

Dunkle Spuren im Schnee



Ein Spielbuch

GYB - M2.2223.009

Vorwort

"Dieses Schuljahr schreiben wir ein Buch zusammen..."

Die erstaunten DaF-SchülerInnen bleiben eher skeptisch bei solcher Lehreraussage. Trotzdem finden sie daran Spass und drücken ihre Fantasie aus, um gemeinsam eine Geschichte zusammenzustellen.

Das ist schon das achte Spielbuch. Jedes Jahr neue Schüler und Schülerinnen und jedes Jahr neue Ideen: Themen, Orte, Einflüsse von jugendlicher Kultur ändern sich nicht immer gleich... Ein Spielbuch schreiben ist ein Erlebnis, auch für den Lehrer...

Neun Jahre nach dem ersten Spielbuch und die technische Hilfe geht voran. Diesmal haben sich einzelne Gruppen schwer mit online freie Übersetzungsmitteln behelfen lassen... Die Ausdrücke sind somit für DaF-Anfänger eher komplizierter zu verstehen und die Aufgabe des Lehrers wird komplexer, da der benutzte Wortschatz nicht immer die gemeinte Bedeutung übereinstimmt.

Ein Spielbuch ist ähnlich konzipiert wie ein Videospiel, was unseren heutigen SchülerInnen nahe liegt. Der Leser entscheidet selbst, wie er bei jedem Kapitel weiterfahren will. Dabei gibt es Entschlüsse, die einen weiterbringen und solche, die einen zurücksetzen. Eine elektronische Fassung hat auch den Vorteil, nicht mehr blättern zu müssen, sondern über den Link direkt zum entsprechenden Kapitel zu gelangen.

Wie könnte dieses Spielbuch im Rahmen eines DaF-Unterrichts angewendet werden?

Zuerst kann die Aufgabe den Schülern gegeben werden, den Fallen auszuweichen und das „Ende“ zu finden. Ein Tipp dazu: Der Leser soll neben der Lektüre aufschreiben, welche Kapitel er schon gelesen hat, um schneller zurückzukommen, falls eine schlechte Wahl getroffen wurde...

Dann können sich die Leser in Gruppen gegenseitig ihren Weg vorstellen und beschreiben. Da das Spielbuch in Du-Form im Präsens verfasst wurde, sollen die Schüler dann die Vergangenheitsform benutzen, um ihr Abenteuer zu erklären.

Danach können die Schüler auch einen Moment ihres Abenteuers auswählen und diesen Moment umfassend beschreiben: Was hören, sehen, riechen, schmecken, fühlen sie?

Schliesslich ist es auch möglich, ein neues Spielbuch zu verfassen.

Nun wünsche ich Euch allen viel Spass beim Entdecken dieses neuen Spielbuches!

001

Du bist Max Alexander, einer der besten Inspektoren in der Region, und du lebst in Courchevel. Es ist Heiligabend und du erhältst zwei Einladungen für diesen Feierabend.

Die erste besteht darin, mit deinen Freunden zu feiern, indem du einen Abend in einem Chalet verbringst. Wenn du diese Einladung annimmst, lies weiter bei [009](#)

Die andere Einladung besteht darin, mit deiner Grossmutter, die in Albertville lebt, Weihnachten zu feiern. Wenn du diese Einladung annimmst, lies weiter bei [018](#)

002

„Finde den Ort mit der fliegenden Turboschnecke“. Du bist klug und weisst, dass Schnecken draussen zu finden sind, also gehst du in den Garten. Einmal im Garten siehst du ein Schild, worauf „Haltestelle“ geschrieben steht. Du findest das komisch, aber du gehst trotzdem dorthin. Dort angekommen, drückst du auf den Haltestellenknopf. Nach einigen Minuten nähert sich aus dem Himmel etwas immer mehr. Du siehst genauer hin und du siehst eine riesige Schnecke mit zwei Turbos an den Seiten. Die Schnecke landet gleich neben dich. Du bist ein bisschen geschockt, aber du hast keine Zeit zu verlieren. In einer Minute startet sie schon wieder. So steht es auf dem Schild geschrieben. Du gehst jetzt zu dieser Schnecke und steigst auf den Sitzplatz. Die Turbos fangen an zu lärmern. Die Schnecke fliegt los und du fühlst den Fahrtwind auf deinem Gesicht. Einen Moment später ist es dir ein bisschen kalt, das ist auch normal, da du dich jetzt in den Wolken befindest. Du siehst nichts, weil die Wolken zu dicht sind. Auf einmal machen die Turbos weniger Lärm und du fühlst, dass die Schnecke zu bremsen anfängt. Du siehst immer noch nichts. Plötzlich stehst du auf einer Plattform. Du steigst von der Schnecke ab und sie fliegt weiter weg. Auf dieser Plattform gibt es zwei Türen, auf einer steht „Felsen, Wurzeln und Nacht“ geschrieben und auf der anderen „Riesige Pflanzen und riesige Insekten“.

Wenn du die erste Tür mit „Felsen, Wurzeln und Nacht“ wählst, dann lies weiter bei [091](#)

Wenn du die zweite Tür mit „Riesige Pflanzen und riesige Insekten“ wählst, dann lies weiter bei [024](#)

003

Du wanderst in dieser Dünenlandschaft weiter. Der Boden ist mit gelbem und rotem Sand verfüllt. Überall wohin du schaust, siehst du nur Sand und Wüste. Die Landschaft sieht gewellt aus, wie wenn du in einem gelben und roten Meer schwimmen würdest. Keine Felsenberge, keine Pflanze, nichts ausser Sand und Dünen. Die Sonne strahlt und die Hitze steigt. Leider hast du deine Mütze verloren und du hast keinen Schatten. Deswegen wanderst du immer langsamer, weil die Hitze und die Müdigkeit dich berühren.

Wenn du trotzdem in dieser Wüste weiterwandern willst, lies weiter bei [011](#)

Wenn du dich ausruhen willst, lies weiter bei [087](#)

004

Auf dem steigenden Weg zum Hügel strengst du dich an, da der Weg sehr steil ist. Sobald du auf dem Hügel hinaufkommst, bemerkst du, dass die Strasse nicht gerade ist und sich verformt. Als du weitergehst, hörst du, wie Leute mit alten schmutzigen Kleidern auf dich zukommen und vor Wut schreien. Sie schubsen dich von der Strasse weg. Du fällst auf den Boden neben der Strasse.

Wenn du entscheidest, den Leuten zu folgen, lies weiter bei [079](#)

Wenn du den Leuten nicht folgen willst, lies weiter bei [071](#)

005

Sobald du die Tür öffnest, landest du einen sehr modernen Raum mit grossem Sofa, Feuer im Kamin, vielen Kissen auf dem Boden. In diesem gemütlichen Wohnzimmer sitzt eine Frau mit schwarzen Kleidern, die ein Cocktail mit Früchten trinkt. Nach deiner langen Reise erkennst du endlich Catwoman und du sprichst mit ihr. Lies weiter bei [006](#)

006

«Hallo Catwoman, ich komme zu Ihnen, weil Sie auf der Gästeliste waren, die Paul uns gegeben hat. Also erklären Sie mir, was Sie in der Mordnacht gemacht haben.»

Lies weiter bei [014](#)

007

Du rennst so gut es geht und versuchst, nicht zu fallen. Nach einer Weile hörst du nichts mehr, aber du rennst noch weiter. Du wirfst einen Blick hinter dich und siehst nicht, dass der Fels endet... Dein Fuss rutscht ins Leere und du kannst dich nicht festhalten, du fällst. Lies weiter bei [001](#)

008

Du reitest auf dem Pegasus und es beginnt, sich auf der Strasse vorwärts zu bewegen. Es geht und geht aber zu einem Punkt gibt es keine Strasse mehr gegenüber. Der Pegasus soll springen und wenn er in der Luft ist, breiten sich seine Flügel aus. Durch einen komischen Zauber verändert sich die Landschaft und die Luft färbt sich in den Regenbogenfarben... Rot, gelb, grün, blau, lila und violett. Es ist wunderbar! Der Pegasus kommt auf die andere Seite des Lochs und du steigst von ihm ab, um deinen Weg allein fortzusetzen. Lies weiter bei [025](#)

009

Du hast dich entschieden, mit deinen Freunden in einem Chalet Weihnachten zu feiern. Du verbringst einen netten, langen und friedlichen Abend mit viel alkoholischen Getränken... und du wachst am nächsten Morgen zu Hause auf. Du hast einige Erinnerungen an den Abend, du erinnerst dich aber nicht genau daran, wie du nach Hause gekommen bist, und du hast starke Kopfschmerzen. Trotz deines Katers beschliesst du, heute etwas zu unternehmen.

Wenn du dich für einen Lauf im Wald entscheidest und denkst, dass es dir gut tun wird, dann lies weiter bei [026](#)

Wenn du dich entscheidest, zum Mittagessen Croissants in der Bäckerei zu holen, dann lies weiter bei [035](#)

Wenn du dich entscheidest, zur Party zurückzukehren, um zu sehen, wer noch da ist, dann lies weiter bei [052](#)

010

„Finde den Ort mit dem fliegenden Tuk-Tuk“. Du gehst also in die Garage, weil sich dort normalerweise die Fahrzeuge befinden. Du findest das Tuk-Tuk und siehst dich um. Die Garage ist gross und enthält viele komische Sachen. Es gibt eine kleine Werkstatt mit vielen Gadgets. Das sind die Gadgets von Paul. Die benutzt er wahrscheinlich bei seinem Einsatz als Superheld. Du gehst jetzt zum Tuk-Tuk und steigst hinein. Das Fahrzeug startet und fliegt davon. Du hast Angst und schliesst deinen Sicherheitsgürtel. Das fliegende Tuk-Tuk fliegt immer höher in den Himmel. Du siehst, wie Pauls Haus immer kleiner wird. Nach ein paar Sekunden befindest du dich im Weltall. Das Tuk-Tuk hält an einer Tür. Du steigst aus und du machst die Tür auf. Jetzt befindest du dich in einem Raum und gegenüber stehen zwei weitere Türen. Um eine Tür zu öffnen, und hoffentlich auf einem Planeten zu landen, lies weiter bei [075](#)

011

Obwohl du müde und erschöpft bist, willst du weiter wandern, weil du hoffst, dass hinter dieser Düne du eine Oase sehen wirst. Sobald du auf der Düne hinaufgekommen bist, bleibt die Aussicht weiterhin gleich wie zuvor. Die Sonne strahlt immer stärker und die Hitze steigt. Dein Schweiß fliesst in deine Augen hinein und das Salz vom Schwitzen brennt deine Augen... Deine Motivation sinkt und du hoffst auf ein Wunder. Trotz deiner Gebete ändert sich nichts und du wanderst bis zum Tode in der Wüste. Du wirst hier also bis zu deinem Ende weiterwandern oder von Durst in diesem Sandmeer ersticken...

Lies weiter bei [094](#)

012

Es geht dir nun besser, da du einen vollen Bauch hast. Auf deinem Weg siehst du, dass es zwei verschiedene Wege gibt. Entscheidest du dich, geradeaus oder rechts zu gehen?

Rechts siehst du ein Wohnviertel mit mehreren Häusern und du hörst wütende Stimmen aus dieser Richtung, wie wenn Leute vor Wut schreien würden. Der Weg geradeaus entfernt sich von diesem Wohnviertel und steigt auf einen Hügel hinauf.

Wenn du rechts gehen willst, lies weiter bei [088](#)

Wenn du lieber geradeaus gehen willst, lies weiter bei [004](#)

013

Batman nervt sich sehr und mag deinen misstrauischen Blick nicht. Er schießt einen Batrang gegen dich, der dich vor Ort tötet... Du siehst also, dass du die falsche Wahl getroffen hast. Leider ist es zu spät. Lies weiter bei [094](#)

014

Catwoman sagt: «Also ich war in der Nacht des Mordes auf der Familienfeier. Wir haben alles so gemacht, wie es sein sollte. Als wir den Abend beendet hatten, ging ich glücklich nach Hause, weil ich gerade die Nummer eines Kellners von der Bar "Verobar" genommen hatte. Aber ich glaube wirklich, dass der Täter ein Gast war, der vorher gegangen ist, um sie zu töten.

- Vielen Dank für diese Informationen, die mir helfen werden.»

Also Catwoman war nicht die Mörderin. Um weitere Indizien zu finden, musst du andere Planeten besuchen. Lies weiter bei [094](#)

015

Du bückst dich, aber das reicht nicht, um den Fledermäusen zu entkommen... Du wirst gekratzt und gebissen. Du kannst nicht mehr sehen, wohin du gehst, es geht dir schlecht. Du versuchst, so gut wie möglich weiterzugehen. Um zu einem anderen Felsen hinzugehen, musst du eine Wurzel überqueren. Du versuchst, vorsichtig kriechend, auf die andere Seite zu gelangen, aber die Wurzel ist feucht und du rutschst ab.

Lies weiter bei [001](#)

016

Du reitest auf dem Einhorn und es beginnt, sich auf der Strasse vorwärts zu bewegen. Es geht und geht aber zu einem Punkt gibt es keine Strasse mehr gegenüber. Das Einhorn soll springen, aber es fällt auf die Strasse und du musst die ganze Strasse hochlaufen.

Lies weiter bei [083](#)

017

Nach einiger Zeit schaffst du es, das Seil zu lockern, und du kannst jetzt fliehen. In einem Moment sind die geschmolzenen Magmasteine abgelenkt. Also ist es der perfekte Moment zu fliehen. Schnell ziehst du das Seil ab und du läufst weg, aber die Steine haben dich gesehen. Ein Stein hat deinen Knöchel gefangen und er hat dich gebrannt. Du schaffst es, ihn zu stossen. Du läufst entlang eines Flusses, humpelnd wegen deines Knöchels. Du kommst an einen grossen Hang mit einem Lavawasserfall neben dir. Du siehst Treppen und du gehst neben dem Fluss hinunter. Du gehst neben den Lavawasserfall und du siehst einen Eingang zwischen der Wand und des Lavastroms, du gehst hinein. Du siehst einen Saal mit einem grossen Tor. Bevor du Zeit hast, um nachzudenken, was zu machen, hörst du die Steine sich nähern. Schnell gehst du durch das Tor, um zu fliehen. Lies weiter bei [034](#)

018

Du hast beschlossen, mit deiner Grossmutter Weihnachten in Albertville zu verbringen, was sehr nett von dir ist. Du nimmst deinen Wagen, aber in einer der Kurven, die du von Courchevel hinunterfährst, platzt ein Reifen und du fällst mehrere Meter in eine Schlucht. Sanitäter versuchen, dich wieder zum Leben zu bringen, aber du bist tot. Lies weiter bei [001](#)

019

„Finde den Ort mit dem Papierflugzeug“. Papier findet man im Büro, also gehst du dort hin. Einmal im Büro angekommen, beginnst du, das Büro zu durchsuchen. Du findest ein sehr grosses Stück Papier hinter der Tür und du nimmst es in die Hand. Im gleichen Moment verwandelt sich das Stück Papier in ein riesiges Papierflugzeug. Es hat sogar einen Sitzplatz. Du entscheidest dich einzusteigen. Sobald du angeschnallt bist, geht das Fenster auf und im nächsten Augenblick befindest du dich schon im Himmel. Das Flugzeug fliegt immer schneller. Nach etwa zehn Minuten fliegst du durch einen Schwarm von Vögeln. Es wird sehr eng. Das Flugzeug muss allen Vögeln ausweichen. Es beginnt, sich sehr schnell zu bewegen, nach rechts, nach links, nach oben und nach unten. Nach einigen Schreckmomenten bist du wieder aus dem Schwarm raus und siehst eine komische Wolke. Sie ist nicht wie die anderen, denn sie ist rosa. Das Flugzeug steuert darauf zu. Die Wolke kommt näher und jetzt kannst du eine Tür sehen. Das Flugzeug landet auf die Wolke und du steigst aus dem Flugzeug aus. Es gibt hier nur eine Tür, du gehst näher an die Tür heran. Um die Tür zu öffnen und hoffentlich auf einem Planeten zu landen, lies weiter bei [066](#)

020

Du naherst dich der Hohle aber du horst komische Gerausche, wie wenn Leute flustern wurden. Wohnen hier Leute? Du hast aber keine Schritte oder Spuren im Sand gesehen... Der Wind blast stark und bildet eine Sandwolke. Du bekommst Sandsteine in deine Augen und deine Augen brennen. Willst du trotzdem in diese Hohle hineintreten?

Wenn du in die Hohle hingehen willst, lies weiter bei [020](#)

Wenn du zu den Dunen zuruckgehen willst, um in der Wuste weiter zu wandern, lies weiter bei [078](#)

021

Du naherst dich den Wachen und trittst ins Restaurant hinein. Wenn du die Tur offnest, ist es sehr laut im Raum und alle Leute bleiben plotzlich still, wenn sie dich hineintreten sehen. Du horst die Fliegen fliegen und du naherst dich langsam einem freien Tisch. Du setzt dich auf einen Stuhl vor den Tisch unter dem Blick von allen anderen Kunden. Die Wirtin bringt dir einen gefullten Teller mit Gemuse und Suppe. Sobald du den Loffel zum Mund naherst, beginnen die Kunden wieder an zu sprechen. Du isst etwas und fragst die Leute am Nachbartisch, ob sie Aqualad gesehen haben. Sie sagen, dass es manchmal auf den Strassen zu sehen ist. Nachdem du dich bei den Gastgebern bedankst, setzt du deinen Weg fort. Lies weiter bei [012](#)

022

Hallo Batman, es tut mir leid, Ihnen das sagen zu mussen, aber Ihre Frau ist letzte Nacht gestorben und ich bin gekommen, um Ihnen ein paar Fragen uber den Abend zu stellen, den Sie letzte Nacht bei ihr verbracht haben. Ich weiss, dass ich viel von Ihnen verlange, aber was konnen Sie mir uber diesen Abend sagen und wann sind Sie gegangen?

Lies weiter bei [030](#)

023

Du sprichst mit Aqualad: « Guten Tag, Paul. Ich weiss, dass Sie Aqualad sind, und ich muss Ihnen etwas sagen. Gestern wurde Ihre Nachbarin am Ende einer Party tot aufgefunden. Wissen Sie etwas uber diese Party, zum Beispiel wer die Gaste waren?

- Ich war nicht da und Greenlantern kann es bestatigen, weil er zur Party war und er traf mich am Ende des Abends auf einer anderen Party. Ich denke, dass Batman zur Party war, weil er der Mann meines Nachbarn ist. Es gibt auch Catwoman: Sie war eine sehr gute Freundin von meiner Nachbarin. Das ist alles, was ich weiss. Es tut mir leid, dass ich Ihnen nicht weiterhelfen kann.

- Danke schon, das hilft mir sehr. Auf Wiedersehen.»

Wenn du Catwoman fragen mochtest, musst du den Ring anziehen. Lies weiter bei [094](#)

Wenn du Batman fragen mochtest, lies weiter bei [022](#)

024

Du bist in einem Baumstamm teleportiert: Der Baum ist riesengross und du bist wie in einem Schlafsack mit Holz und Rinde um dich herum. Wenn du rausgehst, bemerkst du, dass du auf einem Planeten mit Riesengräsern und Riesenbäumen bist. Es ist wie ein Riesenplanet und der Duft des Waldes fliesst stark in deine Nase. Du riechst die Wurzeln, die Pilze und die frischen Pflanzen nach dem Regen. Um dich herum siehst du niemanden, du bist allein im Moment. Du läufst für eine Weile und dann teilt sich der mit riesigem Gras umgebene Weg in zwei Zweige.

Wenn du links abbiegen willst, lies weiter bei [032](#)

Wenn du rechts abbiegen willst, dann lies weiter bei [041](#)

025

Du gehst weiter und kommst an eine Stelle, wo die Strasse sich in drei Teile trennt. Eine Strasse ist rosa und lila, eine andere blau und grün und die letzte gelb und rot. Welche Strasse möchtest du nehmen?

Wenn du die rosa und lila Strasse wählst, lies weiter bei [033](#)

Wenn du die blaue und grüne Strasse wählst, lies weiter bei [042](#)

Wenn du die gelbe und rote Strasse wählst, dann lies weiter bei [050](#)

026

Du hast beschlossen, in den Wald laufen zu gehen, das war keine gute Idee. Deine Vorstellungen sind noch ein wenig verschwommen und du verirrst dich mitten im Wald.

Lies weiter bei [001](#)

027

„Finde den Ort mit der Thunfischdose“. Also bleibst du in der Küche und gehst zum Müll-eimer. Du durchsuchst den Müll und findest eine leere Thunfischdose. Du nimmst die Dose in die Hand. „Huch“, die Dose fällt dir auf den Kopf. Du siehst dich um und bemerkst, dass du geschrumpft bist. Du bist jetzt nur noch zwei Zentimeter gross. Die Küche ist riesig und die Dose ist jetzt auch grösser als du. Du siehst dir die Dose an und siehst, dass sie Flügel hat. Du steigst in die Dose und sie fängt an, mit den Flügeln zu schlagen. Nun fliegst du in den Himmel auf der Suche nach einem Planeten hoch. Du geniesst die Aussicht, aber die Dose riecht wirklich nicht gut. Es riecht nach schimmeligem Thunfisch. Du versuchst durchzuhalten und zum Glück kommst du schon bald an. Die Dose setzt dich auf Bergen von Abfall ab. Du bist auf einer Müllhalde gelandet. Gegenüber siehst du drei Türen.

Wenn du die Tür mit dem Würfelbild öffnen willst, lies weiter bei [057](#)

Wenn du die Tür mit dem Bild mit einem Vulkan öffnen willst, lies weiter bei [059](#)

Wenn du die Tür mit dem Gletscherbild öffnen willst, lies weiter bei [034](#)

028

Du hast also entschieden, zur Oase zu gehen. Dort gibt es eine Palme und einen kleinen See. Wenn du unter die Palme gehen willst, lies weiter bei [037](#)

029

Du kommst vor diesen grossen Palast an. Er ist wirklich gross, so gross, dass du das obere Ende nicht sehen kannst. Am Eingang stehen zwei Wachen, die dich beobachten. Du gehst auf sie zu und sie sagen: "Wer will den Chef sehen". Du antwortest: "Ich, aber ich bin nur ein neugieriger Reisender". "Wir mögen neugierige Menschen hier nicht besonders, aber folge uns!" Du folgst ihnen und trittst in den Palast durch die grosse Tür hinein. Sie lassen dich allein in einem grossen Raum zurück.

Wenn du warten willst, lies weiter bei [038](#)

Wenn du dich selbst in den anderen Räumen erkunden willst, lies weiter bei [046](#)

030

Mord? Meine Frau?... Ich werde es versuchen, Ihre Fragen zu beantworten, aber seien Sie mir nicht böse, wenn ich plötzlich zusammenbreche und weine. Um Ihnen zu antworten, war letzte Nacht eher ein ruhiger Abend mit Freunden... Ich sehe nicht, wer ihr etwas antun wollte. Ich musste gestern früher gehen, als ich nach Hause kam. Ich erkenne, dass ich von meinem männlichen Major Alfred gestohlen wurde, der mich verraten hatte. Ich vertraute ihm. Also verfolgte ich ihn und folgte ihm mit meinem Batmobil. Als ich sah, dass er einige meiner Gegenstände besass, rollte ich auf ihn. Wenn Sie mir nicht glauben, gehen Sie zu meinem Auto. Mit etwas Glück finden Sie Alfreds Hoden in den Scheibenwischern.

Wenn du denkst, dass Batman Recht hat, dann lies weiter bei [039](#)

Wenn du denkst, dass er gelogen hat, lies weiter bei [047](#)

031

Greenlantern sagt: «Ich weiss, wer Sie sind und warum Sie hier sind, Paul hat mich gewarnt... Ich bin von dieser Nachricht erschüttert. Und natürlich kann ich Ihnen sagen, was Paul gesagt hat, dass wir den Abend zusammen verbracht haben.»

Wenn du dich entscheidest, dich damit zufrieden zu geben und aus der Höhle zu kommen, musst du jetzt Aqualad finden. Er ist im Dorf, wenn du den Ring anziehst.

Aber du musst dich beeilen, weil er bald auf Mission geht. Lies weiter bei [094](#)

Wenn du Greenlantern weiter befragen willst, lies weiter bei [040](#)

032

Du biegst also links ab und du läufst während langer Zeit. Der Wald ist unendlich gross, du siehst tausende grüne Bäume mit Blättern und Zweigen. Der Weg fliesst durch diesen dichten Wald in Wellen, obwohl die Bäume immer näher und enger zum Weg stossen. Du bemerkst, dass du im Kreis gelaufen bist und du an die Kreuzung des Weges zurückgekommen bist... Lies weiter bei [024](#)

033

Du nimmst die rosa und lila Strasse und gehst weiter. Du gehst rechts, links, rechts, links und nach einem Moment bemerkst du, dass du dich im Kreis drehst. Und wieder kommst du dorthin, wo sich die Strasse teilt. Lies weiter bei [025](#)

034

Es ist ein Planet voller Gletscher, es gibt nur Gletscher überall. Wenn es keine Gletscher gibt, siehst du grosse Monumente. In diesen Monumenten bemerkst du niemanden. Sie sind verlassen und veraltet, weil es früher Leute gab, die dort lebten, aber jetzt gibt es niemanden mehr. Niemand weiss, wieso es so geschah... Dieser Planet ist gross und alles ist weiss wegen des Schnees. Du bist allein aber du findest es sehr schön und angenehm. Alles ist natürlich und ruhig. Lies weiter bei [051](#)

035

Du hast beschlossen, Croissants zu holen, aber unterwegs findest du jemanden, der tot und leblos am Strassenrand liegt. Du wirst ihm helfen und für diese Person die erste Hilfe zu leisten. Leider kannst du nichts mehr für diese Person machen. Deine Mühe ist unnütz und du wirst eine lange psychische Therapie wegen dieser Entdeckung brauchen. Lies weiter bei [001](#)

036

Trotz deines Zögerns hast du deinen Finger in den Ring gesteckt. Zuerst passiert nichts, dann wird dir heiss, du blinzelst und wenn du deine Augen wieder öffnest, stellst du fest, dass du dich im alten Ägypten befindest. Die Landschaft ist eine Wüste von Sand, es ist sehr warm, im Himmel gibt es keine Wolken... Du hörst nichts, alles ist still und du schwitzt. Vor dir liegen verschiedene Orte: eine Oase, einen Palast, ein Dorf, ein Dünen-tal und Pyramiden.

- > Wenn du zum Dünen-tal gehen willst, lies weiter bei [044](#)
- > Wenn du zur Oase reisen möchtest, lies weiter bei [028](#)
- > Wenn du den Palast besuchen möchtest, lies weiter bei [029](#)
- > Wenn du das Dorf besuchen willst, lies weiter bei [045](#)
- > Wenn du zu den Pyramiden gehen willst, lies weiter bei [055](#)
- > Wenn du lieber den Ring ausziehst, lies weiter bei [094](#)

037

Das ist sehr entspannend hier unter der Palme und neben der erfrischenden Oase. Es hilft dir aber nicht weiter, du entscheidest dich zurückzukehren. Lies weiter bei [036](#)

038

Du wartest und wartest und wartest. Die Zeit vergeht, deine Knie schmerzen dich immer mehr und du suchst nach einem Stuhl. Im Raum gibt es kein Möbelstück und du wagst dich nicht, dich auf den Boden zu setzen. Schliesslich betritt der Chef den Raum. Er begrüsst dich und fragt dich, ob du ihm etwas anzubieten hast.

Du bietest ihm nichts an, weil du nichts hast. Lies weiter bei [036](#)

039

Du gehst in die Garage und schaust dir den Zustand des Autos an, es ist voller Blut, also hatte Batman recht. Es ist das Polizeizentrum, das dich auffordert, sofort zum Regenbogenplaneten zu gehen, um Flash zu besuchen.

Da du keine Wahl hast, beschliesst du, auf den Regenbogenplaneten zu gehen.

Lies weiter bei [075](#)

040

Du sagst: «Ich weiss, dass Sie uns noch viel zu sagen haben, also höre ich Ihnen zu.

- Es tut mir leid, aber ich fürchte, ich bin Ihnen nicht sehr hilfreich. Ich nehme an, Paul hat Ihnen bereits alles erzählt. Es tut mir leid, aber ich habe Ihnen nichts mehr zu sagen." Du hast also deine Zeit verschwendet, hier zu warten. Lies weiter bei [031](#)

041

Du biegst rechts ab und du läufst bis du einen anderen Riesenbaum mit einem Loch im Baumstamm siehst. Wenn du dich näherst, siehst du, dass es einen Durchgang in die Baumstämme gibt. Du gehst in den Durchgang und du fällst auf einen Erdtunnel. Plötzlich siehst du zwei Riesenameisen zu dir kommen, aber sie sehen streng aus und geben das Gefühl, dich bekämpfen zu wollen... Du musst also mit den Ameisen kämpfen. Mit welcher beginnst du?

Wenn du gegen die erste Riesenameise kämpfen willst, lies weiter bei [049](#)

Wenn du mit der zweiten Riesenameise kämpfen willst, dann lies weiter bei [058](#)

042

Du nimmst die blaue und grüne Strasse und gehst weiter. Du gehst immer wieder hoch und runter und dann nach links, nach links und wieder nach links. Du bist wieder dort, wo sich die Strasse teilt. Lies weiter bei [025](#)

043

Du fährst lieber nach Hause zurück, da du vielleicht solchen Schauergeschichten fliehst. Auf der Rückfahrt mit deinem Wagen ist die Strasse mit Schnee bedeckt. Auf einer versteckten Eisplatte rutscht dein Wagen aus und du fährst aus der Strasse und dein Wagen endet in der Schlucht. Leider konntest du nicht schnell genug den Sicherheitsgürtel wegnehmen und du stirbst im Unfall. Lies weiter bei [001](#)

044

Du gelangst in das Dünental. Überraschenderweise ist es zwischen den Dünen kühler und du geniesst das ein wenig. Wenn du in der Kühle der Dünen bleiben und weiterwandern willst, dann lies weiter bei [070](#)

Wenn du auf die Dünen klettern und in die Ferne beobachten willst, lies weiter bei [053](#)

045

Du hast dich entschieden, zum Dorf zu gehen. Wenn du im Dorf ankommst, siehst du wunderschöne Blumen mit einem Fleischduft, der dich hungrig macht. Die Häuser sind schön aber veraltet vor allem die aus Holz. In der Mitte der Strasse gibt es zwei Wege. Wenn du den Weg in der Mitte geradeaus nehmen willst, lies weiter bei [054](#)
Wenn du den Weg nach rechts nehmen willst, lies weiter bei [071](#)

046

Vorsichtig wanderst du von Raum zu Raum. Du findest nichts Interessantes, die Räume sehen alle gleich aus, sie sind entweder mit Waffen oder Reichtümern gefüllt. Ein Wache findet dich und bringt dich in den Kerker des Palastes.
Schade! Dein Abenteuer endet hier, du wirst verhaftet und für immer ins Gefängnis gesteckt. Lies weiter bei [001](#)

047

Du antwortest: «Batman, ich muss zugeben, Sie sind gut, aber ich bin nicht dumm, Ihre kleine Geschichte täuscht mich nicht, aber es braucht mehr, um mich von einer Spur abzubringen. Ich glaube Ihnen nicht.» Gleichzeitig ärgert sich Batman über deine Worte.
Wenn du Batman trotzdem glauben willst, lies weiter bei [030](#)
Wenn du weiter denkst, dass Batman gelogen hat, lies weiter bei [013](#)

048

Du sagst: «Hallo Flash, ich komme zu Ihnen zurück. Ich habe Ihr Foto mit dem Kellner genauer angeschaut und die Uhrzeit gesehen, zu der Sie das Selfie genommen haben. Und das passt nicht zum Zeitpunkt des Mordes. Also, wenn Sie das Foto gemacht hätten, dann könnten Sie Ihre Grossmutter töten.
- Dann denke ich, dass Sie alle Superhelden befragt haben, was Sie zu mir gebracht hat. So habe ich kein Alibi mehr, also werde ich Ihnen alles im Detail erklären. Am Abend der Party tat ich so, als würde ich weggehen, aber in Wirklichkeit ging ich nie, ich wartete darauf, dass alle gingen, um meine Grossmutter zu töten, indem ich ihr ein Loch in die Brust machte, damit sie dachte, es sei eine Gewehrkugel. Dann fand ich eine Waffe. Ich habe sie gestohlen und dann nebenan deponiert, damit man glauben kann, dass die Waffe für das Verbrechen benutzt wurde. Ich komme nun mit Ihnen und gratuliere Ihnen, weil Sie ein sehr guter Detektiv sind.» Ende

049

Du versuchst, mit der ersten Ameise zu kämpfen. Sie versucht dich zu beißen, aber du greifst nach ihren Mandibeln. Sie wirft ihren Kopf zurück und du wirst auf den Rücken der zweiten Ameise geschleudert. Erschrocken läuft die zweite Ameise tiefer in den Erdtunnel, bis sie in einem Saal hält. Du gehst von ihrem Rücken weg und du siehst eine andere Person im Saal, die dich ansieht. Sie trägt ein Kostüm, das wie eine Spinne aussieht, und du erkennst, dass die Person Spiderman ist! Du gehst schnell zu ihm, um ihn zu befragen. Lies weiter bei [073](#)

050

Du nimmst die gelbe und rote Strasse und du gehst weiter. Du läufst eine Weile, ungefähr fünfundvierzig Minuten und du siehst in der Ferne einen anderen Planeten, der seltsam aussieht. Er ist dunkel und fragmentiert, als ob er zerbrochen wäre. Du läufst noch etwa fünfzehn Minuten und siehst eine Person, die auf dich wartet. Du schaust sie an und erkennst, dass es Flash ist. Du gehst zu ihm, um ihn zu befragen. Lies weiter bei [056](#)

051

Du läufst herum, während du diese Aussicht betrachtest, und suchst nach dem Superhelden. Mit jedem Schritt, den du machst, sinken deine Schritte in den Schnee. Du magst das Geräusch aber du musst dich konzentrieren, um den Superhelden zu finden. Während du läufst, siehst du eine Kreuzung, an der ein Schild steht, das zwei Richtungen anzeigt. Es gibt entweder einen Weg, der vierzig Minuten dauert, oder einen Weg, der fünf Stunden dauert. Auf dem Weg, der vierzig Minuten dauert, steht ein Zeichen, dass dieser Weg sehr gefährlich ist, und der andere sicherer. Der längste Weg führt entlang des Gletschers, der nur aus Treppenwegen besteht, damit man sich irgendwohin bringen kann. Der andere, der kurz ist, sind Spalten, in die man wie in ein Loch fallen kann, und es ist ein direkter Weg, der einen irgendwohin bringt. Dieser Weg ist sehr beängstigend, weil er sehr steil ist.

Wenn du dich zu den Spalten nähern willst, dann lies weiter bei [068](#)

Wenn du zum Gletscher gehen willst, lies weiter bei [085](#)

052

Du hast beschlossen, zur Weihnachtsparty zurückzukehren, aber es ist niemand mehr da. Alles ist ruhig und alle Flaschen und Gerichtsplatten stehen auf den Tischen und dem Boden. Du versuchst durch liegende Flaschen und halbleeren Gläser, einen Weg im Haus zu finden. Mehrmals musst du dich an einigen Möbeln festhalten, um nicht auf den Boden zu fallen... Mit der Treppe kommst du in den ersten Stock und öffnest die verschiedenen Türen, um die Gastgeber zu finden. Aber niemand scheint hier zu sein, das Haus ist ganz leer. Da es dunkel und finster ist, öffnest du ein Fenster und siehst hinaus. In der Ferne bemerkst du eine graue Form im Schnee liegen. Dort ist etwas. Was könnte es sein ?

Wenn du zu diesem Ort im Schnee gehen willst, dann lies weiter bei [060](#)

Wenn du lieber nach Hause zurückgehst, dann lies weiter bei [043](#)

053

Das wäre vielleicht eine gute Idee gewesen, wenn du nach Hilfe gesucht hättest, aber in deinem Fall ist es einfach zu heiss hier oben auf der Düne. Der Sand rutscht dir unter den Füßen weg und du rutschst aus. Geh zurück und lies weiter bei [044](#)

054

Du gehst also auf dem Weg in der Mitte geradeaus weiter und du siehst einige Wachen vor einem altmodischen Haus. Auf der schmutzigen mittelalterlichen Wand des Hauses bemerkst du einen Teller mit Besteck und ein Trinkglas. Das könnte ein Restaurant sein. Die Menschen tragen alte Kleider aus Wolle und halten einen spitzen Speer aus Metall und Holz in der rechten Hand und einen grossen Schild vor den Füssen. Du kannst die sprechenden Wachen nicht verstehen, aber sie scheinen dich zu bitten, ihnen zu folgen. Entscheidest du dich dafür, ihnen zu folgen oder nicht?

Wenn du mit den Wachen in ein Restaurant gehen willst, lies weiter bei [021](#)

Wenn du den Wachen lieber nicht folgen willst, lies weiter bei [062](#)

055

Du kommst zur Pyramide und betrittst sie. Du siehst zwei Durchgänge nach links oder rechts.

Wenn du nach links gehen willst, lies weiter bei [063](#)

Wenn du nach rechts gehen willst, dann lies weiter bei [072](#)

056

Hallo Flash, ich komme heute zu Ihnen wegen eines Mordes, der letzte Nacht passiert ist, weil ein Zeuge sagte, dass alles so schnell passiert ist, dass niemand etwas gesehen hat. Ich erinnerte mich an Sie, weil Sie Spannungen mit dem Opfer hatten, das Ihre Grossmutter ist. Was haben Sie in dieser Nacht gemacht? Lies weiter bei [064](#)

057

Du hast die Tür mit dem Würfelbild gewählt. Nachdem du die Tür gestossen hast, öffnet sich eine Welt mit vielen bunten Lichtern überall. Auf dem Boden sind rote weiche Bodenteppiche, auf der Decke gibt es Spiegel, du siehst Spieltische mit Spielkarten und Spielwürfeln, Geldmaschinen. Eine laute Musik und viel Lärm mit verschiedenen elektronischen Tönen kommen aus den Geldmaschinen heraus und betäuben deine Ohren. Du hältst zuerst deine Ohren mit deinen Händen zu, bis du dich an den Krach gewöhnst. Du trittst ein wenig vor und gehst durch die Gänge vorwärts. Bei jedem Tisch spielen mehrere Leute entweder Poker mit Spielkarten, oder alleine mit den Geldmaschinen. Komische Welt. Niemand lacht oder lächelt, jeder bleibt anscheinend konzentriert und spielt mit Ringen aus farbigem Plastik. Spielen diese Leute mit Geld? An der Wand siehst du eine Tür mit dem grünen Schild «EXIT».

Wenn du aus dieser Welt gehen willst, lies weiter bei [027](#)

Wenn du weitergehen willst, lies weiter bei [065](#)

058

Bevor du die zweite Ameise bekämpfen kannst, duckt sie sich, damit du auf ihr reiten kannst. Du springst auf sie und sie bringt dich in einen Saal, mit einer Person darin. Sie trägt ein Kostüm, das wie eine Spinne aussieht, und du erkennst, dass die Person der bekannte Held Spiderman ist! Und weil du ihn befragen musst, gehst du zu ihn.

Lies weiter bei [073](#)

059

Das Portal bringt dich in einen Planeten aus Lava, es ist warm, die Erde ist schwarz und alle Flüsse sind feuerrot. Es sind keine Wasserflüsse, sondern Flüsse mit Lava, es gibt sogar Lava-Geysire. Du siehst dich um und du siehst ein langes Ding, das aus Stein gemacht ist. Es sieht verletzt aus. Du weisst nicht, ob du ihm helfen sollst oder nicht, es ist vielleicht gefährlich. Wenn du ihm helfen willst, dann lies weiter bei [067](#)

Wenn du lieber ohne Hilfe weiter gehst, lies weiter bei [076](#)

060

Je weiter du im Schnee gehst, umso deutlicher wird die graue Form: Ein menschlicher Körper liegt im Schnee! Ausser einige Spuren von Fusstritten gibt es nichts um den Körper. Eine alte Frau liegt auf dem Boden im Schnee, ihre Haut ist weiss und ihre Augen sind weit aufgerissen. Sie trägt einen alten schwarzen Mantel und kleine dünne Hausschuhe. Der Mantel ist mit Blut verschmiert und eine Wunde an ihrer Brust ist deutlich zu erkennen.

Du erkennst die Frau: Sie ist seit vielen Jahren deine Nachbarin und du weisst, dass sie am Abend zuvor mit ihrer ganzen Familie und mit dir Weihnachten gefeiert hatte. Der Verdächtige muss einer ihrer Verwandten sein.

Auf dieser Party gab es:

- Die ermordete Grossmutter, eine Frau, die ihr ganzes Leben lang strahlte. Trotz ihres hohen Alters konnte sie dank ihrer Gesundheit alles in vollen Zügen geniessen, wie sie es sich immer erträumt hatte. Sie war fröhlich und sensibel und verbrachte gerne Zeit mit ihrer Familie, die ihr so viel bedeutete.

- Ihr Mann, der sehr freundlich war. Er war aber auch ein sehr diskreter und geheimnisvoller Mann. Ihr Mann war immer eine sehr fürsorgliche Person für seine Frau gewesen. Ihre Hochzeit war bereits 45 Jahre her und seitdem hatten sie sich nie getrennt. Während der 45 Jahren ihres Zusammenlebens hatten sie zwei Kinder bekommen und gemeinsam ein grosses Haus gebaut. Ihre Beziehung war sehr innig und der Ehemann war immer sehr für seine Frau anwesend. Vor einigen Jahren kam es jedoch zu ersten Streitigkeiten zwischen den beiden. Der Grossvater war zwar älter geworden, aber immer noch ein sehr gesunder und sportlicher Mensch.

- Ihre Tochter, zu der sie nicht immer einen guten Kontakt hatte. Die beiden Frauen hatten sich wegen einer alten Familiengeschichte zerstritten. Mit der Zeit klärten sich die Dinge und das Problem wurde gelöst, aber die Mutter-Tochter-Beziehung blieb angespannt. Der starke Charakter ihrer Tochter brachte sie manchmal in Schwierigkeiten. Selbst als Pazifistin setzte sie sich durch und zögerte nicht, ihrer Mutter zu widersprechen, was diese nicht ausstehen konnte.

- Ihr Sohn, den sie nicht oft sah, seit er eine neue Arbeit im Ausland gefunden hatte. Er lebte nun mit seiner neuen Freundin in einem anderen Land. Sie telefonierten regelmässig, um sich gegenseitig auf den neuesten Stand zu bringen. Er ist selbstlos veranlagt und gehorchte seiner Mutter trotz der Entfernung, wenn er sich ihr anvertraute. Seit Jahren hatten sie sich nicht mehr gesehen. Doch in diesem Winter beschloss er, einen Monat Urlaub zu nehmen, um die Familie zu besuchen.

- Ihr 23-jähriger Enkel, den sie normalerweise jede Woche sah, ausser im letzten Monat, da er sich in der Prüfungsphase befand. Er war ein grosser junger Mann, der selbstbe-

wusst war, aber manchmal auch impulsiv sein konnte. Seine Grossmutter liebte ihn und verbrachte gerne Zeit mit ihm.

Du naherst dich der Leiche, um nach Hinweisen zu suchen. Du durchsuchst den Mantel und findest einen Brief, der etwas blutbefleckt ist. Du offnest ihn und liest:

"An den Finder dieses Briefes: Ich fuhle mich in meiner Familie nicht mehr sicher und befurchte, dass mir bald etwas zustossen wird. Ausserdem konnnten mein Vermogen und mein Schmuck bald verschwinden und ich muss sie unbedingt finden, bevor sie gestohlen werden, denn ich bin am Ende meines Lebens angelangt und mochte mein gesamtes Vermogen meinem Mann ubergeben, der der einzige Erbe davon ist. Bitte helfen Sie mir, mein Vermogen zu finden. Aber dafur mussen Sie zu Paul gehen, meinem einzigen vertrauenswurdigen Freund, der im nachsten Dorf wohnt. Er ist der einzige, der das Versteck meines Vermogens kennt. Paul wohnt im violetten Haus des Dorfes, er kann dir helfen."

Da du nun das Problem kennst, beschliesst du, zu Paul zu gehen. Es gibt eigentlich zwei Rat sel: Wo ist das Vermogen der alten Dame und wer hat sie ermordet?

Lies weiter bei [069](#)

061

Die Staubwolke lost sich auf. Du siehst einen grun gekleideten Mann, er kommt auf dich zu und sagt: ... Lies weiter bei [031](#)

062

Du gehst weiter hinauf, aber die Strasse wird immer kleiner und enger. Du horst hinter dir die Wachen, sie kommen auf dich zu und sie verhaften dich und stecken dich ins Gefangnis. Dein Abenteuer endet hier. Lies weiter bei [001](#)

063

Du setzt deinen Weg nach links fort und siehst auf deinem Weg Hieroglyphen in einem grossen Raum, aber du findest nichts. Du bleibst vor diesen komischen Bildern auf der Wand. Vielleicht bist du der erste Mensch, der diese Hieroglyphen entdeckt hast. Du bleibst vor der Wand und versucht, dich an deine Geschichtskurse zu erinnern, um die Schrift zu entziffern. Leider brauchst du zu viel Zeit und deine Taschenlampe loscht sich aus, weil es keinen Strom mehr gibt. Da es ganz dunkel im Raum wird, findest du den Weg zum Ausgang nicht mehr... Du kannst nur noch mit den Fingern die Schrift der Hieroglyphen lesen. Leider endet diese Geschichte fur dich hier... Lies weiter bei [001](#)

064

Es ist also wahr, dass ich in der Nacht des Mordes am Tatort war, aber nur, weil ich auf der Party war und sogar der Kellner einer nahen gelegenen Bar mir etwas Wodka anbot und die Bar "Verobar" hiess. Der Kellner hiess Niklas Sule. Wir machten sogar ein Selfie und er bat mir auch, es in meinem Telefon zu behalten. Aber ich denke, wer wirklich schuldig ist, hat viel Kraft, um den Korper des Opfers zu bewegen, was mich eher an Greenlantern und Spiderman erinnern wurde. Lies weiter bei [094](#)

065

Diese Welt fasziniert dich also. Du gehst vorwärts und suchst nach einem freien Platz an einem Spieltisch. Da es so viele Leute gibt, bleiben wenig Plätze übrig. Die laute Musik und die vielen Töne aus den Geldmaschinen stören dich nicht mehr, da du nun auf der Suche nach einem freien Stuhl bist. An einem grossen Holztisch mit einem grünen Stoff bemerkst du einen freien Platz. Du näherst dich und schaust ein wenig die anderen Nachbarn an: Es gibt Männer und Frauen mit dunklen Kleidern. Alle schauen traurig und konzentriert auf den grünen Tisch. Du siehst Zahlen mit roten und schwarzen Feldern. Diese Plastikringe liegen auf einigen Feldern. Du sagst «Guten Tag», aber du bekommst keine Antwort. Vor dir stehen einige farbige Plastikringe. Ein Mann ist der Mitte und hält zwei Würfel in der Hand. Der Mann sieht komisch aus: Sein Gesicht ist geschminkt mit einem grossen roten Mund, grosse blaue Augen, ein weisses Gesicht... Du hast das Gefühl, diesen Mann schon einmal gesehen zu haben. Aber wo?

Der Mann ruft: Setzen Sie Ihre Wette! Legen Sie Ihre Ringe auf die Felder!

Deine Nachbarn setzen einige Ringe und drücken die Daumen.

Wenn du auch mitspielen willst, lies weiter bei [074](#)

Wenn du lieber schnell weggehen willst, lies weiter bei [027](#)

066

Du bist allein, du siehst niemanden. Du weisst nicht, wo du bist und du hast ein bisschen Angst. Es ist sehr komisch: Du erwartetest nicht, einen Papierplaneten zu sehen. Du hast Angst, aber du hast Mut gefasst, um jemanden zu finden. Also beschliesst du, dich auf die Suche zu begeben. Kaum fängst du an zu laufen, bemerktest du, dass unter deinem Fuss ein Vakuum war. Du bemerkst, dass unter deinem linken Fuss nichts mehr war, aber zum Glück steht dein rechter Fuss noch auf dem Papier. Du hebst deinen linken Fuss schnell aus dem Loch. Du ruhst dich aus, ein wenig schockiert über das, was gerade passiert ist. Du machst eine lange Pause. Du beruhigst dich während zwei Stunden und danach bist du bereit, neu zu starten, auch wenn du dich noch fest fürchtest. Dein ganzer Körper zittert vor Angst, aber du musst weg, du darfst an nichts denken und musst gehen, weil du jemanden finden willst, der dir helfen kann. Wenn du wieder zu laufen beginnst, bist du sehr vorsichtig, um nicht zu fallen. Also gehst du nur auf Zehenspitzen.

Du machst es sehr gut. Du kannst gut laufen aber du hast trotzdem grosse Angst. Nach fünf Stunden Wanderung findest du immer noch niemanden aber du gibst nicht auf. Nach der ganzen Zeit fühlst du dich wohl und fängst an zu rennen, um schneller vorwärts zu kommen. Alles läuft gut und du bist selbstbewusster. Du rennst immer schneller und plötzlich hörst du einen komischen Lärm. Du hältst auf der Stelle an. Du weisst nicht, was es war aber du hast schon wieder Angst. Du siehst ein Feuer, das nicht weit von dir ist. Du siehst den ganzen Papierplaneten, der brennt. Du weisst nicht mehr was machen, aber du weisst, dass dein Leben im Spiel ist.

Du beginnst trotzdem wieder zu rennen, aber du bist zu gestresst und du kannst dich nicht an deine Schritte konzentrieren. Wenn du deinen dritten Schritt machst, fühlst du das gleiche Gefühl wie beim ersten Mal: Es gibt ein Loch. Aber dieses Mal ist es fertig,

deine beiden Füße waren im Loch. Du denkst, dass du tot bist, aber plötzlich siehst du ein Blatt, das nicht gleich wie die anderen ist. Es ist noch nicht verbrennt und es gibt eine Zeichnung darauf. Du nimmst dieses Blatt Papier, und plötzlich fliegst du weg und landest wieder in Pauls Haus zurück gelangt. Lies weiter bei [094](#)

067

Du nährst dich dem länglichen Ding zu, um ihm zu helfen. Wenn du vor ihm bist, fragst du das Ding:

- Hallo, kann ich dir helfen? Was ist los?

- Ja, bitte. Ich habe einen Riss auf meiner Brust, ich kann nicht mehr kriechen, aber es ist mein einziger Weg nach vorne, da ich eine Schlange bin.

- Ich habe eine Idee, ich hoffe es wird dir helfen.

Du nimmst ein Verband, das du für den Fall der Fälle mitgenommen hast und du wickelst es um seine Wunde. Die Schlange lächelt und krabbelt wieder, sie sieht glücklich aus. Sie sagt dir ihren Namen Onyx und sagt dir, dass, wenn du ein Problem auf dem Planeten hast, sie dir helfen wird. Danach geht Onyx weg. Du gehst weiter und lies weiter bei [084](#)

068

Du hast diesen Weg genommen, weil er kürzer ist. Um zu diesen Transportmitteln zu gelangen, musst du dich direkt in die Gletscherspalten stürzen. Du kannst nichts sehen, aber du musst es tun. Du denkst nicht danach und springst einfach los. Du machst einen Sprung und fällst wie in ein Loch. Du hast grosse Angst, weil du nicht weisst, wohin du ankommen wirst, und du kannst nichts sehen. Du schreist sehr laut und schliesst deine Augen. Nach einer langen Zeit siehst du Licht und du kommst schliesslich auf einen sichereren Weg. Du landest auf einen Gletscher und du rutschst darauf wie auf einer Rutsche. Nach einer Weile stehst du wieder auf deinen Füßen und vor dir steht Wonderwoman. Lies weiter bei [090](#)

069

Du bist bei Pauls Haus angekommen und möchtest hineingehen. Aber vorher siehst du dir das Haus an. Das Haus hat eine Etage und ist ziemlich gross. Alles sieht normal aus, ausser die getönten Scheiben. Du klingelst. Minuten vergehen, keine Antwort. Also entscheidest du dich nachzusehen, ob die Tür offen ist. Die Tür ist offen und du rufst nach Paul. Niemand antwortet, also gehst du hinein. Du befindest dich jetzt im Eingang. Im Eingang findest du zerstückelte Zeitungen mit Artikeln, die schon vor einigen Jahren veröffentlicht sind. Auf einem Stück steht: „Superheld hat Frau vor Unfall gerettet. Wer ist er?“. Du siehst die anderen Stücke, da steht immer das Gleiche: „Ein Superheld, wer ist er?“. Du fragst dich, wieso Paul alle diese Zeitungen behalten hat. Sucht er vielleicht den Superhelden? Keine Zeit für Fragen. Also gehst du jetzt weiter geradeaus. Je weiter du gehst, desto mehr riecht es nach Essen. Du folgst dem Geruch und kommst in die Küche. Du siehst dich um, findest aber nichts Interessantes. Zwei Sekunden später wird dein Blick von einem Gegenstand auf dem Tisch angezogen. Du gehst zum Tisch. Du siehst zwei Karten und du hebst sie hoch.

Um zu wissen, was auf den Karten steht, lies weiter bei [077](#)

070

Es gefällt dir hier in der Kühle der Düne, du gehst weiter und siehst eine Höhle, die mit Sand bedeckt ist. Wenn du dich entscheidest, die Höhle zu betreten, lies weiter bei 061
Wenn du dich entscheidest, weiterzugehen, lies weiter bei [078](#)

071

Du fürchtest dich vor den unbekanntenen Leuten und du setzt deinen Weg fort. Aufgrund der Wärme und der anstrengenden Wanderung wirst du durstig. Du hältst beim nächsten Brunnen an und trinkst sein Wasser. Du fühlst dich erfrischt. Du wanderst weiter, aber du fühlst dich immer komischer. Du fängst an, Bauchschmerzen zu bekommen. Du fällst auf den Boden und stirbst mitten auf der Strasse wegen der Hitze und des grossen Durstes. Lies weiter bei [094](#)

072

Du setzt deinen Weg nach rechts fort und nach einer Weile befindest du dich wieder an einer Kreuzung, von der aus ein Weg heller aussieht und nach rechts führt. Der andere Weg ist dunkler und führt nach links.

Wenn du nach rechts zum Licht gehen willst, lies weiter bei [089](#)

Wenn du nach links zur Dunkelheit gehen willst, dann lies weiter bei [080](#)

073

«Guten Tag Spiderman, es tut mir sehr leid wegen Ihrer Mutter. Ich bin auf den Planeten Riesengras gekommen, um Ihnen ein paar Fragen über Ihre Mutter zu stellen. Sie haben Weihnachten mit Ihrer Mutter verbracht, nur wenige Stunden vor ihrem Tod. Meine Teamkollegen und ich haben bemerkt, dass die Leiche bewegt wurde, weshalb ich heute hier bin.» Lies weiter bei [081](#)

074

Du setzt zwei farbige Ringe auf den grünen Tisch und siehst wie der Mann die beiden Würfel auf den Tisch wirft. Einige Leute schreien plötzlich laut aus. Du verstehst nicht was passiert, aber du erkennst jetzt den geschminkten Mann. Es ist der Joker! Er will also mit dir spielen.

Du schaust ihm ins Gesicht und in seine Augen und sagst ihm: «Hey Joker, ich suche Batman. Können Sie mir sagen, wo er ist?»

- Hahaha, willst du spielen und gewinnen? Batman hat keinen Platz in meiner Welt! Du musst weitersuchen. Ich möchte ihn auch finden... Wenn du ihn findest, sag es mir.»

Leider kann Joker dir nicht weiter helfen.

Wenn du aus dieser Spielwelt fliehen willst, lies weiter bei [027](#)

Wenn dir diese Welt gefällt, lies weiter bei [082](#)

075

Du kommst auf einen Planeten, auf dem es nur Strassen gibt, und du bemerkst, dass sie alle regenbogenfarbig sind. Alle Strassen gehen in alle Richtungen. Du schaust genauer hin und siehst niemanden, du bist allein. Im Himmel bemerkst du weisse Wolken und überall fallen winzige Tropfen. Die Stimmung ist feucht und du schwitzt durch diese schwülen Luft. Du läufst ein bisschen der Strasse entlang. Lies weiter bei [083](#)

076

Du denkst, dass das längliche Ding vielleicht zu gefährlich ist und es dich töten kann. Das Ding, das wie eine Schlange aussieht, sieht dich mit traurigen Augen an, aber du gehst weiter. Lies weiter bei [084](#)

077

Die erste Karte ist Pauls Identitätskarte und die andere ist auch eine Identitätskarte. Aber so eine hast du noch nie gesehen. Jetzt schaust du sie dir genauer an, auf der Karte steht „Superheld-ID“ grossgeschrieben und unter dieser Schrift, ein Foto von Paul. Jetzt weisst du, dass Paul ein Superheld ist und wieso alle diese zerrissenen Zeitungen im Eingang liegen. Du legst die Karten zurück und siehst ein Blatt, das du in die Hände nimmst. Um zu wissen, was auf dem Blatt steht, lies weiter bei [086](#)

078

Du wanderst immer weiter und immer wieder. Die Dünen sind sehr hoch, trotzdem wird es dir immer heisser. Wenn du dich entscheidest, weiterzuwandern, obwohl du müde bist und dir heiss wird, lies weiter bei [003](#)

Wenn du dich entscheidest, dich auszuruhen und auf den Abend zu warten, dann lies weiter bei [087](#)

079

Du setzt deinen Weg fort und folgst den Leuten. Du vergisst die Rufe der Wachen. Du überholst die Leute im Laufschrift und du trittst vor die Leute. Nun sind die Leute hinter dir und sie nähern sich. An der nächsten Kreuzung stehen dir zwei Möglichkeiten offen: Eine Strasse aus Erde führt zu einem Wohnviertel mit veralteten Häusern und die Strasse vor dir steigt zu den hohen Bergen hinauf.

Wenn du zum Wohnviertel gehen willst, dann lies weiter bei [088](#)

Wenn du dich den Bergen nähern willst, lies weiter bei [062](#)

080

Du wählst also den dunklen Weg aus. Du nimmst aber eine Fackel mit, die auf der hellen Seite hängt. Du gehst weiter und siehst in der Ferne etwas. Pass auf, du siehst überall Fallen, Pfeile, Äxte und Flammen, die aus den Wänden fliegen. Du weichst aus, aber du hast dir dabei ein Stück deiner Kleidung verbrannt. Du verlässt also den Pfad und kommst auf deiner Strecke zurück. Bei der Rückkehr entdeckst du eine kleine Tür, die du öffnest. Diese Tür hattest du beim Hingehen nicht bemerkt.

Wenn du die Tür öffnen willst, lies weiter bei 005

Wenn du trotzdem zum helleren Weg zurückkommen willst, lies weiter bei 089

081

«Sie haben viel Kraft, deshalb würde ich gerne wissen, was Sie gestern während des Mordes gemacht haben?

- Ich bin zur selben Zeit wie Catwoman gegangen und dann hier nach Hause gegangen.
- Wir haben auch Reste von Spinnweben gefunden, wie erklären Sie sich das?
- Es waren wahrscheinlich schon welche im Haus. Ich kann Ihnen versichern, dass ich nicht schuldig bin und habe sogar Informationen für Sie: Um Ihnen zu helfen, kann ich Ihnen sagen, dass der Mörder kleine Hände hat und vielleicht eine Scharfschütze hat.»

Wenn du glaubst, was Spiderman dir sagt, dann geh auf den Gletscherplaneten.

Lies weiter bei 094

Wenn du noch mehr Informationen brauchst, musst du weitere Figuren befragen.

Lies weiter bei 094

082

Leider hast du beim Spiel mit dem Würfel nicht gewonnen. Eine Frau kommt hinter dir her und klopft auf deine Schulter. «Was machen Sie an meinem Platz und warum spielen Sie mit meinem Geld? Hoffentlich haben Sie etwas gewonnen.

- Es tut mir leid, ich wusste nicht, dass es Ihr Platz war. Ich habe leider verloren und einige Ringe verloren.

- So, so, so. Ich rufe den Sicherheitsdienst und Sie schulden mir Geld.»

Zwei starke Männer nähern sich und packen dich an den Armen. Sie heben dich hoch und bringen dich vom Tisch weg. Du kannst nicht mehr bewegen und hörst in der Ferne ein lautes böses Lachen mit der gleichen Stimme wie der Joker...

Die Männer bringen dich in den Keller und werfen dich in ein Gefängnis. Leider hast du kein Geld dabei und du bleibst hier bis zu deinem Ende. Der Joker mag keine Inspektoren! Lies weiter bei 001

083

Entlang von dieser leeren Strasse siehst du kaum lebende Wesen. Lebt hier jemand? Die Strasse dehnt sich zwischen grünen und bunten geblühten Feldern aus. In der Ferne bemerkst du einzelne Häuser aber keinen einzigen Menschen. Nach einer Weile und nachdem du mehrere Häuser neben der Strasse entlanggehst, kommst du an einem Platz in der Mitte zwischen den Häusern an, auf dem drei Tiere stehen: Ein Pferd, ein Pegasus und ein Einhorn.

Wenn du mit dem Pferd reiten möchtest, dann lies weiter bei [092](#)

Wenn du mit dem Pegasus fortgehen möchtest, dann lies weiter bei [008](#)

Wenn du mit dem Einhorn fliegen möchtest, lies weiter bei [016](#)

084

Du kommst auf einen Platz mit viel geschmolzenen Magmasteinen. Du gehst ein bisschen näher, bis die Steine sich zu bewegen beginnen. Plötzlich stehen alle Steine, sie sehen sehr wütend aus und sie nähern sich von dir. Bevor du Zeit hast zu kämpfen, fangen dich die Steine und sie fesseln dich mit einem Seil. Du weisst nicht was machen.

Wenn du Onyx geholfen hast, lies weiter bei [093](#)

Wenn du Onyx nicht geholfen hast, lies weiter bei [017](#)

085

Du siehst Tausende und Abertausende von Treppen, aber du kannst nicht sehen, wohin sie dich führen würden. Du hast keine Motivation, aber du hast keine Wahl, du musst anfangen hinaufzusteigen. Du gehst die Treppen rauf und runter. Du bist schon nach fünf Minuten müde, aber du weisst, dass du es in fünf Stunden schaffen musst. Du willst schon aufgeben, aber du musst diesen Superhelden treffen. Du bist sehr müde, aber du gehst weiter. Nach zwei Stunden hast du dich daran gewöhnt und du trittst schon leichter die Treppen hinauf und hinunter. Du bist nun vier Stunden und fünfzig Minuten gelaufen. Du siehst das Ende des Weges. Du bist motiviert weiterzumachen, um das Ende zu erreichen. Wenn du dort ankommst und sehr müde bist, siehst du Wonderwoman vor dir. Lies weiter bei [090](#)

086

Auf dem Blatt steht „Nicht vergessen“. Du liest weiter. Da steht geschrieben:
„Fliegende Turboschnecke = Planet aus Felsen und Wurzeln und auf welcher es dunkel wie die Nacht ist oder Planet mit riesigen Pflanzen und riesigen Insekten
Fliegendes Tuk-Tuk = Regenbogenplanet oder Wasserplanet mit Schlangen
Riesiges Papierflugzeug mit Sitzplatz = Papierplanet, der Feuer fängt
Leere Thunfischdose mit Flügeln = Würfelplanet, Planet aus Lava oder Planet aus Eis
Ring = Epochen“.

Wenn du das Blatt ablegst, siehst du einen Ring. Du nimmst ihn in die Hand. Du siehst nach, wieso der Ring auf dem „Nicht vergessen“-Blatt steht und steckst ihn an deinen Ringfinger. Um dein Abenteuer fortzusetzen, lies weiter bei [036](#)

087

Du wartest, indem du dich im warmen Sand liegend ausruhst. Du wachst auf, wenn die Nacht angefangen ist. Du stehst auf und gehst einen Weg entlang, der sich vom Rest unterscheidet. Hier liegt ein Kieselstein neben dem anderen. Du gehst vorsichtig, aber der Boden unter deinen Füßen öffnet sich. Du stehst in einer Staubwolke in der Höhle, die du zuvor beobachtet hast. Lies weiter bei [020](#)

088

Auf deinem Weg zu den Häusern siehst du einen Herrn in Rot und du rufst «Aqualad». Er dreht sich um und du fragst ihn: Lies weiter bei [023](#)

089

Auf dem helleren Weg nach rechts kommst du zu einem grösseren Raum führt. Der Ort sieht ziemlich sauber und einladend aus. Aber plötzlich bricht die Decke und du springst rückwärts. Der Weg ist nun unzugänglich... Es ist eine Sackgasse.

Lies weiter bei [072](#)

090

«Guten Tag, Wonderwoman, Sie wissen es vielleicht nicht, aber gestern ist Ihre Grossmutter getötet worden. Deshalb bin ich auf eurem Planeten, dem Planeten des Eises. Ich weiss nicht, ob Sie beteiligt sind, aber eine Person hat mir gesagt, dass Sie an der Party waren und dass er eine Person mit kleinen Händen gesehen hat. Also möchte ich Ihnen einige Fragen stellen.

- Ich bin es nicht. Ich liebte meine Grossmutter. Und ich war zu Hause vor dem Mord. Aber ich will Ihnen helfen. Gestern habe ich zwei seltsame Dinge gesehen: Ich habe einen zwielichtigen Kerl gesehen, der keine Brille trägt. Und ich habe einen Verlobungsring neben dem Haus gefunden. Der Ring sieht sehr ähnlich aus, wie derjenige am Finger von Flash. Er hat sich nämlich letzte Woche verlobt.

- Danke vielmals für diese Informationen. Es tut mir leid für Ihre Grossmutter und spreche Ihnen mein herzliches Beileid aus. Also wenn ich gut verstehe, muss ich noch einmal Flash befragen. Sind Sie sicher, was Sie gesehen haben? Weil mehrere Hinweise nicht konsistent waren.

- Ja, ich bin sicher.

- Danke schön, ich werde Paul befragen. Auf Wiedersehen.

Wenn du Flash noch nie gesehen hast, geh zum Regenbogenplaneten. Lies weiter bei [094](#)
Wenn du mit Flash schon einmal gesprochen hast, lies weiter bei [048](#)

091

Du bist auf Felsen gelandet und versuchst, dich umzusehen, aber du kannst nicht viel sehen... Es ist zu dunkel. Du hörst nichts, als ob du allein wärst. Du gehst vorsichtig voran, weil du nicht genau siehst, wo du hintrittst. Grosse Felsen schweben um dich herum, sie sind durch etwas miteinander verbunden aber du kannst nicht sehen, was es ist. Plötzlich siehst du nur wenige Meter von dir entfernt schwarze Silhouetten, die auf dich zurasen. Sie stossen hohe Schreie aus und du versuchst, dir die Ohren zuzuhalten. Du musst schnell entscheiden: was machst du?

Wenn du weglaufen willst, lies weiter bei [007](#)

Wenn du dich bücken und weitergehen willst, lies weiter bei [015](#)

092

Du reitest auf dem Pferd und es beginnt, sich auf der Strasse vorwärts zu bewegen. Es geht und geht aber zu einem Punkt gibt es keine Strasse mehr gegenüber. Das Pferd soll springen, aber es fällt auf die Strasse und du musst die ganze Strasse hochlaufen. Lies weiter bei [083](#)

093

Nachdem du dich lange Zeit gewehrt hast, hast du keine Hoffnung mehr. Du kannst nicht entfliehen. Nach einigen Minuten hörst du einen Lärm, du drehst deinen Kopf und du siehst eine Silhouette, die du kennst. Es ist Onyx! Sie kommt dir zu helfen, wie sie gesagt hat. Onyx nähert sich schnell zu den geschmolzenen Magmasteinen, steht auf und schlägt mit ihrem Körper schön auf alle Magmasteine. Während sie betäubt sind, löst dich Onyx und setzt dich auf ihren Rücken und sie kriecht schnell weg. Dann sagt sie, dass es besser für dich ist, zu gehen. Sie sagt also, dass sie einen Weg kennt, wo du entfliehen kannst. Auf dem Rücken von Onyx schwimmst du auf einem Lavafluss, und ihr geht weiter bis zu einem Lavawasserfall. Du fürchtest dich sehr, weil Onyx nicht angehalten hat und der Lavawasserfall kommt immer näher. Du schreist der Schlange anzuhalten, aber sie sagt dir, dass du ihr vertrauen musst. Plötzlich gehst schwimmst den Lavawasserfall hinunter und du landest auf einen friedlichen Fluss. Mit Onyx geht ihr schwimmt ihr zum Erdufer. Dann kommt ihr zum Lavawasserfall zurück und du bemerkst einen Eingang zwischen dem Lavastrom und der Wand. Onyx sagt dir, dass du dort hingehen sollst und das du zu einem anderen Planeten gehen wirst. Sie sagt dir auf wiedersehen und sie dankt dir, dass du ihr geholfen hast. Du gehst in den Saal hinter den Lavawasserfall und du siehst ein grosses Tor. Du gehst hinein, neugierig zu wissen, welcher Planet auf dich hinter dem Tor wartet. Lies weiter bei [034](#)

094

Du bist wieder in Pauls Haus. Du musst jetzt weitergehen. Du schaust das Blatt wieder an und du möchtest auf einen Planeten gehen. Wenn du auf den...

... Felsen- und Wurzelplaneten oder den Planeten mit riesigen Pflanzen und riesigen Insekten gehen willst, lies weiter bei [002](#)

... Regenbogen- oder Wasserplaneten mit Schlangen gehen willst, lies weiter bei [010](#)

... Papierplaneten, der Feuer fängt, gehen willst, lies weiter bei [019](#)

... Würfelplaneten, Planeten aus Lava oder Planeten aus Eis gehen willst, lies bei [027](#)

Wenn du deinen Finger in den Ring stecken willst, lies weiter bei [036](#)