Schachspiel des Todes

Im letzten Stockwerk des Museums machte Alissa die geschwätzige Reiseleiterin auf eine seltsame Tatsache aufmerksam, dass sich immer mehr Mitglieder der Reisegruppe entweder absichtlich entfernt hatten oder auf andere Weise irgendwo in dem unübersichtlichen Labyrinth der Gänge und Säle verloren gegangen seien. Aufgetaucht ist seitdem niemand mehr. Die Betreuerin der Reisegruppe, eine etwa 40jährige gut aussehende Dame mit langen schwarzen Haaren und einem extrem körperbetonten Kostüm, kümmerte sich die ganze Zeit mehr um einen reichen, grau melierten Mitfünfziger, als um die zurückgebliebenen Nachzügler der Gruppe.

Bei der Führung der Touristen durch die alten Gemäuer einer teilweise wieder aufgebauten Kleinstadt aus dem 21. Jahrhundert plauderte die Reiseleiterin ununterbrochen über die in dieser Abteilung des Museums untergebrachten Attraktionen, anstatt zusammen mit der Betreuerin auf die desorientierten Leute aufzupassen, die jetzt wahrscheinlich irgendwo herumirrten und keine Ahnung davon hatten, wo sie sich befanden.

Das gewaltige Museum bestand aus über fünfundzwanzig Stockwerken und war mehr als zehnmal so lang wie ein Fußballstadion. Ganz oben, wo sich Alissa jetzt mit der Reisegruppe befand, herrschte vollkommene Stille. Hier waren die elektronischen Riesenrechner aus einer längst vergangenen Zeit untergebracht, die einstmals von mittelalterlichen Computeringenieuren und künstlerisch begabten Informatikern ersonnen, gebaut und programmiert worden sind.

Das 18jährige Mädchen Alissa blieb einfach stehen und betrachtete die beeindruckende Schönheit dieser uralten Geräte, die schon längst in die Annalen der menschlichen Kulturgeschichte eingegangen waren. Man sah sie als äußerst wertvolle Stücke an, von denen es nur noch sehr wenige auf der Erde gab. Einige dieser elektronischen Ungeheuer funktionierten sogar noch.

Nach einer Weile des stummen Staunens und neugierigen Betrachtens wollte sich Alissa an die Reiseleiterin wenden, um einige Fragen an sie zu richten. Doch mittlerweile hatte sich die Gruppe von Touristen in unbekannter Richtung entfernt und nun stand sie selbst völlig allein mitten in der großen Museumshalle für altertümliche Computer, von denen etwa dreißig dieser grauen mannshohen Metallkästen wie eine Kompanie erstarrter Robotersoldaten in mehreren versetzten Reihen hintereinander aufgebaut waren. Das Mädchen konnte sich für einen Augenblick nicht des Eindrucks erwehren, von den stillen Maschinen beobachtet zu werden, deren bunte Kontrolllämpchen für den Bruchteil einer Sekunde mehrmals hintereinander schwach aufleuchteten.

Alissa bekam es mit der Angst zu tun und versuchte die Reisegruppe wiederzufinden, doch nachdem sie die nächste Halle erreicht hatte, wo ebenfalls mehrere Korridore zusammenliefen, verfehlte sie die Richtung und irrte in den Räumlichkeiten herum, deren hohe weißgrau marmorierten Wände mit wissenschaftlichen Apparaturen aller Art vollgestopft waren. Die jahrhundertealten Gerätschaften füllten die Innenräume der nachgebauten Laboratorien aus, wo einstmals Wissenschaftler am Anfang des einundzwanzigsten Jahrhunderts in ähnlich aussehenden Labors wichtige Experimente durchführten.

Die Zeit war natürlich an den kostbaren Sammlungen nicht spurlos vorübergegangen. Trotz chemischer Konservierungsmittel rosteten die Stahl- und Blechteile an einigen Stellen langsam vor sich hin. Sogar der Kunststoff war davon nicht ausgenommen, der immer wieder von einem unbekannten Mikroorganismus befallen wurde, der besonders die Farbe

beseitigte, die auf vielen Artefakten als Oberflächenschutz aufgebracht war.

Alissa sah sich nach allen Seiten um. Von ihrer Gruppe war nirgends etwas zu sehen. Nach einer halben Stunde erfolglosen Suchens gab das Mädchen auf und beschloss, auch wegen der unheimlichen Atmosphäre dieses trotz seiner atemberaubenden Größe sonderbar stillen Ortes, auf eigene Faust zum Aufzug zurückzukehren, um ins Erdgeschoss hinunterzufahren. Dort unten wartete vor den gewaltigen steinernen Säulen des Museums auf einem weitläufigen Parkplatz ihr Touristenbus, der nicht ehr wegfuhr, bis alle seine Passagiere wieder vollzählig an Bord waren.

Der Weg zum nächst gelegenen Aufzug war durch auffällig gelbe Hinweistafeln an den Wänden gekennzeichnet und Alissa brauchte nicht lange, da erreichte sie am Ende eines schmalen mit Ornamenten reich verzierten Korridors eine hell beleuchtete Aufzugskabine, deren elektrisch betriebene Schiebetür weit offen stand. Das Mädchen ging hinein, stellte sich in die rechte Ecke und drückte auf den runden Knopf mit einem großen E darauf. Leise surrend setzte sich der Schließmechanismus in Bewegung bis die Kabinentür ganz geschlossen war. Dann sauste der Aufzug nach unten, der nach kurzer Fahrt aber zwischen zwei Stockwerken plötzlich stehen blieb. Alissa betätigte automatisch den Notruf gleich neben der Stockwerkstastatur und wartete auf eine Antwort. Nach etwa einer knappe Minute des ungeduldigen Wartens drang aus den über den Etagenknöpfen angebrachter Lautsprecher eine sanfte männliche Stimme.

„Hallo Alissa! Möchtest du einmal etwas ganz besonderes erleben? Wir hätten da was für dich, was dir bestimmt gefallen würde.“

„Wer spricht da mit mir? Und was soll diese komische Fragerei?“

„Willst du die Frau eines Königs werden, die erste Dame in seinem Königreich? Na, wie wäre es damit? Ja oder nein? Es liegt ganz an dir, Alissa! Warte nicht zu lange mit der Entscheidung. Der Aufzug setzt seine Fahrt nach unten bald wieder fort und dann werde ich dich nicht mehr fragen können.“

„Sie scherzen doch nur mit mir?“

„Nein!“ sagte die Männerstimme noch sanfter. „Du kannst es wirklich werden.“

„Und wie?“

„Nichts leichteres als das. Wir suchen gerade eine geeignete Person für die Stelle als Königin. Die frühere Königin musste leider abdanken. Der gesamte Hofstaat erwartet dich.“

„Wo?“

„Mach schnell! Die Aufzugskabine setzt ihre Fahrt gleich fort. Drücke einfach auf den blauen Knopf. Alles andere überlasse mir. Die „bunte Veranstaltung“ geht in ein paar Minuten weiter. Wir warten auf dich.“

Als die unbekannte männliche Stimme das Wort „bunte Veranstaltung“ ausgesprochen hatte, wurde Alissa mit einem Schlag klar, die anfangs von dem geheimnisvollen Vorschlag überrascht worden war, dass hinter dem Sprecher nur eine ganz gezielte Touristenattraktion stecken könne, die vom Reiseveranstalter zu Unterhaltungszwecken organisiert wurde. Das junge Mädchen liebte solche Überraschungen und warum sollte sie da nicht mitmachen? Vielleicht fand das ganze Schauspiel in den alten Ruinen der Kleinstadt aus dem 21. Jahrhundert statt, wo sie heute schon mal mit der Reisegruppe durchgegangen war. Nicht selten hörte sie von malerischen Schlössern, die es damals gegeben haben soll, in denen noch echte Königinnen und Könige mit ihrem gesamten Hofstaat untergebracht waren. Wiewohl sich Alissa in der Chronologie vergangener historischer Epochen nicht sehr gut auskannte, freute sie es doch bei dem Gedanken an ein amüsantes Spiel, zumal sie es von den Höhen eines

königlichen Thrones aus bewundern durfte, wenn ihre Zusage bald geschähe.

Das Mädchen drückte schnell mit dem rechten Zeigefinger auf den blauen Knopf und sogleich setzte sich der Aufzug mit einem fast unmerklichen Ruck wieder nach unten in Bewegung. Allerdings fuhr die Kabine am Erdgeschoss vorbei, wo das Zählwerk die Ziffer „Null“ anzeigte, bis sie schließlich zur Etage des sechsten unterirdischen Stockwerks hinunterfuhr und dort anhielt. Alissa wunderte sich über diesen Umstand, glaubte sie doch, dass es im Museumsgebäude gar nicht so viele Keller geben könne. Dann öffnete sich surrend die Schiebetür wieder und das Mädchen verließ das helle Innere des Aufzugs und trat hinaus auf einen reich mit Ornamenten und Bildern verzierten Korridor, wo sich am anderen Ende eine weitere Tür befand, die nur leicht angelehnt war. Alissa stieß sie auf und sah in einen Saal hinein, wo sich in der Mitte eine Schar Touristen aufhielt. Die Gruppe bestand aus all jenen Personen, die bei der Museumsbesichtigung hinter der Reisegruppe zurückgeblieben waren und sich im Gebäude verirrt hatten. Als sie das etwas verängstigte Mädchen sahen, fingen sie an zu lachen und auch Alissa lächelte ihnen zu. Jedenfalls hatte sie ihre Freunde wieder und bekam auf einmal große Lust dazu, sie zu umarmen und abzuküssen.

Kaum war sie allerdings ein paar Schritte im Saal gelaufen, wäre sie beinah vor Schreck erstarrt. Denn gerade in dem Moment, als sie über das unverhoffte Wiedersehen der verloren geglaubten Gruppenmitglieder vor lauter Erleichterung tief durchatmete und darüber nachdachte, dass ihr kleines Abenteuer glimpflich ausgegangen war, wurde einem der wartenden Männer mit dem kräftigen Schlag einer mit beiden Händen fest umklammerten Axt krachend der Schädel gespalten, sodass der Erschlagene nach allen Seiten Blut spritzend zu Boden sank. Am anderen Ende des Saales schoss plötzlich eine stählerne Tentakel aus der dunklen Ecke, griff sich mit einer Art Fleischerhaken den leblosen Körper und zog ihn an die Wand, wo schon ein stinkender Haufen fürchterlich zugerichteter Leichen herumlagen. Die abgeschleppte Leiche hinterließ einen hässlich aussehenden roten Streifen Blut.

Alissa brachte vor Entsetzen den Mund nicht mehr zu. Sie wollte schreien, aber ein schmerzhafter Krampf unterdrückte jeden noch so leisen Ton aus ihrer verkrampften Kehle. Instinktiv lief sie zurück zum Ausgang des Saales, wo sich der Korridor zum rettenden Aufzug befand. Das Mädchen strauchelte, fiel auf den harten Boden, rappelte sich in Panik sofort wieder hoch und torkelte weit nach vorne gebeugt auf die offene Tür zu. Aber eine fremde Kraft schien ihre Muskeln zu beherrschen, die sie am Weiterlaufen hinderte. Dann rissen irgendwelche mechanischen Arme ihre Kleider vom Leib bis sie nackt mit dem Rücken vor den verzweifelten Menschen stand, von denen einige hysterisch lachend auf einen weiteren Schlag mit der unheimlichen Axt warteten. Alissa konnte nicht glauben, dass das, was sie hier erlebte, Wirklichkeit sein sollte.

Das Mädchen wurde plötzlich von den herumfahrenden Armen am Kopf gepackt und in eine aufrechte Haltung gezwungen. Dann kam eine schaufensterpuppenähnliche Gestalt auf sie zu, die sie in ein langes, reich mit goldenen Spitzen besetztes Kostüm kleidete. Seltsamerweise war sie ihr dabei behilflich, obwohl sich alles in ihrem Kopf vor Entsetzen dagegen sträubte. Alissa konnte trotz der körperlichen Fixierung den Kopf frei bewegen. Sie schaute nach allen Seiten und bemerkte voller Erstaunen, dass ihr etwas bewusst wurde. Der Blick für die blutige Situation wurde von Sekunde zu Sekunde klarer und sie sah Dinge, die ihr vorher gar nicht aufgefallen waren.
Einmal abgesehen von dem erstaunlichen Verhalten der auf ihre Hinrichtung wartenden Menschen, die unablässig lächelten, teils apathisch dastanden oder hysterisch herumtanzten, fielen dem jungen Mädchen andere sonderbare Einzelheiten an ihrem unnatürlichen Aussehen auf. Alle trugen diese komischen Gewänder, die der Kleidung des früheren Altertums ähnelten. In ihren Händen trugen sie entweder einen Dreizacken, blitzende Schwerter, mit Eisenzacken besetzte Streitkolben oder Speere.

Wenige Minuten später ereignete sich ein neuer Zwischenfall, der Alissa das Blut in den Adern gefrieren ließ. Eine mit einem Speer bewaffnete Frau schleuderte vor ihren Augen diesen mit ungeheurer Kraft von sich und durchbohrte damit die Brust eines jungen Mannes, sodass die Spitze der Waffe hinten aus seinem Rücken fuhr. Er kippte mit einem gurgelnden Laut zur Seite und blieb zuckend auf dem Boden liegen. Die Frau trat mit federnden Schritten zu ihm hin und riss mehrere Male an dem Speer herum, bevor sie ihn aus dem grässlich blutenden Leib zog. Der Mann schrie vor Schmerzen und bäumte sich im

Todeskampf noch einmal auf bevor er leblos wegsackte und starb. Wieder schoss die Harpune aus der dunklen Ecke, bohrte sich in die Eingeweide des toten Mannes und zog den schlaffen Körper rüber an die Wand zu den anderen Leichen.

Während Alissa so dastand und bis auf den Kopf kein anderes Körperteil bewegen konnte, zog der Haken zwei weitere entsetzlich verstümmelte Menschen in die Leichenecke. Dann kehrte Stille ein. Unter der Last vor Angst beinahe ohnmächtig, umkreiste das Mädchen auf ein geheimnisvollen Befehl hin den Rest der Touristengruppe, bis sie an eine Stelle kam, wo sie die Nische mit einem schwarzen Computer darin entdeckte. Das zweite Elektronengehirn bemerkte sie früher und ein anderes, das auf der gegenüberliegenden Seite in einer abgedunkelten Ecke stand, dessen Gehäuse weiß angestrichen war.

Alissa ging langsam ein Licht auf. Mit aller Macht trat sie mit beiden Füßen unter Aufbringung des Restes ihres freien Willens gegen die Metallwand des weißen Computers, aus dem im gleichen Augenblick ein dünner Rauchfaden herausschoss, gefolgt von einer Serie lauten Knackens. Dann gab es einen Kurzschluss. Die Lichter im Saal gingen aus und man konnte den Geruch der brennenden Kabelisolierung riechen. Noch einmal schaltete sich das Saallicht ein und erst jetzt erkannte das junge Mädchen, dass der Boden des Saales ein riesiges Schachbrettmuster bedeckte, wo auf den schwarzen und weißen Feldern die vor Angst schwitzenden Touristen wie Gespenster herumstanden. Eine Notbeleuchtung schaltete sich automatisch ein als das Deckenlicht des Saales vollends erlosch. Dann kam ein Reparaturteam aus mehreren Roboterpuppen, die eine Zeit lang brauchten, bis wieder alles ordnungsgemäß funktionierte. Nur das Saallicht blieb so, wie es war. Dann setzten die Computer das Schachspiel fort.

Das Schachbrett hatte eine Seitenlänge von etwas zehn oder zwölf Metern. Im Schein der trüben Notbeleuchtung verblassten die weißen Felder ein wenig, doch blieben sie weiterhin sichtbar. Alissa verstand nun, warum die mechanischen Diener sie in ein Kostüm gesteckt hatten, das von Kopf bis Fuß weiß war. Sie war die Dame, die weiße Königin. Diese Tatsache stimmte sie im ersten Augenblick optimistisch: Sie befand sich zur Zeit nämlich am Rand des Schachbretts auf der Seite des schwarzen Computers

Noch befanden sich auf dem Schachbrett zwanzig Leute. An der Wand lagen die Leichen der übrigen zwölf, die bereits aus dem Schachspiel ausgeschieden waren. Die Touristen trugen die unterschiedlichsten Helme und Hüte auf dem Kopf und waren derart gekleidet, dass man sie als Schachfiguren erkennen konnte. Jeder trat in seiner Rolle auf. Die meisten der Unglücklichen schauten ängstlich nach allen Seiten, hatten aber mittlerweile begriffen, dass sie ihren Part als Schachfigur nach den Regeln des Schachs spielen mussten, wenn sie nicht von der Axt oder einer anderen Waffe getötet werden wollten. Bislang hatte wohl jeder geglaubt, dass er durch einen Stoß umkommen oder selbst zu einem vom Computer frei gewählten Zeitpunkt einen Stoß versetzen müsse. Ihnen wurde aber immer mehr bewusst, dass ihr Schicksal vor allem von der aktuellen Lage auf dem Schachbrett abhing.

Alissa war dem weißen Computer zugeordnet worden, der in der auszutragenden Partie die Reihenfolge vieler Schachzüge richtig vorausgesehen hatte. Deshalb war es ihm auch möglich gewesen, das Mädchen vorzeitig zur Teilnahme an der „bunten Veranstaltung“ einzuladen.
Als sie zusagte und später den Saal betrat, wurde sie sofort dem „mechanischen Willen“ der unsichtbaren Kraft untergeordnet und musste dann, als weiße Dame verkleidet, einige Zeit später gehorsam den Platz eines Mannes einnehmen, der vom Schachbrett abtrat, als sie vor ihm erschien. Dieser Mann spielte die Rolle des „weißen Bauern“, der es aufgrund der richtigen Schachzüge des weißen Computers bis zur achten Linie geschafft hatte, wo die Weißen das Recht besaßen, ihren Bauern durch eine andere Figur ihrer Wahl zu ersetzen, was dann auch geschehen war.

Kurz nach dieser entscheidenden Spielwendung erhielt Alissa von einer mechanischen Hand, die aus dem Dunkeln des Saales hervorschoss, nicht nur eine goldene Krone auf den Kopf, sondern auch eine Armbrust in die Hände gedrückt. Daraufhin wandte sie sich der Mitte des Schachbretts zu und von einem plötzlichen Impuls getrieben, drückte das Mädchen auf den Abzug der Waffe. Sie hörte das Schwirren der Sehne, konnte aber nicht erkennen, welches Ziel ihr abgeschossener Pfeil traf, weil sie die Augen noch vor dem Schuss schloss. Das schlanke Geschoss bohrte sich ausgerechnet in den Hals jener Frau, die zuvor den

jungen Mann mit dem Speer grausam niedergemetzelt hatte. Nach dieser tödlichen Aktion zwangen die unsichtbaren Kräfte Alissa zum Verlassen des besetzten Feldes und sie nahm die Position ihre Opfers ein. Auch diesmal wehrte sich das Bewusstsein des jungen Mädchens gegen den permanent vorhandenen fremden Willen, aber ihre Muskeln gehorchten anderen Gesetzen.

Die Antwort des schwarzen Computers dauerte nicht lange. Mit dem Schwert seines Bauern schlug er dem weißen Springer den Kopf ab, der von einem älteren Herrn mit einem Dreizack in den Händen gespielt wurde. Alissa kannte ihn von der Busfahrt her, da er neben ihr am Fenster Platz genommen hatte. So kamen sie beide automatisch ins Gespräch.

Der Schlag des schwarzen Bauern, ein ehemaliger Boxer, wurde mit derart großer Kraft geführt, dass dem Alten nach dem Hieb die gezackte Waffe im hohen Bogen aus der Hand fiel und in die Abdeckung des weiß farbigen Computers schlug, hinter der etwas zersplitterte. Auf einem seiner Monitore erschienen einige Störlinien und im gleichen Augenblick wechselte Alissa, die weiße Königin, zum Nachbarfeld rüber, aber schon nach wenigen Sekunden eines fürchterlichen Zitterns in den Gliedmaßen wegen verließ und auf ihren vorherigen Platz zurückkehren musste. Das junge Mädchen wusste jetzt, dass der weiße Computer in einem früheren Spielabschnitt offenbar seine Königin bzw. Dame verloren oder, wie man vielleicht sagen würde, um der Verbesserung der Lage seiner Figuren auf dem Schachbrett willen bereitwillig geopfert hatte.

Jetzt allerdings waren schon sehr viele Figuren abgeräumt worden und keine der beiden Parteien besaß ein zahlenmäßiges Übergewicht, das heißt, keine verfügte über eine größere Anzahl von Spielfiguren, was für eine Meisterpartie typisch war. Ob die Weißen durch die Wiedergewinnung ihrer Königin oder Dame ein Übergewicht bekommen hatten, war bei der makaberen Lage nur sehr schwer abzuschätzen. Die Angst ließ eine genaue Analyse des Spiels nicht zu.

Plötzlich flackerte am schwarzen Computer ein rotes Lämpchen. Seine Kameraobjektive richteten sich auf die weiße Königin. Der weiße Computer spulte im gleichen Moment das letzte Stück der Aufzeichnung des Spiels um, zeigte mit dem Pfeil die Störungsstreifen auf dem Monitor an und ließ das Mädchen Alissa mit den Füßen auf das von ihr besetzte Feld stampfen, worauf der Schwarze, als ob er die Ursache der Störung nicht zu Kenntnis genommen hätte, die Reihe der Warnsignale wiederholte.

Es war klar, dass der schwarze Schachspielcomputer unter Berufung auf die bekannten Spielregeln gegen den schändlichen Entschluss seines Gegenspielers protestierte, der mit seiner Königin/Dame einen unüberlegten Schachzug gemacht und diese kurz danach schnell wieder zurückgezogen hatte, wohingegen sich der Weiße mit der augenblicklichen Unpässlichkeit durch die eingetretene Beschädigung mit dem Dreizack entschuldigte.

Das Spiel kam zum Stillstand. Erst als eine mechanische Hand, gesteuert von dem dritten Schiedsrichtercomputer, aus dem hinteren dunklen Teil des Saales mit einem schweren Hammer drohend auf den weißen Computer zufuhr, war dieser dazu bereit, sich an die harten Spielregeln zu halten. Alissa bekam den Befehl, auf das umstrittene Feld zurückzukehren. Noch während sie ihren erzwungenen Standortwechsel vornahm, dachte sie darüber nach, dass ihr während der Stadtbesichtigung ein Komponist aufgefallen war, der mehrmals gedankenversunken die Gruppe verloren hatte, bevor er ganz verschwand. Nun defilierte dieser Mann, den Helm des Turmes auf dem Kopf, an dem jungen Mädchen vorbei und blieb drei Felder weiter stehen, wo er die schwarze Königin/Dame verteidigte, die von seiner Freundin gespielt wurde, die eine bekannte Opernsängerin war. Auf der Schulter trug sie eine Waffe und wartete auf den Zug der Weißen.

Alissa blickte zu ihr hinüber und bemerkte ihren flehentlichen Blick. Die Opernsängerin war vor lauter Angst der Ohnmacht nahe. Trotzdem nahm das Mädchen die Armbrust hoch, spannte den Kolben und zögerte aber aus unbekannten Gründen noch etwas. Der Gedanke war erschreckend und absurd genug, dass der weiße Computer sich deswegen für den Austausch der schwarzen Königin/Dame entschieden hatte, damit nach ihrem Tod der schwarze Turm in einer etwas schlechteren Position zu stehen käme. Dann zwangen die feindliche Kräfte Alissa dazu den tödlichen Pfeil abzuschießen, der die Freundin des Komponisten

direkt zwischen die Augen traf und tief in ihr Gehirn eindrang. Durch die Wucht des Schusses wurde der Schädel der Opernsängerin in zwei Hälften gespalten, was zur Folge hatte, dass sich ein entsetzlich aussehender Blutschwall über ihren zusammengesackten Körper ergoss und das Schachbrett an dieser Stelle in einem häßlich aussehenden Rot färbte.

Im Bewusstsein des Mädchens trat eine unheimliche Leere ein. Sie empfand es so, als hätte sie in einen Spiegel geschossen und sich dabei selbst getroffen.

Dann erblickte sie das vor Schmerz ergraute Gesicht des Komponisten, der mit ansehen musste, wie der Leichnam seiner lieben Freundin am Fleischerhaken weggezogen wurde und auf den Haufen der übrigen verstümmelten Toten landete. Ein paar Sekunden später drehte sich der schwarze Turm zu Alissa rüber und bewegte sich auf sie zu. Sein schwerer Axthieb fuhr nur wenige Zentimeter an ihrem Kopf vorbei und trennte ihr den rechten Arm ab. Die weiße Königin/Dame stürzte zusammen mit dem schwarzen Turm auf das blutverschmierte Schachbrett, wo beide regungslos liegen blieben.

***

Alissa wachte auf. Im gleichen Augenblick verspürte sie statt Schmerzen am Arm eine wohltuende Kühle auf der Haut. Zuerst sah sie den blauen Himmel, der nur an wenigen Stellen mit Wolken bedeckt war und sich bis zum Horizont erstreckte. Das Mädchen setzte sich hin. Sie erblickte das weite Meer, wo sich an einem wunderschönen weißen Strand sanfte Wellen brachen. Über ihr war ein roter Sonnenschirm gespannt und ihr brauner Körper steckte in einem rosafarbenen Badeanzug. Der Wind zerzauste ihre langen blonden Haare. Überall sonnten sich Menschen und Kinder spielten lustig mit ihren Strandbällen.

Ein Weile schaute Alissa in die Ferne. Etwas behinderte ihre Aussicht. Sie bemerkte die Leitungen, die von ihrer Stirn zum Apparat in ihrer Urlaubstasche führte. Sie nahm den schweren Metallring vom Kopf, wickelte das Kabel um ihn herum und legte das Gerät auf die Stranddecke. Sie musste sich wenige Minuten besinnen, bevor sie ganz wahrnahm, wo sie sich eigentlich befand. Obwohl sie schon mit einigen Aufnahmen vertraut war, konnte sie es noch immer nicht ganz glauben, dass das gerade Erlebte nur eine gespenstische Illusion gewesen war, die man als kleine elektronische Speicherwürfel samt dazugehörigem Abspielgerät in sog. Traumläden entweder käuflich erwerben oder gegen eine entsprechende Gebühr ausleihen konnte.

Ein etwa 20jähriger Mann mit einem enorm gut durchtrainierten Körper trat auf Alissa zu. Er beugte sich zu ihr runter und gab ihr einen Kuss auf die Wange. Dann nahm er den kleinen Kubus aus dem Apparat und zeigte ihr die farbige Plakette mit der Aufschrift „Schachspiel des Todes“.

„Na, wie hat dir die Illusion gefallen, Alissa?“

„Es ist ein Alptraum!“ rief sie aus. „Wie konntest du so etwas Schreckliches nur kaufen?“

„Du wolltest dir doch eine Horrorillusion reinziehen. Tu jetzt nicht so, als sei ich daran Schuld, wenn dir das Ganze an die Nerven gegangen ist.“

„Endet denn jede Geschichte mit dem Tod des Zuschauers? Man hat mir zum Schluss den Arm mit einer Axt abgetrennt und bin wohl elendig verblutet.“

„Ja, ausnahmslos.“ antwortete der kräftige Mann in der schwarzen Badehose. „Auch dann, wenn die Projektion plötzlich unterbrochen wird, kommt der Held oder die Heldin augenblicklich durch irgendeinen Unfall um. – Aber sollten wir jetzt nicht lieber etwas schwimmen gehen und uns schöneren Dingen zuwenden, Alissa?“

„Ja, du hast Recht!“ sagte das Mädchen und hielt dem jungen Mann beide Hände hin, damit er sie hochziehen konnte. Dann fuhr sie fort: „Komm, lass uns zum Strand runtergehen. Ich brauche eine kleine Erfrischung.“

Auf dem Weg zum Meer hatte Alissa den seltsamen Eindruck, dass der weite Strand aussah wie ein riesiges Schachbrettmuster. Ängstlich schmiegte sie sich an den jungen Mann, der ihr Freund war und schwor sich, nie wieder eine Horrorillusion anzusehen.

Ende

(c)Heiwahoe

© ()Heiwahoe

Diese PDF wurde erstellt durch das Schreiber Netzwerk