



## Hunted - Dem Jäger auf der Spur

von

Özge Yildiz

### Charakterübersicht

Figur	Rolle	Takes
Lissa	(weiblich), das Alter ist nicht bekannt, neigt gerne zu wütenden Ausfällen	28 Takes
Jona	(männlich), das Alter ist nicht bekannt, warme und leicht tiefe Stimme	26 Takes

Jack	(männlich), das Alter ist nicht bekannt, neigt gerne zur größerem Tatendrang	20 Takes
Erzähler	Egal ob männlich, weiblich oder divers	5 Takes
Die Stimme	Ebenfalls egal ob männlich, weiblich oder divers	7 Takes

## Hunted - Dem Jäger auf der Spur

### Szene 1: Im Wohnzimmer

*Musik: Düster, beginnend mit bedrohlichen Paukenschlägen. Endend mit dunklen Gesängen.*

*Sound: Die gehetzten Schritte von Jack, die durch die Tür poltern. Hinter ihm fällt diese krachend ins Schloss.*

1. JACK

Ihr glaubt nicht, was ich grade gekauft habe.

2. JONA

Oh nein. Sag mir nicht, dass es das ist, wofür ich es halte.

3. LISSA

*[Genervt aufseufzend]*

4. JACK

*[In die Hände klatschend, freudig]*

Genau das ist es!

*Sound: Jack geht zum Fernseher und schaltet diesen ein.*

5. JACK

Und wir werden es gemeinsam ausprobieren.

6. JONA

*[Genervt seufzend]*

7. LISSA

*[Genervt seufzend]*

Och nö.

8. JONA

Hat es dir nicht gereicht, dass wir das VR-Game "Schattenspiel" durchgespielt haben?

*[Nach einer Pause fortfahrend]*

Dabei wäre Lissa fast draufgegangen. Und ich mein nicht im Game, sondern im Real Life.

9. JACK

Hey! Lissa ist am Leben.

10. LISSA

Schönen Dank auch.

*Sound: Lissa geht schnellen Schrittes zur Tür.*

11. LISSA

*[Laut zu Jack]*

Dass ich bei diesem Mist mitmach, kannst du dir getrost in den Hintern schieben!

*Sound: Lissa geht aus dem Zimmer. Die Tür fällt hinter ihr ins Schloss.*

12. JACK

*[Flehend]*

Bitte hol sie zurück. Zu zweit wird das nicht funktionieren.

13. JONA

*[Seufzend]*

14. JACK

Bitte.

15. JONA

*[Genervt seufzend]*

*Sound: Jona steht auf und verlässt das Zimmer.*

16. JACK

*[Freudig, eher in Gedanken zu sich murmelnd]*

Yes!

## Szene 2: In Lissas Zimmer

*Sound: Das leise Klopfen an eine Zimmertür. Eine Frau, es ist Lissa, steht vom Bett auf und geht mit langsamen Schritten zur Tür und öffnet diese. Hinter Jona schließt sie die Tür wieder und er lässt sich auf einen kleinen Sitzsack fallen.*

17. LISSA

*[Genervt]*

Sag nichts! Jack hat dich geschickt?

18. JONA

*[Seufzend, leicht besorgt]*

Er will unbedingt dieses Game spielen.

19. LISSA

*[Laut]*

Du hättest ihm nicht mit VR bedrängen sollen!

20. JONA

Hätte ich ahnen können, dass ihn das süchtig macht?

21. LISSA

*[Sie atmet, weil sie nicht weiß, was sie sagen soll]*

22. JONA

*[In ruhigerem Ton]*

Wenn ich das gewusst hätte, hätte ich niemals – und ich meine wirklich niemals – dieses bescheuerte Spiel mitgebracht.

23. LISSA

*[Leise, mit Reue in der Stimme]*

Ich hätte dich nicht so anfahren dürfen. Sorry, Jona.

24. JONA

Schon gut.

*[Leise, fast flüsternd, mit unsicherer Stimme]*

Was ist jetzt eigentlich mit ...

25. LISSA

*[Zischend]*

Das hier ist das letzte Mal, Jona!

*Sound: Lissa steht auf und verlässt ihr Zimmer, noch bevor Jona etwas sagen kann.*

### Szene 3: Im Wohnzimmer

26. JACK

*[Freudestrahlend]*

Dann kann es ja losgehen!

*Musik: Bedrohlich, düster.*

*Sound: Wir vernehmen die leisen Geräusche von Kleidung. Anzüge mit haptischen Sensoren werden angezogen. Dazu legen die drei VR-Brillen an.*

27. LISSA

*[Gereizt]*

Ich hasse diese VR-Anzüge. Erst muss man irgendwie in sie hineinkommen, die Sensoren richtig anbringen und dann muss man auch wieder heraus, ohne einen Schaden an ihnen zu hinterlassen. Dazu kommen dann zum Abschluss, um das Ganze abzurunden, die VR-Brillen

mit samt der haptischen Handschuhe. Sofern man welche besitzt, versteht sich. Dann kann man alles spüren, fühlen, schmecken und sogar riechen.

*[Seufzend]*

Die sind einfach lästig.

*[Leise]*

Vor allem dieses bescheuerte Game. Wir gehen rein und laufen uns den Ast ab? Was soll das bitte bringen? Hat es überhaupt einen Sinn, außer den angeblichen Jäger zu finden?

28. JACK

Wenn du deinen Monolog beendet hast, dann können wir endlich starten?

#### Szene 4: In einer anderen Welt

*Sound: Leise Waldgeräusche mit Wind, der sie übertönt.*

29. ERZÄHLER

Trostlose Stille empfing Jack, Lissa und Jona als sie in eine andere Realität geworfen wurden. Schwaches Sonnenlicht, eine karge Landschaft. Außer die ungewöhnliche Stille, die hier herrschte.

*Sound: Atemgeräusche. Schritte durch die trübe Finsternis.*

30. JACK

Was sollen wir hier eigentlich machen?

31. JONA

*[Ungläubig lachend]*

Alter! Du hast dieses beschissene Game doch gekauft.

32. JACK

*[Unsicher]*

Schon ... aber ...

33. LISSA

*[Laut brüllend]*

Du willst doch damit nicht andeuten, dass du die Scheißenanleitung nicht gelesen hast? Nur weil das Fuckcover so megamäßig krass aussah, hast du es gekauft und uns in diese Scheiße gebracht?

*Sound: Lissa geht auf Jack zu.*

34. LISSA

*[Durch zusammengebissene Zähne zischend]*

Wenn wir hier lebend rauskommen, dann rei ich dir die Eingeweide aus deinem Krper und prgel dich windelweich!

35. JONA

*[Beruhigend auf sie einredend]*

Lissa. Ist gut jetzt! Siehst du nicht, wie Jack ...

36. LISSA

*[Ihnforsch unterbrechend]*

Es ist mir schei egal wie sehr Jack jetzt unter dieser Situation leidet! Das hat er verdient.

37. JACK

Autsch.

*Sound: Bedrohliches Grollen kommt aus der Ferne immer nher.*

38. ERZHLER

Wie erstarrt stehen Jona, Lissa und Jack da. Sie knnen am ganzen Krper spren, wie die Luft sich aufbumt. Ebenfalls hren sie das bedrohlich wirkende Grollen, das aus weiter Ferne nherkommt und den Boden zum Erbeben bringt.

39. LISSA

Was auch immer das ist, wir sollten hier schnell weg!

40. JONA

Wo willst du bitte hingehen?

*[Redet lauter, um das Grollen zu bertnen]*

Hier gibt es keine Versteckmglichkeiten.

41. DIE STIMME

*[Tief knurrend]*

Willkommen in meinem Reich.

42. LISSA

*[Schreiend]*

43. JONA

*[Schreiend]*

44. JACK

*[Schreiend]*

45. DIE STIMME

*[Lachend]*

46. LISSA

Zeit für letzte Worte?

47. JACK

Ich glaube, ich hab mich in dich verliebt, Lissa.

48. JONA

Wenn ich hier an einem Herzinfarkt sterbe, dann grüß meine Eltern schön von mir.

49. DIE STIMME

Ruhig. Hier wird niemand sterben. Nicht, solange ihr meinen Befehlen folgeleistet.

50. JACK

Und was sollen wir tun?

51. ERZÄHLER

Vor den Dreien steht ein Wesen, halb sichtbar, halb im Schatten liegend. Die Augen sind tellergroß. Statt zwei Armen hat es mehrere Greifer, die spielerisch in der Luft herumwirbeln. Der Mund ist zu einem Schlitz verformt, in dem sich vier Reihen rasiermesserscharfer Zähne abzeichnen.

52. LISSA

*[Kreischend]*

Spinnst du, Jack! Das Ding, was auch immer es sein mag, will uns garantiert rösten.

53. DIE STIMME

*[Lachend. Anschließend mit gefasster Stimme fortfahrend]*

Keine Sorge. Hier wird keiner geröstet. Außer der Jäger findet euch.

54. JACK

Wir sollen ihn finden und töten?

55. DIE STIMME

Vielleicht?

56. ERZÄHLER

Das bedrohliche Vibrieren verschwindet. Genau wie die Stimme, bzw. das Wesen, aus dem die Stimme gesprochen hatte. Die drei Freunde waren wieder allein. Im trüben Nebel. Unschlüssig standen sie da, schauten in die Ferne – auch wenn keiner etwas erkennen konnte.

57. JACK

Bleibt hier. Ich mach das.



58. JONA

Kommt gar nicht in Frage!

59. JACK

Jona, ich hab euch in diese Scheiße gebracht und werde euch wieder hier herausholen.

60. LISSA

Jack, dir ist aber schon klar, dass deine Worte keinen Sinn ergeben?

61. JONA

Lissa hat recht. Du hast dieses Game gekauft, aber wir sind hier zu dritt. Und bekanntlich sehen sechs Augen mehr als zwei.

62. JACK

*[Seufzend]*

*Sound: Lissa, Jack und Jona laufen los.*

63. ERZÄHLER

Immer tiefer und tiefer dringen die drei Freunde in das Dunkel des Waldes ein. Die Finsternis wird von einem dichten Nebel begleitet, sodass die drei Hand in Hand durchlaufen müssen. Keiner sagt etwas, sie hängen ihren Gedanken nach, spüren die Kälte des Nebels, wie die Feuchtigkeit auf ihre Haut niedergeht. Als wäre er real: Jona, Lissa und Jack wirklich in einem Wald, obwohl sie sich in einem VR-Game befinden.

*[Nach einer Pause]*

Und noch immer haben sie die Spur des Jägers nicht gefunden. Die drei tapen im Dunkeln, immer nach Hinweisen suchend. Geräuschen, die der Jäger macht, um auf sich aufmerksam zu machen. Doch nichts dergleichen geschah.

64. LISSA

*[Erschöpft]*

Ich glaube das Ding hat uns gründlich verarscht.

65. JONA

Wir laufen und laufen, aber haben nichts gefunden.

66. LISSA

Wir sollten abbrechen und an einem anderen Tag weitersuchen.

## Szene 5: Im Wohnzimmer

67. JONA

Das ist das dämlichste Game, was ich bislang gespielt habe.

68. LISSA

Aber echt.

*[Nippt an einem Sektglas]*

Wieso zum Teufel hat Jack dieses Game gekauft? Was hat ihn daran nur so fasziniert?

69. JONA

*[Beunruhigt]*

Hast du ihn eigentlich gesehen?

70. LISSA

Er ist doch mit uns mitgekommen?

71. JONA

Dann müsste er doch hier sein.

72. LISSA

*[Panisch]*

Scheiße!

73. DIE STIMME

*[Lacht leise]*

*Sound: Lissa springt ungelenkt von der Couch auf. Wir vernehmen das dumpfe Geräusch eines fallenden Controllers und das Geräusch, wenn jemand an den Schultern gepackt wird.*

74. LISSA

Hast du das auch gehört?

75. JONA

Ich höre nur das leise Brummen des Laufwerks.

76. LISSA

Ich meine ein Lachen gehört zu haben.

77. JONA

Das ist nicht wichtig. Viel wichtiger ist, wo zum Teufel Jack abgeblieben ist.

*Sound: Jona schält sich aus seinem VR-Anzug und eilt mit schnellen Schritten zum Couchtisch. Er greift nach der CD-Hülle des Spiels und öffnet diese.*

78. JONA

Scheiße!

79. LISSA

Schau hinten nach.

*Sound: Jona schließt die Hülle wieder und dreht sie um. Mit der zur Faust geballten Hand schlägt er auf den kleinen Couchtisch.*

80. JONA

Dieser vermaledeite Idiot!

81. LISSA

Wieso? Was ist?

82. JONA

*[Sich räuspernd]*

HUNTED: Dem Jäger auf der Spur ist ein neues, bislang unerforschtes, Indie-Game mit VR-Elementen. In einer bestimmten Zeitspanne sollen die Spielenden die Spur einer geheimnisvollen Stimme lösen, die sie zum Jäger führt. Schaffen sie es nicht, wird das Spiel einen Spieler auswählen, damit dieser die Aufgabe erfüllt.

83. LISSA

Und das heißt, dass Jack in dem Game gefangen ist?

84. JONA

Denke schon?

85. DIE STIMME

*[Leise lachend]*

86. JACK

Hilf mir!

*[Laut schreiend]*

*Musik: Bedrohlich, düster mit leichten Gesängen, die im Kontrast dazu lieblich erscheinen.*