Die Szene erstarrt. Intermezzo: Dr. Kummer tritt auf.)*

**Dr. Kummer:**

Wir vom Dr.-Kummer-Team wissen: Die Pubertät ist eine schwierige Zeit. Dein ganzer Körper wird von Hormonen überflutet. Deine Geschlechtsorgane beginnen zu wachsen. Dir sprießen überall Haare, und deine Talgdrüsen produzieren so viel Fett, dass du Pickel davon bekommst. Das ist ganz natürlich. Du brauchst dich nicht dafür zu schämen.

Es ist auch ganz natürlich, dass du dir in dieser Zeit eine Menge Fragen stellst. Was tu ich, wenn ich verliebt bin? Hat mein Busen die richtige Form? Macht Kiffen die Pille unsicher? Wie viel Taschengeld brauch ich für eine Penisverlängerung? Bin ich normal?

Wenn du Fragen hast, dann sind wir vom Dr.-Kummer-Team für dich da. Vierundzwanzig Stunden am Tag. Per Post oder Hotline. Oder schreib uns einfach deine Mail.

*(Nick und Tim schreiben eine Mail.)*

**Nick und Tim:**

Liebes Dr.-Kummer-Team! Mein bester Freund und ich gehen in dieselbe Klasse. Schon ewig sind wir dick befreundet und es gab nie ein Problem. Doch jetzt finden wir beide dasselbe Mädchen süß? Was sollen wir machen, damit das jetzt nicht unsere tolle Freundschaft zerstört?

**Dr. Kummer:**

Das süße Girl aus deiner Klasse hast du schon lange im Visier. Stundenlang kannst du von ihr schwärmen. Doch immer, wenn auch dein Freund von ihr spricht, fühlst du da so eine negative Spannung zwischen euch.

Bevor du ihn jetzt von der nächsten Autobahnbrücke schubst, überleg erst einmal: Wie kommt es, dass ihr beiden

ausgerechnet für dasselbe Girl schwärmt? Vielleicht liegt es nur daran, dass ihr beide den gleichen Geschmack habt. Das ist ganz normal unter Freunden. Du brauchst dich nicht dafür zu schämen.

Sprecht miteinander über eure Gefühle! Überleg, was dir wichtig ist: Eure Freundschaft oder die Gefühle zu deinem Traumgirl. Aber denk daran: Für wen von euch beiden sich euer Schwarm vielleicht entscheidet, liegt ohnehin nicht in deiner Hand.

*(ins Publikum:)* Wenn auch du Fragen hast, dann sind wir vom Dr.-Kummer-Team für dich da. Vierundzwanzig Stunden am Tag. Per Post oder Hotline. Oder schreib uns einfach deine Mail.

*(Ende des Intermezzo. Die Szene wie zuvor. Nick und Tim sitzen vor ihren Computern und chatten miteinander.)*

**Tim:**

Beste Freunde, bis wir alt und tot sind. Fett.

**Nick:**

Wenn sie dich fragen würde im Traum? Würdest du mit ihr gehen?

**Tim:**

Nein. Das wär doch sonst wie Schummeln.

**Nick:**

Und wenn sie dich aber jetzt in echt fragt?

**Tim:**

Das wird sie nicht.

**Nick:**

Warum nicht?

**Tim:**

Ich sehe sie grad.

**Nick:**

Wo?

**Tim:**

Durchs Fenster. Aufm Platz gegenüber.

**Nick:**

Erzähl!

**Tim:**

Sie isst ein Eis. Hand in Hand mit nem Typen aus der Zwölf.

**Nick und Tim:**

Beste Freunde, bis wir alt und tot sind. Fett.

## Im Internet

*Szenenwechsel. Techno-Musik. Es läuft ein Werbe-Trailer für das Computerspiel „Das Pandora Programm“. Indira, die Heldin des Spiels, posiert in verschiedenen Trainings- und Kampf-Aktionen.*

**Werbe-Stimme:**

Ein Plan. Eine Waffe. Ein Virus. Unsagbar mächtig. Geschaffen von einem Genie, die technische Welt zum Stillstand zu zwingen, zerschlagen in drei goldene Teile. Wer sie zusammenfügt, verfügt über die Welt. Die Suche beginnt. Die Zeit läuft. Nur Eine kann es schaffen.

**Indira:**

Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg.

**Werbe-Stimme:**

Das ist kein Spiel mehr! Verhindere das Verhängnis und trotz der Gefahr! Zeig, was du kannst, und finde die drei verlorenen Teile des Pandora-Programms!

**Indira:**

Erzwinge die Welt! Du bist der Held!

**Werbe-Stimme:**

Ein Action-Adventure-Event von „Aurora Robotics“. - Für Personen mit Herzbeschwerden und Epileptiker ist dieses Spiel nicht geeignet.

## In Nicks Zimmer

*Szenenwechsel. Am darauf folgenden Nachmittag. Nick sitzt in seinem Zimmer vor seinem Computer. Seine Mutter steht hinter ihm und schaut ihm interessiert über die Schulter auf den Bildschirm, während er abwesend spielt.*

**Nick:**

Ich hab dich gar nicht reinkommen hören.

**Mutter:**

Ich wollte dich da beim Spielen jetzt nicht stören. Hab ich?

**Nick:**

Schon okay. Ist was?

**Mutter:**

Nein... *(streift unruhig in seinem Zimmer umher. Nimmt eine CD-Rom von seinem Schreibtisch. Liest:)* „Killerangriff der Todesdrohnen.“ – Spielst du das grade?

**Nick:**

Das hab ich schon durch.

**Mutter:**

Tatsächlich.

**Nick:**

Ja.

**Mutter:**

Hat das was mit Bienen zu tun?

**Nick:**

Nein.

**Mutter:**

Würde mich auch wundern. Als Kind da hattest du ja immer so panische Angst vor Bienen. Weißt du noch? Das war immer so lustig: Sobald Oma im Garten ihre Streuselschnecken ausgepackt hat, bist du gleich stracks in dein rotes Indianerzelt geflüchtet, um dich vor den Bienchen in Sicherheit zu bringen.

**Nick:**

Ich bring jetzt am besten die Gurken runter.

**Mutter:**

Das kannst du doch auch später machen. Die laufen ja nicht weg. Im Fernsehen da hatten sie einen Mann, der spricht mit seinen Gurken. Die haben dann angeblich mehr Vitamin A. Kannst du dir vorstellen, dich mit einer Gurke zu unterhalten? Ich wüsste gar nicht, was ich der so erzählen sollte. Außerdem: Was sollen da auch die Nachbarn denken? Ich meine, was würdest du denken, wenn du siehst, wie sich Frau Bröselmeier mit ihrem Gemüse unterhält?

**Nick:**

Weiß nicht. Kann ich dann jetzt weiterspielen?

**Mutter:**

Sicher. Warum nicht? *(Schweigen)* Nicky-Maus? Ich muss dir was sagen.

**Nick:**

Ja.

**Mutter:**

Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll. Es ist etwas Ernstes... Erinnerst du dich als Tante Gisela im Tierpark von dieser ausgerissenen Wildsau angerempelt wurde und sich den Oberschenkelhals zertrümmerte? Das ist jetzt ja schon eine ganze Weile her. Da dachten wir auch zuerst alle, es sei furchtbar schlimm. Und sie könnte nie wieder laufen. Aber bei der Kur lernte sie Onkel Gustav kennen. Und seitdem sagt sie immer, dass es ihr Glücksschwein war.

**Nick:**

Aha.

**Mutter:**

Verstehst du, was ich meine?

**Nick:**

Nein.



**Nick:**

Oder als Opi mit der Hand in die Drechselmaschine gekommen ist? Die Versicherung zahlte ihm dreißigtausend Euro. Und er konnte sich seinen allergrößten Wunsch erfüllen. Eine Mittelmeer-Kreuzfahrt. Er starb glücklich bei einer Strandparty an der Costa Tropical. Verstehst du? - Ich meine: Manchmal weiß eben niemand, wie die Dinge sich entwickeln. Das weiß man immer erst hinterher. Und so ein Schulwechsel zum Beispiel kann ja für dich auch seine Vorteile haben.

**Nick:**

Schulwechsel?

**Mutter:**

Hattest du nicht mal gesagt, du konntest Frau Dengelmüller sowieso nie leiden? Und du fändest doof, dass in den Umkleiden diese kleinen Haken kaputt sind, wo man seine Sachen ordentlich aufhängen kann?

**Nick:**

Schulwechsel?

**Mutter:**

Ja, Nicky-Maus.

**Nick:**

Warum?

**Mutter:**

Wir ziehen in eine andere Stadt.

*(Szenenwechsel: Die Mutter verwandelt sich in Indira.)*

**Indira:**

Level 3 laden. Das Spiel wird gestartet.

*(Sie setzt Nick eine Pistole an den Kopf und drückt ab.)*

Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg.

*(Indira ist auf Nicks Schreibtisch geklettert. Sein Zimmer hat sich in eine Computerspielszenerie verwandelt. Techno-Musik.)*

## Im Computerspiel

*Eine stürmische Felsengegend bei Nacht. Indira steht auf einer Anhöhe und blickt in die Finsternis. Sie steckt die Waffe weg. Plötzlich greift aus der Tiefe die Hand eines feindlichen Agenten nach Indiras Bein. Sie stürzt ein Stück weit in die Tiefe. Der Agent erklimmt mit einem Satz Indiras Höhe. Er geht mit einem Messer auf Indira los. Sie weicht ihm geschickt aus. Indira setzt den Agenten schließlich mit einigen spektakulären Kampffiguren außer Gefecht. Er stürzt in die Tiefe. Indira richtet sich auf.*

**Indira:**

Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg. – Level 3. Pause. Das Spiel wird gespeichert.

*(Die Szene erstarrt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille.)*

## Im Chat

*Szenenwechsel. Nick und Tim sitzen vor ihren Computern und chatten miteinander.*

**Nick und Tim:**

Tim hat den Privatraum betreten.

**Nick:**

Katastrophe!

**Tim:**

Was ist?

**Nick:**

Es ist aus.

**Tim:**  
Hat sie dich gefragt?

**Nick:**  
Wer?

**Tim:**  
Rebecca Liebermann.

**Nick:**  
Nein. Schlimmer.

**Tim:**  
Rebecca Bomboschinski?

**Nick:**  
Noch schlimmer.

**Tim:**  
Du bist schwul?

**Nick:**  
Wir ziehen um!

**Tim:**  
Ja und?

**Nick:**  
In eine andere Stadt.

**Tim:**  
Wohin?

**Nick:**  
Nach Runkelfur.

**Tim:**  
Wo ist denn das?

**Nick:**  
Am Arsch der Welt.

**Tim:**  
Wann?

**Nick:**  
In drei Wochen.

**Tim:**  
Warum?

**Nick:**  
Meine Mutter hat eine neue Arbeit da.

**Tim:**  
Das schaffst du doch gar nicht mit dem Fahrrad jeden morgen zur Schule!

**Nick:**  
Ich werde die Schule wechseln.

**Tim:**  
Dann können wir uns gar nicht mehr treffen?

**Nick:**  
Nein.

**Tim:**  
Nicht mehr zum Sportplatz.

**Nick:**  
Nicht mehr Basketball spielen.

**Tim:**  
Keine Radtour mehr machen.

**Nick:**  
Nicht zum Baggersee.

**Tim und Nick:**  
Das hatten wir doch immer noch vor eigentlich.

**Tim:**  
Wir bleiben aber doch trotzdem Freunde, oder?

**Nick:**  
Freunde bis wir alt und tot sind.

*(Der Chatraum verwandelt sich in einen realen Raum. Es ist der Tag des Umzugs. Nick und Tim verlassen langsam ihre Computer und wenden sich einander zu.)*

**Tim:**  
Aber wir können doch telefonieren.

**Nick:**  
Per Handy.

**Tim:**  
Oder Festnetz.

**Nick:**  
Wir können uns eine Mail schreiben.

**Tim:**  
Oder eine SMS.

**Nick:**  
Oder einen Brief sogar.

**Tim:**  
Wir können chatten.

*(Sie berühren sich zum Abschied.)*

**Nick:**  
Ich muss jetzt gehen. Meine Mutter wartet mit dem Umzugswagen.

**Tim:**  
Klar.

**Nick:**  
Auf Wiedersehen, Tim.

**Tim:**  
Auf Wiedersehen, Nick.

**Nick:**  
Tim?

**Tim:**  
Nick?

**Nick:**  
Wenn dich Rebecca fragt, dann sag einfach „Ja“.

**Tim:**  
Glaub nicht, dass sie fragt.

**Nick:**  
Wieso? Bist doch ein cooler Typ.

**Tim:**  
Meinst du?

**Nick:**  
Halt dich ran!

**Tim:**  
Du aber auch! Wer weiß? Bestimmt gibt es da, wo du jetzt hingehst, noch viel süßere Mädchen als hier.

**Nick:**  
Wer weiß?

*(Sie wenden sich in unterschiedliche Richtungen ab.)*

**Tim:** *(ruft Nick hinterher)*  
Wusstest du, dass die dicke Rebecca Bomboschinski mit der Gummikotze ursprünglich aus Runkelfur kommt?

## Auf dem Schulhof

*Szenenwechsel. Nicks neue Schule in Runkelfur. Der Schulhof. Es ist kurz vor Schulbeginn an Nicks erstem Schultag dort. Gregor lehnt an einer Wand und spielt mit seinem Mobiltelefon. Hektor kommt hinzu.*

**Hektor:**  
Na, Alter! Was geht ab in Runkelfur?

**Gregor:**  
Mach mal ein blödes Gesicht? - Das reicht schon. *(hat ihn mit seinem Handy fotografiert)*

**Hektor:**  
Was hast du denn da fürn fettes Teil, Alter?

**Gregor**

Hab es so einem Teletubby aus der Fünften abgezockt.

**Hektor:**

Krass. Was wollte der denn dafür haben?

**Gregor:**

Nichts. Er hat es mir geschenkt, der kleine Pillemann. Aus Dankbarkeit dafür, dass ich versprochen habe, ihm kein Kirchenfenster ins Gesicht zu tapezieren.

**Hektor:**

Wie süß. Und wenn er petzt?

**Gregor:**

Dann nehm ich mein Versprechen wieder zurück und zieh ihm die Wirbelsäule durch die Nase. Dann kann er seinen Arsch am Henkel tragen.

*(Sie beobachten Nick.)*

**Hektor:**

Guck mal, Alter. Kennst du den?

**Gregor:**

Der ist neu - so stulle, wie der in der Gegend rumguckt.

**Hektor:** *(ruft zu Nick herüber)*

Hey, du da! Ja, genau du! – Versteck dich...

**Gregor:**

...die Müllabfuhr kommt gleich!

**Hektor:**

Was guckst du denn so wie zehn Meter Gartenschlauch?

**Gregor:**

Ist das Verfallsdatum von deiner Milchschnitte abgelaufen?

**Hektor:**

Bist du neu? Zur Krabbelgruppe geht es da lang!

**Gregor:**

Willkommen in Runkelfur!

## Im Klassenzimmer

*Szenenwechsel. Kurze Zeit später. Nick und die Lehrerin stehen vor Nicks neuer Klasse.*

**Lehrerin:** *(zur Klasse)*

Wir haben ab heute einen neuen Mitschüler in unserer Klasse, den ich euch vorstellen möchte. - Konstanze, hör bitte auf mit dem Stuhl zu wippen. - Behandelt ihn mit Rücksicht und Respekt, wie es sich bei uns gehört. *(zu Nick:)* Du kannst dich dann gleich auf den freien Platz neben Julia setzen. In unserer Klasse haben wir nämlich einen festen Sitzplan, damit nicht alles drunter und drüber geht. Ordnung ist die Mutter der Porzellankiste, wie man so schön sagt. *(zur Klasse:)* Aber vorher, damit er sich gleich bei uns wohlfühlt, möchte ich... - Sebastian, tu bitte das Radiergummi aus dem Mund. - Ich möchte, dass wir alle jetzt aufstehen und ihm gemeinsam einen „Guten Morgen“ wünschen.

*(Die Lehrerin klatscht motivierend in die Hände und wartet, bis die Klasse aufgestanden ist.)*

Er heißt Jürgen...

*(Nick will unterbrechen.)*

Nein, lass nur, Jürgen. Das ist bei uns so üblich. *(gemeinsam mit der Klasse)* Guten Morgen, Jürgen. *(macht ein Zeichen, damit die Klasse sich wieder setzt)*

**Nick:**

Ich heiße Niklas.

**Lehrerin:**

Oh. *(streicht eine Notiz auf einem Zettel durch)*

**Nick:**

Aber die meisten nennen mich einfach Nick. Hallo.

**Lehrerin:**

Dann... erzähl uns was über dich, Niklas.

**Nick:**

Ja. Mein Name ist Niklas... also Nick, meine ich. Ich wohne jetzt leider in Runkelfur. Genauso wie ihr. Seit vorgestern. Vor vorgestern hab ich woanders gewohnt, aber das ging dann nicht mehr, weil meine Mutter einen neuen Job hier bekommen hat. Aber das hat mir eigentlich nicht viel ausgemacht, weil...

**Lehrerin:**

Entschuldige. - Daniel, hör bitte auf, Susannas Plüschtier zu zerschneiden. Gib es ihr bitte wieder zurück. Ja, die andere Hälfte bitte auch...

**Nick:**

Also. Meine Hobbies sind... Computerspielen zum Beispiel. „Pandoras Programm“. Kennt das jemand? Nein? Und Pizza esse ich gern. Und was ich nicht mag, sind Möhren. Eigentlich egal in welcher Form.

**Lehrerin:**

Entschuldige, Niklas. Du tropfst.

**Nick:**

Was?

**Lehrerin:**

Da tropft was an dir runter.

**Nick:**

Wo?

**Lehrerin:**

Hinten.

**Nick:** *(fasst an seinen Po. Er betrachtet seine Hand. Er entdeckt, dass in seinem Rucksack ein Trinkpäckchen Kakao ausgelaufen ist) Scheiße... Ich meine Kakao. Mir ist mein Kakao ausgelaufen. (zieht seinen Rucksack aus und versucht, den Schaden zu beheben)*

**Lehrerin:**

Dorothee, nimmst du bitte die Buntstifte aus den Ohren. *(lauter)* Dorothee! - Und gehst du bitte beim Hausmeister was zum Aufwischen holen.

**Nick:** *(beiseite)*

Ich kann mir nicht vorstellen, dass mein erster Schultag hätte irgendwie peinlicher ablaufen können.

*(Denkpause. Es klopft. Nicks Mutter betritt die Klasse.)*

**Mutter:**

Nicky-Maus, du hast deine Sporthose vergessen.

*(Szenenwechsel: Nick verwandelt sich in einen feindlichen Agenten. Er zieht eine Waffe und erschießt mit mehreren Schüssen seine Mutter. Das Klassenzimmer hat sich in eine Computerspielszenarie verwandelt. Techno-Musik.)*

## Im Computerspiel

*Eine unübersichtliche Lagerhalle bei Nacht. Der Agent sichert den Ort mit gestreckter Waffe. Vor dem Körper hält er einen schwarzen Aktenkoffer. Indira schleicht sich vom Agenten unbemerkt aus dem Vordergrund an. Dabei wirft sie versehentlich laut hörbar einige Kanister um. Der Agent wirbelt herum und feuert auf Indira. Indira wirft sich zu Boden und rollt sich in unsichtbare Deckung hinter einige Kisten im Hintergrund. Der Agent springt von der Bühne und geht vor der Theaterrampe in Deckung. Indira und der Agent eröffnen einen Schusswechsel. Das Feuer verstummt unerwartet. Der Agent muss sein Munitionsmagazin wechseln. Er will feuern. Stille. Er ist verunsichert. Er gibt einige Schüsse ab. Stille. Er verlässt seine Deckung, betritt wieder die Bühne und nähert sich vorsichtig mit gestreckter Waffe den Kisten, hinter denen Indira zuvor in Deckung gegangen war. Plötzlich taucht sie an einer anderen Position hinter dem Publikum auf. Aus der Entfernung feuert sie einen gezielten Schuss auf den Agenten. Er fällt tot zu*

*Boden. Sie nimmt der Leiche des Agenten den Aktenkoffer ab. Sie öffnet ihn. Aus dem Koffer holt sie eine goldene CompactDisc. Sie hält sie ins Licht.*

**Indira:**

Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg. - Level 6. Pause. Das Spiel wird gespeichert.

*(Die Szene erstarrt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille.)*

## **In Nicks Zimmer**

*Szenenwechsel. Nick allein in seinem Zimmer vor seinem Computer. Nick bekommt eine Mail von Tim.*

**Tim:** *(schreibt eine Mail)*

Hi Nick. Nimm es leicht! Es gibt echt Peinlicheres als ein paar Tropfen Kakao in der Hose! Kevin hat der Bomboschinski heute Fischfutter ins Müsli gekippt. Und sie hat es nicht gemerkt. Er hat es heimlich mit dem Handy gefilmt und will es ins Netz stellen. Dann kann die ganze Welt sehen, wie die fette Bomboschinski Fliegenlarven futtert. Das ist peinlich! Rebecca hat gefragt, ob ich sie heute zum Eisessen einlade. Ich habe „Ja“ gesagt. Was geht ab bei dir?

**Nick:** *(Schreibt eine Mail)*

Hi Tim. Sorry! Ist spät geworden. Hab bis jetzt „Pandora Programm“ gespielt. Bin da voll drin. Die Zeit ganz vergessen. Muss noch Hausaufgaben machen. Hab bis jetzt nur eine aus meiner Klasse etwas näher kennen gelernt. Ganz nett. Sehr nett. Sie sitzt neben mir. Sie heißt Julia. Sie ist ein Mädchen.

## **Im Klassenzimmer**

*Szenenwechsel. Am darauf folgenden Morgen. Julia sitzt im Klassenzimmer. Nick tritt auf.*

**Julia:**

Hallo Nick.

**Nick:**

Hallo Julia.

**Julia:**

Du tropfst.

**Nick:**

Was?

**Julia:**

Da tropft was an dir runter.

**Nick:**

Wo?

**Julia:**

Hinten. *(beginnt zu lachen)* Reingefallen!

*(Sie schauen sich grinsend an. Die Szene erstarrt. Dr. Kummer tritt auf.)*

**Dr. Kummer:**

Da ist so ein plötzliches Herzflattern, deine Knie zittern und du hast das üble Gefühl, einen ganzen Helikopter-Landeplatz verschluckt zu haben? – Ja. Das sind die ersten Anzeichen. Denn es hat gefunkt! Und nun fragst du dich, wie sollst du herausfinden, ob auch dein Schwarm dich sexy findet? Nur Mut! - Hier sind unsere drei Geheimtipps:

Geheimtipp 1: Schenke ihr dein Lächeln! Schau deinem Schwarm so oft wie möglich in die Augen. Zeige ihr ganz deutlich, dass du sie gern hast, und verzaubere sie einfach mit einem strahlenden Lächeln...

*(Intermezzo: Nick allein mit einem Spiegel. Er übt ein „verzauberndes Lächeln“. Dann: Im Klassenzimmer. Nick neben*

*Julia. Julia rechnet an einer Matheaufgabe. Nick lächelt sie unbeholfen an. Sie bemerkt es zunächst nicht.)*

**Julia:**

Sag mal: Minus mal Plus ergibt doch Minus, oder?

**Nick:**

Ja.

**Julia:**

Und warum kommt bei mir dann sieben raus? - Was grinst du denn so blöd?

**Nick:**

Tu ich?

**Julia:**

Wie ein Frosch auf Crack. Mach das nochmal. Na los! Mach das nochmal. - du hast da was.

**Nick:**

Wo?

**Julia:**

Zwischen den Schneidezähnen.

**Nick:**

Danke.

**Julia:**

Keine Ursache. - Kannst du das? (*steckt sich zwei Filzstifte in ihre Nasenlöcher und zieht eine fürchterlich schielende Fratze*)

**Nick:**

Nein.

**Julia:**

Dann musst du üben.

*(Julia reicht Nick zwei Filzstifte. Ende des Intermezzo. Dr. Kummer tritt auf.)*

**Dr. Kummer:**

Geheimtipp 2: Mache ihr Komplimente! Überlege, was dir an deinem Schwarm besonders gut gefällt. Warte auf einen geeigneten Augenblick und sag es ihr ganz einfach. Ein freundliches Kompliment hört jeder gern. So zeigst du auch, dass du dich für sie interessierst...

*(Intermezzo: Im Klassenzimmer. Nick neben Julia. Julia rechnet an einer Matheaufgabe.)*

**Julia:**

Sag mal: Die Winkelsumme bei einem Dreieck ist doch immer hunderachtzig Grad, oder?

**Nick:**

Ja.

**Julia:**

Bei jedem Dreieck?

**Nick:**

Bei jedem Dreieck.

**Julia:**

Dann muss mein Dreieck heute wohl irgendwie einen schlechten Tag haben. – Starrst du da grad die ganze Zeit auf meinen Busen?

**Nick:**

Nein! Ich habe nur auf dein T-Shirt gestarrt.

**Julia:**

Was ist mit meinem T-Shirt?

**Nick:**

Ich finde es wirklich sehr...

**Julia:**

Was?

**Nick:**

...blau.

**Julia:**

Ja und?

**Nick:**  
Ist es neu?

**Julia:**  
Das hatte ich gestern schon an. - Sonst noch was?

**Nick:**  
Deine Nase zum Beispiel.

**Julia:**  
Was ist mit meiner Nase?

**Nick:**  
Na ja. Sie paßt sehr, sehr gut in dein Gesicht, finde ich.

**Julia:**  
Ich habe heute voll den fetten Pickel auf der Nase!

**Nick:**  
Das finde ich nicht schlimm.

**Julia:**  
Du findest Pickel nicht schlimm? Wie bist du denn drauf?

**Nick:**  
Nein. Ich finde: Er steht dir ausgezeichnet.

**Julia:**  
Du findest Pickel stehen mir?

**Nick:**  
Es sollte ein Kompliment sein.

**Julia:**  
Darf ich mal deinen Edding haben?

**Nick:**  
Klar.

**Julia:**  
Mach mal die Augen zu.

*(Nick tut es. Julia nimmt seinen roten Filzstift und malt Nick einen fetten roten Punkt auf die Nase.)*

**Nick:**  
Was tust du da?

**Julia:**  
Also ich finde: Es steht dir ausgezeichnet! *(sie beginnt fröhlich zu singen)*

„Rudolf, the red-nosed reindeer,  
Had a very shiny nose,  
And if you ever saw him  
You would even say it glows.“

*(Ende des Intermezzo: Dr. Kummer tritt auf.)*

**Dr.Kummer:**  
Geheimtipp 3: Spiele Schicksal! Rempel deinen Schwarm im Bus versehentlich an oder renn ihn auf dem Schulhof ganz unabsichtlich über den Haufen. Hilf ihr dann freundlich auf und schenk ihr zur Entschuldigung dein bezauberndes Lächeln. Lade sie auf den kleinen Schreck zu einem Eis ein...

*(Intermezzo: Nick auf dem Schulhof. Er nimmt Anlauf und rennt in eine Gruppe Jugendlicher. Er verwechselt Julia und rempelt hart einen Jungen um. Es ist Gregor.)*

**Gregor:**  
Was soll das, Schlappschwanz? Soll ich dir ne Wendeltreppe in den Hals schlagen? Dann kannst du dein Müsli runtertragen, oder was?

**Nick:**  
Entschuldige. Das ist nur eine Verwechslung...

**Gregor:**  
Willst du mich verarschen? Du bist doch der Neue? Der sich mit Kakao in die Hose gepinkelt hat? So Hosenschisser wie dich können wir hier nicht gebrauchen!

**Nick:**  
... Darf ich dich auf den kleinen Schreck zu einem Eis einladen?



**Gregor:**

Schwulette! Geh wieder zu deiner Mutti. Oder hast du schon mal versucht, mit gebrochenen Fingern deine Zähne aufzuheben?

*(Gregor schubst Nick zu Boden. Die Szene erstart. Dr. Kummer tritt auf.)*

**Dr. Kummer:**

Wenn auch du einen Tipp brauchst, dann sind wir vom Dr.-Kummer-Team für dich da. Vierundzwanzig Stunden am Tag. Per Post oder Hotline. Oder schreib uns einfach deine Mail. *(ab)*

*(Die Szene wie zuvor. Julia tritt auf. Nick hockt noch benommen auf dem Boden.)*

**Julia:**

Hallo Nick! Pflückst du Gänseblümchen für mich?

**Nick:**

Geht schon.

**Julia:**

Ups. Deine Nase blutet ja! Was ist denn passiert?

**Nick:**

Nichts. Gar nichts.

**Julia:**

Gar nichts? Hast du dich geprügelt? - Erzähl schon! Sonst denk ich mir was aus. - Also gut: Aus dem Gebüsch ist ein Nasenbär gehüpft und hat dich zu Boden geschubst und dein Pausenbrot gemopst. Vielleicht hockt er noch im Gebüsch und schmatzt vor sich hin? Hallo Nasenbär! Gib Nick sofort sein Nutella-Brötchen zurück!

**Nick:**

Blödsinn. Ich bin gestolpert. Mein Schuh war auf.

**Julia:**

Deine Schuhe sind zu, Nick.

**Nick:**

Nein. Ich habe mir nur eingebildet, er wäre auf, und bin deshalb gestolpert.

**Julia:**

Du bist manchmal ein bisschen merkwürdig, Nick.

**Nick:**

Ich... ich muss jetzt gehen.

**Julia:**

Warum? Hast du heute noch was vor?

**Nick:**

Ja.... Ich muss noch ein paar Sachen erledigen.

**Julia:**

Wichtige Sachen?

**Nick:**

Ja. Wichtige Sachen.

**Julia:**

Schade. Ich dachte, wir hätten uns heute mal treffen können. Wir schreiben doch morgen Mathe, und ich suche noch jemanden, der mir das mit den Dreiecken erklären kann. Kein Problem. Dann frag ich eben Ingo. *(ab)*

**Nick:** *(allein)*

Scheiße.

**Julia:** *(kehrt noch einmal kurz um. Ruft aus der Entfernung)*

Und wenn es nur ein Stündchen wäre? Heute Abend vielleicht?

**Nick:**

Ja. Klar. Ich denke, die Sachen erledige ich sowieso lieber morgen. Sie sind nicht so wichtig.

**Julia:**

Supi! Bis dann Nick! - Und paß bloß auf! Sonst holen sie dich!

**Nick:**

Wer?

**Julia:**

Die Nasenbären! Die lauern hinter jedem Gebüsch!

*(Julia ab. Nick macht einen Freudensprung.)*

**Nick:**

Level 8 laden. Das Spiel wird gestartet.

*(Szenenwechsel. Techno-Musik.)*

## Im Computerspiel

*Inidra tritt auf. Sie ist in den letzten Zügen einer bald gewonnenen Kampffaktion. Sie klettert durch einen Lüftungsschacht in einen Lagerraum, in dem sich Waffen und Ausrüstungsgegenstände befinden. Im Spiel startet eine Filmsequenz. Sie zeigt, wie Inidra sich für die weiteren Kampffaktionen rüstet und mit den neuen Ausrüstungsgegenständen posiert.*

**Indira:**

Du hast zehn Magazine 223 Remington für G36. Du hast zwölf mal neun Schuss für Vector-R35, neun Milimeter. Du hast das Nachtsichtgerät. Du hast den Elektro-Schocker. Du hast die Vector-R35, neun Milimeter. Du hast das G36-Sturmgewehr. Standardausführung. *(gibt eine beeindruckende Schusssalve ab)* – du bist der Held! Erzwing die Welt! – Level 8 beendet.

*(Die Szene erstarrt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille.)*

## In Nicks Zimmer

*Szenenwechsel. Am frühen Abend. Julia und Nick sind beim Mathelernen.*

**Julia:**

Die Fläche ist die Grundlinie mal die Höhe durch zwei.

**Nick:**

Richtig. Oder... ?

**Julia**

Oder die Fläche ist das Produkt der Seiten durch den Umkreisradius.

**Nick:**

Falsch.

**Julia:**

Wieso?

**Nick:**

Die Fläche ist das Produkt der Seiten durch den Umkreisradius mal vier.

**Julia:**

Warum muss ich sowas wissen, Nick?

**Nick:**

Weil du sonst in Mathe voll abkacken wirst.

**Julia:**

Ich meine: Warum lernen wir sowas überhaupt?

**Nick:**

Na ja. Alle Dreiecke dieser Welt halten sich an diese Regeln. Die sollte man dann doch kennen, oder?

**Julia:**

Sie werden sich auch daran halten, wenn ich morgen einfach von dir abschreibe, oder?

**Nick:**

Vermutlich.

**Julia:**

Außerdem habe ich keine Lust mehr auf Mathe.

**Nick:**

Fragst du dich nie, wie die Welt funktioniert?

**Julia:**  
Doch. Aber die Welt besteht doch nicht aus Dreiecken! Ich frage mich zum Beispiel, wo das Licht hingehet, wenn man im Kühlschrank die Tür zumacht, oder warum der Kleber nicht an der Innenseite der Tube haftet oder wie Stühle aussehen würden, wenn wir die Kniescheiben hinten hätten. Fragst du dich sowas nie?

**Nick:**  
Nein.

**Julia:**  
Wahrscheinlich werden wir es nie erfahren. Das Leben ist eine Aporie.

**Nick:**  
Eine was?

**Julia:**  
Eine Aporie. Eine ausweglose Situation. Ein Problem ohne Lösung. Sagt mein Vater immer. Er ist Philosophielehrer.

**Nick:**  
Ich habe bisher immer daran geglaubt, dass jedes Problem eine Lösung hat.

**Julia:**  
Sind das alles deine Computerspiele da im Regal? (*liest*) „Invasion der Killerkraken“, „Im Netz des Spinnenzombies“, „Der Untergang des Abendlandes I-III“.

**Nick:**  
Ja. Kennst du eins davon?

**Julia:**  
Nö. Mein Cousin hat mir mal so ein Computerspiel gezeigt. Da musste ich mit der Maus so ein haariges Monster töten. (*sie imitiert das Monster scherzend*) - Ich habe es nicht getötet.

**Nick:**  
Warum nicht?

**Julia:**  
Es hat mich an meine Tante erinnert. Die hat auch ganz behaarte Beine. Und wenn sie lacht, dann fällt ihr das Gebiss raus. Plopp. Außerdem hat das Monster mir ja gar nichts getan. - Spielst du viel?

**Nick:**  
Ja.

**Julia:**  
Wird das nicht langweilig?

**Nick:**  
Nein. Je mehr du spielst, desto spannender wird es.

**Julia:**  
Echt?

**Nick:**  
Ja. Manchmal vergesse ich sogar ganz die Zeit, wenn ich spiele. Und ich schaue auf die Uhr, und es sind Stunden vergangen, obwohl es mir vorkommt als seien es Sekunden. Es ist, wie wenn du ganz woanders gewesen wärest, weißt du? Und wenn du zurück bist, scheint die Uhr vorgelaufen zu sein.

**Julia:**  
Wo woanders?

**Nick:**  
In einer ganz anderen Welt. In einer ganz anderen Dimension. Dort, wo die Gesetze dieser Wirklichkeit andere sind. Und manchmal verlierst du dich ganz, als wäre nicht nur Zeit und Raum um dich verändert, sondern als wärest auch du jemand ganz anderer. Als müsstest du nicht mehr du sein.

**Julia:**  
Wärest du gern nicht mehr du?

**Nick:**  
Ich weiß nicht. Manchmal.

**Julia:**  
Wenn du nicht mehr du wärest, wer wärest du dann?

**Nick:**

Jemand, der wirklich ist. Jemand, den man sieht. Jemand, den man hört, den man ernst nimmt, der eine Aufgabe hat, eine Berufung, und etwas bewegt, etwas schafft, weil er er ist und niemand anderes!

**Julia:**

Weißt du, warum ich dich cool finde, Nick?

**Nick:**

Nein.

**Julia:**

Weil du noch viel bekloppter im Kopf bist als ich. *(sie nähert sich zärtlich)*

**Nick:**

Ich finde dich auch cool, Indira. - Äh... Julia.

**Julia:**

Wer ist Indira?

**Nick:**

Niemand, den du kennst.

**Julia:**

Deine Freundin, oder?

**Nick:**

Nein. Eine Heldin. Jemand aus einem Computerspiel.

**Julia:**

Du spielst zu viel Computer, Nick. - Aber das stört mich nicht. Jeder hat ja irgendwie ein Ei am kreisen.

**Nick:**

Ja...

**Julia:**

Ich meine, wenn du mich cool findest und ich dich cool finde, dann...

**Nick:**

Ja...

**Julia:**

Also, wenn wir uns beide cool finden, dann könnten wir doch...

*(Julia und Nick küssen sich fast. Unerwartet und laut schlägt eine Granate in Nicks Zimmer ein. Julia und Nick werfen sich auf den Boden. Szenenwechsel: Helikoptergeräusch wird hörbar. Suchscheinwerfer kreisen über der Szene. Nicks Zimmer hat sich in eine Computerspielszenerie verwandelt. Techno-Musik.)*

## Im Computerspiel

*Vor dem Eingang zu einem geheimen Bunker. Davor liegt sicher verschanzt ein feindlicher Agent mit schwerem Geschütz und sichert den Eingang.*

**Indira:**

Level 13 laden. Das Spiel wird gestartet.

*(Indira schleicht aus dem Vordergrund an den Bunkereingang heran. Der Agent entdeckt sie. Er feuert energisch schreiend einige schwere Schüsse auf Indira. Sie wird tödlich getroffen.)*

**Agent:**

Game over. Das Spiel ist verloren. Level 13.

*(Die Szene erstarbt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille. Indira und der Agent begeben sich wieder an die Position wie zu Beginn der Szene. Das Level kann von vorn beginnen.)*

**Indira:**

Level 13 laden. Das Spiel wird gestartet.

*(Indira schleicht aus dem Vordergrund an den Bunkereingang heran. Sie nimmt diesmal einen anderen Weg. Der Agent entdeckt sie erneut. Er feuert wieder energisch schreiend einige schwere Schüsse auf Indira. Sie wird tödlich getroffen.)*

**Agent:**

Game over. Das Spiel ist verloren. Level 13.

*(Die Szene erstarrt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille. Indira und der Agent begeben sich wieder an die Position wie zu Beginn der Szene. Das Level kann von vorn beginnen.)*

**Indira:**

Level 13 laden. Das Spiel wird gestartet.

*(Indira schleicht aus dem Vordergrund an den Bunkereingang heran. Sie nimmt diesmal wieder einen anderen Weg. Der Agent entdeckt sie auch diesmal. Er feuert wieder energisch schreiend einige schwere Schüsse auf Indira. Sie wird tödlich getroffen.)*

**Agent:**

Game over. Das Spiel ist verloren. Level 13.

*(Die Szene erstarrt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille. Indira und der Agent begeben sich wieder an die Position wie zu Beginn der Szene. Das Level kann von vorn beginnen.)*

**Indira:**

Level 13 laden. Das Spiel wird gestartet.

*(Indira schleicht aus dem Vordergrund bis auf halbe Strecke in Richtung des Bunkereingangs. Sie begibt sich in Deckung und eröffnet ein Dauerfeuer auf den Schützen. Er wirft eine Granate. Indira wird tödlich getroffen.)*

**Agent:**

Game over. Das Spiel ist verloren. Level 13.

*(Die Szene erstarrt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille.)*

## In Nicks Zimmer

*Szenenwechsel. Am darauf folgenden Nachmittag. Nick allein in seinem Zimmer vor seinem Computer. Nick bekommt eine Mail von Tim.*

**Tim:** *(schreibt eine Mail)*

Hi Nick! Ist bei euch auch so geiles Wetter? Ich war heute mit Rebecca am Baggersee. Hab sie mit dem Fahrrad abgeholt. Nach dem Schwimmen sind wir Tretboot gefahren. Nur sie und ich. Ich und sie und die Sonne und das Wasser und der Wind. Weißt du, was sie gesagt hat? Dass sie mich cool findet. Sie findet mich cool, Nick! Da hab ich sie geküsst. Wau! Ich hab sie geküsst! Und sie ist mir auf den Schoss geklettert. Dabei ist dann das Tretboot umgekippt. Platsch! Und dann hab ich sie aus dem Wasser gerettet. Sie sagte, ich sei jetzt ihr Held. Ich glaub, wir sind jetzt zusammen. Was geht ab bei dir?

**Nick:** *(schreibt eine Mail)*

Tim, du Glücklicher! Wie schön für dich! Für mich war heute ein grauvoller Tag. Dabei hat gestern alles ganz harmlos angefangen. Julia war weg. Ich habe mich an den Computer gesetzt und „Pandora Programm“ gespielt. Da gibt es nämlich so eine knifflige Stelle mit einem fiesem Schützen. Der hat die T3-Panzerfaust und sich vor einem Bunkereingang verschanzt. Für den brauchst du das G36iger mit Zieloptik aus Level 8. du musst auf den Telefonmast klettern und ihm genau zwischen die Augen zielen. Peng...

*(Während Nick schreibt, sieht man im Hintergrund, wie Indira von oben in den Bunker herabklettert. Sie sichert mit gestreckter Waffe den Raum.)*

**Indira:**

Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg.

*(Indira verschwindet in einer Luke in Nicks Zimmer.)*

**Nick:**

... Und dann wollte ich eigentlich schlafen gehen. Aber dann war da plötzlich so ein Sturmtrupp mit Giftgaswerfern und einer Panzerfaust. Du musst zuerst den Typen mit der Panzerfaust abfeuern, dann bleiben drei DM51iger Granaten für den Rest. Wumm! Und plötzlich habe ich wieder nicht gemerkt, wie die Zeit vergangen ist...

*(Intermezzo: Am vorhergehenden Tag. Nick sitzt am Computer und spielt. Es ist inzwischen Morgen geworden. Der Wecker klingelt.)*

**Nick:**

Scheiße. Sieben Uhr!

**Stimme der Mutter:**

Nicky-Maus! Frühstück ist fertig!

**Nick:**

Frühstück?

*(Die Mutter tritt auf.)*

**Mutter:**

Ja, Nicky-Maus! Heute habe ich mal dein Frühstück gemacht! Ich wollte dir einfach mal was Gutes tun. Das Frühstück ist die wichtigste Mahlzeit am Tag.

**Nick:**

Was ist es?

**Mutter:**

Es ist leicht verdaulich und daher sehr bekömmlich. Im Fernsehen sagten sie, es sei viel Eiweiß drin und Lecitin. Das ist gut fürs Gehirn. Für die Denkleistung. Ich dachte mir, grade jetzt, wo du ja in der neuen Klasse bist... Und es schmeckt ausgezeichnet. – Was glaubst du, was es ist?

**Nick:**

Weiß nicht.

**Mutter:**

Rate!

**Nick:**

Schokopudding?

**Mutter:**

Buchweizengrütze! *(schiebt ihm den Teller auf den Tisch)*

**Nick:**

Aha.

**Mutter:**

Wusstest du, dass Buchweizen nicht zu den Getreiden gehört, sondern zu den Knöterichgewächsen? Stand auf der Packung. Interessant, nicht?

*(Nick stochert müde mit seinem Löffel in der Grütze herum.)*

Man kann daraus auch Matratzen machen.

*(Nick gähnt und kippt mit seinem Gesicht in die Buchweizengrütze.)*

Nick.... Niklas!... Nicky-Maus?

*(Nick liegt mit dem Gesicht in der Buchweizengrütze. Er zeigt keine Reaktion.)*

Schmeckt es dir nicht? Du solltest ein bisschen mehr Sport machen.

*(Ende des Intermezzo. Nick wieder allein in seinem Zimmer wie zuvor.)*

**Nick:** *(schreibt)*

Tja Tim! Und dann bin ich natürlich zu spät gekommen. Grade heute, wo wir Mathe geschrieben haben. Das war voll der Horrortrip. Dabei hätte ich wohl alles gekonnt, wenn ich nicht so müde gewesen wäre. Ärger mit Julia gab es auch deswegen...

*(Intermezzo: Julia und Nick im Klassenzimmer. Nach der Mathearbeit.)*

**Julia:**

Was ist los mit dir, Nick? Hast du zum Frühstück Valium geraucht?

**Nick:**

Hä? Was soll los sein?

**Julia:**

Was soll los sein?! Du hast da eben total den Scheiß zusammengeschrieben in der Mathearbeit. Du hast dauernd alles wieder durchgestrichen. Und zweimal musste ich dich wecken, weil du laut geschnarcht hast! Ich konnte überhaupt nichts abschreiben.

**Nick:**

Ist etwas spät geworden gestern.

**Julia:**

Was hast du die ganze Nacht gemacht? Für Olympia trainiert?

**Nick:**

Computer gespielt.

**Julia:**

Na toll! Wir schreiben Mathe und du lässt mich total hängen. Ich dachte, du wärst endlich jemand, auf den man sich verlassen kann, der einen nicht im Stich lässt wie die anderen. Ich dachte, du wärst so was wie ein echter Freund. – Weißt du was: Geh, spiel doch Computer! *(ab)*

*(Ende des Intermezzo. Nick wieder allein in seinem Zimmer.)*

**Nick:** *(schreibt)*

Tja Tim! Ich hab es wohl echt vergeigt. Und auf dem Nach-Hause-Weg waren da diese beiden gemeinen Typen. Ich war total alle und wollte nur noch ins Bett. Da liefen die beiden mir kurz vor der Haustür über den Weg...

*(Intermezzo: Nach der Schule. Auf Nicks Schulweg. Gregor und Hektor treten auf.)*

**Gregor:**

Was haben wir denn da? Krabbelgruppe schon aus?

**Hektor:**

Glaubst es nicht, Alter. Wohnt jetzt bei mir um die Ecke der kleine Sitzpinkler. *(spottet zu Nick:)* Hallo kleiner Sitzpinkler! Willst du mein Freund sein?

**Gregor:**

Bloß nicht! Der hat mich gestern angewixt. Der ist schwul wie ein Fruchtzweg.

**Hektor:**

Na so was! Dabei hab ich gesehen, wie der Fruchtzweg gestern Besuch bekommen hat.

**Gregor:**

Vom Nesquick-Häschen?

**Hektor:**

Nee, Alter. Von so ner Suppentüte aus seiner Klasse.

**Gregor:**

Kaum eine Woche hier und da knallt der schon palettenweise unsere Ischen durch?

**Hektor:**

Und ne Stunde später ist sie wieder abgemufft.

**Gregor:**

Hast du es ihr nicht richtig besorgt, du Anfängerschmierwurst?

**Hektor:**

Der schaltet nicht, Alter. - Was glotzt du denn so wie ein Stapel Hamsterfutter?

**Gregor:**

Der ist so macke: Wenn Blödheit Rad fahren könnte, dann müsste der bergauf bremsen.

*(Beide lachen über Nick. Ende des Intermezzo. Nick wieder allein in seinem Zimmer.)*

**Nick:** *(schreibt)*

Tim! Ich fühle mich wie ein Haufen Hühnerkacke. Vielleicht sogar noch schlimmer. Ich fühle mich wie ein Haufen gequirelter Hühnerkacke in siedendem Möhrensaft. - Warum kann das Leben nicht einfacher sein? So wie in einem Computerspiel. Da gibt es nur Aufgaben, die da sind, um von dir gelöst zu werden, um gewonnen zu werden. Und wenn du an einer Stelle Mist gebaut hast, dann kannst du wieder von vorn anfangen, weil du jedes Level abgespeichert hast. Und du kannst es beim zweiten Mal besser machen. Oder beim dritten oder vierten Mal noch besser. In der Wirklichkeit gibt es immer nur ein erstes Mal. Und niemand kann zurück, weil du dein Leben nicht abspeichern kannst. Es paßt nicht auf eine Diskette. - Ich will aber wieder zurück, Tim. Ich will zurück. Ich will nicht hier bleiben. Ich hasse Runkelfur. Ich hasse diese verdammte Schule. Ich hasse diese verdammten Menschen hier. Und ich hasse mich.

## In Nicks Zimmer

*Während Nick die Mail schreibt, ist hinter ihm Indira erschienen. Sie posiert während des folgenden Dialogs unnahbar in Körperhaltungen, die an Kampfszenen aus dem Computerspiel erinnern.*

**Indira:**

Du darfst nicht aufgeben, Nick. Du hast eine Aufgabe.

**Nick:**

Hä? Wer sind Sie?

**Indira:**

Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg.

**Nick:**

Ich träume, oder? Ich meine, ich dachte, Sie wären nur so eine ausgedachte Figur. So wie Micky Maus oder Schneewittchen und die sieben Zwerge.

**Indira:**

Willkommen in der Wirklichkeit, Nick.

**Nick:**

Hä?

**Indira:**

Das ist kein Spiel mehr. Die Suche beginnt. Die Zeit läuft. Du musst mir helfen, Nick. Du hast eine Aufgabe.

**Nick:**

Verschwinden Sie, wenn ich den Computer wieder ausschalte?

**Indira:**

Verhindere das Verhängnis und trotz der Gefahr! Zeig, was du kannst, und finde die drei verlorenen Teile des Pandora-Programms!

**Nick:**

... Ja... Ja. Das kenne ich. *(deutet auf Indiras Waffe)* Ist die echt?

**Indira:**

Nick, das ist kein Spiel mehr. Finde das „Pandora Programm“! Es ist gespeichert auf drei goldenen CompactDiscs. Wir müssen sie alle finden. Du und ich. Indira und Nick.

**Nick:**

Jetzt?

**Indira:**

Jetzt.

**Nick:**

Ich muss aber noch Hausaufgaben machen.

**Indira:**

Du und ich. Wir sind ein Team, Nick. Ich und du.

**Nick:**

Wir zwei?

**Indira:**

Wir sind ein Team, Nick. Das waren wir immer schon. Erinnerst du dich nicht?



**Nick:**  
Doch, doch! Schon. Aber immer nur im Spiel. So auf dem Bildschirm. Mit dem Joystick.

**Indira:**  
Es ist ein neues Level, Nick. *(sie steigt auf Nicks Schreibtisch)*  
Folge mir!

*(Er tut es und steigt auf den Schreibtisch.)*

Die Suche beginnt. Die Zeit läuft. Erzwing die Welt! Du bist der Held!

**Stimme der Mutter:**  
Nick.... Niklas!... Nicky-Maus?

**Nick:**  
Das ist meine Mutter.

## In Nicks Zimmer

*Indira ist verschwunden. Nicks Mutter tritt auf.*

**Mutter:**  
Nicky-Maus? Huch! Was machst du denn da auf dem Tisch?

**Nick:**  
Ich... äh. Nichts. Ich fange Fliegen. Ja! Ich fange Fliegen. Siehst du?

**Mutter:** *(sieht sich im Zimmer um)*  
Ich dachte eben, du hättest Besuch bekommen. Ich habe ein paar Dinkelkräcker mit Joghurt-Dipp mitgebracht. Probiotisch. Rechtsdrehend. Das ist gut für eure Darmflora und stärkt die körpereigene Abwehr. *(stellt die Kräcker ab)*

**Nick:**  
Aber ich bin allein. Oder siehst du hier jemanden?

**Mutter:**  
Nein. Ich dachte, nur ich hätte Stimmen gehört.

**Nick:**  
Welche Stimmen?

**Mutter:**  
Na deine Stimme.

**Nick:**  
Nur meine Stimme?

**Mutter:**  
Wessen stimme denn sonst? Hast du mit dir selbst gesprochen?

**Nick:**  
Ja.... Ich habe ein Gedicht geübt. Für den Deutschunterricht.

**Mutter:**  
Soll ich dich abfragen, Nicky-Maus?

**Nick:**  
Ich bin noch nicht so weit.

**Mutter:**  
Dann will ich mal nicht länger stören. - Willst du nicht trotzdem mal das Fenster aufmachen und die Rolläden hochziehen?

**Nick:**  
Nein, ich... Oder vielleicht doch. Ja. Damit ein wenig frische Luft hereinkommt. Man kann doch nicht den ganzen Tag halb im Dunkeln sitzen. Man kriegt noch ganz schlechte Augen davon, nicht wahr? Und dann hört man Dinge, die es gar nicht gibt.

**Mutter:**  
Ist alles okay mit dir, Nicky-Maus? Du machst doch nichts Verbotenes, oder?

**Nick:**  
Nein. Alles okay.

**Mutter:**  
Das ist ja vielleicht auch für dich nicht ganz so leicht. Die neue Umgebung. Die neue Schule. Möchtest du dich vielleicht mal mit mir darüber unterhalten? Vielleicht bei einem kleinen

Spaziergang? Bewegung an der frischen Luft kann das Leben positiv beeinflussen, sagten sie eben im Fernsehen.

**Nick:**  
Vielleicht morgen, Mutti. *(schiebt seine Mutter aus dem Zimmer)*

**Mutter:**  
Der Geruch von Sandelholz und Lorbeeröl sollen helfen.

**Nick:**  
Wogegen?

**Mutter:**  
Gegen Fliegen. *(ab)*

## In Nicks Zimmer

*Nick bleibt allein zurück. Er schaut sich verunsichert in seinem Zimmer um.*

**Nick:** *(halblaut)*  
Hallo? Ist da wer? Hallo?

*(Von Indiras Anwesenheit zeigt sich keine Spur. Nick setzt sich erleichtert wieder an seinen Computer.)*

*(schreibt eine Mail)* Hi Tim. Puh! Du glaubst nicht, was ich eben geträumt habe! Voll krank. Kurz nachdem ich die letzte Mail verschickt habe, muss ich glatt weggepennt sein. Vielleicht sollte ich wirklich nicht mehr so lang Computer spielen. Das war wohl so ein Sekundenschlaf, der Lastwagenfahrer überrascht, bevor sie ihre vierzig Tonnen die Autobahnbrücke hinunterstürzen, ohne es zu merken. Ich träumte, Indira sei hier. Ja, die aus dem Computerspiel. Aber in echt. Hier bei mir in meinem Zimmer. Wie albern! Und als meine Mutter mich weckte, stand ich auf dem Tisch. Voll am Schlafwandeln bin ich gewesen... Auf dem Tisch, Tim!...

*(Er beginnt zu lachen. Unerwartet ist Indira wieder erschienen. Sie ist mit einem Satz auf den Schreibtisch gesprungen und sichert mit gestreckter Waffe den Raum.)*

**Indira:**  
Willkommen in der Wirklichkeit, Nick. Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg.

**Nick:** *(bietet Indira einen Kracker an)*  
Dinkelkracker?

**Indira:**  
Nein, danke.

*(Ende des ersten Aktes.)*

## Zweiter Akt

### In Nicks Zimmer

*Nick allein in seinem Zimmer. Er sitzt vor dem Computer und spielt.*

**Stimme der Mutter:**

Nick.... Niklas!... Nicky-Maus?

*(Nick legt den Joystick weg. Er geht zur Tür. Plötzlich erscheint Indira. Sie sichert mit gestreckter Waffe die Tür.)*

**Indira:**

Nicht öffnen!

**Nick:**

Warum?

**Indira:**

Du musst weiter machen. *(sie bedeutet Nick, sich wieder an seinen Computer zu setzen)*

**Stimme der Mutter:**

Nicky-Maus? Bist du da?

**Nick:**

Aber es ist meine Mutter.

**Indira:**

Du darfst nicht aufgeben, Nick. Du hast eine Aufgabe. Verhindere das Verhängnis und trotz der Gefahr! Zeig, was du kannst, und finde die drei verlorenen Teile des Pandora-Programms!

**Stimme der Mutter:**

Die Tür klemmt, Nicky-Maus!

**Nick:**

Ich habe abgeschlossen. Was ist denn?

**Stimme der Mutter:**

Du hast Post bekommen.

**Nick:**

Welche Post?

**Stimme der Mutter:**

Einen Brief.

**Indira:**

Nicht annehmen.

**Nick:**

Warum nicht?

**Indira:**

Es könnte eine Falle sein.

**Nick: (zur Mutter)**

Von wem ist der Brief?

**Stimme der Mutter:**

Eine Julia. Ist das das nette Mädchen, das dich vorgestern besucht hat, Nick?

**Nick:**

Warte. Ich mache auf.

**Indira:**

Nicht öffnen. Wir dürfen niemanden hineinlassen.

**Nick:**

Auch nicht meine Mutter?

**Indira:**

Traue niemandem, Nick.

**Nick: (zur Mutter)**

Schieb ihn unter der Tür durch!

**Stimme der Mutter:**

Du tust da aber doch nichts Verbotenes, Nicky-Mäuschen, oder?

**Nick:**

Ich... ich wollte nur nicht gestört werden. Ich mache Hausaufgaben.

**Stimme der Mutter:**

Dann will ich mal nicht länger stören. Ich gehe jetzt einkaufen. *(schiebt den Brief unter der Tür durch. Ab)*

**Nick:**  
Sie ist weg. *(nimmt den Brief an sich, will ihn öffnen)*

**Indira:**  
Deckung!

*(Indira entreißt Nick den Brief und wirft ihn weg. Sie stürzt sich in Deckung und reißt dabei Nick mit sich. Indira und Nick verweilen eine Weile in Sicherheit.)*

**Nick:**  
Es ist doch nur ein Brief von Julia.

**Indira:**  
Traue niemandem, Nick. Es könnte eine Falle sein.

*(Indira robbt vorsichtig zum Brief. Sie scannt ihn mit einem kleinen Gerät.)*

**Nick:**  
Aber sie ist eine Freundin.

**Indira:**  
Es gibt keine Freunde. Es ist Krieg.

**Nick:**  
Ich will nur mal wissen, was sie geschrieben hat.

**Indira:**  
Es ist unwichtig, Nick. Nur eines ist wichtig: zu siegen.

**Nick:**  
Das ist albern.

*(Nick schnappt sich den Brief. Er liest laut. Indira schiebt derweil einige Möbelstücke vor die Tür, um das Zimmer zu verbarrikadieren.)*

Siehst du! Es ist nur eine Karte drin. - *(liest:)* „Hallo Nick. Wegen gestern, das mit der Mathearbeit, das tut mir Leid. Nicht nur Dreiecke haben mal einen schlechten Tag. – P.S.: Meine Eltern sind dieses Wochenende weg. Ich gebe heute eine kleine Pyjama-Party. Hast du nicht Lust, auch dazuzukommen? - Alles Liebe, deine Freundin Julia.“ – Schau, sie hat etwas gemalt. Es ist eine Qualle mit Ohren. Ich wusste gar nicht, dass sie so gut zeichnen kann. - *(liest:)* „P.P.S.: Hast du es erkannt? Das ist ein Nasenbär, der im Gebüsch sitzt und ein Nuttellabrot frisst.“ – Na ja. Wenn man es so rum hält.

**Indira:**  
Sst! *(reicht Nick ein Werkzeug-Kit)*

**Nick:**  
Was ist?

**Indira:**  
Hörst du?

**Nick:**  
Nein.

**Indira:**  
Bau die Festplatte aus. *(legt sich auf den Boden und zielt auf die Tür)*

**Nick:**  
Meine Festplatte? Warum?

**Indira:**  
Sie kommen. Bau die Festplatte aus. Darauf sind Level 1 bis 15 gespeichert.

**Nick:**  
Ja und?

**Indira:**  
Wenn sie die bekommen, können sie noch einmal zurück bis Level 1 und von vorn anfangen.

**Nick:**  
Wer?

**Indira:**  
Die Agenten.

**Nick:**  
Die Agenten kommen?

**Indira:**

Ja.

**Nick:**

Hierher?

**Indira:**

Ja.

**Nick:**

Ich dachte, die Typen gäbe es nur im Spiel.

**Indira:**

Das ist kein Spiel mehr, Nick.

**Nick:**

Klar. Das hatte ich ganz vergessen.

*(Nick gibt Indira die Festplatte. Indira gibt Nick einen Revolver.)*

Aber sie können nicht rein. Ich habe abgeschlossen.

*(Man hört, wie Agenten versuchen, mit einer Ramme die Tür von außen aufzubrechen. Techno Musik.)*

Scheiße! Sie brechen die Tür auf! Was machen wir denn jetzt?

**Indira:**

Rückzug!

**Nick:**

Lass uns einfach aus dem Fenster steigen.

*(Nick will das Fenster öffnen. Eine Salve Geschützfeuer durchschlägt das Fenster von außen. Scherben klirren. Indira und Nick werfen sich auf den Boden.)*

**Indira:**

Deckung!

**Nick:**

Scheiße! Sie sind in unserem Garten.

**Indira:**

Sie können überall sein, Nick. Es ist Krieg. Es ist Krieg.

**Nick:**

Na toll. Und jetzt? – Was machst du da?

*(Indira nimmt von ihrem Gürtel eine kleines Gerät und sucht damit den Boden ab.)*

**Indira:**

Wir gehen runter.

**Nick:**

Wie runter? Wohin runter?

**Indira:**

Runter. In die Kanalisation.

*(Das Gerät piept. Sie nimmt eine Sprengladung und legt sie an der entsprechenden Stelle auf den Boden. Sie schaltet einen Zeitzünder ein und beginnt zu zählen. Die Schläge an der Tür werden zunehmend bedrohlicher.)*

**Indira:**

Zehn. Neun. Acht. Sieben. Sechs. Fünf. Vier. Drei. Zwei. Eins.

*(Indira kippt während des Countdowns den Schreibtisch um und schiebt ihn an die Wand. Sie geht dahinter mit Nick in Deckung. Die Sprengladung explodiert und reißt ein Loch in den Boden.)*

**Indira:**

Ich bin Indira. Mein Auftrag heißt Sieg.

**Nick:**

Aber der Teppich war neu!

**Indira:**

Renn, Nick! Renn!

*(Indira und Nick verschwinden durch die gesprengte Öffnung im Boden. Die Tür wird aufgebrochen. Agenten dringen bewaffnet in die Wohnung.)*

**Ein Agent:**

Level 16 beendet.

*(Die Szene erstarrt für einen Augenblick. Plötzliches Dunkel und Stille.)*

## In Tims Zimmer

*Szenenwechsel. Zur gleichen Zeit. Tim sitzt in seinem Zimmer und schreibt eine Mail an Nick.*

**Tim:** *(schreibt eine Mail)*

Rebecca hat Schluss gemacht. Sie war beim Frisör. Sie meint, ich sei nicht ihr Typ. Dabei hab ich nur gesagt, ihre Frisur erinnert an ein totes Tier. Und sie hat Schluss gemacht. Das fühlt sich ziemlich scheiße an. - Es ist gut, dass es dich gibt. Es ist gut, dass es Freunde gibt, die bleiben, auch wenn die ganze Welt zusammenfällt. - Ich meine: Würdest du mit mir Schluss machen, wenn ich dir sagen würde, deine Frisur sieht aus wie ein totes Tier? Was hätte ich denn sonst sagen sollen? Sie sah wirklich aus wie ein totes Tier. - Kannst du mich bitte anrufen, wenn du da bist? Nur ein bisschen reden. Das wäre schön. Freunde bis wir alt und tot sind. Fett.

## In der Kanalisation

*Labyrinthische Dunkelheit. Indira und Nick treten mit Taschenlampen auf.*

**Nick:**

Es stinkt. Und ich finde es ziemlich kalt hier unten. – Hast du das Knacken gehört? Ich glaube, du bist da grade auf eine tote Ratte getreten. – Wir haben sie doch jetzt abgehängt, oder?

**Indira:**

Vorläufig.

**Nick:**

Sie wollen die beiden goldenen CDs wieder zurück, nicht wahr? Die du in Level 6 und Level 12 erobert hast.

**Indira:**

Wir haben sie gemeinsam erobert. Du und ich. Wir sind ein Team.

**Nick:**

Klar. – Moment mal! Heißt das, die haben es jetzt auch auf mich abgesehen? Aber ich dachte, es sei nur ein Spiel.

**Indira:**

Es ist kein Spiel mehr.

**Nick:**

Also von mir aus können sie die CDs wiederhaben. Wir geben ihnen die...

*(Indira zieht blitzschnell ihre Waffe und wirbelt herum. Sie hält Nick ihre Waffe vor die Stirn.)*

... Ist ja gut. Schon okay. Wir behalten die CDs. War nur so ein Vorschlag. Blöder Vorschlag. Ganz blöder Vorschlag.

*(Indira senkt die Waffe zögernd.)*

Was ist so toll an diesem Pandora-Virus?

**Indira:**

Das ist unwichtig.

**Nick:**

Du willst es mir nicht sagen, oder?

**Indira:**

Es ist streng geheim.

**Nick:**

Das ist unfair. Ich denke, wir sind ein Team. Ich finde, ich stecke schon genug in der Scheiße mit drin. Und ich meine, nicht nur sprichwörtlich in der Scheiße, sondern wirklich in der

Scheiße. - Glaubst du, das geht wieder raus? – Du tauchst einfach auf, faselst was von „Hallo, es ist Krieg.“, verwüdest mein Zimmer und bringst eine Meute bewaffneter Herren mit, die nicht wirklich den Eindruck machen, als wollten sie mit uns Monopoly spielen. - Da habe ich doch ein Recht zu erfahren, was da auf den goldenen Scheiben drauf ist.

**Indira:**

Die alten Kriege wurden gegen Menschen geführt. Mann gegen Mann. Mit Stahl und Sprengstoff. A-, B- und C-Waffen sind geschaffen, Nick, um Menschen zu vernichten. Menschen.

**Nick:**

Ja und... ?

**Indira:**

Das Pandora-Virus ist eine D-Waffe. Die Waffe eines neuen Krieges. Es zerstört Information.

**Nick:**

D-Waffe?

**Indira:**

Eine „Digitale Waffe“. Ein Computer-Virus der zweiten Generation. Öffnet sich das Virus auf einem einzigen Computer, breitet es sich über das gesamte Stromnetz aus. Schnell wie ein Elektron. Unfassbar wie ein Blitz. Es löscht jede Art von elektronischer Information.

**Nick:**

Über das Stromnetz? Es kommt aus der Steckdose? Und greift von da aus die Computer an?

**Indira:**

Nicht nur. Jede Art von elektronischer Information. Alle chipgespeicherten Daten.

**Nick:**

Aber heutzutage sind doch überall Computerchips drin. Im CD-Player, im Handy, im Toaster. Sogar in diesen kleinen Spielzeugrobotern, die sagen können: „Ich bin Robbi. Hab mich lieb.“ Sowas alles auch?

**Indira:**

So ist es. Keine Infrastruktur, keine Kommunikation, kein Finanzwesen, keine Industrie.

**Nick:**

Verstehe. Der totale Zusammenbruch. - Das wäre dann ja wie im neunzehnten Jahrhundert.

**Indira:**

Nein, Nick. Das wäre die Steinzeit.

**Nick:**

Krass. Und wir müssen es verhindern? Du und ich?

**Indira:**

Verhindere das Verhängnis und trotz der Gefahr! Zeig, was du kannst, und finde die drei verlorenen Teile des Pandora-Programms!

**Nick:**

Moment! Dann fehlt uns nur noch die letzte Disc?

**Indira:**

So ist es.

**Nick:**

Das ist alles?

**Indira:**

Das ist der Auftrag.

**Nick:**

Und dann ist es vorbei?

**Indira:**

Das ist der Sieg.

**Nick:**

Und dann verschwinden die Agenten wieder?

**Indira:**

Vermutlich.

**Nick:**

Und du auch?

**Indira:**

Ja.

**Nick:**

Okay. Dann machen wir es wie im Spiel. Wir holen uns einfach die letzte Scheibe. Die Level bis hierher haben wir ja auch geschafft.

**Indira:**

Erzwinge die Welt! Du bist der Held!

**Nick:**

Wenn du meinst. - Allerdings werden wir mehr Munition brauchen. Und ich hätte gerne zwei Vector-R35, neun Millimeter. So wie du. Mit dem kleinen Revolver hier, kommen wir nicht weit. Und am besten noch ein zweites G36iger Sturmgewehr mit Zieloptik. Und Plastiksprengstoff.

**Indira:**

Weitere Ausrüstung befindet sich im Materiallager in Level 8.

**Nick:**

Meinst du, wir bekommen noch einen Satz Handgranaten? Die DM51iger mit Splittergehäuse?... Moment! Das Materiallager in Level 8? Unter den Lüftungsschächten im Hochsicherheitstrakt?

**Indira:**

So ist es.

**Nick:**

Na toll. Und wie kommen wir da hin?

**Indira:**

Du hast Level 8 abgespeichert. *(holt Nicks ausgebaute Festplatte hervor)*

**Nick:**

Wir können zurück?

**Indira:**

Nein. Wir benötigen einen Computer, um das Level von der Festplatte zu laden.

**Nick:**

Dann lass uns wieder zurück in mein Zimmer.

**Indira:**

Das ist zu gefährlich. Sie warten auf uns.

**Nick:**

Wenn wir jetzt in Amerika wären, dann könnten wir einfach in den Supermarkt und uns eindecken. Das würde einiges leichter machen. - Heute ist Julias Party. Wir könnten doch ihren Computer benutzen.

**Indira:**

Gehe zur Party! Schleiche dich heimlich an den Computer und baue die Festplatte ein! Lade Level 8 und bringe uns zurück ins Materiallager! Hol dir die Ausrüstung!

**Nick:**

Warum heimlich? Ich könnte Julia doch einfach fragen. Sie ist meine Freundin.

**Indira:**

Traue niemandem, Nick.

**Nick:**

Ach, ja... richtig.

*(Aus der Entfernung hört man dumpf einen Granateneinschlag. Indira und Nick ziehen ihre Waffen.)*

**Indira und Nick:**

Es ist Krieg.

*(Sie verschwinden Deckung suchend in der Finsternis.)*



## In Julias Zimmer

*Szenenwechsel. Einige Zeit später in Julias Zimmer. Romantische Musik. Julia räumt auf und richtet ihr Zimmer für ihre Pyjama-Party her. Sie frisiert und schminkt sich, zieht ein reizendes Nachthemd an und sorgt für stimmungsvolles Licht. Während ihrer Vorbereitung tritt Dr. Kummer auf.*

### **Dr. Kummer:**

Zu einer verführerischen Atmosphäre gehört ein liebevoll dekoriertes Zimmer. Zum Beispiel mit Blumen und kuschligen Kissen auf dem Boden. Kerzen sorgen für eine romantische Beleuchtung. Auch stimmungsvolle Düfte haben einen großen Einfluss auf unser Liebesverhalten. Sex-Lockstoffe, so genannte Pheromone, kommen zum Beispiel in höchster Konzentration im Schweiß unter den Achseln vor. Auch Moschus, eine Absonderung aus den Sexualdrüsen einer ostasiatischen Hirschart, kann sehr stimulierend wirken. Natürlich darf die passende Musik nicht fehlen. *(hält werbend eine CD nach vorn)* Wir vom Dr.-Kummer-Team empfehlen unsere neue Schmusepop-CD Folge 273.

Macht es euch einfach gemütlich. Wenn ihr zärtlich werdet, kannst du ihm beim Küssen die obersten Knöpfe seines Hemds öffnen. Streichle sanft seine Brust und warte, wie er reagiert. Dieser zärtliche Liebesbeweis fordert ihn auf, dasselbe bei dir zu tun. Schiebt er dein T-Shirt hoch, küsst ihn leidenschaftlich. Das zeigt ihm, dass es für dich okay ist, wenn er so weitermacht. Streichle mit leichtem Druck über seine Hose und...

*(Es klingelt.)*

*(räuspert sich)* Wenn auch du einen Tipp brauchst, dann sind wir vom Dr.-Kummer-Team für dich da. Vierundzwanzig Stunden am Tag. Per Post oder Hotline. Oder schreib uns einfach deine Mail.

*(Dr. Kummer ab. Julia will öffnen. Dr. Kummer kehrt noch einmal rasch um.)*

Sst! Das wichtigste hab ich vergessen. *(wirft Julia ein Kondom zu. Ab.)*

## In Julias Zimmer

*Julia öffnet die Tür. Nick tritt auf. Er macht einen heruntergekommenen Eindruck.*

### **Julia:**

Hallo Nick!

### **Nick:**

Hallo.

### **Julia:**

Mmh. Du riechst heute irgendwie ein bisschen besonders. Moschus, stimmts?

### **Nick:**

Nicht ganz.

### **Julia:**

Und deine Hose ist nass.

### **Nick:**

Ich habe einen kleinen Umweg gemacht.

### **Julia:**

Willst du dich gleich umziehen?

### **Nick:**

Umziehen?

### **Julia:**

Es ist eine Pyjama-Party.



Ganz können wir Ihnen diesen Spieltext hier nicht geben. Ist doch klar, oder?! Wenn Sie dieses Stück spielen wollen – rufen Sie uns an:

**Impuls-Theater-Verlag**  
**Tel.: 089 / 859 75 77**

Dann besprechen wir alles weitere!