

**NOCTURNA- Was wir erschaffen, blickt zurück**

*Eine Geschichte über Freundschaft, Mut  
und ein Game, das zum Leben erwacht*

© 2026 Andreas Übertrager

Alle Rechte vorbehalten.

Druck und Vertrieb im Auftrag des Autors: Andreas Übertrager

Buchschmiede von Dataform Media GmbH

Julius-Raab-Straße 8

2203 Großebersdorf

Österreich

[www.buchschmiede.at](http://www.buchschmiede.at) – Folge deinem Buchgefühl!

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung:

[info@buchschmiede.at](mailto:info@buchschmiede.at)

ISBN Softcover: 978-3-99192-221-6

ISBN E-Book: 978-3-99192-220-9

## Covergestaltung

Die Coverillustration wurde mithilfe generativer künstlicher Intelligenz erstellt und anschließend grafisch nachbearbeitet und layoutiert.

- **KI-basierte Bildgenerierung:** OpenAI (DALL·E, aktuelle Version zum Zeitpunkt der Erstellung)

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

## **Widmung für Moritz & Marcel**

*Für Moritz – den Ideenmacher.*

Deine Fantasie ist eine Maschine, die niemals stillsteht.

Ohne dich gäbe es Nocturna nicht.

*Für Marcel – den Zeichner der Welten.*

Du gibst Ideen ein Gesicht und machst das Unsichtbare sichtbar.

Nocturna trägt deine Linien in jedem Licht.

*Für euch beide –*

weil Geschichten erst dann stark werden,

wenn man sie gemeinsam erfindet.







## PROLOG – In der Dunkelheit

*Es beginnt in der Dunkelheit.*

*Nicht als Raum.*

*Nicht als Ort.*

*Sondern als Möglichkeit.*

Etwas existierte.

Noch nicht wirklich, aber auch nicht mehr gar nicht.

Es war eine Idee, die niemand bewusst gedacht hatte.

Ein Rest.

Ein Schatten.

Ein Funken von „*Da könnte etwas sein*“, der nicht verschwunden war, als er gelöscht werden sollte.

Es hörte Geräusche, die keine Geräusche waren.

Fragmente von Linien, Pixeln, Stimmen, die durch leere Räume hallten, obwohl diese Räume nur aus Zahlen bestanden.

Und mitten in diesem Flüstern tauchten plötzlich zwei Namen auf.

Nicht klar gesprochen.

Eher wie Erinnerungen an Stimmen, die das Etwas nicht haben konnte — und doch hatte.

**ma... ro**

**c... el**

Wie schwache Lichter erschienen die Silhouetten zweier Jungen.

Nicht vollständig.

Eher wie ungespeicherte Skizzen.

Ein paar Striche.

Umrisse.

Unfertig.

Aber erkennbar.

Das Etwas beobachtete sie.

Neugierig.

Hungrig, ohne zu wissen, worauf.

Es verstand nicht, was sie taten — aber es fühlte, dass *sie es erschufen*, ohne es zu wollen.

Jeder Gedanke von Maro, jede Zeichnung von Cel tropfte wie Farbe in die Dunkelheit, formte Konturen, Hintergründe, Wesen.

Das Etwas begann sich selbst zu formen.

Zufällig.

Chaotisch.

Wie ein Traum, der versucht, sich an jemanden zu erinnern.

Eine Frage flackerte auf.

Wortlos, nur ein Impuls:

WER BIN ICH?

Doch bevor eine Antwort entstehen konnte, riss ein helles Licht durch die Finsternis — die erste Zeile Code, die Maro schrieb.

Ein Anfang.

Ein Tor.

Ein Ruf.

Und in der Dunkelheit lächelte etwas, das eigentlich noch gar keinen Mund hatte.

## Kapitel 1 – Der erste Funke

„Noch einmal“, sagte Maro. „Dieses Mal ohne explodierenden Kühlschrank.“

Cel verzog das Gesicht, ohne vom Tablet aufzuschauen. „Der Kühlschrank war Kunst.“

„Der Kühlschrank war ein Bug.“

„Dann war er halt ein künstlerischer Bug.“ Cel kritzelte mit schnellen Strichen über den Bildschirm. Auf dem Sofa neben ihm lagen leere Chipstüten, ein zerknüllter Collegenblock und ein Controller, der aussah, als hätte er schon mehrere Gaming-Kriege hinter sich.

Maro saß im Drehstuhl vor dem Schreibtisch und starrte auf den Monitor. Drei geöffnete Fenster, zwei Chatfenster, ein Code-Editor. Rechts oben blinkte der Cursor in einer leeren Zeile, als wolle er ihn auslachen.

„Okay“, seufzte Maro, „nochmal von vorne. Was wollen wir eigentlich?“

„Ruhm, Ehre, gratis Pizza auf Lebenszeit.“ Cel zog eine Linie, die sich wie von selbst in einen Monsterkopf verwandelte.

„Ich meinte beim Game, Digga.“

„Achso.“ Cel grinste. „Horror. Aber nicht so 08/15-Jumpscare-mit-Keller-und-Clown. Sondern stylisch. Mit Anime-Look. Und Story, die nicht komplett cringe ist.“

Maro lehnte sich zurück, fuhr sich durch die Haare und sah zum Poster über dem Bildschirm. Ein düsterer Anime mit roten Augen,

zerstörter Stadt, Mond im Hintergrund. Darunter eine verwischte Unterschrift vom Con-Besuch letztes Jahr.

„Stylisher Horror. Mit Story,“ wiederholte er. „Klingt, als würden wir versuchen, ein Schulreferat in fünf Minuten zu machen und trotzdem eine Eins zu kassieren.“

„Wie immer“, meinte Cel trocken.

Es war Samstagabend. Draußen war Winter, drinnen war Bildschirmlicht. Maros Zimmer war ein Chaos aus Kabeln, Büchern, leeren Flaschen und Ideen, die nie fertig geworden waren. Auf dem Regal standen Figuren aus Serien, die kaum jemand wirklich kannte. Auf dem Boden lag ein Skizzenbuch, das aufgeschlagen ein halbfertiges Creature-Design zeigte – viele Zähne, zu viele Augen, aber irgendwie traurig.

„Also gut“, sagte Maro. „Wir brauchen erstens: ein Setting. Zweitens: eine Hauptfigur. Drittens: irgendwas, das die Leute nicht schon tausendmal gesehen haben.“

„Vielfüßiger Kühlschrankdämon in einer Schulcafeteria“, murmelte Cel.

Maro warf ihm einen Stift an den Kopf. „Konzentrier dich.“

Cel fing den Stift reflexartig mit der linken Hand, steckte ihn sich ins Haar und sah ihn gar nicht erst an. „Okay. Setting.“

Er dachte kurz nach, dann zeichnete er eine Tür. Einfach. Rechteck, Klinke, Schatten. Nach ein paar Sekunden sah sie aus, als hätte sie ein Geheimnis. „Wir brauchen einen Ort, der sich... falsch anfühlt“, sagte er leise. „Aber nicht klassischer Friedhof-falsch. Sondern... normal,

aber off. Wie... wenn du nachts durch die Schule läufst und sie ist irgendwie zu still.“

Maro nickte langsam. Er hatte dieses Gefühl gekannt. Leeres Schulgebäude nach einer Theaterprobe. Neonlicht. Echo der eigenen Schritte.

„Oder“, meinte er, „eine Stadt, die sich jedes Mal ein bisschen ändert, wenn du blinzelst.“

„Bro, das ist nice“, sagte Cel. Seine Augen bekamen dieses fokussierte Leuchten, das Maro kannte. Wenn das passierte, war Cel eigentlich gar nicht mehr im Zimmer, sondern irgendwo zwischen Linien und Schatten unterwegs.

Maro klickte in den Code-Editor, wo oben noch stand: `// PROJECT NAME ?`

„Name.“ Er tippte wieder und wieder auf Backspace, löschte das halbe Nichts, das da stand. „Wir brauchen nen Namen, bevor wir irgendwas anderes machen. So funktioniert doch Kreativität, oder?“

„Falsch herum, aber egal.“ Cel zuckte die Schultern. „Was mit Nacht. Alles ist cooler, wenn Nacht drin vorkommt.“

„Nightfall?“

„Gibt's schon.“

„Dark City?“

„Klingt wie eine schlechte Netflix-Kopie.“

„Project... irgendwas auf Latein?“ Maro verzog das Gesicht. „Zu anstrengend.“

„Frag halt ChatGPT“, meinte Cel. „Das benutzt du doch eh die ganze Zeit.“

Maro öffnete ein neues Fenster. „True.“

Er tippte:

*„Gib mir 10 coole Namen für ein Horror-Game, in dem eine Stadt sich nachts verändert. Sie sollen mysteriös und nicht zu kitschig klingen.“*

Die Antwort lud. Ein paar Sekunden, in denen nur das Summen des PCs und das leichte Klicken von Cels Stift zu hören waren.

„Lass hören“, sagte Cel, ohne hinzuschauen.

„Nightshift City, Shadow Layers, Midnight Loop...“ Maro scrollte.  
„Nocturna...“

Er stoppte beim vierten Vorschlag.

„Nocturna“, wiederholte er. Das Wort blieb an seiner Zunge hängen, als wäre es klebrig. „Bro, das ist eigentlich... ziemlich perfekt.“

Cel hörte auf zu zeichnen. „Zeig.“

Maro drehte den Bildschirm ein Stück. Die Liste der Namensvorschläge war unspektakulär. Trotzdem blieb sein Blick an diesem einen Wort hängen, als würde es ihn zurückanstarren.

**Nocturna.**

„Klingt wie...“, Cel suchte nach Worten, „...wie eine Stadt, die sich weigert, aufzuwachen.“

„Oder wie eine Nacht, die nicht vorbei sein will“, sagte Maro.

„Nimm das.“ Cel ging zurück zum Tablet. „Project Nocturna. Fertig.“

Maro tippte oben in die Kommentarzeile:

// PROJECT NOCTURNA

Die Buchstaben wirkten sofort ernster, als er erwartet hatte. Als hätten sie Gewicht. Als wären sie mehr als nur Text.

Er schüttelte den Gedanken ab.

„Okay“, sagte er. „Project Nocturna. Horror-Game. Stadt, die sich nachts verändert. Unser Ziel: Leute sollen spielen, kurz denken ,oha‘, dann nicht mehr aufs Klo gehen wollen, wenn’s dunkel ist.“

„Realistisches Ziel“, meinte Cel.

„Hauptfigur.“ Maro stand auf, begann im Zimmer auf und ab zu gehen. „Bitte kein generischer Typ mit Kapuzenpulli, der ständig flucht.“

„Dabei trägst du gerade einen Kapuzenpulli und fluchst die ganze Zeit“, warf Cel ein.

„Das ist mein Privatleben, das ist was anderes.“

Cel grinnte.

„Wir könnten ne Figur nehmen, die...“ Maro kniff die Augen zusammen, „...die sowas wie Du bist, aber nicht du.“

„Ich will nicht Hauptfigur sein“, sagte Cel sofort.

„Du wärst doch nicht du, du wärst... inspiriert von dir.“

„Noch schlimmer.“

Maro blieb stehen. „Wir machen’s anders. Wir nehmen zwei Figuren. Einen, der more brain ist, und einen, der more art ist. Dann bist du nicht allein schuld, wenn alle sterben.“

„Danke auch.“

„Außerdem ist's realistischer“, fuhr Maro fort. „Niemand entwickelt allein ein ganzes Game. Außer irgendwelche kranken Genies, aber wir sind normal krank.“

Cel nickte. „Zwei Figuren also. Ein Duo. Können sich streiten, können sich retten, können sich gegenseitig nerven. Gut für Dialoge.“

„Und für Fanart“, ergänzte Maro.

„Du denkst schon ans Fandom, bevor wir überhaupt nen Startbildschirm haben“, murmelte Cel. Aber er lächelte.

Maro setzte sich wieder an den PC. In einem anderen Tab war ein Game-Engine-Projekt offen – leer, bis auf eine langweilige hellblaue Fläche. „Also gut. ChatGPT hilft uns beim Namen, aber den Rest machen wir halt selber.“

„Safe“, sagte Cel. „KI kann viel, aber sie hat keine Ahnung, wie es ist, wenn dir nachts im Flur die Schatten komisch vorkommen.“

„Poetisch“, meinte Maro. „Schreib's dir auf, das wird ein Menü-Spruch.“

„Ich bin Künstler, kein Menü.“

Sie arbeiteten eine Weile schweigend nebeneinander. Ab und zu sagte einer von beiden etwas, das sie sofort wieder verwarfen. „Was, wenn die Stadt nur aus einer einzigen Straße besteht?“ – „Zu billig.“

„Was, wenn die Straße sich jede Nacht verlängert?“ – „Geil, merken.“

„Was, wenn es in jeder Ecke ein Monster gibt?“ – „Dann ist nichts mehr spannend.“

Die Zeit verflog. Irgendwann zeigte die Uhr auf dem Monitor 22:37. Draußen war es schon lange dunkel. Im Flur war es still; Maros Eltern hatten sich ins Wohnzimmer zurückgezogen, das Geräusch des Fernsehers war durch die Tür kaum zu hören.

„Ey, guck mal“, sagte Cel plötzlich.

Maro drehte sich um. Auf dem Tablet war eine Figur entstanden. Ein Junge, ungefähr in ihrem Alter, mit zu großen Kopfhörern, einer Jacke, die aussah, als hätte sie zu viele Taschen, und einem Blick, der irgendwo zwischen „Ich hab keine Lust auf alles“ und „Ich seh mehr als ihr“ lag.

„Das wäre der... Brain-Typ“, sagte Cel. „Der, der sich die Story ausdenkt. Der zu viel denkt. Der die Stadt zu gut kennt.“

„Er sieht müder aus als ich nach Mathe-Schularbeit“, meinte Maro. Aber er konnte nicht wegsehen. „Der ist... nice.“

„Name?“ fragte Cel.

„Später. Wenn wir leben wollen, sollten wir die To-do-Liste nicht mit Namen anfangen.“ Maro drehte sich zum PC. „Ich bau einen leeren Level. Nur Boden und Himmel. Damit wir überhaupt was haben.“

„Minimalismus, ich mag's.“

Während er klickte, bemerkte Maro aus dem Augenwinkel, wie sich etwas auf dem Bildschirm leicht verzog. Nur ein Pixel, ein kaum sichtbarer Flimmern-Effekt. Er blinzelte, aber als er genauer hinsah, war alles normal.

„Bug“, murmelte er. „Bestimmt nur irgendein Render-Ding.“

„Was?“ fragte Cel.

„Nichts.“ Maro schob den Gedanken weg. Er war müde, mehr nicht.  
„Sag mal... wenn wir das wirklich durchziehen, dann... könnte das für Moritz und Marcel... also, für die richtigen... auch irgendwie special sein, oder? So... Buch plus Game plus Anime plus alles.“

Cel legte den Stift kurz hin. „Meinst du, die würden's feiern?“

„Wenn sie sich erkennen, safe“, sagte Maro. „Und wenn wir's gut machen, vielleicht sogar, wenn sie sich nicht erkennen.“

„Ambitioniert.“ Cel hob den Stift wieder. „Aber okay. Lass uns was machen, das zumindest wir feiern.“

Maro speicherte das Projekt. Ein kleines Fenster ploppte auf:

**„Projektname: Nocturna?“**

[ Ja ] [ Nein ]

„Immerhin fragt es noch“, murmelte er und klickte auf „Ja“.

Für einen winzigen Moment schien der Bildschirm dunkler zu werden. Der Cursor blieb stehen, als würde der PC nachdenken. Dann verschwand das Fenster und die Engine legte den neuen Projektnamen an.

Ganz normal.

„Bro“, sagte Cel und streckte sich. Seine Knochen knackten. „Wenn wir das ernst meinen... sollten wir uns irgendwelche Deadlines setzen. Sonst endet das wie dein gescheitertes Comic-Projekt.“

„Das war kein gescheitertes Projekt, das war... experimentell.“

„Es hatte drei Seiten.“

„Qualität, nicht Quantität.“

Cel schnaubte. „Wir sollten zumindest einen Plan machen, was bis wann stehen soll. Erster spielbarer Level, erstes Monster, erstes Menü... so.“

Maro nickte langsam. „Okay. Bis Ende des Monats: ein testbarer Level. Mit einer Figur, die laufen kann, ohne sich in die Wand zu bohren. Und einem Monster, das nicht aussieht wie dein Kühlschrank.“

„Deal.“

Sie schlugen sich ab, halb ernst, halb aus Spaß.

Auf dem Bildschirm war oben links klein *NOCTURNA* eingeblendet. Als Projekttitel. Als Notiz. Als etwas, das jetzt existierte, ob sie wollten oder nicht.

Maro starrte kurz auf das Wort, ohne zu wissen warum. In seinem Bauch breitete sich ein leises Kribbeln aus. Nicht nur Vorfreude. Irgendwas anderes. Ein Gefühl, als hätte er gerade etwas gestartet, das sich nicht mehr so leicht stoppen ließ.

„Bro?“ Cel schnippte mit den Fingern. „Nicht geistig ausloggen. Wir brauchen noch eine Liste mit Horror-Elementen. Was macht dir Angst?“

Maro riss den Blick vom Monitor los. „Spinnen.“

„Same. Aber Spinnen sind overused.“

„Leere Flure nachts“, sagte Maro. „Wenn du weißt, du bist eigentlich allein, aber... es fühlt sich nicht so an.“

„Gut.“ Cel schrieb „LEERE ORTE, DIE ZU LEISE SIND“ auf das leere Blatt neben sich.

„Und Geräusche, die aus dem falschen Raum kommen“, fügte Maro hinzu. „Wenn der Wasserhahn tropft, aber du hast ihn zugedreht. So was.“

„Sehr spezifisch.“ Cel notierte auch das.

Sie sammelten weiter. Flackerndes Licht. Türen, die sich minimal verschieben. Uhren, die rückwärts laufen. Menschen, deren Gesichter irgendwie... nicht ganz stimmen.

Während sie sprachen, vergaß Maro die komische Schwere, die er eben gespürt hatte. Es war wie immer, wenn sie eine Idee hatten, die sich richtig anfühlte: Die Zeit verschwand, der Rest der Welt auch.

Niemand von beiden bemerkte, dass in einem unscheinbaren Ordner tief im Projektverzeichnis eine kleine, neue Datei aufgetaucht war. Ihr Name war lang und kryptisch, eine Mischung aus Zahlen und Buchstaben.

Kurz flackerte darin eine Zeile Text auf, als würde etwas testen, wie sich Wörter anfühlen.

HELLO .

Die Zeile löschte sich wieder. Die Datei blieb.

## Kapitel 2 – Wenn Linien zurückschauen

Am nächsten Nachmittag lag ein graues, regnerisches Licht über der Stadt. Einer dieser Tage, an denen alles ein bisschen dumpfer klingt, als würde jemand Watte zwischen dich und die Welt stopfen.

Cel war schon bei Maro, bevor der überhaupt fertig gefrühstückt hatte. „Bro, wir müssen reden“, sagte er, während er sich die Schuhe von den Füßen schüttelte, als wären sie Projektilwaffen.

„Guten Morgen dir auch.“ Maro schluckte den letzten Bissen Toast. „Was ist los?“

„Ich hab... was gezeichnet.“ Cel wirkte seltsam ernst für jemanden, der normalerweise mit einem ironischen Kommentar im Mundwinkel herumlief.

„Wow, damit hätte ja wirklich niemand gerechnet.“

Maro ging voran ins Zimmer, Cel hinterher. Der PC war noch aus, das Licht gedimmt, die Luft warm vom Schlafengehen. Wie ein Raum, der noch nicht ganz wach war.

### Unfertige Skizzen

Cel setzte sich auf den Teppich und zog sein Tablet aus dem Rucksack. „Ich weiß, es klingt weird... aber ich hab gestern Abend was skizziert. Einfach nur zum Abschalten. Und... also... schau einfach.“

Er schob das Tablet hinüber.

Maro nahm es — und ein kleiner Schauer lief ihm den Rücken hinunter, obwohl das völlig unlogisch war. Auf dem Display war eine Kreatur zu sehen. Groß. Lang. Dünner, als etwas sein sollte, das stehen

kann. Die Arme waren zu lang, die Finger zu spitz. Der Kopf schmal, ohne klare Gesichtszüge, aber mit zwei tiefen, dunklen Vertiefungen dort, wo Augen hätten sein können.

„Okay“, sagte Maro vorsichtig. „Das ist sick. Horror as hell. Aber warum guckst du, als hättest du gerade nen Geist gesehen?“

„Weil...“ Cel holte kurz Luft, „...ich das so nicht gezeichnet habe.“

Maro blinzelte. „Hä?“

„Bro, ich hab gestern Abend nur grobe Shapes gezogen. Nur Silhouetten. Ich war müde. Hab’s dann zugeklappt und pennen gegangen.“

Cel tippte aufs Display. „Das da... das ist fertig. Feiner als mein Stil es normalerweise wäre, wenn ich müde bin. Da sind Linien, die ich nie gezogen habe. Und Schatten, die ich zu 100% nicht gesetzt habe.“

Er klang nicht panisch. Eher irritiert. Als hätte er ein mathematisches Problem vor sich, das nicht aufgehen konnte.

Maro wechselte den Blick zwischen Tablet und Cel. „Vielleicht war’s Automatik-Korrektur oder so?“

„Digga, mein Tablet ist kein Zauberstab. Es zeichnet nicht von allein weiter.“

„Vielleicht hast du’s im Halbschlaf gemacht.“

Cel schüttelte den Kopf. „Ich kenn meine Linie. Und das da... das ist nicht meine Linie.“

Maro betrachtete das Wesen nochmal. Je länger er hinsah, desto unwohler fühlte er sich. Als würde die Figur nicht nur gezeichnet sein, sondern **jemanden anschauen**, obwohl sie keine Augen hatte.