



## Arbeitstitel "Klingen"

Liebe Mitstreiter, ich danke euch sehr für euer sehr hilfreiches Feedback. Ich habe mich eurer Kommentare angenommen und präsentiere euch die editierte Fassung.

LG, Constantine

-----

Der Spieler war vor 24 Stunden in New York angekommen, um der Stadt seinen speziellen Stempel aufzudrücken. Wie lange er für seine selbstgewählte Mission in dieser Stadt verweilen würde, wusste er nicht. Es käme darauf an, welches Ereignis zuerst eintreten würde: der Überdruß auf die Stadt oder die Polizei im Nacken. Bis dahin könnte er seinem Motto folgen: Lasset die Spiele beginnen.

Er begann am Nachmittag mit einem Spaziergang in Stadtteil Queens und atmete regelrecht die Angst, den Hass, die Wut, die Trauer und die Liebe, aber auch die Gefühlsleere ein. Der letzte Punkt - das Fehlen von Gefühlen und Anteilnahme und die paradoxerweise daraus resultierende Gier nach Emotionen - war ihm zutiefst zuwider.

Allein schon der Gedanke daran ließ ihn innerlich losschreien.

*»Du weißt erst, was Leben heißt, wenn du den Tod in den Arsch gefickt hast«,* erinnerte er sich an die Worte seines alten Herrn, die er als Lebensmaxime befolgte.

Der Spieler blieb stehen und suchte die Blicke der ihm entgegenkommenden Menschen ab.

Gier hatte viele Gesichter. Sie war für ihn auf Anhub aufgrund ihrer offensichtlichen Erscheinungsform erkennbar. Eitelkeit. Arroganz. Stolz. Narzissmus. Aber es existierte ein noch viel subtilerer Alptraum, eine perversierte Form der Gier, die sich hinter Worten und Masken versteckt hielt. Anpassung. Regeln. Pflichten. Gesetze.

*Tote Seelen hinter gierigen Augen, die in ihrem Schicksal lustvoll aufgingen.*

Näherndes Sirenengeheul, welches wie ein immer lauter werdendes, ohrenbetäubendes Echo zwischen den Häuserschluchten hin und her geworfen wurde, riss ihn aus seiner Gedankenwelt. Er sah mehrere Feuerwehrfahrzeuge an sich vorbei rasen, dicht gefolgt von einigen Krankenwagen. Er eilte voller Freude zu seinem Mustang, ließ den Motor aufheulen und machte sich an die Verfolgung.

*Du kannst fliehen und dich verstecken, aber du kannst mir nicht entkommen!*

Er trat das Gaspedal voll durch, um den Anschluss nicht zu verpassen, und nach einer Weile wiesen Rauchschwaden ihm den Weg.

Die Einsatzfahrzeuge standen vor einem brennenden, mehrstöckigen Hochhaus. Eine Handvoll Polizisten hatte eine Absperrung errichtet. Aus dem fünften Stock stachen Flammen und Rauch heraus, aus dem Gebäude retteten sich verängstigte, hustende Menschen, während andere davor standen, mit Tränen in ihren Augen und erhobenen Armen, und hinauf blickten, wo mehrere Bewohner aus den Fenstern nach Hilfe schrieten.

Der Spieler hielt an. Die Feuerwehrmänner spulten ihr einstudiertes Manöver wie ein Uhrwerk ab. Er griff in sein Handschuhfach, entnahm ihm ein länglich, silbriges Etui und stieg aus seinem Wagen.

Die Sanitäter rannten mit Tragen, Sauerstoffgeräten und Verbandszeug zu den Verletzten und behandelten einige gleich vor Ort, andere wurden vorsichtig zum Sanitätswagen transportiert.

Sein Blick fiel auf die sich drängenden Schaulustigen, den qualifizierten Teilnehmern für das Finale, und er musste sich ein Lächeln verkneifen, bei dieser sich ihm anbietenden Auswahl.

*Ich werde mir ein »I love New York« T-Shirt zulegen. Ich liebe diese Stadt jetzt schon.*

Langsam ging er auf das brennende Gebäude zu und mischte sich suchend unter die Schaulustigen.



## Arbeitstitel "Klingen"

»Das ist der real shit, Mann... kein TV-Mist, sondern echt, spürbar,... fühlst du es? Diese Intensität. Riechst du es, Mann? Unglaublich... ein unglaubliches Gefühl«, teilte jemand seine Begeisterung mit dem Nebenstehenden, der gerade damit beschäftigt war, das Geschehen zu fotografieren.

»Ich weiß, was du meinst«, meinte dieser und zoomte auf die panischen, verängstigten, tränenerfüllten, nach Hilfe schreienden, nach Luft ringenden und vom Feuer versengten Gesichter.

Der Spieler spürte eine Flut an Emotionen, die den Schaulustigen als Nahrung diente. Wie Süchtige, die nach ihrer Droge verlangten, die vor ihnen war, standen sie vor dem brennenden Gebäude.

Er scannte durch die Menge der Umstehenden und fand ihn, seinen Sieger. Jener war sichtlich amüsiert und beobachtete fasziniert das Geschehen. Der Spieler stellte sich diskret hinter ihn.

Niemand bemerkte, wie er dem Sieger ein Beruhigungsmittel injizierte und bevor dieser in die Knie sacken konnte, packte ihn der Spieler mit sicherem Griff.

»Mein Freund ist vor Anspannung ohnmächtig geworden«, murmelte er zu den Umstehenden und schleppte den Sieger aus der Menschenmenge hinaus und zu seinem Wagen, wo er ihn auf seinen Rücksitz lud.

Der Spieler startete den Motor und fuhr los.

Die Abendnachrichten tauchten vor seinem inneren Auge auf, wenn über den Sieger berichtet werden würde. Live und in Farbe.

»Wenn wir es nicht mit eigenen Augen sehen würden, wir würden es nicht glauben... fahr näher ran, Donny, das ist ja unglaublich...«, würde der Reporter zu seinem Kameramann sagen. Neben ihnen zahlreiche Schaulustige, die sich eingefunden hätten. Dessen war er sich sicher.

Der Jackpot.

Was dem beneidenswerten Sieger zustand? Selbst im Zentrum des Geschehens zu stehen und Furcht und Schmerz am eigenen Leib zu erfahren. Der Sieger würde den Leuten eine gute Show bieten. Von allem etwas. Dramatik, jede Menge atemberaubende Action, packende Spannung, etwas Schmerz und Tränen, und zum Schluss ein versöhnliches Happy-End.

Cut. Perfekt. Kopieren.

Er würde den denkwürdigen Moment für den Sieger aufnehmen und ihm mit der Post schicken. Als ein Andenken. Als seine unvergessliche Goldmedaille.

*Die Leute werden dich lieben, aber viel wichtiger wird sein, was du für dich dabei mitnimmst.*

Vielleicht, eines Tages, würde der heutige Sieger eines dieser inspirierenden Bücher schreiben. »Der schönste Tag in meinem Leben und wie ich Moslem wurde.«

Das war Zukunftsmusik und für einen Spieler nicht mehr interessant. Was hingegen interessanter war, war der morgige Tag, mit seinen grenzenlosen Möglichkeiten.

Da lachte jedes Spielers Herz

Lesen Sie [hier](#) die komplette Diskussion zu diesem Text ([PDF](#)).