HALTLOS von Fabian Vogt und dem Kreativteam Niederhöchstadt
Best.-Nr.: H009

Bernd liebt Computerspiele über alles – so sehr, dass er seine Frau immer wieder vernachlässigt, um noch eine Spielebene weiterzukommen. Als Alexandra ihn zur Rede stellt, geht er zum Gegenangriff über und spricht zum ersten Mal offen aus, dass all ihre Freunde sie für magersüchtig halten. In ihrem Gespräch erkennen beide, dass sie sich in letzter Zeit immer mehr in ihre jeweils eigene Welt zurückgezogen haben, weil sie sich vom anderen nicht mehr verstanden fühlen. Sie beschließen noch einmal ganz von vorne anzufangen. Doch dann sieht Bernd den Computer …

Ein Stück über Abhängigkeiten und die Anfänge von Suchtverhalten.

Schauspieler: 1 Mann, 1 Frau

Aufführungslizenz für:

Leseprobe

© 1998 der deutschen Ausgabe
by Projektion J Verlag, Asslar

Lektorat: Fabian Vogt
Satz: Projektion J Buch- und Musikverlag

Auf der Grundlage der neuen Rechtschreibregeln.

Aufführungslizenz für die Gemeinde

Mit dem Kauf eines Theaterstückes erwerben Sie sich automatisch auch die Aufführungsrechte für Ihre Ortsgemeinde zur unbegrenzten Verwendung des Stückes, sofern es in Ihren regulären Gottesdiensten oder Ihrer nichtkommerziellen Veranstaltung aufgeführt wird. Die Aufführungslizenz wird auf den Namen Ihrer Ortsgemeinde ausgestellt. Vervielfältigung der Stücke durch Fotokopie ist nur gestattet für die einzelnen Schauspieler Ihrer Ortsgemeinde. Weitergabe und/oder Verkauf an andere Gemeinden/Organisationen ist nicht gestattet. Die Verwendung der Theaterstücke für Fernsehen, Radio oder andere kommerzielle Zwecke ist verboten.

Die Theaterstücke, inkl. Regieanweisung und Aufführungslizenz, können aus verwaltungstechnischen Gründen nur direkt beim Verlag bestellt werden.

Haltlos

Man sieht einen Mann, der begeistert vor einem Computer sitzt und spielt.

Bernd: … ja, ja, und zack … weg damit … jetzt hoch durch den Tunnel, an den Muränen vorbei, zack, zack, husch und weg, jawohl, jetzt die Krake, und eins und zwei und drei und vier und fünf und sechs und sieben und bitteschön, alle Arme sind ab … und tschüss … so, jetzt wird es ernst: die Killerqualle … und … und … und … Scheiße! Jedesmal auf Level 22. Es muss doch da einen Weg geben. Man muss nachdenken … es geht nicht mit den Torpedos und nicht mit …

Alexa: *(Von draußen.)* Komm mal! Das Essen ist fertig!

Bernd: Ich kann jetzt nicht! Musst du mich eigentlich immer stören! … Ich komm ja gleich!

Alexa: *(Kommt herein.)* Ha, ich hab's mir ja gedacht! Die Killerqualle hat wieder zugeschlagen. Sag mal, wieviel hast du jetzt eigentlich schon versucht, über Level 22 hinauszukommen?

Bernd: Ich bin kurz davor. Es gibt einen Weg. Und ich finde ihn. Ich muss ihn finden. Der blöde Edgar aus der Personalabteilung ist schon bei Level 30. Jeden Tag in der Kantine zieht er mich damit auf: »Na, Bernd, schon wieder nur gesoffen? Ich bin jetzt übrigens kurz vor dem Ziel! Ich verstehe gar nicht, dass du mit der Qualle nicht fertig wirst, das schafft doch sogar mein vierjähriger Sohn!« Kannst du dir nicht vorstellen, dass mir das stinkt?

Alexa: Du hast mir letzte Woche versprochen, dass du nicht mehr jeden Abend vor dem Computer sitzen willst. Und die Woche davor auch! Von der Woche davor ganz zu schweigen!

Bernd: Wenn ich dieses Spiel geknackt habe, dann ist es vorbei.

Alexa: Ach! Das hast bei »Snickers Attack«, »SuperFredo« und »Karl-Dall-Fighters« auch gesagt!

Bernd: Sag mal, warum hackst du eigentlich die ganze Zeit auf mir rum? Man wird doch noch mal ein bisschen spielen dürfen.

Alexa: Ich hab gar nichts gegen das Spielen, aber es ist einfach ärgerlich, wenn jeden Abend das Essen kalt wird und wir zu allen Verabredungen zu spät kommen, weil du gerade auf Ebene 17 gegen ein Ninja-Marshmallow kämpfst.

Leseprobe

© 1998 by Projektion J. Mit dem Kauf dieses Originals hat die auf Seite 2 angegebene Gemeinde/Organisation die Lizenz zur Vervielfältigung dieses Theaterstücks – ausschließlich für den eigengemeindlichen Gebrauch – erworben.