

# The Fantasy Game of Reality

Von Animefan000

## Kapitel 1: A special Dream.

„Hmmm... Die Sequenz ist optisch wirklich gut, aber der Inhalt passt einfach nicht ganz zum Ende der Story.“

Mit dieser verbalen Bemerkung nehme ich das Helmteil der SGS von meinem Kopf hinunter und lege es auf den Schreibtisch vor mir. Während das Spielsystem auf meinem zuvor eingegebenen Befehl reagiert und sich herunterfährt, schiebe ich meinen extrem komfortablen Schreibtischstuhl mit meinen Füßen an den Tisch heran. Mit einem Klick auf der dortigen Maus hole ich den Computer meines Arbeitsbereiches aus seinem Standby-Modus zurück in den Aktiv-Modus. Geschwind gebe ich noch das erfragte Passwort ein und öffne nach der Freigabe auch sofort das interne E-Mail-Programm unserer Firma. Mit flinkem Tippen formuliere ich ein paar Sätze für Shizune, einem Mitglied meines Teams und Zuständige für die eben angesprochene Endsequenz, um ihr zu sagen dass ich eine Änderung plane.

Normalerweise würde ich sie einfach direkt ansprechen da sie ja in meinem Team ist, aber momentan bin ich der einzige im Firmengebäude und somit ist dies nicht möglich. Ich will aber auch nicht dass sie wenn sie am nächsten Arbeitstag erscheint sofort mit etwas anderem beginnt, daher ist dies die beste Möglichkeit.

Der Grund warum ich mich alleine im Haus befinde ist dass ich unser erstelltes Spiel getestet habe um eventuelle Fehler oder Verbesserungsmöglichkeiten auszumachen. Mein Team ist eher klein im Vergleich zu den anderen und ich bin der einzige Tester, was dazu führt dass ich auch derjenige bin der in der Testphase eine Menge zu tun hat.

Nachdem ich die Mail abgeschickt und das Programm wieder geschlossen habe schaue ich rechts unten auf dem Monitor zur Uhrzeit. 7.30 Uhr an einem Sonntagmorgen. Die Zeit verging wesentlich schneller als erwartet. Seit Freitag früh habe ich bis auf ein paar kleine Pausen sozusagen durchgearbeitet und nicht mehr geschlafen. Es ist schon komisch. Während des Testens vom Spiel ist mir die vergangene Zeit gar nicht so bewusst geworden, aber jetzt wo ich wieder die reguläre Umgebung sehen kann schlägt die Erschöpfung und Müdigkeit auch sofort zu. Die Aussage dass die Zeit schneller vergeht wenn man Spaß hat trifft da durchaus zu, aber in meinem Fall ist das wohl eher der Nachteil der SGS.

Um ein Spiel auf dem Super Gaming System, üblicherweise als SGS abgekürzt, zu spielen ist man nämlich gezwungen das Helmstück aufzusetzen. Dieses dient als Display und ersetzt die Notwendigkeit eines Fernsehers, allerdings verliert man schnell den Überblick zur Zeit. Sowohl Augen als auch Ohren sind durch den Helm

komplett abgedeckt um das Spielerlebnis zu gut wie möglich zu machen, dadurch bekommt man allerdings keinerlei Signale von der Realität mit.

Ich muss jedoch zugeben dass es bei mir eher ein Spezialfall ist, denn selbstverständlich hat man die Möglichkeit die Zeit zu checken indem man das Spiel pausiert und kurz in das Hauptmenü wechselt. Da ich bei einem Test aber auf so viele Sachen achten muss und mich immer extrem darin vertiefe ist es kein Wunder dass ich mein Zeitgefühl verliere. Selbst während den Pausen schaue ich aus irgendeinem Grund nie auf eine Uhr. Meine Gedanken sind dann weiterhin aufs Spiel fixiert und ich bewege mich beinahe automatisch.

Die Schwere, die mich nun überkommt, wird immer stärker und mir ist bewusst dass ich definitiv nicht noch länger arbeiten kann. Ich brauche endlich etwas Schlaf. Mit diesem alleinigen Wunsch fahre ich noch den PC herunter und erhebe mich dann von meinem Stuhl. Nach einem schnellen Check ob auch alle elektronischen Geräte im Raum abgestellt sind verlasse ich das Zimmer.

Etwas holprig durch die lange Sitzphase und der Erschöpfung bewege ich mich in Richtung Badezimmer. Dort angekommen wasche ich mir im Schnellverfahren mein Gesicht. Doch selbst danach sehe ich nicht wirklich besser aus. Meine braunen Augen haben deutliche Augenringe und sind nur noch halb soweit offen wie sonst. Meine dunkelblauen Haare sehen genauso schrecklich aus, da sie total durcheinander vom Helmteil sind. Das ist wohl die Strafe als Mann mittellanges Haar zu besitzen.

Ich bringe es noch fertig mein routiniertes Zähneputzen zu vollziehen bevor ich das Bad wieder verlasse. Ich hätte auch die Möglichkeit mich zu duschen, da unsere Firma extrem großen Wert auf das Wohlbefinden seiner Mitarbeiter legt und das Bad mit einem Duschaum ausgestattet ist, aber mir fehlt jegliche Motivation dafür. Sicherlich würde es nur ein paar Minuten dauern und ich vermute mal dass nach über zwei Tagen auch eine gewisse Notwendigkeit dafür besteht, aber ich will einfach nur ins Bett. Duschen kann ich auch nach dem Aufstehen.

Mit mehrfachen Gähnen wackle ich in Richtung des Schlafsaals. Unsere Firma, Super Games Corp., ist ganz und gar auf die Spielherstellung spezialisiert und daher ist es auch üblich dass wir Programmierer viel Zeit am Arbeitsplatz verbringen. Es ist auch nichts besonderes wie ich mehrere Tage durchweg hier im Haus zu sein. Dazu gibt es sogar einen separaten Absatz im Arbeitsvertrag. Um uns dies jedoch zu erleichtern gibt es neben dem Duschaum auch noch andere Sonderzimmer. Darunter ist auch ein Schlafsaal, der mit mehreren Betten ausgestattet ist. Erstaunlicherweise sind die Betten aber keine Billigversionen, sondern haben einen gewissen Komfort.

Nach ein paar Metern dort angekommen betrete ich den Schall gedämpften Raum. Er ist komplett verdunkelt um zu jeder Tageszeit genutzt werden zu können. Es gibt allerdings neben den Betten schwache Lichtquellen, welche ein Licht ausstrahlen dass den Schlafenden nicht stört, aber hell genug ist um einen freien Platz zu finden.

Beim Ansteuern eines naheliegenden Schlafplatzes bekomme ich im Augenwinkel noch mit dass auch ein paar andere Kollegen bereits ihrer gerechtfertigten Erholung nachgehen. Ehrlich gesagt habe ich diesen Raum auch noch nie wirklich leer erlebt, da es sehr viele Teams gibt. Ohne meine Sachen zu wechseln lege ich mich endlich aufs Bett und decke mich auch sofort zu.

Nach der ganzen Zeit ohne Schlaf fällt es mir nicht schwer direkt in die Ruhephase überzugehen. Mit einem letzten Gedanken an die Endsequenz von vorher fallen meine Augen zu und schon kurz darauf schaltet sich mein Bewusstsein zum Schlafbeginn ab.

Als ich nach einer unbekanntenen Zeit aufwache und sich mein Geist langsam wieder in den Normalzustand schaltet öffne ich meine Augen. Auf der Stelle bemerke ich allerdings ein recht starkes Licht, was für unseren Schlafsaal unnatürlich ist. Mit der Befürchtung eines Notfalls oder dergleichen richte ich meinen Oberkörper schnell auf um in eine Sitzposition zu kommen.

Gleich darauf schaue ich mich um und stelle mit Erschrecken fest dass ich nicht mehr im gewohnten Raum bin. Ich habe keine Ahnung was hier vorgeht, aber ich befinde mich in einem kleinen, quadratischem Zimmer mit einer maximalen Wandbreite von drei Metern. Außerdem liege ich auch nicht mehr auf einem Bett, sondern auf dem kalten Boden. Das Licht hier drinnen wird von verschiedenen Quellen erzeugt, allerdings handelt es sich dabei um weiße Kristalle an den Wänden anstatt von normalen Lampen.

Der Rest des Raumes ist komplett kahl und sowohl Wand, Decke und Boden sind schwarz. Beim genauen Hinsehen fällt auch auf dass es sich dabei nicht wirklich um richtige Wände handelt. Es sieht eher aus wie eine kleine Höhle. Meine Verwunderung nimmt zu als ich gerade aufstehen will und dabei kurz nach unten schaue. Es kommt mir direkt eine weitere Veränderung ins Auge. Und zwar die Tatsache dass ich auf einmal eine andere Hose an habe als im Moment in den ich mich schlafen gelegt habe. Da trug ich noch eine dunkelblaue Jeans, aber jetzt habe ich eine schwarze Lederhose an, wie sie von Spielcharakteren im Mittelalter getragen wurde. Dies trifft auch auf meine Schuhe zu, denn diese sind nun zu Lederstiefeln aus dem gleichen Zeitalter in dunkelbraun geworden. Selbstverständlich sehe ich mir auch noch mein Oberteil an und wie erwartet ist auch dies nicht wie es sein sollte. Anstelle eines weißen T-Shirts habe ich nun ein ärmelloses Hemd in tiefem grün an. Obwohl ich die vorherige Erschöpfung und Müdigkeit nicht mehr fühle glaube ich noch immer davon betroffen zu sein. Ich kann mir nämlich nicht erklären was hier los ist.

Nachdem ich nun endlich aufstehe und mich einmal um meine eigene Achse drehe fällt mir noch etwas äußerst Merkwürdiges auf. Mein Sichtfeld hat sich auch verändert. An verschiedenen Stellen befinden sich nämlich Sachen, die normalerweise nicht zu sehen sein sollten.

Am unteren Rand meines Blickfeldes, mittig um genau zu sein, befinden sich unterschiedlich gefärbte, waagerechte Balken. Drei Stück sind es an der Zahl, wobei der obere in rot, der mittlere in blau und der untere in grün ist. Rechts und links daneben kann ich ein paar Icons mit überraschend bekannten Symbolen sehen. Dann ist da noch an der rechten, oberen Ecke ein Bild, welches stark an eine Mini-Map erinnert. Egal wie ich es drehe und wende, es wirkt komplett als ob ich das Display eines Spiels vor mir habe. Die Balken und Icons bleiben auch immer an der gleichen Stelle, selbst wenn ich meinen Kopf oder nur die Augen bewege.

Zum Test versuche ich eines der Symbole neben den Balken mit meinem rechten Zeigefinger zu drücken. Dabei halte ich meinen Kopf natürlich ruhig um auch zu treffen. Allerdings zeigt der Versuch kein Erfolg, denn mein Finger schwebt einfach nur durch das Icon hindurch als wäre es nicht vorhanden.

Etwas frustriert darüber überlege ich mir ob das erste Symbol rechts neben den Balken wirklich dass ist wofür ich es halte. Als ob mein Gedanke gelesen wird öffnet sich plötzlich ein Fenster direkt in der Mitte meines Sichtbereiches. Daraufhin erkenne ich sofort dass ich mit meiner Vermutung richtig lag, denn es handelt sich wirklich um ein Statusfenster wie in einem Game. Das Symbol war der Oberkörper eines

Menschen und korrespondierend dazu kann ich nun verschiedene Informationen wie in einem Charakterbogen einsehen.

Genau das bringt mich erneut zum Staunen. Besser gesagt überrascht mich der eingetragene Name, Leonhardt Cromwell. Das ist nämlich der Name des Testcharakters, den ich selbst erschaffen habe. Mit ihm teste ich immer die von uns hergestellten Spiele und habe ihn auch genau für diesen Zweck von Grund auf mit speziellen Fähigkeiten erschaffen.

Mit dieser Neuigkeit starte ich sofort einen anderen Versuch und gehe dafür zu einem der leuchtenden Kristalle an der Wand zu meiner linken. Ich gehe davor in die Hocke und bringe meinen Kopf nahe an die Kristalloberfläche heran. Mit einigen Veränderungen der Kopfpositionen gelingt es mir kurz darauf ein Spiegelbild von mir selbst zu erkennen. Es ist natürlich nicht so scharf wie bei einem echten Spiegel, aber genug um zu sehen was ich wollte. Ich bin tatsächlich zu meinem Spielcharakter geworden. Genau wie ich es bei Leonhardt eingestellt habe sind meine Augen Ozeanblau und ich besitze blonde, wilde Haare, die etwas länger sind als meine eigenen.

Wie vom Blitz getroffen fällt nun endlich der Groschen und mir ist klar was genau hier los ist. An so etwas Einfaches hätte ich auch gleich denken können. Das hier ist ein luzider Traum. Solch einen Klartraum hatte bestimmt jeder schon einmal gehabt. Ich selbst hatte schon so einige davon in der Vergangenheit, vor allem nachdem ich ein Spiel komplett durchgespielt habe.

Obwohl ich bisher immer als mein wahres Ich diese Träume durchlebt hatte. Dies ist das erste Mal dass ich zu Leonhardt wurde und ich kann mich auch nicht erinnern jemals die Kälte des Bodens gespürt zu haben. Der Inhalt dieser Träume war auch immer der gleiche wie in den Games. Allerdings begann keines unserer Szenarien in einem leeren, schwarzen Raum.

Andererseits muss der Inhalt ja nicht auf die Spiele fixiert sein, schließlich hört man ja oft von solchen Träumen indem Menschen fliegen oder endlos fallen. Für so einen komplett neuen Traum gibt es immer ein erstes Mal, also ist es auch nicht weiter verwunderlich. Das bedeutet natürlich auch dass ich in Wirklichkeit tief und fest schlafe, mich also wie geplant erhole. Das hier ist sozusagen ein kleiner Bonus und im Grunde genommen hilft mir das sogar für die Zukunft. Wenn es sich tatsächlich um eine bisher unbekannte Geschichte handelt, dann kann ich diese vielleicht auch für unser nächstes Projekt benutzen.

Ich sollte also definitiv das Beste daraus machen und soviel Material wie möglich sammeln. Glücklicherweise können in so einem Traum Tage vergehen bis man aufwacht. Ich hatte schon mal einen Klartraum indem ich Monate verbracht habe. Laut dem was ich zu dem Thema gehört habe kann man sogar ein ganzes Leben darin verbringen. Was gut wäre, denn umso länger es dauert, umso mehr kann ich diese Welt erkunden und somit mehr Material beschaffen.

Mit dieser Erkenntnis verfliegen sofort all meine Sorgen. Ich stehe daher wieder auf und entferne mich vom Kristall. Anschließend probiere ich die anderen Icons auf der rechten Seite der Balken aus. Es kommt nun nicht mehr überraschend dass auch diese Funktionen wie in einem Spiel haben.

Mit einem davon kann ich mein Inventar öffnen, welches wie zum Beginn einer Handlung üblich noch recht leer ist. Mein Kontostand ist 0 und was Gegenstände angeht habe ich auch nicht viele. Erstaunlicherweise zählt meine aktuell getragene Kleidung aber bereits jeweils als ein Gegenstand. Des weiteren besitze ich noch eine

Halskette und ein Schwert, die ich beide aber noch nicht trage. Ich kenne die zwei Sachen allerdings schon, denn schließlich gehören sie zu meinem erstellten Charakter dazu. Mit meiner Gedankensteuerung wähle ich sie an und rüste sie aus. Die Halskette erscheint an dem entsprechenden Platz und das Schwert wird auf meinem Rücken materialisiert. Dabei ist es mit einem Ledergürtel um meinen Oberkörper geschnallt und hat eine diagonale Position am Rücken, sodass dessen Griff hinter meiner rechten Schulter nach oben ragt.

Das Schmuckstück um meinen Hals besteht aus einer silbernen Kette und einem Anhänger, der aus einem blauen, länglichen Kristall in einer silbernen Spiralhalterung zusammengesetzt ist. Die Kette ist aber recht lang, sodass der Anhänger ein kleines Stück unter dem Halsanfang und somit oberhalb des Brustbereiches hängt.

Aufgrund meiner Neugier über das Aussehen des von mir designten Schwertes ziehe ich es mit meiner rechten Hand aus dessen Scheide und halte es daraufhin waagrecht vor meinem Körper um es zu begutachten. Mit nur einem Blick darauf kann ich feststellen dass es bis auf das kleinste Detail so aussieht wie in den Spielen.

Selbst die Maße, welche mir in einem kleinen Display darüber angezeigt werden, stimmen vollkommen überein. Es ist insgesamt 83cm lang mit einer Klinge von 65cm. Wie für ein Katana üblich hat es nur eine scharfe Seite an der Klinge und einen Schutz zwischen ihr und dem Griff. Der Schutz ist in Form eines V, wobei die untere Kante und die Ränder zu den oberen Kanten abgerundet sind. Dadurch wirkt es eher wie die Form eines Hufabdruckes.

Der Griff ist in weiß gehalten und hat als Verzierung einige braune Rauten auf beiden Seiten. Zusätzlich befindet sich an dessen Ende eine halb geöffnete Rosenblüte, dessen Blätter mit weiß beginnen und nach außen hin in rot übergehen. Die Klinge selbst ist in einem blutrot gehalten und die Oberfläche ist so speziell bearbeitet dass es so aussieht als würde man zähflüssiges Blut in diese Form gebracht haben. Sogar der Effekt dass bei unterschiedlichen Einstrahlungswinkeln von Licht die Oberfläche so aussieht als würde es sich wie eine Welle bewegen wurde übernommen.

Auch der Originalname Bloodrose, oder auch Blutrose in der übersetzten Variante, ist identisch. Die Fähigkeiten dieser magischen Waffe sind ebenso die gleichen wie in meiner programmierten Version. Natürlich kommt dies nicht wirklich überraschend wenn ich bedenke dass dies lediglich ein Traum ist. Da ist davon auszugehen dass die Gegenstände so sind wie ich sie ursprünglich erstellt habe.

Ich stecke den Angriffsgegenstand wieder weg und öffne erneut mein Inventar. Dort befindet sich noch ein weiteres Kleidungsstück, nämlich ein Mantel der von meinem Charakter Leonhardt eigentlich immer getragen wird. Es ist etwas komisch dass er nicht automatisch ausgerüstet wurde, aber vielleicht liegt das daran dass sowohl dieser als auch mein bereits getragenes Hemd für den Oberkörper gedacht sind. Trotzdem versuche ich den Mantel auszurüsten, was auch funktioniert.

Augenblicklich erscheint das Kleidungsstück auf meinem Körper. Er ist in schwarz und reicht mir bis zu den Kniekehlen hinunter. Die Ärmel sind eher kurz und gehen nur bis zur Mitte vom Oberarm. Er hat keinen Verschluss und wird daher vorne offen getragen. Als Verzierung hat er am unteren Ende und den Enden der Ärmel ein rotes Flammenmuster an der Außenseite. Der Halskragen ist dafür ohne Muster, aber recht lang und deckt somit den hinteren Bereich vom Hals komplett ab. Entgegen meiner Erwartung wird das Kleidungsstück aber unter dem Katana und dessen Halterung materialisiert, was mich aber nicht weiter stört.

Mehr befindet sich nicht in meinem Inventar, daher wechsele ich auf das Fenster mit

den Skills. Es befinden sich auch bereits ein paar dieser Fähigkeiten in der Liste. Normalerweise startet man ein Spiel ja ohne Skills. Bestenfalls hat man ein oder zwei Fähigkeiten passend für die gewählte Charakterklasse, aber in meinem Fall kann ich bereits mehr als die gewöhnliche Startzahl sehen. Selbstverständlich ist auch dies nicht weiter ungewöhnlich, da dieser Charakter von mir mit besonderen Eigenschaften erstellt wurde und genau diese nun auch in meiner Liste zu finden sind. Allerdings muss ich zugeben dass mit diesen Skills selbst ein Spiel auf Hardcore-Modus keine wirkliche Herausforderung mehr wäre. Schließlich habe ich sie erschaffen um ein schnelles Durchspielen als Test zu ermöglichen und dabei kann man es sich als Spielehersteller nicht erlauben die für die Käufer wirklich geplante Spielzeit zu investieren. Es muss halt einfach schnell gehen und genau dafür sind diese Fähigkeiten gemacht.

Was mir noch in diesem Fenster auffällt ist das System mit dem die erworbenen Skills verbessert werden. Oben rechts kann ich einen Punkt sehen an dem Skillpunkte angezeigt werden. Mit diesen kann ich allem Anschein nach die einzelnen Positionen verbessern. Viel mehr kann ich jedoch in diesem Fenster nicht einsehen, daher schließe ich es wieder und rufe noch einmal das Statusdisplay auf.

Mein LV 1 ist wie vorhergesehen und auch die sonstigen Attribute sind typisch für einen Startcharakter. Stärke, Vitalität, Resistenz, Agilität, Intelligenz und Geist sind alle auf 7. Dann gibt es noch LP, also Lebenspunkte, MP, sprich Magiepunkte und Stamina, welche alle auf 20 liegen. Genauer gesagt sind sie bei 20/20, daher beziehen sich die drei Balken wohl auf diese Werte. Wenn die Reihenfolge korrespondierend gemacht ist steht rot für LP, blau für MP und grün für Stamina. Im Fenster gibt es noch Felder unter dem Punkt Kondition. Dort steht aber aktuell nichts, daher vermute ich dass es für solche Sachen wie Vergiftung, Paralyse und dergleichen steht. Ein ganz klassisches Rollenspiel also in dem ich mich gerade befinde.

Nun wird es aber Zeit dass ich meine Zeit in diesem Traum auch ausnutze. Als erstes sollte ich einen Weg aus diesem Raum finden. Ich schließe somit das Statusfenster und schaue mich noch einmal um. Wie beim letzten Mal kann ich kein offensichtlichen Ausgang entdecken, aber es gibt dennoch etwas was auffällt. An einer der Wände befindet sich genau in der Mitte und auf Höhe meines Kopfes ein verdächtiger Kristall in blauer Farbe.

Er ist nicht viel größer als eine geballte Faust, aber da sich außer den Lichtquellen sonst nichts anderes im Raum befindet kann ich davon ausgehen dass er eine Bedeutung hat. Ich gehe daher direkt dorthin und schaue ihn mir für einen Augenblick genau an. Wie bei meinem Katana erscheint mit etwas erhöhter Konzentration auf den Gegenstand ein kleines Display direkt daneben. Dadurch erfahre ich dass es sich um einen magischen Kristall handelt und dass bei Berührung tatsächlich ein Ausgang gebildet werden soll.

Natürlich warte ich nicht und berühre ihn mit meiner rechten Hand. Er leuchtet auf der Stelle auf. Zur Sicherheit entferne ich meine Hand wieder und trete einen Schritt zurück. Noch bevor ich wieder zum Stillstand komme, entsteht ein Magiekreis an der Wand mit dem Kristall als Zentrum. Nachdem der Kreis einen Durchmesser von ungefähr zwei Meter erreicht hat beginnt die Wand sich zu bewegen. Sie teilt sich in der Mitte auf und die Hälften verschwinden zur Seite im Rest der Wand. Es sieht beinahe wie eine Schiebetür aus, nur dass diese aus Erde besteht.

Außerdem kann ich erkennen dass sich eine Treppe nach oben bildet. Während die Stellen an der ursprünglichen Wand bereits zur Ruhe gekommen sind baut sich die

Treppe immer weiter aus. Nach nur wenigen Sekunden hört dann auch das raschelnde Geräusch der Erdbewegung auf und Licht dringt von oben hinein. Der Ausgang kann also nicht weit entfernt sein, vermutlich nicht einmal zwei gewöhnliche Stockwerke darüber.

Mit voller Vorfreude auf das was mich erwartet betrete ich den neu geschaffenen Gang und gehe nach oben. Kurz darauf kann ich auch schon das Ende entdecken und werde durch das grelle Licht für einen Moment geblendet. Meine Augen gewöhnen sich aber schnell daran da ich ja nicht aus einem stockdunklen Bereich gekommen bin. Als ich endlich die letzte Stufe hinter mich gebracht habe lasse ich meinen Blick geradeaus schweifen. Bei dem Anblick vor meinen Augen bleibt mir die Spucke weg und ich werde starr vor Staunen.

Ich finde mich in einer beeindruckenden Wildnis wieder. Aber keine Wildnis wie ein Dschungel, sondern eine mit viel mehr Felsen. Vor mir erstreckt sich ein atemberaubender Canyon, der beinahe gerade verläuft. Die Länge davon kann ich nicht feststellen, da ich kein Ende der Schlucht sehen kann. Nach den Seiten weg befinden sich schier endlose Felsformationen, welche mal abgesehen von der Schlucht wie eine Wüste wirken.

Langsam gewinne ich meine Fassung zurück und schaffe es nun auch mich zu drehen um mein gesamtes Umfeld zu prüfen. Auch hinter mir geht der Canyon weiter, obwohl er nach ein paar hundert Metern eine Biegung nach links macht. Ich selbst befinde mich auf eine Felserhöhung genau in der Mitte der Schlucht, denn auch rechts und links von mir geht es steil bergab. Die Oberfläche auf der ich stehe ist so in etwa doppelt so groß wie der Raum von eben.

Gerade als ich einen Schritt nach vorne mache um zur Rand meiner Standfläche zu gehen schließt sich plötzlich der Gang zum Zimmer. Es sieht daraufhin so aus als wäre nie ein Gang da gewesen und die geschlossene Öffnung hat die gleiche braune Farbe wie der Rest der Felsen in dieser Gegend. Auffallend sind die vier Steinsäulen an den Rändern dieser Felsformation, denn sie sind alle mit einer Höhe von ca. drei Meter und einem Durchmesser von fast zwei Meter gleich groß und breit. Außerdem sind sie an gegenüberliegenden Stellen positioniert. Das wirkt alles andere als natürlich.

Während ich weiter zum äußeren Rand gehe blicke ich kurz zum Himmel. Er ist in einem klaren blau und es sind auch nur vereinzelt Wolken am Himmel. Die Luft ist überraschend klar für so eine Gegend, aber davon werde ich schnell wieder abgelenkt als ich am Ende ankomme. Ein einziger Blick in die Tiefe reicht aus um Leuten mit Höhenangst ein wahren Schrecken einzuflößen. Nach Augenschätzung ist die Schlucht locker 300m tief und die Wände sind ziemlich steil. Zur Prüfung gehe ich den Rand einmal komplett ab, aber der Grad der Steilheit ändert sich kaum.

Dies stellt mich allerdings gleich vor einem großen Hindernis. Wie soll ich von hier runterkommen? Der Canyon ist insgesamt vermutlich über einen Kilometer breit, was bedeutet das selbst mit meiner mittleren Position der Außenrand gute 500m entfernt ist. Die Wände sind auch eher etwas für wirklich erfahrene Kletterer, was den bloßen Versuch hinabzusteigen für einen Amateur wie mich unmöglich gestaltet. Leider hat mein Charakter auch keine Skills dahingehend.

Auf einmal hallt ein Geräusch in der Umgebung wieder. Es ist allerdings nicht sehr laut für eine Schlucht, in der man ein Echo erwartet. Ich brauche mich auch nicht wirklich anzustrengen um die Ursprungsrichtung auszumachen. Es kommt von der Seite des Canyons, an der sich die Kurve befindet.

Um die Ursache für das Geräusch festzustellen gehe ich zu dem Rand der entsprechenden Seite meiner kleinen Standfläche. Vorsichtig stelle ich mich neben die dort befindliche Steinsäule und passe dabei auf nicht zu nach an die Kante heranzugehen. Sicherheitshalber gehe ich in die Hocke und schaue dann zur entfernten Kurve der Schlucht. Obwohl der beobachtete Bereich ein ganzes Stück entfernt ist kann ich fast alles sehr deutlich sehen. Ich habe natürlich den Vorteil einer erhöhten Position und mein Augenarzt hat schon immer gesagt dass meine Sicht für einen Programmierer, der täglich auf einen Monitor starrt, absolut perfekt ist.

Außer der Schlucht und den großen Felswänden kann ich aber nichts weiter erkennen. Das Geräusch bleibt jedoch bestehen und wird sogar nach und nach immer lauter. Es klingt fast so als würde jemand im gleichbleibenden Rhythmus eine Trommel schlagen, allerdings ist der Laut selbst nicht wirklich mit einer Trommel vergleichbar. Ich bin mir sicher so etwas schon sehr oft gehört zu haben, aber es will mir im Moment einfach nicht einfallen wo genau.

Während die Intensität des Lautes weiter ansteigt kommt mir eine Idee. Mein Charakter Leonhardt, also ich, hat einen Skill der für so eine Situation passend ist. Der Scanner. Wie der Name schon erklärt ist dies eine Fähigkeit, die meine Umgebung scannt. Er wurde erschaffen um bei einem Testdurchlauf die Kartenabschnitte zu offenbaren damit ich keine Zeit mit falschen Wegen verschwende. Das Icon dafür, welches eines der Beiden auf der linken Seite meiner Balken ist, sieht wie ein Radar aus.

Mit meiner Gedankensteuerung öffne ich also die Mini-Map. Von der rechten, oberen Ecke schiebt sich das Fenster in die Mitte meines Sichtfeldes und vergrößert sich soweit, dass es den halben Bereich einnimmt. Wie für ein Spiel üblich befindet sich ein kleines Dreieck an der Stelle in der Mitte und signalisiert meine aktuelle Position. Die Spitze davon zeigt dabei in meine Blickrichtung. Ein kleiner Teil der Karte direkt um mich herum ist bereits freigelegt, so wie es auch in Games passiert. Links oben im Display steht auch der Name der Region: Riss des Todes. Ein sehr ungewöhnlicher Name für einen Canyon, den ich auch nicht wirklich zuordnen kann. Schon erstaunlich was mein Unterbewusstsein in Träumen so alles erfindet.

Das ist im Augenblick jedoch nicht weiter wichtig und so konzentriere ich mich wieder aufs eigentliche. Erneut nutze ich die Steuerung mit meinen Gedanken und aktiviere den Skill Scanner. Das geöffnete Fenster wird nun automatisch heraus gezoomt um den kompletten Bereich dieser Region anzuzeigen. Dadurch ist der Großteil schwarz und nur ein kleiner Bereich in der Mitte freigelegt. Anschließend läuft eine weiße waagerechte Linie von oben nach unten und offenbart das Gebiet unter der schwarzen Verdeckung.

Was sofort auffällt sind die vielen roten Punkte, der nun hinter der Kurve in der Schlucht erscheinen. Normalerweise steht rot für Gegner wenn es um solche Karten geht, was ein schlechtes Zeichen für mich ist, denn es sind eine ganze Menge an Punkte. Sie sind alle sehr dicht beieinander wodurch das Zählen schwer fällt. Aber selbst geschätzt sind es locker über 400 davon und sie bewegen sich offenbar in einer Art Formation.

Auch die Art an Gegner kann ich sehen, denn über den Punkten werden kleine Fenster angezeigt, die die Namen und das Level von ihnen anzeigen. Zum Glück kann ich die einzelnen Fenster mit Gedankensteuerung hervorheben, sonst wäre es schwer etwas bei der Bündelung zu lesen.

Ich kann verschiedene Namen sehen. Skelettkrieger, Skelettbogenschütze, Skelettmagier, Elite-Skelettkrieger und noch andere. Es sieht ganz nach einer



Skelettarmee aus, welche aus Gruppen besteht. Die Level von der Masse an Gegner machen mir ziemliche Sorgen. Die Schwächsten von ihnen sind auf LV 46 und steigen auf bis zu 60. Mit meinem LV 1 ist dies eine unüberwindbare Hürde, selbst mit den speziellen Fähigkeiten von Bloodrose.

Ich schließe das Kartenfenster wieder als ich bemerke dass die große Gruppe an der Kurve des Canyons ankommt. Ich sollte zwar aufgrund meiner erhöhten Position nicht weiter auffallen, trotzdem bleibe ich in der Hocke und verstecke mich zusätzlich auch halb hinter der Säule. Anschließend fixiere ich meinen Blick auf den Punkt der Schlucht, an dem die Kreaturen jeden Augenblick zum Vorschein kommen werden.

Tatsächlich dauert es auch keine ganze Minute als ich die ersten Wesen erkennen kann. Wie bereits auf der Karte zu sehen war bewegen sie sich in einer Formation fort. Trotz der Distanz kann ich sie ganz gut erkennen. Es sind wirklich Skelette, genau wie die Namen bereits verrieten. Allerdings kann ich keine großen Details erkennen.

Das ist aber auch nicht notwendig, da es an solchen Wesen ja für gewöhnlich nicht viel zu erkennen gibt. Die Knochen der Skelette sind in einem reinen weiß. Sie haben unterschiedliche Ausrüstung. Die vordere Reihe läuft zum Beispiel mit großen Schilden herum, wobei die Reihen dahinter Bögen besitzen.

Als immer mehr von der Armee zu sehen ist fällt mir nun auch ein warum dieses widerhallende Geräusch so bekannt ist. Es ist das einfache Echo einer im Gleichschritt marschierenden Armee. Ehrlich gesagt sieht es irgendwie merkwürdig aus Skelette in so einer militärischen Fortbewegung zu sehen, aber sie gehen absolut synchron voran. Und obwohl der Boden allem Anschein nach aus trockener Erde besteht wird dabei kaum Staub aufgewirbelt.

Es dauert etwas bis die ganze Gruppe die Kurve hinter sich gelassen hat und nun wieder dem geraden Verlauf des Canyons folgen. Dabei wird das Stampfgeräusch durch die abnehmende Entfernung immer lauter. Ich kann sogar die Vibrationen der Schritte spüren. So grotesk eine Skelettarmee auch ist, der Anblick ist dennoch faszinierend und zieht mich ein bisschen in dessen Bann.

Mit noch weniger Distanz zwischen uns schaue ich mir die Reihen etwas genauer an. Zur Mitte hin werden die Wesen augenscheinlich stärker. Einige von ihnen tragen auch ganze Rüstungen und ich kann außerdem welche mit Stäben an den Seiten erkennen. Ich vermute mal dass dies Magier sind und die Skelette mit den Rüstungen zur Elite gehören. Es gibt aber noch etwas was auffällt und sich genau in der Mitte der Armee befindet.

Dort ist nämlich so eine Art Thron, der von mehreren der Kreaturen auf den Schultern getragen wird. Die Konstruktion selbst scheint aus Gold zu bestehen, zumindest ist sie in dieser Farbe. Es ist auch wirklich bloß ein Boden mit einem großen Sitz, der allerdings einige Verzierungen hat. Ich kann nicht anders als dies als Thron anzusehen, denn auch die Person darauf fällt ins Auge. Unter anderem weil es sich dabei nicht um ein Skelett handelt, sondern ein Wesen aus Fleisch und Blut ist.

Es als normale Person zu bezeichnen ist jedoch auch nicht wirklich korrekt, denn es ist kein Mensch. Es sieht eher wie die Kreuzung zwischen einem Menschen und einem Hund aus. Es hat die Statur eines Menschen mit zwei Armen und Beinen, aber der Kopf gleicht eher dem eines Hundes mit einer langen Schnauze. Die Haut ist komplett schwarz mit vereinzelt violetten Linien, welche fast wie Adern wirken und leicht leuchten. Der Körper selbst ist sehr muskulär, daher tippe ich darauf dass es sich um einen Mann handelt. Seine Augen strahlen im gleiche violett wie die Linien auf seiner

Haut.

Seine Kleidung fällt eher spärlich aus, ist aber dennoch extrem majestätisch. Um seinen Bauch trägt er ein Kleidungsstück das wie eine Rüstung wirkt und aus vielen abgerundeten violetten Platten mit Goldrand besteht. Es ist offensichtlich mit seiner Hose verbunden, welche nicht viel länger ist als eine Männerunterhose. Auch diese besteht aus violetten Platten mit goldenem Rand und als Bonus hat er direkt vor seinem Genitalbereich einen Schutz, der wie ein Schild aussieht. Das Farbschema ist natürlich das gleiche, aber als Zusatz sind darauf lila Edelsteine vorhanden

Weiterhin trägt er einen Helm der zwei nach oben gerichtete spitze Ohren besitzt. Ich kann es nicht wirklich erkennen, aber ich gehe davon aus das darunter Ohren in gleicher Form sind, da er ja einen Hundekopf hat. Der Helm ist größtenteils aus Gold und hat am oberen Ende zwischen den Ohren einen großen violetten Stein. Die Seiten der Kopfbedeckung reichen ihm bis zum Brustbereich hinunter und sind im gleichen Farbton wie seine restliche Kleidung. Weiterhin trägt er einen Halsschutz, der ihm bis zum oberen Brustbereich runter hängt und als Verzierung mehrere Edelsteine besitzt. Ob dieser mit dem Kopfteil verbunden ist oder nicht kann ich nicht sehen.

Zu guter Letzt trägt er noch breite Armbänder direkt hinter der Hand an beiden Armen, welche auch mit violetten Steinen bestückt sind. An seinen Oberarmen befinden sich genau in der Mitte nochmal Armbänder, welche wie die anderen aussehen, aber nicht ganz so breit sind und keine Steine haben.

Neben dem Thron befindet sich auf der von mir aus gesehen rechten Seite ein langer goldener Stab, dessen oberes Ende so geformt ist dass es wie ein auf der Seite liegendes U aussieht. Auch am Stab sind viele violette Edelsteine als Verzierung.

Niemand würde hier lange brauchen um dieses Wesen als dessen Anführer zu erkennen, aber mir ist vorher auf der Karte gar nicht aufgefallen dass es jemand anderes als ein Skelett gibt. Daher öffne ich erneut das entsprechende Fenster und konzentriere mich diesmal auf die Mitte der Formation.

Tatsächlich fällt mir nun auch ein Name ohne den Skeletteil auf. Mit meiner Gedankensteuerung hebe ich ihn hervor um mir die Informationen dazu anzugucken.

Anubis

LV 85

Titel: Lord des Schreckens

Als ich dies lese halte ich für einen Moment inne. Der Name selbst ist bestimmt jedem aus der Mythologie bekannt. Wobei ich von Anubis bisher immer nur im Zusammenhang mit der Hölle gehört oder gelesen habe. Das so ein Wesen sich frei in dieser Welt bewegt ist schon ungewöhnlich. Was es mit diesem Titel auf sich hat kann ich auch nicht nachvollziehen, aber das Charaktere in Spielen Titel besitzen ist ja nichts besonderes. Allerdings sind es üblicherweise eher solche wie Held oder dergleichen. Sein Level macht mir aber noch mehr Sorgen als der Rest, denn er ist ein gutes Stück stärker als seine Untergebenen, welche mir schon weit überlegen sind.

Wie ich es auch drehe und wende, ich sehe absolut keine Siegeschance in einem normalen Kampf gegen diese Armee. Wir haben den Charakter Anubis auch noch nie in unseren Spielen verwendet, also weiß ich auch nicht was für Fähigkeiten mein Unterbewusstsein dieser Traumfigur gegeben hat. Meine beste und im Grunde genommen einzige Option ist es also ruhig hier zu warten bis die Gegnergruppe wieder verschwunden ist und dann nach einer Möglichkeit von hier herunter zu kommen zu suchen.

Ich schließe also das Kartenfenster wieder und schaue noch einmal auf den Anführer der Skelette. Genau in diesem Augenblick hebt er seinen Kopf etwas an und schaut plötzlich genau in meine Richtung. Ein kalter Schauer läuft mir den Rücken hinunter als ich dies mitbekomme. Instinktiv mache ich eine Drehung um mich komplett hinter der Säule zu verstecken. Dabei ist mein Rücken nun daran gelehnt. Ich kann den erhöhten Herzschlag in meiner Brust spüren. Meine Hände zittern und Angstschweiß läuft mir die Stirn hinunter. Das ist das erste Mal dass ich so etwas in einem Traum fühle. Meine bisherigen Klarträume hatten nie dieses Maß an Körperreaktionen. Und dass ich allein vom bloßen Augenkontakt zu diesem Wesen bereits so außer Gefecht gesetzt wurde ist genauso erschreckend. Der Anführer dieser Armee macht seinem Titel wirklich alle Ehre.

Jetzt kann ich nur hoffen dass er mich nicht gesehen hat. Zum Glück war ich ja halb von der Steinsäule verdeckt und bin auch sofort dahinter verschwunden. Ideal wäre es wenn dieses Monster mich nur für eine in dieser Region reguläre Kreatur halten würde.

Allgemein gesehen ist es nicht gerade ungewöhnlich dass der Held einer Geschichte gleich zu Beginn des Spiels auf den eigentlichen Endgegner trifft und gegen diesen antreten muss. Meistens wird es als Tutorial oder zur Einführung in die Story benutzt und endet in der Niederlage des Helden. Natürlich wird er in irgendeiner Form gerettet und überlebt um dann an einem komplett anderen Ort die richtige Geschichte zu beginnen.

Wir selbst haben auch einige Spiele mit solchen Szenarien erschaffen, aber trotzdem sehe ich meine aktuelle Lage als zu extrem für so einen Ablauf. Ich bin immerhin vollkommen alleine und habe eine ganze Armee als meinen Gegner, dessen Krieger mich schon bei weitem übertreffen.

Ein paar Sekunden vergehen ohne dass etwas passiert und langsam normalisiert sich mein Herzschlag wieder. Um weiterhin verborgen zu bleiben verlasse ich mein Versteck nicht und rege mich auch nicht groß. Lediglich meine Atmung führt zu den dazugehörigen Bewegungen meiner Brust.

Eine frische Brise weht durch die Gegend und ich kann das Geräusch des Windes in der Schlucht hören.

Hmmm?

Moment mal! Hier stimmt etwas nicht! Warum kann ich den Wind hören?

Mit dieser gedanklich gestellten Frage erkenne ich plötzlich was los ist. Es ist einfach zu leise. Das stampfende Marschgeräusch der Armee ist verschwunden. Die Erkenntnis was dies bedeutet löst erneut Schrecken in mir aus. Mit einer langsamen, fast schon mechanisch wirkenden Bewegung drehe ich meinen Kopf und Körper soweit dass ich gerade so in die Schlucht sehen kann.

Es braucht meine ganze Kraft nicht in Panik zu verfallen und zu flüchten bei dem Anblick in der Tiefe. Das Heer ist zum Stillstand gekommen. Die erste Reihe an Skelette hat sich hingekniet und deren Schilder schützend vor sich auf den Boden gestellt. Die Bogenschützen dahinter haben ihre Waffen in Anschlag und auch bereits mit Pfeile bestückt. Dabei sind ihre Bögen schräg nach oben gerichtet, wodurch es keinen Zweifel gibt dass ich ihr Ziel bin. Ihr Anführer Anubis hat seinen Blick weiterhin auf meine Position gerichtet. Zusätzlich hält er seinen rechten Arm seitlich hoch

sodass seine Schulter und der Oberarm eine gerade Linie ergeben. Sein Unterarm ist rechtwinklig nach oben gerichtet.

Noch bevor ich reagieren kann schwingt er den gehobenen Arm so nach vorne dass seine Hand anschließend direkt auf mich zeigt. Das nächste was ich sehe ist wie die knochigen Bogenschützen die Sehnen ihrer Waffen loslassen und ein Hagel aus Pfeile auf mich zufliegt.

Sofort drehe ich mich zurück um wieder hinter der Säule zu verschwinden. Kurz darauf treffen die Geschosse auf meine Umgebung. Das Geräusch der auf das Gestein treffenden Pfeilspitzen ist extrem laut. Einige der Pfeile fliegen an beiden Seiten neben mir vorbei und beginnen kurz darauf den Fallflug. Es ist auch zu hören wie an verschiedenen Stellen Erdstücke durch die Wucht der Geschosse herausgebrochen werden. Davon bleibt auch meine schützende Steinsäule nicht verschont, was mir die Vibrationen ganz klar verraten.

Dann endlich lassen die Aufpralllaute nach und es kommen keine Pfeile mehr vorbeigeflogen. Doch für Freude darüber bleibt keine Zeit, da ich unmittelbar darauf hören kann wie eine weitere Welle von den Bögen gelassen wird. Ein weiteres Mal beginnt die Bombardierung um mich herum und wieder werden Felsbrocken zersplittert.

Chancenlos meine Position unter diesen Umständen zu verlassen rechne ich bereits mit dem baldigen Ende dieses Traumes. Geschlagen von dieser Tatsache senke ich meinen Kopf nach unten um auf darauf zu warten. Auf einmal kommt etwas in mein Blickfeld, was schon die ganze Zeit da war. Das Icon auf der linken Seite meiner drei Balken und neben dem Symbol für den Scanner. Das dort befindliche Bild ist mit einem einfachen roten Kreis recht spärlich gehalten, aber dafür ist der Effekt umso größer.

Natürlich handelt es sich dabei ebenso um einen von mir programmierten Skill, der allerdings rein für den Angriff gedacht ist. Beim Testen muss es in Spielen schnell gehen und da kann man es sich nicht erlauben viel Zeit gegen eine Masse an Gegner zu verbrauchen. Also habe ich eine Attacke kreiert, die sämtliche Gegner in einem bestimmten Bereich komplett ausradiert. Ganz egal wie stark diese auch sind. Dieser von mir als Sonnennova bezeichnete Skill kann definitiv als Cheat angesehen werden, da er im Grunde genau das ist. Doch genau das ist es was ich in dieser Situation brauche.

Während noch immer Pfeile gegen das Gestein prallen wähle ich die Fähigkeit mit meiner Gedankensteuerung an. Gleich darauf erscheint ein kleines Fenster in der Mitte meines Sichtfeldes. Dort steht etwas geschrieben.

„Bitte nehmen Sie die Angriffsposition ein und wählen Sie das Zielgebiet.“

Durch diesen Satz erinnere ich mich an meine Einsätze dieser Fähigkeit. Wenn ich sie in einem Spiel benutzt habe musste ich ein Gebiet wählen und dann hat der Charakter seine rechte Hand dorthin gestreckt bevor er den Angriff ausführte. Und ich muss anscheinend das gleiche tun.

Dafür muss ich allerdings für einen Augenblick aus meiner Deckung kommen um zu zielen. Was mich wiederum für einen gegnerischen Angriff entblößt. Mir bleibt jedoch keine Wahl und so atme ich einmal tief durch. Die beste Möglichkeit ist es zwischen den Pfeilwellen zu attackieren. Daher bleibe ich in Deckung, denn ich kann bereits hören wie eine neue Salve in meine Richtung kommt.

Vorbereitend erhebe ich meine rechte Hand auf Brusthöhe um anschließend nicht viel Bewegungen ausführen zu müssen. Mit lauten Aufprallgeräuschen treffen die Geschosse erneut auf meinen Schutz. Es sind dabei ein paar Risslaute zu hören, was bedeutet das die Integrität der Säule nachlässt. Ich glaube nicht dass der Felsen die nächste Welle übersteht, also bleibt mir nur eine Chance.

Auf einmal splittert das Gestein am linken Rand der Säule und einer der Pfeile schießt hindurch. Er streift meinen linken Arm kurz über den Ellenbogen und schneidet dabei ins Fleisch bevor er weiterfliegt.. Sofort spritzt etwas Blut nach vorne und wird vom Geschoss mitgerissen. Ein brennender Schmerz strömt von der Wunde aus nach unten und oben. Mit all dem was ich bisher in diesem Traum gespürt habe kommt es nicht sehr überraschend dass ich auch Schmerzen fühlen kann. Glücklicherweise ist die Wunde auch nicht tief und blutet nicht sehr stark.

Um die Verletzung kann ich mich später auch noch kümmern, denn im Moment habe ich etwas wesentlich wichtigeres zu erledigen. Immerhin lässt der Pfeilhagel nach. Diese Welle nähert sich dem Ende und so trete ich nun in Aktion. Mit einer schnellen Bewegung komme ich aus meiner halb zerstörten Deckung hervor und richte meinen Zielarm auf das Gebiet der Armee aus. Leider sind noch nicht alle Geschosse vorbei und so trifft mich ein weiterer Pfeil auf der rechten Seite des Kopfes. Es ist jedoch nur ein kleiner Kratzer, da der Pfeil mich lediglich gestreift hat.

Davon lasse ich mich aber nicht ablenken und ziele mit meiner Hand auf den Anführer der Gegnergruppe. Keine Sekunde später wähle ich den Skill aus. Diesmal erscheint kein Fenster, denn der Angriff wird auf der Stelle ausgelöst. Ein heller Feuerball in der Größe eines Handballes entsteht vor der Handfläche und wird auch sofort abgeschossen.

Die gegnerischen Bogenschützen laden gerade ihre Waffen nach, doch mein Angriff ist schneller als ein Pfeil. Aufgrund der Größe breiten sich Zweifel in mir aus, was mich in meiner Haltung erstarren lässt. Die Skelette beginnen mit dem Zielen kurz bevor die Kugel ankommt und für einen Moment kann ich mich bereits von Pfeilen aufgespießt sehen.

Als der Feuerball über die Schützen hinwegfliegt lassen sie eine weitere Salve los. In der nächsten Sekunde erreicht mein Angriff sein Ziel und entfesselt seine Macht.

Im folgenden Augenblick expandiert die Kugel mit einer extremen Geschwindigkeit. Schneller als ein Mensch zum Blinzeln braucht hat die Flammensphäre die gesamte Armee in sich verschlungen. Auch die Pfeile kommen nicht bei mir an, da sie ebenso vom Angriff gefressen werden.

Vor mir ist ein Bild wie man es wohl nur in Träumen oder Filmen sehen kann. Ein gleißend heller Feuerball, so groß wie ein Berg. Es sieht aus als ob eine kleine Sonne vor mir brennt. Plötzlich werde ich von der Druckwelle der Explosion erwischt und falle gut drei Meter nach hinten auf meinen Rücken. Die schiere Energie der Sonnennova erhitzt die Gegend so stark das selbst eine Wüste zur Mittagszeit mit praller Sonne als angenehm kühl bezeichnet werden kann. Mein Körper fühlt sich an als wäre ich in ein überheißes Bad gesprungen.

Mit einem Blick voller Furcht auf das Spektakel vor mir versuche ich soweit wie möglich nach hinten zu kriechen. Da der äußere Rand der Sonne aber keine 50 Meter von mir entfernt ist macht es nicht wirklich einen Unterschied. Zumal meine Fläche begrenzt ist und ich nicht lange brauche bis ich an der Kante ankomme.

Auf einmal beginnt der Boden unter mir zu brechen. Noch bevor ich über die Ursache nachdenken kann spalten sich die äußeren Teile der Felsformation ab. Da ich mich

natürlich genau am Rand befinde fliege ich als erstes mit hinunter. Ich kann dabei regelrecht zusehen wie die nächsten Teile abfallen und auf mich zukommen.

Mit einem eher verzweifelten Lächeln schaue ich einem großen Felsbrocken zu wie er sich mir im Fall nähert. So schnell wie dieser Traum begonnen hat, so schnell endet er also. Soviel zu meiner Reise durch die Traumwelt.

Mit diesem Gedanken im Kopf trifft der Felsen auf mich und alles wird schwarz.