



Verloren im Computerspiel

Eine Kurzgeschichte erzählt von M. Janich, 2025

Es war ein sonniger Nachmittag, als Ruben, ein begeisterter 12-jähriger Computerspieler, in sein Zimmer stürmte. Sein treues Aquarium, Heimat von Fischen *Barti* und *Marti*, wurde keines Blickes gewürdigt, während er sich mit einem Kampfschrei in sein Zockerzimmer stürzte. Die letzten Wochen hatte er fieberhaft auf ein neues Update für Minecraft gewartet, das neue Kreaturen, Werkzeuge und Herausforderungen versprach. Seine Augen leuchteten vor Aufregung, während er seinen Rucksack achtlos in die Ecke warf und die Konsole anschaltete. Das vertraute Minecraft-Logo auf dem Bildschirm versetzte ihn sofort in seinen liebsten virtuellen Spielplatz.

Rubens Eltern waren an diesem Nachmittag nicht zu Hause. Stattdessen hätte Onkel Martin, der gerade zu Besuch war, Zeit mit ihm verbringen sollen. Onkel Martin, ein Hobby-Detektiv mit einem Hang dazu, jedem Rätsel auf den Grund zu gehen, war allerdings weniger an Babysitting interessiert. Momentan stand er in der Tür von Rubens Zimmer und beobachtete den Jungen neugierig, während dieser voller Elan in die Minecraft-Welt eintauchte.

„Pass auf, dass du nicht in diesem Spiel verloren gehst,“ scherzte Martin.

„Das ist doch nur ein Spiel. Das Schlimmste, was passieren kann, ist, dass ich aus Versehen mein Haus mit TNT sprengel!“ antwortete Ruben lachend. Doch genau in diesem Moment begann der Bildschirm seltsam zu flackern. Ein grelles Licht füllte das Zimmer, und ein leiser Summton verwandelte sich in ein ohrenbetäubendes Dröhnen.

„Ruben!“ rief Martin, doch es war zu spät. Mit einem plötzlichen Blitz war Ruben verschwunden. Martin blinzelte – und sah entsetzt, wie sich ein virtuelles, blockartiges Abbild seines Neffen auf dem Bildschirm in einer pixeligen Landschaft bewegte.

Seine Stimme kam wie durch ein altes Radio aus den Lautsprechern: „Onkel Martin! Ich... ich bin im Spiel gefangen! Bitte hilf mir wieder raus!“

Martin riss sich aus seiner Starre. Er war zwar kein Experte in Computerspielen, doch er wusste, dass er schnell handeln musste. Das Herz eines Detektivs schlägt für Herausforderungen – und jetzt stand er vor der wohl wichtigsten seines Lebens. Ohne zu zögern setzte er sich vor die Konsole, unfähig, die virtuelle Welt zu verstehen, die sich ihm auf dem Bildschirm offenbarte.

Martin beobachtete Rubens Spielfigur *Pupsi*, die in einer dichten Waldlandschaft stand.

Pupsis panische Stimme kam aus den Lautsprechern des Computers: „Onkel Martin, ich bin hier drinnen gefangen! Du musst mir helfen – gemeinsam werden wir es schaffen!“

„Keine Sorge, Pupsi, wir finden einen Weg,“ sagte Martin entschlossen.

„Okay, Onkel Martin, hör mir gut zu. Ich erkläre dir, wie das Spiel funktioniert,“ begann Pupsi mit zittriger Stimme. Martin nickte, holte ein Notizbuch hervor und schrieb alles auf. Er war ein Detektiv, der Details nicht dem Zufall überließ. Er nahm als Figur mit dem Namen *Tin* am Computerspiel teil.

„Zuerst brauchst du Holz. Siehst du diesen Baum? Gehe hin und drücke die ZR Taste, um ihn zu schlagen. Halte sie gedrückt, bis ein Block des Baumstamms abgebaut ist,“ erklärte Pupsi. Tin folgte den Anweisungen, wenn auch etwas ungenau. „Und jetzt? Was mache ich mit dem Holzblock?“ fragte er.

„Gehe zu den herabgefallenen Holzblöcken, um sie automatisch einzusammeln. Jetzt kannst du das Holz im Inventar verwenden, um es zu Brettern oder anderen Gegenständen zu verarbeiten. Vier Bretter ergeben eine Werkbank. Die brauchen wir dringend,“ sagte Pupsi.

Tin runzelte die Stirn. „Ganz schön kompliziert. Warum kann man nicht einfach die Werkzeuge fertig kaufen?“

„Weil es so mehr Spaß macht. Jetzt setze die Werkbank auf den Boden und mach dir eine Holzspitzhacke. Damit kannst du Steine abbauen.“

Tin arbeitete sich ungeschickt Schritt für Schritt durch die Aufgaben. Sein anfängliches Zögern verwandelte sich langsam in Begeisterung, als er bemerkte, wie viele Möglichkeiten das Spiel bot.

„Du machst das super, Onkel Tin! Jetzt baue dir ein Schwert – es könnte gefährlich werden, wenn es Nacht wird. Dann kommen die Monster,“ warnte Pupsi.

„Monster? Niemand hat etwas von Monstern gesagt!“ rief Tin, doch er beeilte sich, ein Holzschwert herzustellen. „Jetzt bin ich bereit. Was kommt als Nächstes?“

Pupsi holte tief Luft. „Wir müssen einen Unterschlupf bauen. Wenn die Sonne untergeht, kommen Zombies, Skelette und Creeper. Es wird nicht einfach, aber wir schaffen das zusammen.“

Mit Pupsis Hilfe baute Tin seine erste kleine Hütte, während er ständig auf die untergehende Sonne auf dem Bildschirm schielte. „Das sieht ziemlich realistisch aus. Fühlt sich an wie eine echte Mission,“ murmelte er.

„Das ist es auch, Onkel Tin. Und die Mission heißt: Mich retten,“ sagte Pupsi mit einem kleinen Lächeln, das Tin Mut machte.

Langsam aber sicher begann Tin, die Grundlagen von Minecraft zu verstehen. Während die ersten Sterne am Himmel erschienen, wusste er: Der echte Test würde noch kommen.

Die Nacht in der Minecraft-Welt brach an, und die ersten Monster tauchten in der Ferne auf. Tin spürte eine ungewohnte Anspannung. Er hielt sein virtuelles Schwert fest umklammert und lauschte Pupsis Anweisungen. „Bleib in der Hütte und geh nicht hinaus, egal was passiert,“ sagte Pupsi eindringlich.

Doch gerade, als sie glaubten, sicher zu sein, erschien auf dem Bildschirm eine mysteriöse Nachricht: *„Um den Weg zu finden, müsst ihr das Rätsel lösen: Die Antwort liegt verborgen in den Tiefen des Minenschachts.“*

„Das klingt doch wie eine Knobelaufgabe!“ rief Tin begeistert.

Pupsi war weniger optimistisch. „Das ist ein Minenschacht, Onkel Tin. Da wimmelt es nur so von Gefahren. Wir brauchen bessere Ausrüstung.“

„Gefahren hin oder her – ein Detektiv gibt niemals auf. Los, wir holen uns die Antwort!“ Tin ließ Pupsi nicht ausreden und öffnete vorsichtig die Hüttentür. Die Nacht war unheimlich, doch der Detektiv in ihm war wach. Gemeinsam begannen sie, die Ressourcen zu sammeln, die sie für ihre Expedition in die Mine brauchten, und legten sich schlafen.

Am nächsten Morgen standen sie am Eingang eines düsteren Minenschachts. Pupsi brachte Tin bei, wie man Fackeln herstellt, um die dunklen Gänge zu erleuchten. „Bleib nah bei mir, Onkel Tin,“ warnte Pupsi. „Hier unten können wir leicht die Orientierung verlieren.“

Während sie tiefer in die Mine eindrangten, entdeckten sie ungewöhnliche Markierungen an den Wänden. „Das sieht aus wie ein Code,“ murmelte Tin und zückte sein Notizbuch. „Vielleicht ist das Teil des Rätsels.“ Tin leuchtete die Zeichen mit einer Fackel aus. „Es sind Symbole, aber ich kann sie nicht entziffern.“

„Ich schon,“ sagte Pupsi triumphierend. „Das ist Zaubertabellensprache! Zum Glück habe ich das gelernt.“ Er übersetzte die Markierungen und diktierte Symbol für Symbol in Tins Notizbuch. Sie fanden heraus, dass die Symbole sie zu einer versteckten Kammer führten und die Zahl 580 ergaben.

„Was sollen wir nur mit dieser Zahl anfangen?“ fragte Tin. „Schreib’ sie auf. Nun suchen wir zunächst die Kammer“, sagte Pupsi.

Nach einer halben Stunde Suche stießen sie auf die Kammer. Ein großer Truhenblock stand in der Mitte. Pupsi öffnete ihn

vorsichtig und entdeckte eine Karte. „Das ist unsere Antwort! Sie führt uns zum nächsten Schritt.“

„Und was ist das?“ fragte Tin und zeigte auf ein leuchtendes Artefakt. „Das sieht aus wie ein Schlüssel. Vielleicht brauchen wir ihn noch.“

Pupsi nickte. „Ich habe ein schlechtes Gefühl bei der Sache, aber wir müssen weiter.“

Martins Handy klingelte, denn Rubens Eltern riefen aus dem Auto an. Ob mit Ruben alles in Ordnung wäre... Ja ja... Ob Ruben die maximale Nutzungszeit für Handy, Konsole, und Computer einhalten würde... Ja ja, ich schaue gleich auf die Uhr... Sie kämen in einer halben Stunde nach Hause... Oh super, wir freuen uns auf euch. Martin hatte Schweißperlen auf der Stirn und legte auf.

Mit neuer Entschlossenheit machten Pupsi und Tin sich auf den Weg, bereit für die nächsten Herausforderungen, die auf sie warteten.

Die Karte führte sie aus der Mine heraus zu einer offenen Fläche, auf der ein mächtiges, leuchtendes Portal stand. Das Portal flackerte in den Farben des Regenbogens, und ein tiefer Summton erfüllte die Luft. Es war wunderschön und beängstigend zugleich.

„Das muss der Ausgang sein,“ sagte Pupsi mit einem Funken Hoffnung in der Stimme. „Vielleicht kann ich hier zurück in die echte Welt gelangen.“

Doch bevor sie das Portal erreichen konnten, erklang plötzlich ein dröhnendes Lachen. Aus dem Schatten trat eine seltsame

Gestalt: Ein großer, klobiger Villager, gekleidet in eine Rüstung aus Diamanten, mit einem breiten Grinsen auf seinem pixeligen Gesicht. „Halt! Niemand passiert dieses Portal, ohne mein Rätsel zu lösen,“ verkündete er.

Tin zog sein Notizbuch hervor. „Noch ein Rätsel? Das ist genau mein Ding!“ sagte er. Pupsi hingegen war skeptisch. „Onkel Tin, sei vorsichtig. Villager sind normalerweise friedlich, aber dieser hier scheint anders zu sein.“

„Ich bin der Wächter des Portals,“ erklärte die Figur. „Nur die Klügsten können meine Herausforderung bestehen. Hier ist das Rätsel: *Ich bin größer als grün, aber kleiner als orange. Ohne mich gäbe es keine Zitronen. Was bin ich?*“

Tin runzelte die Stirn. „Die Farben des Lichts haben unterschiedliche Energie beziehungsweise Wellenlängen. Die Wellenlängen des sichtbaren Lichts steigen von violett an, über blau, türkis, grün, gelb, orange, und enden bei der größten Wellenlänge für rot. Gelbes Licht hat eine größere Wellenlänge als grünes Licht - und eine kleinere als orangefarbenes Licht. Außerdem haben wir uns vorhin die Zahl 580 notiert. 580 Nanometer ist die Wellenlänge von gelbem Licht. Also lautet die Antwort gelb?“ Pupsi nickte zustimmend. „Genau, gelb muss die Antwort sein!“

„Sehr gut,“ sagte der Wächter, trat zur Seite, und färbte das Portal in gelb. Doch in diesem Moment begann das Portal, unruhig zu flackern, und ein Schwarm von Monstern tauchte am Horizont auf. Zombies, Skelette und Creeper näherten sich.

„Wir haben keine Zeit zu verlieren!“ rief Pupsi. Gemeinsam rannten sie auf das Portal zu. Gerade als die Monster sie

erreichten, sprangen sie hindurch – und fanden sich in völliger Dunkelheit wieder.

„Pupsi? Bist du da?“ fragte Tin besorgt. „Ja, Onkel Tin,“ kam die Antwort. „Aber wo sind wir jetzt?“

Ein schwaches Licht begann, die Umgebung zu erhellen, und sie erkannten, dass sie in einem neuen, noch fremderen Teil der Minecraft-Welt gelandet waren. „Das Abenteuer ist noch nicht vorbei,“ sagte Pupsi. Tin nickte entschlossen. „Dann finden wir zusammen den Weg.“

Die Umgebung, in der sie sich wiederfanden, war eine bizarre, schwebende Landschaft voller schillernder Farben und schwebender Inseln. „Das muss die letzte Herausforderung sein,“ mutmaßte Pupsi, während er sich vorsichtig umsah. Über ihnen zog ein riesiger, leuchtender Drache majestätisch seine Kreise.

„Das sieht aus wie ein Endgegner,“ bemerkte Tin mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Sorge. „Was ist das?“

„Das ist der Enderdrache,“ erklärte Pupsi. „Er bewacht den letzten Schlüssel, der uns nach Hause bringt. Aber um ihn zu besiegen, müssen wir zuerst die Kristalle auf den Türmen zerstören, die ihn heilen.“

Tin holte tief Luft und schulterte seinen improvisierten Bogen, den sie vor ihrer Ankunft hergestellt hatten. „Dann legen wir los. Zeig mir, wie das geht!“ Pupsi führte ihn durch die ersten Schritte, während sie vorsichtig von Turm zu Turm schlichen. Gemeinsam zielten sie auf die schimmernden Kristalle und schafften es, sie nacheinander zu zerstören. „Ich bin wie Robin

Hood, nur ohne Wald und ohne Kapuze,“ verkündete Tin triumphierend.

Als der Drache schließlich angreifbar wurde, nahmen sie all ihren Mut zusammen. „Jetzt, Onkel Tin! Angriff!“ Pupsis Stimme zitterte vor Aufregung, und Tin, der inzwischen zu einem wahren Minecraft-Abenteurer geworden war, ließ einen gezielten Schuss los, der den Drachen zu Boden zwang.

In einem letzten, spektakulären Lichtblitz verschwand der Drache und hinterließ ein glitzerndes Objekt. Es war der letzte Schlüssel. Pupsi nahm ihn vorsichtig auf und sah Tin an. „Das war unglaublich. Du hast es geschafft, Onkel Tin!“

„Wir haben es zusammen geschafft,“ korrigierte Tin. „Jetzt lass uns nach Hause gehen.“

Gemeinsam setzten sie die beiden Schlüssel in eine verborgene Konsole am Rand der schwebenden Insel und drehten sie gleichzeitig im Schlüsselloch. Ein leuchtender Pfad öffnete sich vor ihnen, der direkt zum Ausgang führte. Mit einem letzten Blick auf die abenteuerliche Welt traten sie hindurch – und fanden sich in Rubens Zimmer wieder, wo alles so aussah, als wäre nichts passiert. Die Fische schwammen lautlos durchs Aquarium und die Pumpen verrichteten summend ihre Arbeit. *Barti* und *Marti* sahen die beiden überrascht an und blubberten im Chor „Happy Birthday to you...“

Ruben fiel seinem Onkel in die Arme. „Danke, Onkel Martin. Du bist der beste Detektiv der Welt.“

Martin lächelte. „Und du bist der mutigste Junge, den ich kenne. Aber nächstes Mal spielen wir etwas weniger Gefährliches, okay?“

Ruben lachte. „Vielleicht. Aber jetzt weiß ich, dass wir gemeinsam jedes Abenteuer bestehen können.“

Rubens Eltern kamen nach Hause und traten ins Zimmer ein. „Warum seid ihr denn so erregt und verschwitzt? Ist irgendetwas passiert?“ fragte Rubens Vater.

„Oh, das ist eine lange Geschichte,“ sagte Ruben. „Kennst Du die Abenteuer von Pupsi und Tin? Und wie groß ist die Wellenlänge von gelbem Licht? Sag nie wieder in Computerspielen könne man nichts lernen!“

Rubens Vater zog skeptisch eine Augenbraue hoch. „Wellenlänge? Habt ihr etwa Physikunterricht in Minecraft?“

„Nicht ganz,“ sagte Martin grinsend. „Aber lass uns sagen, dass wir durch gute Zusammenarbeit und fundiertes Wissen gemeinsam Knobelaufgaben gelöst haben und Abenteuer durchgestanden haben.“

Zum Hören



janich.de/geschichten/computerspiel