Helden vallen, maar de strijdlust rijst

Drie jaar ging voorbij, het spel was daar al die tijd. Onopgemerkt en onaangeraakt. Daar zou verandering in komen. Twee gamers, Brandon en Cuno, gingen de uitdaging weer aan om een eindbaas te verslaan van de 5de **“Schaduw Toren”**. Met hun sterkste wapens uit een oud tijdperk, keerde zij terug om het spel te heroveren.

Om zich te prepareren voor de strijd haalden ze alles uit de kast. Ze verkochten hun spullen en **maakten** hun wapens sterker dan voorheen mogelijk was. Brandon speelde de Candy Barbarian, daarmee kon hij zelfs in een strijd tegen 10 vijanden blijven staan. Cuno gebruikte de Neon-Ninja. Dodelijk, snel, maar kon even snel zelf doodgaan. ~~dodelijk en even snel zelf dood.~~ Brandon zou de aandacht trekken, terwijl Cuno het aantal vijanden verminderde. ~~Dan openden ze het portaal naar de voet van de Schaduw Toren en stappen de duisternis in.~~

De eerste etage was een uitdaging, ze moesten weer wennen aan de game. Hun techniek werkte goed, maar er waren twee grote veranderingen: Energie was schaarser dan vroeger, waardoor Cuno niet kon aanvallen en snel verdwijnen. En vuuraanvallen deden veel meer schade dan vroeger. Ze paste zich hierop aan, vuurvijanden vielen als eerste en er werd regelmatig gewacht op energie. Zo haalden ze de een na de andere etage leeg van alles dat kon bewegen. Het duurde niet lang of ze waren er, de entree naar de eindbaas arena.

De arena was groot, vierkant en leeg, net zoals vroeger. Ze moesten vechten tegen “The Dreadnought”. De eindbaas had immens sterke verdediging, Brandons aanvallen deden niks. De Dreadnought aanvallen waren traag en makkelijk te ontwijken. Ook had hij een speciaal schild, dit maakte het echter makkelijker voor de gamers. Zodra zijn schild stopte konden ze hun ultieme-aanvallen combineren om zoveel mogelijk schade te doen zonder dat het geblokkeerd kon worden.

De Dreadnought was het zat, hij had nog een troef in handen. Hierbij lanceerde hij vuurrakketten die de vloer van de arena **deden** vullen met vuur en explosies. De gamers moesten springen en het vuur ontwijken, maar dan kregen ze geen energie erbij. Het was een kwestie van goed timen om nog schade te kunnen **aanbrengen**. Echter liep het snel fout, Brandon ontweek een aanval en kwam boven de Dreadnought terecht, die zijn raketten vuurde en hem deed splitsen in duizend **gebraden** stukjes.

Alle aandacht van de baas was nu op Cuno gericht, alleen kon hij niet zoveel klappen opvangen als Brandon. Maar na een lang gevecht van ontwijken en aanvallen, had de Dreadnought er geen zin meer in. Het vuur stopte. De arena, weer rustig. Maar de vloer kleurde rood. Een projectiel schoot omhoog en een explosie volgde. Tegen alle oude kennis in, was het onmogelijke gebeurd. Een aanval die je in één slag vernietigt.

Zo kwam deze veldslag tot een bitter einde. Helden deden een poging om hun oude game te heroveren, maar werden gevloerd door **dingen die veranderd waren sinds hun afwezigheid**. Ooit keren ze terug en dan zal de Dreadnought kapot gaan.