



Ein Raum, eine Welt

10

Ein Raum, eine Welt

Ein Spielbuch GYB – M2.2425.002

"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 zehnte Spielbuch, elf Jahre nach dem ersten Erlebnis. 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...

Elf Jahre nach dem ersten Spielbuch und die technische Hilfe geht voran. Vor einigen Monaten erschien die KI ein und die SchülerInnen haben mit ChatGPT die einzelnen Kapitel verfasst. Die SchülerInnen mussten die notwendigen Informationen zum Inhalt und den Beschreibungen angeben. Es verlangt aber auch einen persönlichen Eingriff ins KI-Ergebnis, um für jüngere SchülerInnen eine verständliche und zugängliche Formulierung zu bekommen. Hier stellen sich die SchülerInnen als Experte dar.

Ein Spielbuch ist ähnlich konzipiert wie ein Videospiel, was unseren heutigen SchülerInnen nahe liegt. Der Leser/die Leserin entscheidet selbst, wie er/sie bei jedem Kapitel weiterfahren will. Dabei gibt es Entschlüsse, die einen weiterbringen und solche, die einen zurücksetzen. Eine elektronische Fassung hat auch den Vorteil, von einem Kapitel zum nächsten 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 SchülerInnen gegeben werden, den Fallen auszuweichen und das „Ende“ zu finden. Ein Tipp dazu: Der Leser/die Leserin 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 SchülerInnen dann die Vergangenheitsform benutzen, um ihr Abenteuer zu erklären.

Danach können die SchülerInnen 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!

Payerne, Juli 2025 Pasqual Auer

001

An diesem Morgen wachst du mit einem seltsamen Gefühl auf. Dein Wecker klingelt wie immer, deine Bewegungen sind gleich, aber etwas stimmt nicht. Als du die Vorhänge aufziehst, bleibst du wie erstarrt stehen. Die Bäume draussen... sie sind nicht mehr grün. Einer ist violett, ein anderer neonorange, und einige leuchten sogar leicht, als würden sie sanft pulsieren, lebendig. Du schüttelst den Kopf und denkst an einen zu realen Traum. Aber nein, alles scheint... echt.

Du ziehst dich an, gehst raus, und die Luft fühlt sich dichter an, fast süß. Als du in der Schule ankommst, ist die Stimmung seltsam. Die Wände scheinen ihre Farbe verändert zu haben, die Schatten sind länger, und die Stimmen um dich herum klingen merkwürdig, als würden sie durch die Luft gleiten. Niemand scheint es zu bemerken. Ausser dir.

Um zu entdecken, wie es weitergeht, lies weiter bei [018](#)

002

Du beschliesst, eine Pause zu machen. Diese seltsame Maschine, der Zettel, das grüne Licht... das alles bringt dich ein bisschen durcheinander. Ausserdem hast du Hunger. Du gehst runter ins Erdgeschoss, Richtung 1. Treppe, um dir in der Cafeteria ein Käsebrot zu holen. Du triffst kaum jemanden. Die Schule ist erstaunlich still, als würde sie den Atem anhalten.

Das Käsebrot ist lauwarm, etwas zu weich, aber du isst es ohne nachzudenken. Du willst nur dein Gehirn kurz aufladen, bevor du dich auf die Suche nach dem USB-Stick und der Gebrauchsanweisung machst.

Ruhig gehst du wieder in den 2. Stock, denkst, dass du die Klassen durchsuchen wirst. Vielleicht hat jemand etwas liegen lassen. Vielleicht ist das alles ein seltsames Spiel. Oder ein Test.

Du öffnest die Tür zu 2.04.

Niemand da. Aber die Tafel ist voller winziger Worte, mit weissem Marker geschrieben. Hunderte Worte, in einer unbekannten Sprache. Du schliesst schnell wieder.

Du machst weiter mit 2.06. Dort sind alle Stühle zur Wand gedreht. Und an der Wand... ein riesiger schwarzer Handabdruck. Er sieht frisch aus. Du bleibst nicht lange.

2.16 ist verschlossen, aber du hörst ein Summen drinnen. Wie eine laufende Maschine... oder ein Schwarm. Du schauerst.

Du gehst weiter. Raum für Raum, nichts Konkretes. Nur Merkwürdigkeiten, Details, die dir unbehaglich sind. Dann stehst du vor 2.24, dem Physiksaal. Die Tür steht einen Spalt offen. Du gehst rein. Hinten siehst du ein Bett.

Wenn du dich entscheidest, dich hinzulegen, dann lies weiter bei [019](#)

Wenn du dich entscheidest, weiter zu gehen, lies weiter bei [036](#)

003

Du entscheidest dich, nicht auf die Toilette zu gehen – zu riskant.

„Besser, die Fallen zu vermeiden“, denkst du dir.

Doch als du dich umdrehst, scheint sich der Flur um dich herum zu schliessen.

Plötzlich packt dich eine raue Hand an der Schulter.

Du drehst dich zu spät um: Eine alte Frau aus Raum 2.24 steht hinter dir, ihr Blick hart und eiskalt. Bevor du reagieren kannst, schlägt sie dir brutal gegen den Kopf.

Alles wird schwarz.

💀 Du bist tot – gefangen in dieser endlosen Schleife. Lies weiter bei [001](#)

004

Du steigst die Treppe hinauf, dein Schritt wird schneller, fast schon hastig, um es hinter dich zu bringen.

Der Fitnessraum, den du gerade verlassen hast, liegt direkt unter dir.

Der grüne Raum befindet sich direkt darüber, fast wie ein stilles Echo, das auf dich wartet.

Du stehst vor der Tür. Der Flur ist immer noch genauso seltsam, aber du hast dich fast daran gewöhnt. Deine Hand zittert leicht, als du sie auf die Türklinke legst.

Du atmest ein.

Du drückst.

...Nichts. Die Tür bleibt fest verschlossen. Starr.

Du runzelst die Stirn. Du versuchst es nochmal, diesmal kräftiger. Du rüttelst an der Klinke, genervt und angespannt.

Doch es hilft nichts. Sie ist verschlossen, als wolle sie sich nicht mehr öffnen.

Du trittst einen Schritt zurück.

Etwas hat sich verändert. Um fortzufahren, lies weiter bei [021](#)

005

Du kommst aus dem Raum S.09 heraus, den Schlüsselbund in der Hand, die Beine schwer, der Atem kurz. Die Luft im Keller scheint an dir zu haften – wie ein unsichtbarer, eisiger, zäher Nebel.

Aber jetzt ist dir eines klar: Du willst, dass es endet.

Genug von wandelnden Fluren. Genug von Räumen, die von Flüstern oder Erinnerungen heimgesucht werden. Genug von dieser Schule, die längst keine Schule mehr ist.

Du weißt nicht mehr, woher du kommst, nicht einmal, ob du das alles nur geträumt hast. Aber eins ist sicher: Dieser Ort hat auf dich gewartet.

Also steigst du die Treppen hinauf.

Ein Stockwerk.

Zwei.

Der dritte.

Jede Stufe klingt wie ein Trommelschlag. Die Wände sind jetzt still.

Zu still. Als würde das Universum selbst den Atem anhalten, dich beobachten – ohne Augen, ohne Form. Endlich stehst du vor dem Raum 2.33.

Der Schlüsselbund zittert leicht in deiner Hand – oder bist du es, der zittert? Du steckst den Schlüssel ins Schloss. Um die Folge zu entdecken, lies weiter bei [022](#)

006

Du gehst die Treppe hoch. Die Stufen sind alt und machen Geräusche. Oben bist du in einem neuen Stockwerk. Vor dir sind drei Türen.

Auf jeder Tür steht etwas geschrieben:

Tür 1: „40 Krokodile“

Tür 2: „40 Haie“

Tür 3: „40 Löwen – hungrig seit 150 Jahren“

Du denkst nach. Alle Türen klingen gefährlich. Aber du musst eine wählen. Welche Tür nimmst du?

Wenn du die Tür 1 mit den Krokodilen wählst, dann lies weiter bei Kapitel [024](#)

Wenn du die Tür 2 mit den Haien wählst, dann lies weiter bei Kapitel [041](#)

Wenn du die Tür 3 mit den Löwen wählst, lies weiter bei Kapitel [068](#)

007

Du öffnest langsam deine Augen. Du liegst auf dem Boden in einem sehr grossen, weissen Haus. Alles ist ruhig. Du stehst auf und gehst durch die langen, hellen Flure. Die Wände sind leer, und deine Schritte hallen laut. Nach einiger Zeit öffnest du eine schwere Holztür und betrittst einen grossen Raum mit hohen Decken. An den Wänden hängen viele Bilder. Sie zeigen Männer mit ernsten Gesichtern, die alle streng schauen. In der Mitte des Raumes steht ein grosser, dunkler Schreibtisch. Ein Mann sitzt dort und schreibt etwas auf ein Blatt Papier. Er sieht nicht freundlich aus, sein Gesicht ist orange und seltsam.

Du gehst langsam näher und liest, was auf dem Papier steht: „Neue Steuern“. Plötzlich hörst du laute Schreie hinter dir. Du drehst dich schnell um. Fünf Männer rennen auf dich zu. Bevor du etwas tun kannst, packen sie dich fest und nehmen dich mit. Sie bringen dich in ein Gefängnis und werfen dich in eine kleine, dunkle Zelle. Die Tür schliesst sich laut hinter dir. Jetzt bist du allein, es ist kalt und du kannst kaum etwas sehen.

Wenn du versuchst zu fliehen, dann lies weiter bei [075](#)

Wenn du auf Hilfe wartest, lies weiter bei [008](#)

008

Du bist noch immer in deiner Zelle. Du wartest einfach, ohne Plan, ohne Hoffnung. Plötzlich hörst du Schritte. Ein Mann in dunkler Kleidung kommt zu deiner Tür, öffnet sie und sagt nur: „Komm mit.“

Du zögerst kurz, aber du stehst auf und folgst ihm langsam. Du bist vorsichtig, du traust ihm nicht. Der Mann sagt nichts. Ihr geht durch lange, dunkle Gänge, bis ihr nach draussen kommt. Die Sonne scheint dir ins Gesicht, und du musst die Augen schliessen.

Vor dir steht ein weisses, elektrisches Auto. Der Mann zeigt mit der Hand. Du steigst ein. Er setzt sich ans Steuer und fährt los. Niemand spricht. Du siehst nur die Strassen und die graue Stadt.

Nach einigen Minuten hält das Auto. Du erkennst sofort das Gebäude vor dir: das Weisse Haus, das grosse weisse Haus mit den langen Fluren und den strengen Bildern. Du bist wieder da. Du steigst aus. Der Mann lässt das Fenster herunter, schaut dich ernst an und sagt: „Halte ihn auf... und viel Glück.“

Dann fährt er weg, ohne ein weiteres Wort. Lies weiter bei Kapitel [025](#)

009

Weisst du, wann sie berühmt wurden... oder warst du zu beschäftigt damit, zu Baby Baby Baby ohh zu tanzen? Lies weiter bei Kapitel [076](#)

010

Deine Finger berühren die Wand. Sie ist warm... dann klebrig. Du willst deine Hand wegziehen, aber sie bleibt kleben. Die Wand schlägt unter deiner Hand, wie lebendige Haut. Ein Riss kommt. Ein Auge öffnet sich. Ein menschliches Auge, so gross wie ein Teller, schaut dich an – ohne zu blinzeln. Ein lautes Pfeifen füllt den Raum.

Du wirst zurückgezogen. Als du die Augen wieder öffnest, bist du in einem Gang mit violetter Nebel.

Die Wände bestehen aus alten, kaputten Büchern. Jedes Buch flüstert Geheimnisse – in einer Sprache, die du nicht verstehst... ausser eines.

Ein kleines schwarzes Buch auf einem Pult. Es sagt deinen Namen.

Wenn du das schwarze Buch öffnen willst, dann lies weiter bei [060](#)

Wenn du das Buch ignorierst und in den nebligen Flur laufen möchtest, lies bei [078](#)

011

Die mechanische Stimme verstummt. Die Wände um dich vibrieren wie ein wütendes Herz. Du spürst die Hitze steigen. Seltsamer Schweiss läuft deinen Rücken hinunter – er ist golden. Der Schlüssel in deiner Hand pulsiert im gleichen Rhythmus wie die Maschine. Er lebt. Eine Wand öffnet sich.

Dahinter ist ein runder Raum. Darin schweben sechs metallische Gestalten ohne Gesicht. Sie sprechen mit einer einzigen, gleichen Stimme:

— „Wenn du den Kreis beenden willst, musst du die Maschine ausschalten. Aber wenn du sie wieder aufziehst... gehst du zurück in deine Welt.“

Ein Hebel wartet auf dich. Schwarz auf der einen Seite, weiss auf der anderen.

Wenn du die Maschine hochdrehen willst, dann lies weiter bei [079](#)

Wenn du die Maschine ausschalten willst, lies weiter bei [012](#)

012

Du drückst langsam den weissen Hebel nach unten. Ein metallischer Schrei zerreisst die Luft. Die Wände beben, die Kolben brechen zusammen. Die Maschine stirbt.

Alles wird still. Dann... klingt eine Kinderstimme im Nichts:

— „Danke. Du hast mich befreit.“

Einen Moment später bricht der Boden unter dir zusammen. Du öffnest die Augen...

Du bist in deinem Klassenzimmer. Es ist Tag. Alles wirkt normal.

Aber an der Tafel steht mit Kreide geschrieben:

„Du bist nie gegangen.“ Du schaust dich um. Alle Gesichter um dich herum... sind deine eigenen. Lies weiter bei [047](#)

013

Du legst deine Hand in seine. Du fühlst nichts mehr. Kein Boden, keine Gedanken, kein Körper. Du bist jetzt einer der „Anderen“. Der Doppelgänger nimmt deinen Platz ein.

Du bist nur noch ein Blick in einer Menge von Kopien. Aber manchmal, in einem Traum, siehst du dein Spiegelbild... und es schaut dich an. Lies weiter bei [047](#)

014

Du wachst in deiner Schule auf, für immer verändert. Aber jede Tür erscheint dir immer noch fremd... Lies weiter bei [071](#)

015

Du schwimmst in das Wrack. Es ist dunkel. Du siehst alte Sachen und viel Rost. Auf dem Boden liegt eine Taschenlampe. Du nimmst sie und machst sie an. Jetzt kannst du besser sehen, also entscheidest du dich, in den Abgrund zu gehen. Lies weiter bei [066](#)

016

Du gehst weiter. Du siehst zwei Tiere im Wasser. Ein Delfin, er ist schnell und spielt viel. Dann siehst du eine Schildkröte. Sie schwimmt langsam, aber ruhig. Lies weiter bei [033](#)

017

Du entscheidest dich, den Schlüssel zu nehmen. Plötzlich greift dich eine Qualle am Arm und zieht dich sehr schnell nach oben. So schnell, dass der Druck dich stark belastet. Du kannst dich nicht mehr bewegen und wirst bewusstlos. Du hast den Schlüssel verloren, aber auch dein Leben. Gehe zurück bei [048](#)

018

Du gehst durch das Gebäude, und wieder fällt dir etwas auf. Die Wände, die du immer weiss und langweilig gekannt hast, sind jetzt in einem verwirrenden Mix von Farben. Ein Flur ist in Pastellviolett tapeziert, ein anderer in Zitronengrün. Manchmal glaubst du sogar, die Farben würden sich leicht bewegen, als ob die Wände atmen... oder denken. Du steigst die Treppe zum 2. Stock hoch. Jede Stufe fühlt sich etwas weicher an als die vorherige, als hätte der Beton seine Festigkeit verloren. Beim Abbiegen nach links bemerkst du, dass die Klassenzimmertüren alle verschieden sind: Manche mit Wolkenmustern, andere mit gemalten Augen, die dir zu folgen scheinen.

Du öffnest schliesslich die Tür zu 2.08. Der Raum ist in ein seltsames goldenes Licht getaucht. Die Tische stehen noch an ihrem Platz, aber es gibt eine Art Vibration in der Luft, ein leichtes Summen, das nur du hören kannst. Dein Philosophie-Lehrer sitzt schon da, ruhig hinter seinem Tisch.

Aber in seinen Augen ist etwas... ein zu helles, zu festes Funkeln.
Um die Folge zu entdecken, lies weiter bei [035](#)

019

Du schliesst die Augen, und sofort scheint alles um dich herum zu verschwinden. Die Stille wird tief, unendlich. Du spürst, wie dein Körper sanft in die Matratze sinkt, wie von einem unsichtbaren Strom getragen... Lies weiter bei [001](#)

020

Zögernd drückst du die Tür der Toilette auf und nährst dich dem Waschbecken. Der Spiegel vor dir ist beschlagen, als würde er noch einen unsichtbaren Dampf ausatmen.

Du drehst den Wasserhahn auf – kaltes, lebendiges Wasser fliesst – und du spritzt dir etwas ins Gesicht.

Du atmest langsam, den Kopf gesenkt, und versuchst, dieses anhaltende Gefühl loszuwerden, dass etwas nicht stimmt.

Du gehst hinaus.

Die Neonröhren an der Decke flackern sanft und werfen ein weissliches Licht auf die Wände, deren Farbe sich je nach Blickwinkel zu verändern scheint.

Du steigst langsam und lautlos die Treppe hinunter, die dich ins 1. Stockwerk führt.

Um die Folge zu entdecken, lies weiter bei [037](#)

021

Du stehst immer noch vor der Tür – den USB-Stick in der einen, den Frust in der anderen Hand. Und dann, wie aus einem seltsamen Traum gefallen – oder einem kompletten Wahn – taucht der Philosophielehrer wieder auf.

Er steht am Ende des Gangs, die Arme verschränkt, gekleidet... in ein Superheldenkostüm. Ein violetter Umhang flattert träge hinter ihm, und auf seiner Brust glänzt ein riesiges, goldenes „Φ“.

Du blinzelst. Du stellst keine Fragen.

Es ist wirklich er. Glatzkopf, grosser Bart, dieser müde, aber beunruhigend wache Blick.

Er kommt ruhig auf dich zu und sagt, als wäre das alles völlig normal:

«- Ah, ich sehe, du bist bis hierhergekommen. Gut. Der Raum ist zu, ich habe abgeschlossen. Ich habe... vielleicht meinen Schlüsselbund im Raum S.09 im Keller liegen lassen. Könntest du ihn holen?»

Wenn du einen anderen Lehrer suchen willst, um die Tür zu öffnen, lies weiter bei [038](#)

Wenn du zurückzugehen und den Schlüssel zu holen willst, lies weiter bei [055](#)

Und jetzt... hast du einen USB-Stick, eine Gebrauchsanweisung. Und keine Ahnung, was du damit anfangen sollst.

022

Die Tür öffnet sich.

Das grüne Licht ist noch da, vibrierend, fast aggressiv.

Die Maschine steht immer noch in der Mitte, massiv, dunkel, durchzogen von Kabeln und metallischen Reflexen.

Das Stativ wartet auf dich, eingefroren wie ein Gespenst.

Und auf dem Tisch, der vor ein paar Stunden noch leer war, liegt jetzt... der USB-Stick, von dem du glaubtest, ihn die ganze Zeit in der Hand gehabt zu haben.

Ohne nachzudenken steckst du ihn in den Anschluss.

Ein Summen ertönt.

Die Maschine fährt langsam hoch, wie ein Tier, das nach einem langen Schlaf erwacht.

Du gehst näher. Du drehst an einem Knopf.

Dann an einem anderen. Du atmest. Und du drückst den letzten Schalter.

Ein grüner Blitz schiesst aus der Wand, der grüne Hintergrund zittert, verformt sich, wird flüssig, wie eine Wasseroberfläche, die von innen beleuchtet wird.

Ein unsichtbarer Wind schiebt dich leicht, ein stummer Ruf.

Du willst zurückweichen.

Aber du kannst nicht. Die Wand saugt dich ein. Wortwörtlich.

Eine gewaltige Kraft reisst dich vom Boden. Du fühlst, wie du gedehnt, ausgelöscht, aufgelöst wirst.

Du siehst Lichtfragmente, Splitter von Erinnerungen. Räume. Gesichter. Flure.

Du siehst dein eigenes Spiegelbild, das dich anschaut und eine Sekunde lang blinzelt, bevor es verschwindet. Du schreist, oder du denkst, du schreist, aber kein Ton kommt heraus. Und dann nichts mehr. Kein Licht. Kein Geräusch. Nur ein schwarzes Loch, riesig, still, perfekt. So endet alles. Oder vielleicht... fängt alles erst an?

023

Du gehst in einen neuen Raum. Es ist ein Konzertsaal.

Musik spielt. Du siehst viele Puppen. Sie tanzen. Sie lachen. Sie sprechen. Ihre Stimmen sind leise und unheimlich. Die Puppen tragen schöne, alte Kleider. Sie bewegen sich wie Menschen. Der Raum ist alt. Der Boden knarrt. Die Luft ist kalt. Links ist eine Bar. Hinter der Bar steht auch eine Puppe. Sie ist anders als die anderen. Sie bewegt sich nicht. Sie trägt ein weisses Kleid. Ihr Haar ist schwarz. Sie hält eine kleine Puppe im Arm. Ihre Augen sind dunkel. Sie schaut direkt zu dir.

Du bekommst Gänsehaut. Diese Puppe sieht sehr gruselig aus. Du hast das Gefühl: Sie kennt dich. Was machst du?

Wenn du mit der Puppe sprichst, dann lies weiter bei Kapitel [074](#)

Wenn du nicht mit der Puppe sprechen willst, dann lies weiter bei Kapitel [057](#)

024

Du öffnest Tür 1.

Plötzlich kommen 40 Krokodile auf dich zu. Sie sind gross, schnell und sehr gefährlich. Sie springen auf dich und beißen dich. Du schreist. Du hast grosse Schmerzen. Die Krokodile fressen dich. Du bist tot. Lies weiter bei [006](#)

025

Du gehst in das grosse Haus. Ein Wächter sieht dich und will dich stoppen, aber du bist schnell. Du nimmst seine Pistole und rennst weg, bevor er dich fassen kann. Du läufst so schnell du kannst bis zum grossen Büro, wo der Mann mit dem orangen Gesicht sitzt. Du öffnest die Tür und gehst hinein. Du nimmst die Pistole und schiesst auf ihn. Beim ersten Mal triffst du nicht, aber du zielst genau auf sein Ohr und schiesst noch einmal. Dieses Mal triffst du ihn, und er fällt auf den Boden. Du bist sehr stolz, weil du ihn gestoppt hast, bevor er noch mehr Schaden machen kann. Dann schaust du nach oben und siehst seine Seele, die im Raum schwebt. Du nimmst die Kristallkugel und hältst sie vor die Seele. Die Kugel leuchtet hell und saugt die Seele ein.

Wenn du alle drei Seelen gefangen hast, dann lies weiter bei [076](#)

Wenn du noch nicht alle Seelen hast, lies weiter bei [073](#)

026

Die Tür geht langsam auf.

Plötzlich hältst du etwas in der Hand. Es ist ein Zettel – eine Anleitung. Du verstehst nicht alles, aber du fühlst: Jetzt ist es vorbei.

Du machst einen Schritt in den Raum. Dort steht ein Bett. Weich. Ruhig. Einladend. Du bist sehr müde. Dein Körper ist schwer. Deine Augen brennen.

Auf dem Bett liegt noch ein Zettel. Eine Anleitung. Du nimmst sie in die Hand. Du weisst nicht genau warum. Du behältst sie.

Du gehst zum Bett. Du kannst nicht mehr.

Langsam fällst du auf die Matratze.

Deine Augen werden schwer... schwerer... Und dann... schliesst du sie.

Du schläfst ein – mit der Anleitung in deiner Hand. Lies weiter bei [036](#)

027

Du nimmst den Schlüssel. Sofort dreht er sich von selbst in deiner Hand. Eine Luke öffnet sich unter deinen Füßen.

Du fällst... in einen riesigen Raum und siehst eine USB-Schlüssel auf dem Boden. Du nimmst die Schlüssel. Kupferne Wände vibrieren sanft. Riesige Zahnräder drehen sich langsam. Ein mechanisches Herz hängt von der Decke und schlägt langsam.

Bei jedem Schlag hebt sich der Boden. Eine metallische Stimme hallt im Raum:

— „Du hast den Schlüssel des Zyklus genommen. Du kannst die Schleife zurückdrehen oder brechen.“ Lies weiter bei [011](#)

028

Du gehst zur Tür im Baumstamm. Deine Hand zittert. Die Tür ist warm, fast lebendig – wie ein Herzschlag aus Saft unter der Rinde. Als du drückst, öffnet sich die Tür nicht. Sie verschlingt dich. Du wirst in eine Spirale aus Holz, grünem Licht und Insektengesängen gezogen. Du landest in einem stillen Wald.

Das Licht kommt vom Boden, nicht vom Himmel. Um dich herum flüstern die Blätter. Wirklich. Du hörst genau hin und verstehst:

— „Du musst die Mutterwurzel finden. Sie wartet auf dich.“

Ein Weg führt nach links, mit blauen Glühwürmchen am Rand.

Ein anderer führt auf einen Hügel mit rötlichem Licht.

Wenn du den blauen Glühwürmchen folgen willst, dann lies weiter bei [029](#)

Wenn du zum roten Hügel hinaufsteigen willst, lies weiter bei [046](#)

029

Die Glühwürmchen führen dich zu einer Lichtung. Dort wächst eine riesige Wurzel aus dem Boden. Sie schlägt wie ein Herz. In der Mitte sitzt eine Gestalt – eine alte Frau mit moosgrünem Haar. Sie flüstert:

– „Du hast die Blätter gehört. Du darfst eine Frage stellen, nur eine. Dann kannst du weitergehen.“

Du fühlst eine warme, beruhigende Energie. Der Boden riecht nach frischer Erde. Der Wind streicht dir über den Nacken – wie eine vertraute Hand. Lies weiter bei [047](#)

030

Du rennst und wirfst dich gegen das Fenster. Es zerspringt nicht. Es saugt dich auf. Du fällst in einen Himmel ohne Boden. Sätze schweben um dich herum:

„Du hast dich geweigert, ein Spiegelbild zu sein. Du wirst ein Übergänger.“

Du landest in einem leeren Schulflur, aber du spürst, dass hinter jeder Tür andere Welten auf dich warten. Du bist frei... oder vielleicht für immer zwischen den Welten verloren. Lies weiter bei [047](#)

031

Du wirst ein Hüter der Welten, ein Übergänger zwischen den Realitäten.

Lies weiter bei [001](#)

032

Du folgst einem Schwarm Fische. Sie schwimmen ruhig durch das Wasser. Plötzlich wird es dunkler. Die Fische führen dich zur Grenze der Tiefsee. Dort ist es sehr dunkel und unheimlich. Du kannst fast nichts mehr sehen. Es ist zu gefährlich, weiterzugehen. Du drehst um und schwimmst zurück ins hellere Wasser. Lies weiter bei [015](#)

033

Du findest beide Tiere interessant. Der Delfin sieht freundlich und lustig aus. Die Schildkröte ist ruhig und sieht klug aus.

Jetzt fragst du dich: Wen soll ich folgen? Dem Delfin oder der Schildkröte?

- Wenn du entscheidest, dem Delphin zu folgen, lies weiter bei [015](#)

- Wenn du entscheidest, der Schildkröte zu folgen, dann lies weiter bei [050](#)

034

Du beobachtest die Quallen weiter und versuchst, eine Lösung zu finden. Plötzlich taucht ein grosser Hammerhai aus dem Dunkeln auf. Er schwimmt schnell zu den Quallen und frisst sie alle auf. Du bist überrascht und hast nur einen kurzen Moment. Mit einer Hand greifst du schnell den Schlüssel, der in einer Qualle war, und mit der anderen hältst du die Flosse des Hais fest. Der Hai schwimmt jetzt mit dir zum Riff. Dort siehst du eine alte Tür im Felsen. Du bist neugierig und entscheidest dich, die Tür zu öffnen. Plötzlich bist du wieder in dem Gang, wo du am Anfang warst, aber du bist jetzt ganz nass und deine Kleidung klebt am Körper. Lies weiter bei [070](#)

035

Er heisst Herr Galdin. Glatzköpfig, der Kopf ganz glatt, aber mit einem riesigen dichten schwarzen Bart, der fast sein Gesicht verschlingt. Er trägt immer den gleichen bordeauxfarbenen Rollkragenpullover, selbst wenn es warm ist. Seine Augen sind sehr hell, fast durchsichtig, und wenn er spricht, scheint er zu dir zu reden... aber auch zu jemand anderem, Unsichtbarem. Er schaut euch einzeln an und sagt:
— Zum Abschluss bitte ich euch, ein Video zu einem philosophischen Thema eurer Wahl zu machen. Etwas, das euch berührt. Etwas... Echtes.

Erste Wahl: Wenn du dich entscheidest, nach Hause zu gehen und dich auszuruhen, weil du eine Pause hast, lies weiter bei [052](#)

Wenn du dich entscheidest, direkt ins Aufnahmestudio zu gehen und zu filmen, weil du eine Pause hast, lies weiter bei [069](#)

036

Plötzlich lässt dich ein Knacken hinter dir zusammenzucken.

Du drehst dich gerade noch rechtzeitig um, um eine schwache, gebückte Gestalt zu sehen: eine alte Frau mit verzerrtem Gesicht, durchdringenden Augen, die dich mit tiefem Hass anstarren.

Ohne nachzudenken rennst du los.

Ihre Schritte hallen hinter dir, schnell und schwer, immer näher.

Du rast durch die Flure auf der Suche nach einem Ausgang, kurzatmig, das Herz rast.

Sie schreit etwas Unverständliches, ihr Schatten wächst, während sie dich einholt.

Du weisst, wenn sie dich fängt, ist es vorbei.

Endlich kommst du zur Tür des gleichen Raums 2.24.

Du stösst sie verzweifelt auf, hoffst auf Zuflucht, und siehst wieder das gleiche Bett.

Dann merkst du... die alte Frau ist immer noch da, hinter der Scheibe, unbeweglich, starrt dich an...

Wenn du dich entscheidest, dich auf das Bett zu legen und hoffst, dass alles gut geht, dann lies weiter bei [039](#)

Wenn du fliehen möchtest und versuchst, die Schule zu verlassen, lies weiter bei [048](#)

037

Hier ist die Stimmung wieder anders. Die Luft ist dicker, fast feucht, wie in einem vergessenen Gewächshaus.

Die Flure sind mit abgenutztem Linoleumboden bedeckt, gezeichnet vom Lauf der Zeit. Alte Poster hängen an den Wänden, manche halb abgerissen, andere mit Kritzeleien versehen.

Die Stille wird von trockenen Knackgeräuschen durchbrochen – als würde das Gebäude selbst atmen. Du beginnst, die Türen eine nach der anderen zu öffnen.

1.04: Der Türgriff ist kalt.

Die Tür öffnet sich langsam und gibt den Blick frei auf einen Raum mit umgestürzten Tischen. Auf einigen Stühlen liegen Kleidungsstücke ... wie achtlos zurückgelassen. Es ist niemand da, aber die Atmosphäre ist schwer – als würdest du etwas stören. Die Uhr an der Wand läuft rückwärts.

Du gehst einen Schritt zurück und schliesst die Tür leise.

1.06: Diese Tür führt zu einem Raum mit heruntergelassenen Jalousien, getaucht in oranges, gefiltertes Licht.

Der Raum ist ruhig... zu ruhig. Hinten steht ein Fernseher, eingeschaltet, aber ohne Bild – nur ein blauer Bildschirm. Ein dumpfes Brummen hallt in deinen Ohren.

Du spürst einen seltsamen Druck, als würde der Raum auf dich lasten. Du schliesst die Tür.

1.18: Der Raum ist riesig, mit grossen Fenstern, die halboffen stehen.

Vorhänge tanzen im Takt eines eisigen Windes, der aus dem Nichts kommt.

An den Wänden sind mit Kreide geschriebene Worte zu sehen, alle verwischt – bis auf eines: „Bleib nicht lange.“

Ein Stuhl knarrt langsam ganz allein am Ende des Raumes. Du bekommst eine Gänsehaut. Um die Folge zu entdecken, lies weiter bei [054](#)

038

Du gehst den Flur entlang, die Luft wird immer schwerer.

Plötzlich ertönt hinter dir ein unheilvolles Knacken. Du drehst dich zu spät um: Ein zerbrochener Spiegel wirft scharfe Splitter in deine Richtung.

Ein Splitter trifft deine Brust, der Schmerz ist heftig. Du sinkst langsam zu Boden, die Welt schwankt.

Du versuchst zu schreien, aber kein Ton kommt heraus.

Der Flur wird dunkler und alles um dich herum verschwimmt.



Du bist tot. Lies weiter bei [001](#)

039

Du öffnest deine Augen. Es ist dunkel. Du stehst vor einem alten Haus. Das Haus ist gross. Es ist grau und kaputt. Die Fenster sind zerbrochen. Die Tür ist alt und laut. Der Wind macht ein seltsames Geräusch. Vor der Tür liegt eine Kristallkugel. Sie beginnt zu leuchten. Sie spricht mit dir: „Willst du aus dieser Welt entkommen? Dann musst du drei Seelen fangen.“

Wenn du die Aufgabe annimmst, dann lies weiter bei [073](#)

Wenn du die Aufgabe ablehnst, lies weiter bei [056](#)

040

Du findest dich in einem langen Flur wieder. Die Wände auf beiden Seiten sind voller grosser Spiegel. Die Luft ist sehr kalt und alles ist still. Du hörst nur deine eigenen Schritte. Langsam gehst du den Flur entlang. Zuerst siehst du nur dein Spiegelbild, das sich normal bewegt. Doch plötzlich merkst du etwas Seltsames: Dein Spiegelbild lächelt, aber du lächelst nicht. Du gehst weiter, und das Spiegelbild verändert sich. Es winkt dir zu, es springt und tanzt, während du ruhig bleibst. Je weiter du gehst, desto mehr macht dein Spiegelbild Dinge, die du nicht machst. Es sieht aus, als hätte es ein eigenes Leben. Am Ende des Flurs steht ein besonders grosser Spiegel. Du bleibst stehen und siehst genau hin. Dein Spiegelbild kommt Schritt für Schritt näher. Dann streckt es plötzlich die Hand aus dem Spiegel. Bevor du reagieren kannst, packt es deinen Kragen und zieht dich mit Kraft in den Spiegel hinein. Alles wird dunkel und du fühlst dich, als ob du fällst. Lies weiter bei Kapitel [007](#)

041

Du öffnest Tür 2.

Plötzlich kommt viel Wasser aus dem Raum. Du kannst nicht atmen. Das Wasser ist kalt und tief. 40 Haie schwimmen schnell zu dir. Sie haben grosse Zähne. Sie beißen dich.

Du stirbst im Wasser. Lies weiter bei [006](#)

042

Du sagst: „Ja, die Steuer ist zu hoch.“ Die Frau schaut dich lange an. Dann sagt sie nichts mehr. Sie wird still. Zwei Wachen kommen. Sie nehmen sie mit. Draussen steht eine Guillotine. Die Frau wird hingerichtet. Du hörst den Klang der Klinge. Nach einem Moment siehst du ein blaues Licht. Es fliegt zu dir. Eine Stimme sagt:

„Du hast die Wahrheit gesagt. Du hast die erste Seele.“ Du fühlst dich stärker. Noch zwei Seelen fehlen. Lies weiter bei [073](#)

043

Eine kopflose Königin, ein Sänger für Teenager und ein sehr orangefarbener Präsident. Muss man nur klassifizieren... Lies weiter bei [076](#)

044

Du lehnst den Schlüssel ab. Du trittst zurück... dann läufst du zwischen den mechanischen Bäumen hindurch. Aber sie bewegen sich. Ihre Äste strecken sich langsam aus, und ihre Stahlblätter erzeugen bei jeder Berührung Musiknoten. Du kommst zu einer runden Lichtung, auf deren Boden seltsame Symbole sind. Ein riesiger Baumstamm steht in der Mitte. Eine Tür ist eingraviert. Sie atmet. Eine Inschrift leuchtet: „Hier wächst der Baum der Türen. Trittst du ein?“ Lies bei [028](#)

045

Du wählst eine Erinnerung, die du löschen willst. Sie verschwindet sofort – eingesaugt in das Buch. Du weißt nicht einmal mehr, was es war. In dir entsteht eine kalte Leere. Plötzlich entfaltet sich das Buch wie eine Spirale. Es wird zu einer Tür aus lebendigem Papier. Du gehst hindurch.

Du kommst in einen riesigen Raum mit schwebenden Büchern. Jedes Buch enthält ein Leben. Eine Wächterin mit tintenschwarzen Augen beugt sich zu dir. „Du kannst hier dein eigenes Ende schreiben. Aber sei vorsichtig: Wenn du es schreibst, wird es wirklich.“ Sie reicht dir eine Feder.

Wenn du dein Schicksal schreiben und laut vorlesen willst, lies weiter bei [062](#)
Wenn du das Schreiben ablehnen und nach einem anderen Ausgang in den Büchern suchen willst, lies weiter bei [080](#)

046

Oben ist der Boden trocken und knistert. Asche fliegt um dich herum. Ein brennender Baum wächst in einem See aus blauen Flammen. Er brennt, ohne zu verbrennen. Du hörst eine Stimme in deinem Kopf:
„Verbrenne eine Erinnerung, und du kannst nach Hause gehen. Oder bleib für immer hier mit deinen Geheimnissen.“ Eine kleine Holzkiste öffnet sich zu deinen Füßen. Drinnen liegt eine alte Kinderzeichnung... du, ganz jung.
Das Feuer wartet. Lies weiter bei [047](#)

047

...du findest dich immer wieder am gleichen Ort. Ein langer Gang, aus Schatten und Erinnerungen gebaut. Stimmen folgen dir. Du gehst, immer weiter... bis zu zwei grossen Türen. Zwischen ihnen schwebt eine Inschrift:
„Du bist durch die Welten gegangen. Du hast dich gefunden. Oder verloren. Jetzt entscheide: Stell dich der Wahrheit... oder kehre ins Vergessen zurück.“
Die zwei Türen öffnen sich langsam:
Wenn du die linke Tür wählst, dann lies weiter bei [063](#)
Wenn du rechte Tür wählst, lies weiter bei [081](#)

048

Du stehst vor einer Tür. Auf dem Boden liegt eine Taucherkombination. Du schaust sie dir an und fragst dich, warum sie hier ist. Sollst du sie nehmen? Du bist unsicher und zögerst.

Wenn du entscheidest, den Taucherkombination nicht nehmen, dann lies weiter bei [064](#)

Wenn du entscheidest, den Taucherkombination nehmen, lies weiter bei [082](#)

049

Du entscheidest dich, dich vom Strom treiben zu lassen. Das Wasser bewegt dich langsam vorwärts. Plötzlich siehst du eine dunkle Höhle im Felsen. Du bist unsicher. Sollst du weiter schwimmen oder in die Höhle gehen? Du musst dich jetzt entscheiden.

Wenn du entscheidest, die Höhle zu betreten, lies weiter bei [065](#)

Wenn du entscheidest, deinen Weg weitergehen, dann lies weiter bei [016](#)

050

Du stehst vor einem Abgrund. Es ist sehr dunkel. Du siehst nichts. Du hast keine Lampe. Du willst weitergehen, aber du hast Angst. Du weisst nicht, was vor dir ist. Alles ist still. Du bleibst stehen und überlegst. Was sollst du tun? Vielleicht liegt im Wrack etwas Nützliches. Lies weiter bei [015](#)

051

Du entscheidest dich, deinen Weg weiterzugehen und immer tiefer in die Abgründe hinabzusteigen. Am Grund angekommen, ist es sehr heiss, und das Licht deiner Lampe ist kaum sichtbar. Du siehst grosse Schornsteine, aus denen Rauch und Blasen aufsteigen. Lies weiter bei [067](#)

052

Kaum hast du zwei Schritte im Flur gemacht, trifft dich etwas.

Es gibt keinen Ton. Kein Schritt, kein Flüstern. Selbst die Deckenleuchten... summen nicht mehr. Eine perfekte, erstickende Stille. Zu perfekt. Du senkst den Blick.

Der Boden ist... seltsam. Zu glatt, zu sauber. Als wäre er nie von jemandem betreten worden. Nicht einmal von dir. Trotzdem gehst du vorsichtig weiter, mit einem dumpfen Gefühl im Bauch. Plötzlich — ein trockenes, metallisches Quietschen.

Du stoppst. Dein Herz schlägt schneller. Du drehst den Kopf. Die Wände. Sie bewegen sich. Langsam, als ob sie atmen. Dann schneller. Sie neigen sich. Kommen näher. Die Decke senkt sich. Du trittst zurück. Du willst rennen, schreien, eine Tür öffnen, irgendeine. Aber der Boden entgleitet dir, rutscht unter deinen Füßen wie eine geölte Rampe.

Du fällst auf die Knie. Das Licht flackert. Ein rotes Blinken, wie eine Warnung... zu spät. Dann kippt alles. Der Flur schliesst sich um dich. Ein dumpfes Klacken. Absolutes Schweigen. Als hättest du nie existiert. 🦴 Du bist tot. Vom Schulgebäude verschlungen. Ein weiteres Spielzeug in seiner absurden Logik. Lies weiter bei [001](#)

053

Das Bett ist weich. Du spürst, wie die Müdigkeit dich verschlingt, die Augen schwer werden, das Herz langsamer schlägt. Du bist gefangen in einem Traum, der dir alles nehmen will, doch du kämpfst, weisst, dass es nicht real ist, aber der Schlaf hat dich bereits. Ein letztes Flüstern: „Komm zurück, bleib hier.“ Und alles wird schwarz... Lies weiter bei [039](#)

054

Du gehst weiter, immer noch etwas angespannt, deine Augen scannen jedes Detail. Klasse für Klasse setzt du deine Suche fort: kalte Türklinken, quietschende Türen, dieselbe drückende Stille... nichts. Nur dieses Gefühl, dass dir alles entgleitet. Am Ende des Flurs kommst du an einen Ort, an dem du noch nie warst. Vor dir steht eine graue Tür, massiver als die anderen, mit einer eingravierten Metallplatte: „Turnhalle“ Sie wirkt ausser Betrieb oder seit Langem geschlossen. Doch direkt rechts daneben blinkt schwach ein kleiner Scanner. Du zögerst, holst dann deine Student*innenkarte aus deiner Tasche und hältst sie vor den Scanner. Ein dumpfer Piepton ertönt, dann ein Klicken. Die Tür öffnet sich langsam und lässt den Geruch von feuchtem Boden und Plastik entweichen. Du trittst ein. Das Licht schaltet sich automatisch ein und enthüllt eine grosse, leere, stille... und vollkommen saubere Halle. Zu sauber. Der Boden spiegelt leicht das Neonlicht wider. Die Basketballkörbe sind hochgezogen, die Bälle alle ordentlich verstaut. Du bist allein, aber irgendetwas in diesem Raum stimmt nicht. Du verlässt langsam die Sporthalle. Dein Atem geht schnell, dein Herz schlägt heftig. Du fühlst dich erschüttert, als hättest du etwas erlebt, ohne es wirklich zu begreifen. Ein Traum? Eine Halluzination? Eine verzerrte Realität? Du weisst es nicht mehr. Der Flur wirkt jetzt anders. Still. Ruhiger. Als würde das Gebäude selbst den Atem anhalten. Du findest den Ausgang und kommst vor dem Haupteingang der Schule. Lies weiter bei [059](#)

055

Du nickst stumm.

Du hast keine Kraft mehr, in all dem einen Sinn zu suchen.

Du schliesst die Hand fester um den USB-Stick und drehst dich um.

Doch plötzlich hörst du das Klirren von zerbrechendem Glas – ein Spiegel, der in tausend Stücke zerspringt.

Und da denkst du dir: Am Ende zahlt sich Freundlichkeit aus – sonst wärst du jetzt tot.

Ziel: Etage – 1. Ziel: S.09.

Um die Folge zu entdecken, lies weiter bei [072](#)

056

Du sagst: „Nein, ich will die Aufgabe nicht.“ Du drehst dich um und gehst weg. Du gehst auf einem dunklen Weg. Es ist kalt. Der Weg ist schmal und still. Die Bäume sind tot.

Kein Tier, kein Licht. Du fühlst Angst. Plötzlich steht ein Mann vor dir. Er ist gross. Er trägt einen schwarzen Mantel. Er hat keine Nase. Sein Gesicht ist weiss und böse. Dein Herz schlägt schnell. Du hast grosse Angst. Der Mann nimmt einen Zauberstab. Er zeigt mit dem Stab auf dich. Er ruft: „Avada Kedavra!“ Ein blaues Licht kommt schnell auf dich zu. Es ist stark und heiss. Du fühlst einen grossen Schmerz. Alles wird dunkel. Du bist tot.

Lies weiter bei [039](#)

057

Du hast Angst. Du willst nicht mit der Puppe sprechen. Du drehst dich um und gehst zurück zur Tür ziehst an der Klinke. Die Tür ist verschlossen. Du ziehst fester. Nichts passiert. Dann hörst du ein Geräusch „*Klack, klack, klack...*“

Du drehst dich um.

Die tanzenden Puppen rennen auf dich zu. In ihren kleinen Händen haben sie Messer. Ihre Augen sind dunkel. Ihre Münder lächeln.

Du schreist. Du willst weglaufen. Aber es ist zu spät. Die Puppen springen auf dich. Du spürst Schmerzen. Alles wird schwarz.

Du bist tot. Lies weiter bei [073](#)

058

Du sagst: „Nein, die Steuer ist nicht hoch.“ Die Frau wird plötzlich sehr still. Ihre Augen werden grands. Zwei Wachen kommen und nehmen sie mit. Draussen steht eine Guillotine. Die Frau wird hingerichtet. Du hörst ein „Klack“. Dann ist es still. Neben dir leuchtet die Kristallkugel. Ein blaues Licht fliegt in die Kugel. Eine Stimme sagt:

„Gut gemacht. Du hast die erste Seele.“ Du fühlst dich stärker. Lies weiter bei [073](#)

059

Du stellst einen Fuss auf dem Boden am Schuleingang.
Die Tür schliesst sich hinter dir... mit einem Atemzug.
Ja, ein Atemzug. Kein Luftzug.
Ein echter Atem – warm und feucht, wie wenn das Holz Lungen hätte.
Du bleibst stehen. Dein Rucksack ist plötzlich sehr schwer, wie voller Sand.
Das Licht flackert... und geht aus.
Stille. Du horchst.
Ein leiser Trommelschlag klingt in der Ferne. Ein Rhythmus, fast wie ein Herzschlag.
bum... bum... bum...
Der Ton kommt von der Glastür zum Technikraum. Der Geruch von deinem
Desinfektionsgel mischt sich mit einem anderen – stärker – wie alter, verbrannter, süsser
Leder. Du schmeckst Rost im Mund. Aber du hast nichts gegessen. Der Boden mit
kleinen Rissen bewegt sich leicht – als ob die Schule atmet.
Du willst raus. Du drehst dich um.
Die Tür, durch die du gekommen bist, ... ist weg. Da ist jetzt eine glatte Wand, ohne
Schloss, ohne Griff, ohne Spur. Du atmest ein.
Die Luft ist warm, dichter. Es ist 10 Grad wärmer als draussen.
Etwas beobachtet dich – aber du siehst nichts.
Du hörst dein eigenes Blut in den Schläfen schlagen.

Wenn du zur Tür vom Technoraum gehst willst, woher das Trommeln kommt, lies bei [077](#)
Wenn du die Wand berühren willst, wo die Tür war, lies weiter bei [010](#)

060

Du öffnest das Buch. Die Buchstaben lösen sich vom Papier und schweben wie
Lichtinsekten um dich herum. Du hörst Stimmen.
Erinnerungen... deine eigenen Erinnerungen. Dein erster Schultag. Ein Snack. Ein Streit.
Und dann... Erinnerungen, die du nicht kennst, aber die jetzt dir gehören.
Das Buch flüstert dir zu:
„Du weisst zu viel. Du musst eine Erinnerung löschen, um weiterzumachen.“
Lies weiter bei [045](#)

061

Du willst zurückgehen, aber deine Beine bewegen sich nicht. Dein „anderes Ich“ kommt
näher. Es sieht genauso aus wie du – nur die Augen sind schwarz, ohne Pupillen.
Er flüstert:
— „Du bist vor den Entscheidungen geflohen. Du bist aus Versehen hierhergekommen.
Aber es ist noch nicht zu spät... wir können die Plätze tauschen.“
Er streckt dir die Hand entgegen. Um euch herum bleiben die anderen Doppelgänger
plötzlich stehen. Alles ist still. Die Luft ist wie Glas – ganz ruhig, unbeweglich.

Eine andere Stimme, sehr weit weg, flüstert in deinem Kopf:

— „Wenn er deinen Platz nimmt... wirst du nie wieder einen Körper haben.“

Wenn du seine Hand nimmst, lies weiter bei [013](#)

Wenn du ablehnst und dich zum verschwommenen Fenster hinten im Klassenzimmer wirfst, dann lies weiter bei [030](#)

062

Du tauchst die Feder in die Tinte und schreibst: „Ich verlasse diese Welt. Ich behalte meine Erinnerungen. Und ich bestimme meine Zukunft.“ Kaum hast du den letzten Buchstaben geschrieben, fliegen die Seiten davon. Du wirst in einen Wirbel aus Worten gezogen. Als du die Augen öffnest, bist du auf dem Pausenhof. Aber niemand sieht dich. Du gehst unter den anderen wie ein Geist deiner eigenen Welt. Du hast dein Schicksal neu geschrieben. Aber du existierst nicht mehr in der alten Welt. Lies weiter bei [047](#)

063

Du fühlst das Licht, das dir in die Augen brennt. Hinter der Tür ist ein leerer Raum mit einem einfachen Spiegel. Du schaust hinein... und siehst alle Versionen von dir versammelt. Denjenigen, der die Hand des Doppelgängers genommen hat.

Denjenigen, der geflohen ist.

Denjenigen, der die Geschichte neu geschrieben hat.

Denjenigen, der alles vergessen hat.

Und in der Mitte von allem... das wahre Du, das Kind in der Schule, das einfach nur verstehen wollte. Die Stimme kommt ein letztes Mal zurück:

— „Du warst nicht Gefangener der Welten. Es waren deine Entscheidungen, deine Reue, deine Erinnerungen... Jetzt weißt du es. Du kannst zurückkehren oder bleiben und andere führen.“

Wenn du dich entscheidest zu gehen, lies weiter bei [014](#)

Wenn du dich entscheidest zu bleiben, dann lies weiter bei [031](#)

064

Du ziehst den Tauchanzug nicht an. Trotzdem öffnest du die Tür und spürst sofort die frische Luft auf deiner Haut. Danach springst du mutig ins Wasser. Zuerst fühlst du dich frei, aber dann merkst du, dass du nicht genug Sauerstoff hast. Deshalb kannst du nicht weiter tauchen. Schade! Das war nicht die beste Lösung, gehe zurück bei [048](#)

065

Du bist neugierig und gehst hinein. Es ist dunkel und kalt. Du gehst langsam weiter. Am Ende der Höhle liegt ein seltsames Tier. Es ist eine Seegurke. Du weißt nicht, was das ist, aber du bist hungrig. Du nimmst die Seegurke und isst ein Stück. Lies weiter bei [083](#)

066

Du tauchst immer tiefer in die Tiefen des Meeres. Du sinkst eine Weile, und es wird immer dunkler um dich herum. Plötzlich siehst du eine Gruppe von Quallen. Sie schweben sanft im Wasser und leuchten leicht im Dunkeln. Du bist fasziniert von ihrem geheimnisvollen Anblick. Lies weiter bei [084](#)

067

Du siehst viele kleine weisse Krabben, die schnell in den Vulkan hineingehen. Sie bewegen sich flink und ohne Angst. Du denkst, dass das harmlos ist, und du entscheidest dich, ihnen zu folgen. Vorsichtig gehst du hinter ihnen her und beobachtest, wie sie immer tiefer in den Vulkan krabbeln. Du bist neugierig und möchtest wissen, wohin sie gehen. Lies weiter bei [085](#)

068

Du öffnest Tür 3. Du bist überrascht. Keine Löwen sind im Raum. Aber der Raum ist voller Löwenfelle. Auf dem Boden, an den Wänden, überall sind Felle von toten Löwen. Es ist still. Du fühlst dich unwohl. In der Mitte des Raums steht eine Frau. Sie trägt ein grosses, buntes Kleid. Ihre Haare sind weiss und hoch. Sie sieht reich, aber kalt aus. Die Frau schaut dich an und sagt:

„Ist die Kirchensteuer zu hoch? Wenn du falsch antwortest, stirbst du. Wenn du richtig antwortest, sterbe ich.“

Wie antwortest du?

Ja, die Steuer ist zu hoch. Dann lies weiter bei [042](#)

Nein, die Steuer ist nicht hoch. Dann lies weiter bei [058](#)

069

Du stehst vor Raum 2.33, dem berühmten Greenscreen-Raum. Du hast davon gehört, aber warst nie drin. Zum ersten Mal. Die Tür ist einen Spalt offen, ein grelles grünes Licht scheint hindurch. Du zögerst kurz, dann gehst du hinein.

Der Raum ist still, fast zu ruhig. Das Grün der Wände ist so intensiv, dass es zu vibrieren scheint. In der Mitte steht ein grosser Tisch. Darauf ist ein Stativ aufgebaut und eine seltsame Maschine, schwarz, mit Kabeln, die herausragen. Sie sieht alt aus, fast handgemacht, aber viel zu kompliziert, als dass du wüsstest, wozu sie dient.

Du gehst näher. Auf dem Tisch liegt ein kleiner Zettel, handgeschrieben in engem Schriftzug:

„Finde den USB-Stick. Und die Gebrauchsanweisung der Maschine.“

Du runzelst die Stirn. Du schaust dich um. Du weisst nicht, wer den Zettel hinterlassen hat, und wozu die Maschine dient. Du weisst nicht mal, ob sie an ist. Du fühlst dich seltsam... erwartet.

Um zu entdecken, wie es weitergeht, lies weiter bei [002](#)

070

Noch etwas erschüttert von dem, was gerade passiert ist, weisst du nicht, ob es ein Traum oder Realität war.

In der Hand hast du den Schlüssel. Vor dir befindet sich das Fach 2156 und der nasse Schlüssel scheint angepasst zu sein. Du steckst den Schlüssel in den Verschluss und öffnest die Fachtür. Im Fach liegt ein Heft auf dem «Gebrauchsanweisung» steht. Du nimmst die Gebrauchsanweisung in die Hand und entscheidest dich, deine Entdeckung weiterzugehen.

Die Flure empfangen dich erneut mit ihren seltsamen Farben und dieser merkwürdigen Atmosphäre, die dich unwohl fühlen lässt.

Du gehst weiter, immer noch auf der Suche nach dem USB-Stick.

Du kommst vor Raum 2.04 an. Gegenüber siehst du die Treppe und direkt daneben eine Tür, die zu den Toiletten führt.

Wenn du dich entscheidest, die Toilette zu betreten, dann lies weiter bei [003](#)

Wenn du dich entscheidest, nicht hineinzugehen, lies weiter bei [020](#)

Wenn du die Anleitung nicht gefunden hast, lies weiter bei [036](#)

071

Du senkst den Blick. In deiner Hand – ein USB-Stick.

Du weisst nicht, wann du ihn genommen hast. Du weisst nicht einmal, woher er kommt.

Aber er ist da. Kaltes Metall in deiner Handfläche. Vielleicht ... das letzte Teil dieses endlosen Puzzles. Du bleibst einen Moment stehen, eingefroren zwischen zwei Welten.

Dann drehst du dich um. Es ist Zeit, zurück in den Green-Screen-Raum zu gehen.

Um fortzufahren, lies weiter bei [004](#)

072

Du gehst die Treppe hinunter. Ein Stockwerk. Dann ein zweites. Und noch eins.

Mit jedem Stockwerk wird die Luft etwas dichter, etwas kälter. Die Wände scheinen näher zu rücken.

Dabei kommst du an der Aula der Schule vorbei, gross und still. Die Glastüren spiegeln dein verzerrtes Spiegelbild wider, zu verschwommen, um beruhigend zu sein.

Du gehst weiter, ohne anzuhalten.

Du gehst an einem Trinkbrunnen vorbei, der läuft, obwohl niemand den Knopf gedrückt hat. Das Wassergeräusch begleitet dich ein paar Meter, wie ein flüsterndes Rauschen.

Dann biegst du in einen engen, fast unterirdischen, schlecht beleuchteten Gang ab. Der Geruch ist hier anders: Staub, Feuchtigkeit... und etwas Unbestimmtes.

Schliesslich am Ende des Gangs entdeckst du eine alte weisse Tür mit der Aufschrift:

S.09. Du legst deine Hand an die Klinke. Du atmest ein.

Und du gehst hinein. Lies weiter bei [005](#)

073

Du sagst: „Ja, ich nehme die Aufgabe an.“ Die Tür öffnet sich langsam. Du gehst in das Spukhaus. Drinnen ist es still. Es riecht alt und modrig. Der Boden knarrt unter deinen Füßen. Die Wände sind grau. Spinnen und Staub sind überall. Vor dir sind eine Treppe und drei Türen. Eine Tür hat eine Zahl: 18.

Aber sie ist geschlossen. Ein grosses Schloss blockiert die Tür. Du kannst sie nicht öffnen. Du hast drei Möglichkeiten:

Wenn du die Treppe hochgehst, lies weiter bei [006](#)

Wenn du durch die linke Tür gehst, dann lies weiter bei [023](#)

Wenn du durch die rechte Tür gehen willst, lies weiter bei [040](#)

Wenn du drei Seelen hast, lies weiter bei [076](#)

074

Kannst du mir helfen? Ich will hier raus...“ Aber die Puppe spricht zuerst. Ihre Stimme ist leise und unheimlich. „Ich weiss schon, warum du hier bist.“ Sie nimmt eine Brille und gibt sie dir.

„Setz sie auf. Viel Glück.“ Du zögerst. Dann setzt du die Brille auf deine Nase. Die Welt verändert sich. Du drehst dich um. Auf der Bühne steht ein Geist. Er trägt weisse Kleidung und hat ein Mikrofon. Er singt laut „Baby, baby, baby, ohhhh!“ Er tanzt. Er macht eine Show. Aber er ist kein Mensch. Er ist ein Geist. Schnell holst du deine Kristallkugel aus der Tasche. Du richtest sie auf den Geist. *Wusch!*

Die Kugel leuchtet. Der Geist wird hineingezogen. Dann ist es still. Du nimmst die Brille ab. Die Puppen sind weg. Die Bühne ist leer. Der Raum ist leer. Die Tür zum Flur steht offen. Lies weiter bei Kapitel [073](#)

075

Du bist in deiner Zelle und siehst die Wache vor der Tür stehen. An seinem Gürtel hängen viele Schlüssel. Vorsichtig greifst du nach den Schlüsseln. Dabei machst du aber ein Geräusch. Die Wache dreht sich um und schaut dich an. Du hast Angst und fängst an zu tanzen – die Macarena.

Die Wache schaut dich komisch an und sagt: „Du bist verrückt!“ Dann geht er weg. Du öffnest deine Zellentür und gehst schnell durch die dunklen Gänge. Niemand hält dich auf. Draussen rennst du so schnell du kannst. Die Sonne scheint. Nach einer Weile siehst du das Weisse Haus. Du bist wieder dort. Lies weiter bei Kapitel [025](#)

076

Du bist wieder im grossen Flur. Es ist ruhig. Du hast alle drei Geister gefangen. Jetzt gehst du zur Tür Nummer 168. Ganz am Anfang hast du sie schon gesehen. Jetzt stehst du davor.

Über der Tür ist ein Rätsel. Ein kleiner Zettel sagt: „In der Ordnung ihrer Prime.“

Darunter siehst du drei Buchstabenpaare: JB – MA – DT

Du denkst nach. Du kennst die drei. Du hast sie gesehen. Sie kommen aus verschiedenen Zeiten. Du hast drei Möglichkeiten:

1. JB – DT – MA
2. MA – JB – DT
3. MA – DT – JB

Was ist richtig? Wähle eine Reihenfolge:

Wenn du „JB – DT – MA“ wählst, lies weiter bei [009](#)

Wenn du „MA – JB – DT“ wählst, dann lies weiter bei [026](#)

Wenn du „MA – DT – JB“ wählst, dann lies weiter bei Kapitel [043](#)

077

Du legst deine Hand auf die Klinke. Sie ist heiss, wie aus einem Ofen. Du ziehst.

Die Tür öffnet sich langsam mit einem metallischen Geräusch. Es tut in deinen Zähnen weh. Drinnen... ist es nicht mehr der Technikraum. Du bist in einem Wald aus Zahnrädern. Metallbäume wachsen bis zu einem Himmel voller Uhren.

Die Wolken bestehen aus Dampf. Der Boden zittert bei jedem Bumm. Nein... keine Trommel. Eine riesige Maschine, weiter weg.

Ein mechanisches Wesen aus Kupfer und Kolben schaut dich an. Seine Augen sind Lampen. Die Luft riecht nach verbranntem Öl. Sie brennt in deiner Nase. Ein kleiner Automat, so gross wie eine Katze, kommt zu dir. Er klickt beim Gehen und gibt dir einen silbernen Schlüssel.

Wenn du den Schlüssel nimmst, lies weiter bei [027](#)

Wenn du ablehnst und in die Stahlbäume fliehen willst, dann lies bei [044](#)

078

Der Flur verformt sich, wird flüssig. Deine Schritte spritzen den Boden wie in einer Pfütze. Du kommst in ein seltsames Klassenzimmer, in dem jeder Schüler dein Gesicht hat. Sie starren dich an. Sie schreiben still Wörter. An den Tafeln steht dein Name in Feuerschrift geschrieben.

Einer von den „Dir“ steht auf und sagt:

— „Du hättest hier nicht herkommen sollen. Jetzt... bleibst du.“

Du ignorierst das Buch und rennst weg. Lies weiter bei [061](#)

079

Du ziehst den schwarzen Hebel nach oben. Das mechanische Herz schlägt schneller. Eine sanfte Wärme erfüllt deinen Körper. Du schliesst die Augen.

Als du sie öffnest: Du bist in der Eingangshalle deiner Schule. Alles sieht normal aus... aber zu neu. Viel zu neu. Die Menschen bewegen sich wie Automaten. Der Himmel ist perfekt blau, ohne eine einzige Wolke. Du hast den Kreis neu gestartet. Aber diese Welt... ist nicht die echte. Lies weiter bei [047](#)

080

Du öffnest die Bücher. Ganze Welten rufen dich – sie wollen gelesen werden. Dann findest du ein kleines, leeres Notizbuch. Darin siehst du dein Spiegelbild: älter, weiser.

Du setzt dich hin. Du beginnst zu schreiben – nicht dein eigenes Schicksal, sondern das eines anderen Kindes. Du bist jetzt Hüter der Geschichten. Du gehst nicht hinaus. Aber du bist kein Gefangener. Du erschaffst Welten. Lies weiter bei [047](#)

081

Du trittst in eine sanfte Dunkelheit ein. Es gibt keine Angst. Nur eine grosse, weiche Stille, wie eine warme Decke. Ein letzter Gedanke geht durch deinen Geist: „Was, wenn das alles... nie existiert hätte?“

Du gehst und nach und nach... vergisst du alles. Die Welten, die Entscheidungen, die Spiegelbilder. Du wirst wieder ein ganz normales Kind, in einer normalen Schule. Aber... manchmal glaubst du, seltsame Geräusche hinter den Türen zu hören. Und du fragst dich: „Habe ich das alles nur geträumt?“ Lies weiter bei [001](#)

082

Du ziehst die Taucherkombi an. Dann öffnest du die Tür und springst ins Meer. Das Wasser ist kalt, aber du fühlst dich sicher. Unter Wasser siehst du viele Fische und ein altes Schiffswrack.

Wenn du entscheidest, dem Fisch zu folgen, lies weiter bei [032](#)

Wenn du entscheidest, das Wrack zu besuchen, lies weiter bei [015](#)

Wenn du entscheidest, mit dem Strom zu schwimmen, lies weiter bei [049](#)

083

Plötzlich kannst du nicht mehr gut atmen. Du hast dich verschluckt. Du hustest und bekommst Panik. Du brauchst Hilfe! Gehe zurück bei [048](#)

084

Du beobachtest die Quallen genau. Plötzlich siehst du einen Schlüssel in einer Qualle. Du bist überrascht und fragst dich, was du jetzt tun sollst. Sollst du den Schlüssel nehmen oder lieber vorsichtig bleiben? Du weißt nicht, ob es sicher ist.

Wenn du entscheidest, den Schlüssel zu nehmen, dann lies weiter bei [017](#)

Wenn du entscheidest, Quallen zu beobachten, lies weiter bei [034](#)

Wenn du entscheidest, den Abgrund zu besuchen, lies weiter bei Kapitel [051](#)

085

Die Hitze wird immer unerträglicher. Immer mehr Blasen steigen vom Grund des Vulkans auf, und die Wände des Vulkans beginnen zu zittern. Plötzlich wirst du in eine Wolke aus Rauch und Blasen ausgeworfen. Beim Aufstieg siehst du einen Hai, der die Quallen von vorn frisst. Du kommst an dem Schlüssel vorbei und fängst ihn gerade noch. Du steigst weiter nach oben und wirst aus dem Wasser geschleudert. Du schliesst aus Angst die Augen. Dann hörst du nichts mehr und spürst keine Geschwindigkeit mehr. Du öffnest die Augen und siehst, dass du vor der Tür am Anfang bist. Lies weiter bei [070](#)