

ein Mensch. Modi, ein Soldat der siebten  
Garde. Meine Stimme ist nicht ganz so tief,  
aber schön rau, wie grob gekörntes  
**Schmirgelpapier**. Vielleicht ist Wirrbart  
in echt schon aus der Schule raus.



„Speichern“, sage ich. So einfache Dinge

vergisst Wirrbart gerne. Mein Vater erzählt oft von der Zeit, als man Spiele noch nicht überall speichern konnte. Er hat die alten Geräte aufbewahrt. Das **Super Nintendo**. Die erste **PlayStation**. Er spielt aber kaum noch. Ihn plagen jetzt andere Gegner.

Wir speichern. Die Musik dazu ertönt. Die Macher von **Exploria** haben für ganz viele Handlungen kleine Tonfolgen erfunden. Das sind dann auch Ohrwürmer, aber keine, die man aus den Schmalzhöhlen von Giganten ziehen muss.



Wirrbarts langer, knorriger Finger zeigt auf den Wald. Die Bäume stehen dicht an dicht. Es raschelt, als würden ihre Blätter über uns tuscheln.

Schon nach zwei Metern kann man kaum noch was sehen. Aus einem Astloch ragt das **Beinchen** einer Zedernspinne. Wirrbart erklärt: „Es gibt einige Wesen

dadrin. Die allergefährlichsten sollen die sein, die klein sind und klein bleiben. Es sind Wutwichtel. Zornzwerge. Wenn sie sich aufregen, soll etwas Unglaubliches geschehen. Etwas, das nicht gestoppt werden kann.“

„Die Aufgabe in diesem Wald besteht also darin, immer so zu handeln, dass alle **sanftmütig** bleiben.“ Wirrbart schaut mich an. Seine Augen sind goldgelb. Sein Bart bewegt sich sachte in der Brise. Die Bäume rascheln. „Deswegen kam bisher niemand dadurch“, sage ich. „Weil wir alle das Kämpfen gewohnt sind. Nicht das

Ruhigbleiben.“

„Genau“, sagt Wirrbart. „Lass uns deswegen hier einen Cut machen. Wir brauchen einen frischen Kopf dafür. Morgen?“ Ich maule. Aber er hat recht. Wirrbart hat meistens recht.

Ich atme tief ein. Also, tatsächlich im Spiel. Das geht. **Alt F?**. Bringt ein paar Kraftpunkte. Hilft immer. Wie im echten Leben. Einfach mal Luft holen. Ich drehe den Kopf und schaue in die Landschaft hinter uns, den Wald vor uns und den Mond über uns, auf dem die Bewohner kopfüber