

Tag 01 BA 01 - Gott ist stärker als der Zufall

Charaktere

- **MAYA** (Anführerin, mutig)
- **KARL** (Technik-Experte, Rätsellöser)
- **ARIA** (Pfadfinderin, Heilerin)
- **DIEGO** (Beschützer)
- **SAMUEL** (mysteriöser Wächter des Dschungels)
- **TECHNIKER** (Off-Stage, führt „Defekt“ herbei)

Handlung

SZENE 1: REALITÄT – COMPUTERSPIEL-PREMIERE

Links auf der Bühne: strahlend beleuchtetes Game-Studio mit großem Monitor, Konsolen und futuristischen Lichtern. TECHNIKER steht bei einem Kontrollpult. MAYA, KARL, ARIA und DIEGO warten gespannt.

TECHNIKER (*enthusiastisch, zum Publikum und den Protagonisten*)

Willkommen zur exklusiven Premiere von "Dschungel-Abenteuer: Das Tor der wahren Stärke"! Ihr vier seid die allerersten Beta-Tester weltweit!

MAYA (*aufgeregt*)

Wow, wir sind die ersten? Das ist ja unglaublich!

TECHNIKER

Genau! Das Spiel ist brandneu - noch nie hat jemand anderes diese Welt betreten. Ihr werdet Geschichte schreiben!

KARL (*begeistert*)

Ich hab' schon alle Trailer analysiert – das hier wird der absolute Hammer!

TECHNIKER (*stolz*)

Die Grafik ist so realistisch, dass ihr euch wie im echten Dschungel fühlen werdet. Aber keine Sorge – es ist nur ein Spiel!

ARIA (*leise, etwas nervös*)

Hoffentlich klappt alles reibungslos bei der Premiere...

DIEGO (*grinst*)

Und dann können wir allen erzählen, dass wir die ersten waren!

TECHNIKER (*beginnt das System zu starten*)

Perfekt! Dann starten wir jetzt das Spiel. Bereit für euer Abenteuer?

Plötzlich flackert das Licht heftig – Sound: tiefes, unheimliches Brummen.

TECHNIKER (*erschrocken*)

Das... das sollte nicht passieren!

ALLE (*gemeinsam, ängstlich*)

Was war das?

Ein gewaltiger Sog-Ton – alle halten sich fest und „verschwinden“ auf der linken Seite. Rechts hebt sich ein Dschungel-Vorhang.

SZENE 2: SPIELWELT – URWALDDSCHUNGEL

Rechts: dichter Dschungel, grüne Scheinwerfer. MAYA, KARL, ARIA, DIEGO sitzen benommen auf dem Boden.

MAYA *(sich aufrichtend)*

Wo... sind wir?

KARL *(erstaunt, wirft Blick in die Bäume)*

Kein Monitor, kein Game-Over-Screen... das hier ist echt?

ARIA *(sammelt sich)*

Ruhig bleiben. Vielleicht ein VR-Witz?

Aus dem Halbdunkel tritt SAMUEL in langen Gewändern.

SAMUEL *(ruhig)*

Willkommen, Reisende. Ich bin Samuel, der Wächter in diesem Land. Ihr seid im Dschungel des „Tors der wahren Stärke“. Um zurückzukehren, müsst ihr das Tor finden und herausfinden, wie es funktioniert.

MAYA *(verwirrt)*

Wie sind wir überhaupt hier gelandet?

SAMUEL

Das ist Teil des Rätsels.

BEGLEITMUSIK: leise mysteriöse Musik im Hintergrund.

SAMUEL *(gibt KARL den Kartenwürfel)*

Karl, dieser Kartenwürfel enthält Rätsel, die euch zum Tor führen. Hütet ihn gut. Und noch etwas Wichtiges: Wenn ihr Hilfe braucht, dreht den Würfel dreimal im Uhrzeigersinn – dann kann ich euch hören und zu euch kommen.

KARL *(dreht Würfel in den Händen)*

Wow... so viele Symbole! Sind das... Fragmente einer Karte? Und wir können dich damit rufen?

SAMUEL

Genau. Aber das ist noch nicht alles. Jeder von euch hat in dieser Welt besondere Fähigkeiten – Superkräfte, die euch helfen werden, eure Herausforderungen zu meistern.

ARIA *(erstaunt)*

Superkräfte? Ernsthaft?

SAMUEL

Maya, du hast die Fähigkeit, dich blitzschnell zu bewegen – schnell Hilfe zu holen und Fallen auszuweichen. Karl, dein Verstand ist in der Lage, Rätsel zu lösen, die unmöglich erscheinen. Aria, du hast außergewöhnlich scharfe Sinne, die dir helfen, Spuren zu lesen und Wunden zu heilen. Und Diego – du hast übermenschliche Stärke, die dir ermöglicht, schwere Hindernisse zu bewegen und Barrieren zu durchbrechen.

DIEGO *(beeindruckt)*

Das klingt unglaublich.

MAYA

Das ist ja alles toll, aber wie kommen wir hier raus? Und was ist dieses Tor?

SAMUEL

Eins nach dem anderen. Folgt dem Flusslauf nach Westen. Dort wartet das erste Rätsel auf euch. Aber vergesst nicht – in dieser Welt gibt es keinen Zufall. Dass ihr hier seid, hat einen tieferen Sinn. Das Tor wird euch nicht nur nach Hause bringen – es wird euch zeigen, wer ihr wirklich seid.

SZENE 3: TECHNISCHER „DEFEKT“ (Freeze + Interaktion)

Während KARL Rätsel studiert, flackert das Licht plötzlich heftig, ein lautes Krächzen aus den Lautsprechern – alle Darsteller frieren ein.

TECHNIKER *(springt auf die Bühne, hektisch)*

Oh nein – das Spiel ist abgestürzt! Energieüberlastung! Moment, moment, ich muss kurz neu starten...

(dreht imaginäre Regler, hört lautes Klicken)

TECHNIKER

Okay, während ich repariere – eine kurze Frage an euch:

(Publikum einbeziehen)

Wer hat gerade den Kartenwürfel bekommen?

(Publikum: „Karl!“)

Und wie heißt unser geheimnisvoller Wächter?

(Publikum: „Samuel!“)

Was sollen sie finden?

(Publikum: „Tor der wahren Stärke!“)

TECHNIKER *(zufrieden)*

Perfekt! System läuft wieder.

Licht normalisiert sich, Darsteller „tauten auf“ und fahren fort, als wäre nichts geschehen.

SZENE 4: ENDE DER SZENE

MAYA *(bestimmt)*

Los, Team – zum Flussufer! Gemeinsam knacken wir das erste Rätsel.

ARIA

Ich bin bereit.

DIEGO

Passt auf, wir müssen zusammen bleiben.

KARL *(leise, zu sich)*

Ich werde es entschlüsseln...

Licht dimmt, Spot auf Würfel. Ende.

Regieanweisungen

- **Bühnenbild:** Links Game-Studio mit neongrünen Monitor-LEDs; rechts Dschungelkulisse mit Kletterpflanzen und Nebелеffekten.
- **Soundeffekte:** Sog-Ton, tiefes Brummen, Flötenmusik, Lichtflackern, technisches Krächzen.
- **Licht:** Wechsel zwischen kaltem Weiß im Studio und warmem Grün im Dschungel; „Freeze“-Stroboskop während Defekt.

- **Publikumsinteraktion:** Auswahl des Pfades; Quizfragen während „Defekt“-Sequenz.
- **Requisiten:** Kartenwürfel, Tablet/Kabel fürs Technik-Equipment.