

refined Hitchcock

Alfred Hitchcock

Die drei???

Vampir im Internet

erzählt von Andre Minninger

Kosmos

Umschlaggestaltung von Aiga Rasch, Leinfelden-Echterdingen



**Bücher • Videos • Kalender
Experimentierkasten • Spiele
Seminare**

Natur • Garten und Zimmerpflanzen
•Heimtiere • Astronomie • Pferde & Reiten
•Kinder- und Jugendbuch
•Eisenbahn/Nutzfahrzeuge

Informationen senden wir Ihnen gerne zu:
KOSMOS Verlag • Postfach 106011 • 70049 Stuttgart
Telefon 0711/21 91-0 • Fax 0711/2191-422

Dieses Buch folgt den Regeln der neuen Rechtschreibung.

Die Deutsche Bibliothek — CIP-Einheitsaufnahme

Minninger, André:

Die drei ??? — Vampir im Internet / erzählt von Andre Minninger.
Alfred Hitchcock. — Stuttgart: Kosmos, 1999
ISBN 3-440-07761-6

© 1999, Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co., Stuttgart
Based on characters by Robert Arthur. This work published by arrangement
with Random House, Inc.

Alle Rechte vorbehalten
ISBN 3-440-07761-6

Printed in Czech Republic / Imprimé en République tchèque
Satz: Steffen Hahn Satz & Repro GmbH, Kornwestheim
Herstellung: Finidr s.r.o., Český Těšín

Die drei???

Vampir im Internet

Per E-Mail	7
Auf CD-ROM	14
Vernetzt	22
Intro	29
Level 1	38
Slow-Motion	45
Blackout	51
Vampir im Internet	58
Im Piranha-Becken	65
Level 2	72
Ausgeflogen	80
Level 3	87
A la Einstein	95
Getarnt	103
Sweet Revenge	111
Level 4	119

Per E-Mail

Das vor Speichel triefende Maul war bedrohlich weit aufgerissen! Die langen spitzen Reißzähne und die blutunterlaufenen Augen zeigten deutlich, dass es sich bei diesem Monster keinesfalls um ein friedliches Exemplar handelte. Jeder Muskel war auf das Äußerste gespannt. Das Tier schien zum Angriff bereit zu sein, um sein Opfer in Stücke zu reißen. In grellen Farben präsentierte sich das Ungeheuer auf einem großen Plakat an der Wand.

Peter schauderte beim Anblick dieses Horrorwesens. Seine beiden Freunde Justus und Bob hingegen hatten für dieses Fantasiewesen nur ein müdes Lächeln übrig.

Die drei Detektive saßen direkt gegenüber auf einem schwarzen Ledersofa und warteten voller Spannung auf den Mann, der sie um Punkt siebzehn Uhr erwartete. Er hatte sie in sein Büro im dritten Stock eines Geschäftsgebäudes in der Kensington Road bestellt.

Bob zog aus seiner Tasche einen Computernotizblock, eine Leihgabe seines Vaters, tippte kurz auf einen kleinen Knopf und warf einen unruhigen Blick auf die digitale Anzeige. »Mr Dungeons Sekretärin hat uns zwar mitgeteilt, dass sich unser Termin um einige Minuten verzögert, aber mittlerweile ist ihr Vorgesetzter schon fünfzehn Minuten überfällig!« Nervös trommelte er mit dem Fuß auf den originellen Teppichboden, in den alle erdenklichen Computerschriftzeichen eingewebt waren.

»Detektive müssen sich in Geduld üben«, ermahnte der Erste Detektiv seinen Freund Bob und blickte mit leuchtenden Augen auf das schauerliche Monsterplakat. >Sweet Revenge - Sie werden Ihren Gefühlen nicht trauen< lautete die in neongelb gehaltene Bildunterschrift. Offenbar diente es als Teil einer wirkungsvollen Werbekampagne. »Hinsichtlich dieses interessanten Plakats halte ich es für sinnvoll, Mr Dungeons

Verspätung ohne Murren zu entschuldigen. Mich beschleicht der Verdacht, dass es sich bei diesem Treffen um eine äußerst reizvolle Sache handelt.«

In diesem Moment wurde die Tür aufgerissen und ein Mann mittleren Alters betrat mit schnellen Schritten den Raum. Hektisch warf er die Tür hinter sich ins Schloss, ehe er mit zum Gruß ausgestreckter Hand auf das Ledersofa zusteuerte. Die drei Detektive erhoben sich und musterten den Mann eingehend. Er trug einen locker sitzenden Zweireiher, darunter ein helles Hemd, auf dem sich leichte Schweißflecken abzeichneten. Mit einem Ruck löste er die breite Krawatte von seinem Hals. Auf ihr war Onkel Dagobert abgebildet, der in einem Haufen Taler ein erfrischendes Bad nahm.

»Gestatten? Mr Dungeon.« Mit einem breiten Lächeln in seinem braungebrannten Gesicht schüttelte er den Jungen die Hand. Bob registrierte an seinem Handgelenk eine dezente, aber sehr kostbare Armbanduhr.

»Nett, dass ihr meiner Einladung gefolgt seid, Jungs. Nun lerne ich die drei ??? endlich einmal persönlich kennen!« Mr Dungeon drückte auf einen kleinen Wandschalter, der den Deckenventilator in Betrieb setzte und sank erschöpft in seinen Schreibtischsessel. Mit einem Seufzer streifte er seine Schuhe ab und bat die Jungs wieder Platz zu nehmen. »Verdammte Hitze da draußen! Hat euch Mrs Bushford denn nichts zu trinken angeboten?«

Justus lächelte. »Ihre Sekretärin war sehr zuvorkommend. Aber wir wollten auf Ihr Eintreffen warten.«

Mr Dungeon wischte sich mit einem Taschentuch über die feuchte Stirn. »Entschuldigt bitte die Verspätung, Jungs, aber dieser verdammte Nachmittagsverkehr da draußen macht ein zügiges Vorwärtskommen kaum möglich. Stau! An jeder zweiten Straßenecke! Ich werde mir jetzt ein Mountain-Bike zulegen. Damit bin ich allen Autofahrern um etliche Nasenlängen voraus. Zumindest im dichten Straßenverkehr.«

»Ein weiser Entschluss«, pflichtete Peter bei.

»Trinkt ihr mit mir ein Wasser?« Ohne eine Antwort abzuwarten, drückte Mr Dungeon auf den Knopf der Sprechanlage.

»Lili, bring uns doch bitte vier Soda! « Er lehnte sich zurück, atmete tief durch und verschränkte die Arme im Nacken. »Ich möchte euch nicht lange auf die Folter spannen, deshalb eine wichtige Frage gleich vorweg: Seid ihr zur Zeit mit Ermittlungen beschäftigt, oder kann ich eure detektivischen Fähigkeiten für zirca eine Woche in Anspruch nehmen?«

»Das kommt ganz auf den Auftrag an.« Justus schlug die Beine übereinander und warf Mr Dungeon einen fragenden Blick zu. »In der Regel treffen wir eine Entscheidung erst dann, nachdem uns unsere Klienten die Sachlage offen dargestellt haben. Wo brennt´s denn?«

»So ist es richtig, Jungs!« Mr Dungeon nickte anerkennend. »Ihr scheint mir die ideale Besetzung für mein Vorhaben zu sein: jung, dynamisch und aufgeweckt! Und wie ich den Presseberichten entnehmen konnte, schreckt ihr auch vor Schwierigkeiten nicht zurück. Wobei ich jedoch nicht den Eindruck hatte, dass ihr euch blauäugig in Gefahr begeben. Genau aus diesem Grunde habe ich euch ausgewählt und per E-Mail in mein Büro bestellt!«

In diesem Moment richteten sich die Blicke der drei Detektive zur Tür. Mrs Bushford betrat den Raum und servierte die Erfrischungsgetränke auf einem Tablett. »Kann ich sonst noch etwas für dich tun, Doe?«

»Danke, Lili. Das wär´s vorerst.« Verschmitzt zwinkerte Mr Dungeon seiner Sekretärin zu, als sie das Zimmer verließ.

Durstig setzte Peter das Glas an die Lippen und leerte den Inhalt in langen Zügen. »Also, Mr Dungeon, um was für einen Auftrag handelt es sich?«

»Kindesentführung«, entfuhr es Mr Dungeon knapp. Seine Lippen verengten sich zu einem Strich. »Ohne die geringste Vorwarnung wurde Trulies Säugling geraubt! Urplötzlich war

durch das geschlossene Fenster ein Wesen in den Raum gestürzt, das keine Ähnlichkeit mit einem Menschen hatte. Es hatte das Kind aus der Wiege gerissen und war mit ihm durch das zersplitterte Fenster geflohen. Die Amme hatte daraufhin einen Nervenzusammenbruch erlitten.«

»Sie ... Sie machen Scherze.« Entsetzt stellte Peter sein leeres Glas auf dem kleinen Couchtisch ab.

»In Europa wird diese Kreatur als Ghoul bezeichnet. Die Bewohner der Karpaten haben ihn schon des öfteren bei Nacht herumschleichen sehen. Man sagt, wer einem Ghoul in die Augen schaut, lädt den Fluch des Bösen auf sich.«

»Klingt mehr nach der Anfangsszene eines gruseligen Fantasystreifens als nach einer realen Begebenheit«, gab Justus zu verstehen. »Ein Ghoul ist doch der Sklave eines Vampirs. Ein affenähnliches Geschöpf mit Flügeln, das dazu verdammt ist, im Auftrag seines Meisters frisches Menschenblut zu beschaffen.« Kritisch sah er Mr Dungeon an.

»Gibt es irgendwelche Hinweise, die darauf schließen lassen, wohin der Ghoul mit seiner Beute geflohen ist?«, fragte Bob interessiert, ohne auf die zweifelnden Bemerkungen seiner beiden Detektivkollegen einzugehen.

»Anhaltspunkte liegen genug vor. Und alles scheint darauf hinzudeuten, dass der Ghoul Trulies Kind auf eine Burg in Transsylvanien verschleppt hat.«

»Transsylvanien?« Bob runzelte die Stirn. »Das liegt doch in Europa. Genauer gesagt, in Rumänien. Mal davon abgesehen, dass ich ihren haarsträubenden Schilderungen nicht für einen Cent Glauben schenke, liegt Rumänien meiner Meinung nach doch etwas zu weit entfernt, um Ermittlungen vor Ort vorzunehmen.«

Mr Dungeon räusperte sich. »Ihr braucht für eure Ermittlungen nicht außer Landes zu reisen, Jungs. Wie es scheint, hat der Vampir mit seiner Geisel Europa verlassen und ist mit ihr in die Vereinigten Staaten geflohen. Aus obersten Kreisen

wurde mir berichtet, dass Arbeiter in der Kanalisation von Mount Valley, hier in Los Angeles, einen für mich geradezu erschreckenden Fund gemacht haben.«

»Aus obersten Kreisen?«, fragte Bob kritisch. »Was wollen Sie damit sagen?«

Mr Dungeon senkte die Stimme. »CIA und FBI.«

Justus stieß einen überraschten Pfiff aus.

»Die Kanalarbeiter fanden in dem unterirdischen Tunnelsystem eine Windel. Sie lag auf einem Mauervorsprung neben einem Abwasserschacht und war ... nun ja, wie soll ich sagen ...benutzt.« Mr Dungeon entnahm der Schreibtischschublade eine schmale Pfeife und begann diese mit Tabak zu stopfen.

»Die Männer haben ihre Entdeckung sogleich der Polizei gemeldet, denn niemand konnte sich erklären, wer die Windel abgelegt haben könnte. Es ist nahezu unmöglich, da unten reinzukommen, es sei denn, man besitzt einen Spezialschlüssel. Früher hatten sich allzu häufig Obdachlose in den Abwassersystemen aufgehalten, so dass die Stadt dem vor längerer Zeit einen Riegel vorgeschoben hat.«

Justus, Peter und Bob blickten Mr Dungeon gespannt an. Ehe er jedoch mit seiner Schilderung fortfuhr, zündete er sich die Pfeife an und blies kleine Ringe in die Luft. »Die Polizeibeamten lachten zunächst, als man ihnen die Windel präsentierte. Doch dem Dienstaufseher kam die Sache merkwürdig vor und er reichte den Fund zur Untersuchung an das gerichtsmedizinische Labor weiter. Tja, was soll ich sagen? Das Ergebnis brachte selbst die erfahrensten Fachleute ins Grübeln. Denn was da in der Windel war, stammte nicht von einem Menschen, geschweige denn von einem Säugling . . .«

»Sondern?«, wollte Peter wissen.

Mr Dungeon sah die drei Detektive ernst an. »Die medizinische Analyse war eindeutig: In der Windel befanden sich Spuren von Fledermauskot. Allerdings von einer Spezies, die schon seit vielen Jahrhunderten ausgestorben ist!«

»Sie... Sie machen Witze!« Gegen seinen Willen musste Bob lachen.

»Dazu besteht kein Anlass«, erwiderte Mr Dungeon mit ernster Miene. »Die Informationen stammen aus zuverlässiger Quelle. Die CIA und das FBI stehen vor einem Rätsel. Doch für mich steht eindeutig fest: Die Windel, die in der Kanalisation gefunden wurde, gehörte Trulies entführtem Säugling. Und der gerichtsmedizinische Befund lässt in mir einen schrecklichen Verdacht aufkommen.«

»Und der wäre?« Peter wandte keinen Blick von ihrem Auftraggeber.

»Der Vampir hat bereits Blut gesaugt und den kleinen Vinton, so heißt das Baby, dadurch zu seinesgleichen gemacht! Da unten in der Kanalisation könnte sich die grauenvolle Verwandlung vollzogen haben. Vinton wurde zu einem Vampir, der nun mit seinem Herrn auf nächtlichen Beutezug geht und nur nach einem giert: frischem Menschenblut!«

Bob ließ sich nicht beirren. »Mr Dungeon, das ist doch völliger Blödsinn, was Sie uns erzählen, und das wissen Sie auch. Aber mal angenommen Ihre Geschichte stimmt, dann hätte ich dazu noch eine Frage.«

»Nur zu«, ermunterte der Auftraggeber den dritten Detektiv. »Wenn der kleine Vinton bereits zu einem Vampir geworden ist, besteht doch nicht die geringste Aussicht, der Mutter das Kind unbeschadet zurückzubringen. Schließlich wäre er ein Untoter, der im Sonnenlicht zu Staub zerfällt.«

»Noch ist ja gar nichts bewiesen«, winkte Mr Dungeon entschieden ab. »Das vermute ich bisher nur. Und hier beginnt eure Aufgabe. Ihr müsst euch als Erstes darüber Gewissheit verschaffen.«

»Sie erwähnten vorhin, dass Sie uns für diese Mission als Besetzung vorgesehen haben«, wandte sich Justus ihrem Auftraggeber zu. »Soll das heißen, Sie engagieren uns mit Ihrem fantastischen Anliegen für eine Werbekampagne?« Er deutete

vielsagend auf das grelle Plakat an der Wand. »Eine neue Adventure-Tour, eine Art Geisterbahn in einem Vergnügungspark. Benötigen Sie uns womöglich als Statisten?«

»Nein, nein!« Mr Dungeon schüttelte entschieden den Kopf.

»Ganz im Gegenteil. Euer Vorhaben, vorausgesetzt ihr stimmt dem Auftrag zu, findet unter strengster Geheimhaltung und unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Es besteht absolute Schweigepflicht. Solltet ihr euch entscheiden die Jagd nach dem Vampir aufzunehmen, werde ich euch eine Ausrüstung zur Verfügung stellen, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt und auf dem freien Markt nicht erhältlich ist!«

»Moment, Moment!« Peter erhob sich vom Ledersofa und trat langsam zu Mr Dungeon an den Schreibtisch. »Habe ich Sie recht verstanden? Wir sollen für eine gewisse Truhe ein entführtes Kind aus den Klauen eines Vampirs befreien und Sie wollen uns für diesen Auftrag mit den entsprechenden Waffen ausrüsten?«

Wieder nickte Mr Dungeon. »Allerdings reichen Waffen nicht aus. Euer Gegenspieler ist intelligent und wird meist vorausberechnen können, wie ihr euch in gefährlichen Situationen verhalten werdet. Es wird kein Leichtes sein, ihn auszutricksen.«

»Das ... das ist doch alles Wahnsinn!«, stammelte Peter fassunglos. »Das kann doch unmöglich Ihr Ernst sein! Ich meine, wie sollen wir leibhaftige Ghouls und Vampire bekämpfen?«

Justus konnte sich ein Grinsen nicht verkneifen.

»Bevor ihr euch zu irgendetwas entschließt, sollten wir vielleicht erst einmal nach nebenan gehen.« Mr Dungeon entnahm einer Schreibtischschublade einen Schuhlöffel und schlüpfte mit dessen Hilfe wieder in seine Halbschuhe.

»Nach nebenan?«, wollte Peter wissen. »Warum?«

»Dort findet ihr alle Utensilien, die ihr benötigt, um diesen Vampir ein für alle Mal ins Jenseits zu befördern!«

Auf CD-ROM

Mr Dungeon trat auf den Flur hinaus und öffnete die gegenüberliegende Tür. »Dass ihr mir bloß nicht über die Kabel stolpert«, mahnte er besorgt. »Der Zutritt zu diesem Raum ist normalerweise nur engsten Mitarbeiter gestattet. Also, passt auf, wo ihr hintretet.« Dabei wies er auf den Boden, auf dem ein einziges Wirrwarr von unzähligen Kabeln, Verbindungsschnüren und Steckern herrschte.

Auf einem Computertisch thronten zwei riesige Monitore. Sie waren in Betrieb, zeigten jedoch nur den Bildschirmschoner: weiße Sternpunkte, die im schwarzen Weltraum auf den Betrachter zuzufliegen schienen. Justus, Peter und Bob sahen sich aufmerksam um. Die vielen Rechner, Tastaturen, Scanner, Drucker und CD-Brenner ließen unschwer erkennen, dass dies der Arbeitsplatz eines Computerspezialisten war.

Mr Dungeon steuerte gezielt ein Regal an, auf dem dicht gestapelt unzählige CDs lagen und zog mit geübter Hand eine heraus. Auf dem Etikett stand in Druckbuchstaben nur ein einziges Wort: Demo.

»Tolle Geräte haben Sie hier«, sagte Bob voller Bewunderung. »Alles vom Feinsten! Die haben doch sicher ein Vermögen gekostet!« Dabei trat er interessiert an einen CD-Brenner neuester Bauart heran. Mit diesem Gerät ließen sich in kürzester Zeit Kopien von CDs erstellen.

»Klasse, nicht?« Mr Dungeon war sichtlich stolz und wies auf ein Podest, auf dem sich ein Dat-Recorder, weitere Rechner und ein Laptop befanden. »Ohne diese Geräte könnte ich nicht mehr sein. Sie sind sozusagen mein Leben!«

»Sind Sie Programmierer?«, fragte Justus geradeheraus und ertete von Mr Dungeon ein befriedigtes Nicken.

»Mit Leib und Seele!« Er legte die CD ins Laufwerk und drückte auf einige Tasten. »Die Computerwelt und das reale

Leben haben eins gemeinsam: Beides ist in meinen Augen ein Spiel!«

»Dann gehe ich wohl recht in der Annahme, dass Sie sich mit Computerspielen befassen, oder?« Der Erste Detektiv blickte dabei interessiert auf den Monitor und fand seine Vermutung sogleich bestätigt. Statt der Sternenflugsimulation erschien nun der giftgrüne Schriftzug >Sweet Revenge< in zerfließenden Buchstaben auf dem Bildschirm, während aus den daneben stehenden Lautsprechern eine schaurige Orchestermusik ertönte.

»Das ist derselbe Schriftzug wie auf dem Plakat in Ihrem Büro!«, entfuhr es Peter. »Darum geht es also! Von wegen Entführung und Vampir, der Los Angeles heimsucht! Bei der ganzen Sache handelt es sich nur um ein Computerspiel!«

Mr Dungeon zuckte unwillkürlich zusammen. »Was heißt hier >nur<? Du solltest nicht den Fehler begehen, die heutige Technik und die dazugehörige Kreativität zu unterschätzen!« »Peter ist manchmal etwas impulsiv«, versuchte Bob den in seiner Ehre verletzten Mr Dungeon zu beruhigen.

»Schon verstanden.« Mr Dungeon blinzelte nervös mit den Augen. »Deine Freunde haben ja Recht, Bob. Bei >Sweet Revenge< handelt es sich um ein Fantasy-Adventure-Game, für das auf dem Plakat in meinem Büro geworben wird. Doch das Computerspiel ist noch nicht im Handel. Die Programmierung ist zwar abgeschlossen, das Spiel muss aber noch einem Testlauf unterzogen werden. Von einem Team, das völlig unvoreingenommen und ahnungslos an die Sache herangeht. Ein Team, das >Sweet Revenge< vom Anfang bis zum großen Finale einmal komplett durchspielt, um dabei eventuelle inhaltliche oder programmtechnische Unebenheiten aufzuspüren, die meine Crew und ich beim Programmieren vielleicht übersehen oder nicht bedacht haben.« Er deutete stolz auf den Bildschirm.

Während aus den Lautsprechern ein eigenartiges Flattern

ertönte, näherte sich auf dem Monitor in perfekter Zeichentrickanimation eine Fledermaus aus dem dunklen Sternenhimmel. Blitzartig schoss sie auf den Betrachter zu! In ihrer Angriffslust schien sie die Scheibe des Bildschirms nicht im geringsten zu registrieren. Mit enormer Wucht prallte sie dagegen! Auf dem Monitor erschienen Risse. Doch die Fledermaus gab nicht auf! Immer wieder stieß sie mit der Schnauze gegen die Bildschirmscheibe und versuchte diese mit aller Macht zu durchstoßen. Dazu ertönte ein markerschütterndes Quieken und das Geräusch von splitterndem Glas. Doch die Scheibe des Bildschirms schien, trotz der immer größer werdenden Risse, der Attacke standzuhalten. Schließlich gab das aggressive Tier auf. Die Augen glommen noch einmal böse auf, dann flatterte es in die Dunkelheit zurück. Der Bildschirm blieb schwarz.

»Mannomann!« Peter strich sich eine Haarsträhne aus dem Gesicht. »Diesem Vampir möchte ich nicht wirklich begegnen. Aber es würde mich sehr reizen, den Blutsauger per Joystick ins Jenseits zu befördern!«

»Klasse!«, fügte Bob begeistert hinzu. »Das ist das Beste, was ich bisher gesehen habe. Wenn der weitere Spielverlauf genauso faszinierend ist wie diese kleine Demonstration, würde ich sagen: Wir übernehmen den Fall! Was meinst du, Just?«

»Keine Frage, wir sind dabei!« Die Augen des ersten Detektivs blitzten unternehmungslustig auf. Computerspiele mit einer ausgewogenen Mischung aus Action und logischem Denken faszinierten ihn. Leider hatte er bisher — neben der Schule, der Detektivarbeit und der Arbeit auf dem Schrottplatz seines Onkels Titus kaum Zeit gefunden, sich mit diesem reizvollen Medium intensiver zu beschäftigen. So war es kaum verwunderlich, dass Justus Mr Dungeons Auftrag im Namen seiner beiden Freunde begeistert zustimmte.

»Ich wußte, dass ich auf euch zählen kann!« Mr Dungeon

atmete erleichtert auf. Ihm schien ein großer Stein vom Herzen gefallen zu sein. »Ihr könnt euch gar nicht vorstellen, unter welchem Dauerstress ich stehe. Und das schon seit zweieinhalb Jahren. So lange tüftle ich nämlich schon an dieser Vampir-Geschichte herum. >Sweet Revenge< wird ein Millionen-erfolg! Davon bin ich felsenfest überzeugt! Ich möchte euch ja nicht zu viel versprechen, aber das, was ich da in naher Zukunft weltweit übers Internet schicken werde, wird die kühnsten Träume aller spielbegeisterten Computerfreunde übertreffen!«

»Übers Internet?« Justus horchte interessiert auf. »Wie darf man das verstehen?«

Mr Dungeon setzte sich auf einen kniehohen Rechner und schlug die Beine übereinander. »Früher einmal saßen die Menschen in ihren Wohnungen, schrieben Briefe, die sie dann in einen Umschlag steckten und in den Briefkasten warfen. Oder sie spielten Computerspiele gegen sich selbst. Oder sie lasen am Morgen in der Zeitung über Ereignisse, die bereits am Tag zuvor passiert waren. Im Zeitalter der weltweiten Kommunikation hat sich das geändert. Zwar sitzt man meist immer noch allein vor dem PC, doch das Tor zur Welt ist dank Modem und ISDN weit offen. Das Internet erschließt uns eine völlig neue Welt.«

»Wir befinden uns im technischen Zeitalter«, kommentierte Justus Mr Dungeons Vortrag mit wichtigem Unterton. »Briefe werden zu elektronischen Maus, Unterhaltungen mit Menschen, die am anderen Ende der Welt leben, finden als Online-Chat statt. Was sich vor einigen Jahren noch niemand vorstellen konnte, ist inzwischen eingetreten: Das Internet begleitet unser Leben und wird in naher Zukunft vermutlich eine noch wichtigere Rolle spielen als heute das Fernsehen.«

»Ganz meine Meinung«, pflichtete Mr Dungeon bei. »Das Internet macht es möglich, dass >Sweet Revenge< weltweit interaktiv gespielt werden kann, obwohl die Spielteilnehmer

über den gesamten Globus verstreut an ihrem PC sitzen. In der künstlichen Computerlandschaft treffen sie auf dem Bildschirm zusammen. Sie bilden eine Gemeinschaft und entwickeln im Team Strategien, um das Böse — in diesem Fall dargestellt durch einen Vampir — zu besiegen und ihm ein für alle Mal den Garaus zu machen!«

»Wie viele Personen können sich denn an dem Spiel beteiligen?«, wollte Bob wissen. Der für Recherchen und Archiv zuständige dritte Detektiv legte großen Wert darauf, sein Wissen in puncto Computerwelt stets auf den neuesten Stand zu bringen.

»Pro Spiel schlüpfen jeweils drei Teilnehmer in die Rolle eines Ritters. Über die Tastatur können sie ihren eigenen Namen eingeben, mit dem sie während des gesamten Verlaufes von den animierten Figuren und Fantasywesen persönlich angesprochen werden.«

»Das ist in höchstem Maße erstaunlich! Die Spieler werden von den Charakteren des Spiels beim eigenen Namen genannt?«, wunderte sich Justus. »Das ist allerdings eine neue Variante. Wie ist das denn technisch möglich?«

Mr Dungeon setzte ein geheimnisvolles Lächeln auf. »Das war eines der geringsten Probleme. Eine viel schwierigere Hürde war es, die Spieler in das Geschehen so weit einzubeziehen, dass sie das wahre Leben rings um sich herum total vergessen und mit ihrem ganzen Empfinden in meine virtuelle Realität eintauchen.«

»Virtuell?« Peter sah Mr Dungeon fragend an. »Was bedeutet dieser Ausdruck?«

»Virtuelle Realität bedeutet soviel wie künstliche Wirklichkeit«, übernahm der Erste Detektiv die Antwort. »Dieser Begriff bezeichnet die von Programmierern geschaffene künstliche Welt, durch die man sich im Computer bewegt.«

»Vorbildlich erklärt!« Mr Dungeon klopfte Justus anerkennend auf die Schulter. »Sobald ihr mit dem Spiel begonnen

habt, werdet ihr, im wahrsten Sinne des Wortes, euren Gefühlen nicht mehr trauen.«

»Das wird ja auch auf dem Plakat in Ihrem Besprechungszimmer angekündigt«, wusste Peter treffend zu bemerken.

»Nur, wie soll das möglich sein?«

Der Programmierer ging auf einen hohen Eckschrank zu und entnahm dem mittleren Fach eine Metallkiste. »Ich will versuchen eure Neugier zu zähmen«. Er öffnete den Deckel und griff aus der Kiste drei schwarz glänzende Gegenstände. Auf den ersten Blick hatten sie etwas Futuristisches an sich. Mr Dungeon reichte sie an Justus weiter. »Mit diesem Datenhelm und den Handschuhen kann man in die virtuelle Realität eintauchen. Sie lassen sich kinderleicht und an jeden Rechner anschließen.«

»Wahnsinn!« Bob fuhr mit den Fingern in den Handschuh und bildete eine Faust. »Diese Dinger bieten sie jetzt auch schon im Spielwarenhandel an. Allerdings zu unverschämten Preisen!«

Peter blieb beharrlich. »Und wozu brauche ich die Sachen?« Mr Dungeon griff nach dem Datenhelm. »Bei den herkömmlichen Computerspielen läuft das Geschehen zweidimensional auf dem Bildschirm ab. Setzt sich der Spieler jedoch den Helm auf den Kopf, glaubt er, in ein dreidimensionales Geschehen einzutauchen. Das bewirkt eine Spezialbrille, die in den Datenhelm integriert ist. Die Illusion der Räumlichkeit basiert auf dem Stereoeffekt. Mit Hilfe von zwei aufeinander abgestimmten Objektiven, bekommt man zwei fast identische, aber aus verschiedenen Winkeln aufgenommene Motive zu sehen. Im Gehirn des Betrachters entsteht so ein räumlicher Eindruck. Nach diesem Prinzip funktioniert die Illusion der plastischen Wahrnehmung bei diesem Datenhelm. Das ist ein verblüffender Effekt, da der vollendete Stereosound im Kopfhörer die räumliche Akustik perfekt macht.«

»Da staunt der Laie, und der Fachmann wundert sich«, kom-

mentierte Peter ironisch. »Und wie funktionieren die Handschuhe?«

»In ihnen befinden sich Tastsensoren«, erklärte Mr Dungeon, »die per Mikrochip die Bewegungen der Hand sofort auf den Rechner übertragen. Dieser wiederum setzt die Impulse präzise auf die Figur im Computerspiel um.«

»Das heißt aber, wenn ich Sie recht verstanden habe, dass die Spieler, die sich ins Internet schalten, um an >Sweet Revenge< teilzunehmen, im Besitz eines Datenhelms und der Handschuhe sein müssen, richtig?«

»Stimmt, Bob. Wir werden in diesem Fall mit einer Firma zusammenarbeiten die sich bereit erklärt hat, den Helm und die Handschuhe zu einem sagenhaften Freundschaftspreis anzubieten, sobald das Spiel im Internet freigeschaltet ist.«

»Und was verstehen die unter einem Freundschaftspreis?«, wollte Peter wissen.

»Wenn alles glatt läuft, etwa vierhundert Dollar«, verkündete Mr Dungeon stolz, als handelte es sich bei dieser Summe um ein Taschengeld.

Justus stieß einen überraschten Pfiff aus. »Für dieses Geld muss ein Jugendlicher aber ziemlich lange Zeitungen austragen. Sind Sie sicher, dass genügend bereit sind, so viel zu bezahlen?«

»Garantiert!« bekräftigte Mr Dungeon zuversichtlich. »Eine herkömmliche Spielkonsole ist ja nicht viel billiger. Ich habe mich im Handel umgesehen: Kein Computerspiel der Welt kann >Sweet Revenge< vom Unterhaltungswert und vom 3-D-Effekt auch nur im entferntesten das Wasser reichen. Sobald ihr euch in die virtuelle Welt des Vampirs begeben habt, werdet ihr es mir bestätigen, Jungs! Dafür lege ich meine Hand ins Feuer.«

»Wann soll der Testlauf denn starten?«, erkundigte sich Justus. Er verspürte eine kribbelnde Vorfreude in der Magengegend und hätte sich am liebsten sofort den Datenhelm und

die Handschuhe übergestreift, um mit ihnen die computeranimierte Fantasywelt zu erforschen.

»Was haltet ihr vom kommenden Wochenende?« Mr Dungeon warf einen kurzen Blick auf den Wandkalender.

»Das wäre übermorgen. Meinen Sie denn >Sweet Revenge< lässt sich an einem Wochenende durchspielen?«

»Das wage ich zu bezweifeln, Bob. Doch letztendlich hängt es allein von eurem Vermögen ab, logische Schlussfolgerungen und Entscheidungen genau im rechten Moment zu treffen. Außerdem braucht ihr viel Geschicklichkeit und einen guten Orientierungssinn.« Der Programmierer senkte die Augenbrauen. »Ich bin aber ziemlich sicher: Der Vampir wird mit euch kein leichtes Spiel haben. Er wird euch im Verlauf des Spieles zwar einige Wunden zufügen; doch er hat es mit einem überlegenen Gegner zu tun!«

»Dann kommen wir also Samstag zu Ihnen, Mr Dungeon.« Der Erste Detektiv rieb sich begeistert die Hände. »Grüßen Sie Truhe von uns. Wir werden den Vampir besiegen und ihr den kleinen Vinton unbeschadet in die Wiege zurücklegen. Dafür verbürgen sich die drei ???.«

Vernetzt

»Das ist doch nicht zu fassen! Da surfen wir nun schon ein paar Monate durchs Internet und ich weiß letztendlich gar nichts darüber!« Der Zweite Detektiv ließ sich in den Sessel sinken und blickte seine beiden Freunde fragend an.

Die drei ??? hatten sich für Freitagnachmittag in ihrer Zentrale verabredet. Ein alter Campingwagen, auf dem Hof des Gebrauchtwarenhandels von Justus' Onkel Titus diente ihnen schon seit Beginn ihrer Detektivarbeit als offizielles Büro. Nach und nach hatten sie alle erdenklichen Hilfsmittel zusammengetragen, die ihnen bei den Nachforschungen gute Dienste leisteten. Angefangen bei einem eigenen Telefonanschluss über einen Anrufbeantworter, ein Faxgerät und ein vorbildlich ausgestattetes Fotolabor bis hin zu einem hochmodernen Computer mit angeschlossenem Modem für den Internetzugang, war hier alles auf engstem Raum untergebracht.

»Du interessierst dich nun mal hauptsächlich für Sport, Zweiter, neben der Detektivarbeit natürlich. Wen wundert es da, wenn du über die Hintergründe des Internets so gut wie gar nichts weißt.« Bob hatte seiner Stimme einen belehrenden Unterton verliehen, der Peter sogleich zum Gegenangriff starten ließ.

»Du brauchst hier gar nicht den Oberlehrer raushängen zu lassen!«, giftete er. »Wenn du dich im Sport als Niete erweist, quatsche ich dich schließlich auch nicht so dämlich an.«

»Ich bitte doch um ein bisschen Fairness!«, fuhr Justus dazwischen. »Man kann schließlich nicht alles wissen!«

»Natürlich mit Ausnahme von dir, Erster!«, konnte Peter es sich nicht verkneifen. »Aber vermutlich wäre es trotzdem nützlich, wenn du uns schnell noch einen Crashkurs in Sachen Internet erteilst, bevor wir morgen bei Mr Dungeon aufkreuzen.«

»Ausgezeichneter Vorschlag, Zweiter. Während Justus uns mit seinem Wissen rund um das Internet vertraut macht, mixe ich uns einen Milch-Shake. Der beruhigt die Gemüter.«

Bob entnahm dem Kühlschrank einen Krug Milch, goss diese in den Mixer und gab eine Handvoll Erdbeeren hinzu. Für einige Sekunden wurde die Zentrale von einem ungeheuren Lärm erfüllt: das alte Küchengerät war nicht von neuester Bauart.

Justus machte es sich auf dem Teppich bequem und streckte die Beine, soweit es der Platz im Campingwagen zuließ, weit von sich. »Wenn man heute über das Internet spricht, meint man meist nur einen kleinen Teil des weltweiten Computernetzwerks, nämlich das World Wide Web, kurz WWW genannt. Hier werden Texte und Bilder übertragen, Software heruntergeladen, mit Leuten geschattet oder elektronische Post, die sogenannten E-Mails, verschickt und empfangen. Das ist aber noch lange nicht das ganze Internet.«

»Sondern?«, fragte Bob interessiert, während er den Milchshake in die Gläser füllte.

»Wie gesagt: nur ein Teil davon. Das WWW ist optisch attraktiv gestaltet, hat eine Fülle von Funktionen und ist dadurch für jedermann einfach zu bedienen. Das World Wide Web gibt es erst seit 1992.«

»Und was ist mit dem anderen Teil?«, hakte Peter ein.

»Das Internet gibt es schon viel länger«, gab Justus sein Wissen preis. »Bereits in den sechziger Jahren machte sich das Verteidigungsministerium hier in den USA Gedanken darüber, wie es ein Netz schaffen könnte, das auch noch funktioniert, wenn alle herkömmlichen Telekommunikationseinrichtungen zerstört würden. Die Lösung: Man installierte im ganzen Land Hosts, das sind Großrechner, und vernetzte diese mit Hilfe von kleineren Computern untereinander. Beim Ausfall eines Teils dieses Netzwerks konnte der Rest weiterhin Daten austauschen. Auf diesem System beruht noch heute das

Internet, nur dass heutzutage nicht Großrechner miteinander verbunden sind, sondern viele lokale und unabhängige Netzwerke von Computern. Vor dem World Wide Web wurde das Internet hauptsächlich von Universitäten und anderen Forschungsstätten genutzt.«

»Das mag ja alles recht spannend sein, Just«, unterbrach Peter den Ersten Detektiv in seinem Redefluss, »doch wie ist das Internet denn nun aufgebaut?«

»Das Internet wird nicht von einer zentralen Firma oder Institution betrieben, sondern von einer ganzen Reihe von Partnern, die sich zusammengetan haben und deren Computernetzwerke miteinander verbunden sind.« Justus erhob sich mit einem Ächzer und setzte sich zu Peter an den Tisch. Offenbar wurde es ihm auf dem Boden zu unbequem.

»Gibt es eigentlich jemanden, der das Internet kontrolliert oder dafür verantwortlich ist?«, fragte Bob.

»Grundsätzlich gibt es niemanden, der ein Auge darauf hat, wer welche Informationen im Internet verbreitet. Dieses Prinzip hat das Internet groß gemacht. Das Internet ist ein chaotischer, ja geradezu anarchischer Rechnerverbund quer über alle Grenzen, Kulturen und Weltanschauungen. Niemand bestimmt das Programm, und niemand zensiert oder kontrolliert die Inhalte, da der Aufbau des Netzes eine zentrale Kontrolle kaum zulässt. Das lockt natürlich auch Leute an, die ein Interesse daran haben, irgendwelche unnützen oder sogar gefährlichen Inhalte über das Internet zu verbreiten.«

»Davon habe ich auch gehört.« Bob schlürfte an seinem Milch-Shake. »Immer wieder versuchen Regierungen, den Urhebern dieser illegalen Inhalte das Handwerk zu legen. Doch die Erfolge sind eher dürftig, da praktisch jeder von überall her Daten in das Internet eingeben kann.«

»Und wie ist das mit dem Datenschutz?«

»Auch da gibt es keine hundertprozentige Sicherheit, Zweiter.« Der Erste Detektiv setzte das Glas ab und wischte sich

den Schaum von den Lippen. »Schickt man beispielsweise eine E-Mail über das Internet, könnte sie von Fremden eingesehen werden. Das kann zwar nicht jeder Nutzer, aber die Programmierer der Verbindungsrechner können jede Datei mühelos lesen. Das ist, als würde man eine Postkarte verschicken. Jeder, der direkten Zugriff auf unsere Post hat, der Postbote zum Beispiel, kann problemlos unsere Urlaubskarten lesen.«

»Und im Internet gibt es keine Sicherheit?«, fragte Peter überrascht.

»Es gibt nur wenige Möglichkeiten, sich gegen Datenklau oder vor eventuellen Viren zu schützen.«

»Und die wären?«, hakte Bob nach.

»Um Daten einigermaßen sicher über das Internet zu schicken, kann man die Nachricht vor Hackern verschlüsseln.«

»Hackern?«, wiederholte Peter prustend. Er hatte sich gehörig an seinem Shake verschluckt.

»Personen, die über das Netz in fremde Rechner eindringen«, erklärte Bob, während er sich nachschenkte.

Justus kaute derweil an seinem Strohalm. »Firmen, die Angst vor Hackern haben, schützen ihr eigenes Netzwerk oft mit Hilfe einer Feuerwand, der sogenannten Firewall. Das ist ein spezieller Rechner, der zwischen dem Internet und den vielen Computern des internen Netzwerks der Unternehmung steht. Alle Daten, die aus dem Internet an das Firmennetzwerk geschickt werden, müssen diesen Rechner passieren, der als eine Art Sicherheitsschleuse dient. So werden bestimmte Dateiformate an der Tür zum Netzwerk abgefangen und nicht durchgelassen.«

»Trotzdem hört man aber immer wieder von Hackern, die es geschafft haben, solche Firewalls zu durchbrechen«, verkündete Bob. »Anfang 1997 hat es zum Beispiel eine Gruppe von Gymnasiasten in Kroatien geschafft, in den Computer des

amerikanischen Verteidigungsministeriums einzudringen. Und das trotz umfangreicher Sicherheitsmaßnahmen!«

»Natürlich ist es für Hacker auch möglich, in private Computer einzudringen«, belehrte Justus seine Freunde. »Doch in der Regel passiert hier sehr wenig, da auf privaten Rechnern keine besonders geheimen Daten zu erwarten sind. Ein anderer Fall allerdings sind Viren, die man sich über E-Mails oder Dateien, die man aus dem Internet auf seinen Rechner herunterlädt, holen kann. Man sollte sich darüber im Klaren sein, dass im Grunde jede Datei von außen einen Virus enthalten könnte.«

»Wow! Das klingt ja gefährlich!«, rief Peter.

Justus nickte. »Deshalb sollte man möglichst keine fremden Dateien von Disketten und anderen Datenträgern auf den eigenen Rechner herunterladen. Computerviren verbergen sich vor allen Dingen in ausführbaren Programmen. Und solche Programme werden auch im Internet zum Download angeboten.«

»Soll heißen: Gar nicht erst öffnen, sondern gleich löschen, beziehungsweise jedes aus dem Internet heruntergeladene Programm vor dem Start mit einem Anti-Viren-Programm prüfen!«, fügte Bob hinzu. »Vorausgesetzt, man besitzt ein solches Programm.«

»Mann, nach all den Informationen raucht mir gehörig der Kopf!« Peter gähnte und streckte sich ausgiebig. Dann kam er auf ihre neue Aufgabe zurück. »Jetzt erklärt mir aber noch, wie Mr Dungeon seine Sache aufziehen will! >Sweet Revenge< soll ja wie eine Bombe einschlagen! Aber mir ist noch nicht ganz klar, wie die Spieler über das Internet zusammentreffen sollen.«

»So ganz neu ist dieses Prinzip auch wieder nicht«, fuhr der Erste Detektiv fort. »Die Möglichkeit, mit anderen Teilnehmern übers Internet zu spielen, besteht schon länger. Es gab da mal ein Detektivspiel, in dem mehrere Teams verschiedene

Aufgaben lösen mussten. Die Internet-Version basierte auf einem CD-ROM-Spiel, das man ganz normal auf dem Heimrechner spielen konnte. Hatte man einen Internetzugang, konnte man mit dieser CD-ROM auf bestimmte Internet-Seiten zugreifen. Dort sah man dann, wer gerade online war, oder man verabredete sich mit anderen Detektivteams zur Jagd. Jedes Team löste verschiedene Aufgaben, und beim Austausch der neuesten Informationen über den Aufenthaltsort des Verbrechers kam man dem Ziel, den Ganoven zu fangen, immer ein Stück näher. Der Unterschied von Mr Dungeons Spiel zu dieser inzwischen veralteten Detektivjagd besteht vermutlich darin, dass »Sweet Revenge« dank des Datenhelms und der Cyber-Handschuhe eine verbesserte Technik aufweist.«

»Sehe ich genauso!«, bekräftigte Bob. »Doch Gewissheit werden wir uns erst verschaffen können, wenn wir in das dreidimensionale Spektakel hinein geschnuppert haben. Ich kann es jedenfalls kaum abwarten, gemeinsam mit euch auf Vampir-Jagd zu gehen!«

»Hoffen wir für uns und Mr Dungeon, dass das Wochenende nicht mit einem Fiasko endet«, äußerte Peter kritisch. »Ich meine damit: Wir erwarten inzwischen ein Superspiel. Vielleicht hat Mr Dungeon aber auch übertrieben.«

»Nun mal nicht gleich den Teufel an die Wand, Zweiter.« Bob lächelte zuversichtlich. »Mr Dungeon scheint mir schon das nötige Wissen zu besitzen. Ich habe mich gestern Abend im Internet über ihn schlaue gemacht. Er war schon vor Jahren an der Programmierung von einigen der tollsten Computerspiele beteiligt. Die Erfolge von »Dragon Quest«, »Hectors Ride« und »Marvins Trap« gehen zum größten Teil auf sein Konto. Ich habe die Spiele zwar nie gespielt, aber ein Blick auf die Verkaufszahlen sagt im Grunde genommen alles: Mr Dungeon ist in der Computer-Branche ein alter Hase. Alles was er in die Hand nimmt, scheint sich schon in kürzester Zeit in Gold zu verwandeln!«

»Klingt ganz vielversprechend«, lenkte Peter ein. »Doch wie kommt er zu Geld, wenn >Sweet Revenge< ausschließlich über das Internet läuft?«

Auf diese Frage konnte Bob nur mit einem Schulterzucken antworten.

»Vermutlich kann man sich nur per Kreditkarte in das Spiel einloggen«, mutmaßte der Erste Detektiv und kaute dabei auf seiner Unterlippe. »Außerdem wird er mit der Firma, die den erforderlichen Helm und die Handschuhe liefert, eine Beteiligung ausgehandelt haben. Wenn er dazu in den Medien noch kräftig die Werbetrommel rührt, wird es in seiner Kasse kräftig klingeln!«

»Meinst du denn ... « Das schrille Klingeln des Telefons unterbrach Peter in seinen Überlegungen. Ehe er den Satz zu Ende sprechen konnte, hatte der Erste Detektiv bereits den Hörer gehoben.

»Justus Jonas von den drei Detektiven.«

Bob erkannte sogleich an Justus' Gesichtsausdruck, dass etwas nicht stimmte. Schnell drückte er den Schalter am Telefonverstärker, so dass das Gespräch im ganzen Raum zu hören war. »Ihr solltet euch aus der Sache raushalten«, drang eine elektronisch verzerrte Stimme aus dem Lautsprecher. »Dies ist keine übliche Warnung.«

»Sondern?«, fragte Justus knapp.

»Solltet ihr morgen Mr Dungeons Büro betreten, werdet ihr es nicht mehr lebend verlassen. Als Zeichen meiner Warnung: Werft einen Blick vor eure Tür!«

Es knackte in der Leitung. Ohne eine Reaktion seiner Freunde abzuwarten, hatte Bob die Tür der Zentrale aufgerissen und sprang sogleich mit einem Aufschrei zurück! Auf der Treppe, die zum Campingwagen führte, lag eine Fledermaus. Ihr Körper war mit einem senkrechten Schnitt aufgeschlitzt worden, aus dem eine rote Flüssigkeit in dünnen Rinnsalen die Stufen hinab tropfte ...

Intro

Die Sonne hatte sich an diesem Samstagmorgen hinter einer dichten Wolkendecke verborgen. Das fahle Licht in den menschenleeren Straßen ließ das dunkle Gebäude, in dem Mr Dungeons Büroräume untergebracht waren, fast wie eine Kulisse aus einem alten Schwarzweißfilm erscheinen.

Justus, Peter und Bob hatten sich trotz der makabren Warnung vom Vortag nicht abschrecken lassen und trafen pünktlich um zehn Uhr in Santa Ana in der Kensington Road ein. Nachdem sie sich über die Sprechanlage gemeldet hatten, drückte Mr Dungeons Sekretärin auf den Summer und bat sie mit dem Fahrstuhl in den dritten Stock zu fahren.

Auf der Fahrt nach oben erteilte Justus seinen beiden Kollegen noch einige letzte Verhaltensmaßregeln. »Niemand von uns erwähnt den anonymen Anrufer! Das versteht sich wohl von selbst. Und schon gar nicht den aufgeschlitzten Gummi-Flattermann! Wir verhalten uns, als wäre nicht das Geringste vorgefallen. So war es abgemacht!«

Peter trat nervös von einem Bein aufs andere. »Hoffentlich verführt man da oben mit uns nicht wie mit der Fledermaus! Ich lebe nämlich sehr gern und würde mich freuen, in Zukunft noch den einen oder anderen Sportwettkampf zu gewinnen!« »Die Vorstellung, dass sich gleich die Fahrstuhltür öffnet und die Sekretärin uns im Minirock und mit einem Beil in den Händen erwartet, ist doch ganz witzig, oder?« Trotz seiner Anspannung konnte sich Bob ein Grinsen nicht verkneifen.

In diesem Moment stoppte die Kabine und die Lifttüren öffneten sich. Wie von Bob vermutet, wurden sie von Mrs Bushford empfangen. Sie lächelte freundlich zur Begrüßung. Auch heute trug sie wieder einen äußerst knapp bemessenen Rock. Statt eines Beils hielt sie jedoch einen hochmodernen Puschel, die Weiterentwicklung des normalen Staubwedels,

in der Hand. Durch schnelles Hin- und Herdrehen zwischen den Händen, luden sich die neonfarbenen Synthetikfasern am Ende des Stabes elektrisch auf, wodurch sogar der feinste Staub angezogen wurde — selbst an Stellen, die sonst schwer zugänglich waren.

»Hallöchen und guten Morgen!«, begrüßte sie die Sekretärin in bester Laune. Vergnügt reichte sie ihnen die Hand und fuhr anschließend mit dem Puschel über die Computertastatur auf ihrem Schreibtisch. »Geht gleich in den Vorführraum. Mr Dungeon erwartet euch bereits. Ihr kennt ja den Weg.«

Mrs Bushfords Unbeschwertheit übertrug sich sofort auf die drei Fragezeichen. Ihre anfängliche Beklemmung wich augenblicklich. Sie durchquerten den Flur und fanden Mr Dungeon wie angekündigt im Vorführraum. Er war gerade damit beschäftigt einen Haufen Papiere zu sortieren, die er schnell in einer Mappe verschwinden ließ, als er sie im Türrahmen erblickte.

»Hi, Jungs!«, begrüßte er sie überschwenglich. Dabei griff er nach der Mappe und hielt sie demonstrativ in die Höhe. »Ich musste schnell die noch ausstehenden Rechnungen unterschreiben. Das Finanzamt hat es zur Zeit auf mich abgesehen und will mir jeden Dollar streitig machen. Dabei hatte ich in den vergangenen Jahren mehr Ausgaben als Einnahmen! Aber das muss man denen erst mal verständlich machen. Verfluchte Aasgeier!«

Justus, Peter und Bob wussten nicht so recht, wie sie auf diesen impulsiven Ausbruch reagieren sollten und reichten ihm zur Begrüßung nur kurz die Hand. Mr Dungeon hatte den Raum seit ihrem letzten Besuch komplett umgestaltet. Die Stolperfallen, in Form von Kabeln und Mehrfachsteckdosen waren verschwunden, außerdem war gründlich saubergemacht worden. Den Blickpunkt bildeten drei metallene Sessel, die entfernt an Liegestühle erinnerten. An ihrem Kopfe befand sich je eine ovale Einbuchtung, die vermutlich

als Platz für den Datenhelm vorgesehen war. Die Helme lagen zusammen mit den Handschuhen auf den gepolsterten Liegeflächen. Auf den rechten Armlehnen war je ein Joystick installiert, der über lange Kabel zu einem Rechner führte, der wiederum mit zwei weiteren Rechnern neben Mr Dungeons Computertisch verbunden war.

Der Programmierer begann nun emsig, Befehle in die Tastatur zu hämmern und schob die Mouse in kreisenden Bewegungen über das Pad. »Kann ich euch vorher noch einen Snack oder Cola anbieten?«

Bob winkte dankend ab. »Wir haben uns für den Trip vorsorglich gewappnet und ausgiebig gefrühstückt. Von uns aus kann es sofort losgehen!«

»Das hört man gern! Doch vorher muss ich aus Gründen der Sicherheit noch eine Warnung aussprechen.« Mr Dungeon sah sie ernst an. »>Sweet Revenge< erzeugt realistische Bilder und 3-D-Simulationen wie kaum ein anderes Computerspiel zuvor. Bei einigen Personen kann es deshalb während des Spielens zu Schwindelgefühlen, Desorientierung oder sogar Übelkeit kommen.«

»Zum Glück sind wir gesund«, erklärte Justus. »Bleibt nur zu hoffen, dass sich dieser Zustand während des Spielens nicht drastisch ändert.«

»Macht euch keine Sorgen«, beruhigte sie Mr Dungeon. »Reine Vorsichtsmaßnahmen.« Er stand auf und schloss leise die Tür zum Flur. »Bevor es losgeht, erkläre ich euch rasch die Funktionen des Joysticks und des Handschuhs, mit denen ihr euch in der virtuellen Welt bewegen könnt.« Er streifte sich einen Handschuh über. »Im Grunde genommen ist es kinderleicht. Mit dem Handschuh könnt ihr während des Spielverlaufs Gegenstände greifen, Türen öffnen und in der Dunkelheit nach Wänden tasten. Dabei braucht ihr mit den Fingern nur die Bewegungen auszuführen, die ihr auch sonst in der Realität macht. Anfangs werdet ihr euch noch etwas unbe-

holfen anstellen, doch das verliert sich mit der Zeit. Außerdem erhaltet ihr von den wohlgesinnten Figuren im Spiel genügend Hinweise, so dass ihr euch schnell zurechtfinden werdet.«

»Das hört sich gut an«, freute sich Peter und deutete dabei auf den Joystick. »Und was kann man damit machen?«

»Mit dem Joystick bewegt ihr euch in alle Richtungen. Der A-Knopf startet das Spiel und dient im weiteren Verlauf dazu, eure Menüleiste aufzurufen. In ihr werden alle Gegenstände gespeichert, die ihr unterwegs erhaltet. Ihr könnt jederzeit auf sie zurückgreifen. Doppelklick mit dem A-Knopf und ihr könnt den gewünschten Gegenstand auswählen. Der B-Knopf bringt euch dann wieder ins Geschehen zurück. Zur Verteidigung ist der C-Knopf unverzichtbar. Das Schwert, das euch schon gleich zu Spielbeginn übergeben wird, führt ihr während des gesamten Spiels stets mit euch. Sobald ihr C drückt, erscheint im Bild eure zweite virtuelle Hand. Mit ihr haltet ihr das Schwert, das per Joystick gesteuert wird. Durch mehrmaliges Drücken des C-Knopfes schlägt ihr damit um euch. Das wäre eigentlich schon alles an Erklärungen. Nun noch ein Wort zum Datenheim. Über das eingebaute Mikrofon könnt ihr euch miteinander verständigen. Das ist ganz wichtig! Ihr müsst euch während des Spielverlaufs untereinander austauschen, um gemeinsam Strategien zu entwickeln. Eines dürft ihr auf keinen Fall vergessen: Ihr seid ein Team und habt nur ein Ziel vor Augen — den Sieg über den Vampir!« »Eine unserer leichtesten Übungen, Mr Dungeon! « Bob hatte zwischenzeitlich seine Schuhe ausgezogen und es sich auf der Spezialliege bequem gemacht. Justus und Peter taten es ihm gleich.

»Dann hinein ins Vergnügen! Ich habe das Spiel bereits mit euren Namen gespeist. Ich könnte mir denken, dass es witziger ist, wenn die animierten Darsteller euch mit Justus, Bob und Peter ansprechen, als mit irgendwelchen Fantasienamen.«

»Spitze, Mr Dungeon! « Der Erste Detektiv streifte den Cyber-Handschuh über und stülpte sich den Datenhelm über den Kopf. Dunkelheit umgab ihn. »Seid ihr bereit, Kollegen?«

»Alles klar, Erster!« drang Peters Stimme klar und deutlich durch den Kopfhörer.

»Wie sieht's mit dir aus, Bob?«

»Könnte nicht besser sein. Ich liege bequem!«

»Dann lasst uns anfangen.« Justus Finger tasteten nervös nach dem Joystick.

Dann drückten sie erwartungsvoll auf den A-Knopf.

Ein sanftes Streichorchester ertönte. Langsam wich die Dunkelheit einem diffusen Licht, aus dem sich schemenhaft ein dichter Wald herauskristallisierte. Der Betrachter schien schwerelos über dem Szenario zu schweben, während eine Männerstimme zu erzählen anfang:

»Es begab sich zu der Zeit, als die Erde noch von tapferen Rittern, Feen und Drachen bevölkert war, dass in einer stürmischen Gewitternacht der junge Thronfolger Vinton auf Burg Vandenbrick das Licht der Welt erblickte. Doch seine Geburt stand unter keinem guten Stern. Königin Trulies Gemahl, König Andris, erlag in jener Nacht, einer geheimnisvollen Krankheit. Ohne seinen einzigen Sohn je zu Gesicht bekommen zu haben, entschwand des Königs Seele von dieser Erde. Der kleine Vinton war noch keine zwei Wochen alt, als auch seine Mutter von der heimtückischen Krankheit, die bereits das gesamte Königreich auszulöschen drohte, heimgesucht wurde. Um den jungen Prinzen vor Ansteckung zu bewahren, verbannte man ihn in einen abgeschirmten Teil der Burg, wo sich nur eine Amme um sein Wohlergehen kümmerte ... «

Justus, Peter und Bob waren von der ersten Sekunde an fasziniert. Sie blickten durch die Objektive des Datenhelms, und konnten sich an der Farbenpracht, der Animation und der 3-D-Technik kaum satt sehen.

Aus der Vogelperspektive näherten sie sich einer alten Burg.

Dabei verspürten sie das leichte Kribbeln der Höhenangst in der Magengrube. Sie schwebten durch ein kleines Fenster und hatten nun das Gefühl, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben. Sie befanden sich in einem Raum, in dem vor einem knisternden Kaminfeuer ein Baby in einer Wiege lag. Es schrie aus Leibeskräften. Plötzlich öffnete sich die Zimmertür und eine alte Amme kam herbeigeeilt.

»Vinton, was hast du denn?« Besorgt zog die Amme die Decke der Wiege ein Stück zurück. »Um Himmels willen! Du bist ja ganz nassgeschwitzt! Ja, ganz ruhig. Komm in meine Arme.« Doch das Baby ließ sich nicht beruhigen.

»Wovor fürchtest du dich, Vinton? Ich bin ja bei dir.«

In diesem Moment zersprang die Fensterscheibe mit einem ohrenbetäubenden Klirren! Die herumfliegenden Scherben kamen auf den Betrachter zugeflogen und waren so plastisch, dass Justus, Peter und Bob instinktiv die Arme hoben.

Ein Ghoul sprang in den Raum und entriss der Amme blitzartig den kleinen Vinton. Sie schrie laut auf und versuchte das flüchtende Ungeheuer aufzuhalten — jedoch vergeblich. Mit einem Satz floh der Ghoul mit seiner Beute durchs Fenster in die Nacht und ließ eine verstörte und verängstigte Amme zurück.

Justus', Peters und Bobs Herzschlag beschleunigte sich um ein Vielfaches. Obwohl ihnen Mr Dungeon den Anfang des Spiels schon vorweg geschildert hatte, war das tatsächliche Erleben der Szene ungemein wirkungsvoll.

Die Tür öffnete sich und ein Wächter kam herbeigeeilt. »Was ist passiert, Alte? Warum schreist du so?«

»Ein Ghoul! Er kam durch das Fenster gesprungen und hat den jungen Thronfolger entführt!« Ihre Worte waren vor lauter Schluchzen kaum zu verstehen. »Er hat Vinton verschleppt!«

»Ich alarmiere sofort die Wache!«

»Das wird mir die Herrin nie verzeihen!« Die Amme begann bitterlich zu weinen. »Trulie, wie kann ich das je wieder gutmachen? Es ist alles meine Schuld.«

Unsanft packte der Wächter die Amme an der Schulter und schüttelte sie. »Beruhige dich. In welche Richtung ist der Ghoul geflohen?«

»Nach Osten! Er floh in den Wald der Finsternis!« Ihr Schluchzen wollte kein Ende nehmen. »Ich mache mir so schreckliche Vorwürfe!« Die Amme trat vor das Kaminfeuer und blickte mit tränennassen Augen in die züngelnden Flammen.

Peter fühlte, wie ihm ein Schauer über den Rücken lief. Er rief sich immer wieder ins Gedächtnis zurück, dass das, was sich da vor seinen Augen abspielte, nicht die Wirklichkeit war. Und doch empfand er ein eigenartiges Mitgefühl.

Das Bild wurde langsam ausgeblendet und vor den Augen der drei ??? erschien eine hölzerne Tür.

»Und was passiert jetzt?«, wollte Bob wissen, nachdem sich auch die Tür nach einigen Sekunden nicht geöffnet hatte.

Der Erste Detektiv hob seinen linken Arm. Zeitgleich sah er vor der Tür eine animierte Hand auftauchen, die sich synchron zu seiner Echten bewegte. »Wahnsinn!«, entfuhr es ihm begeistert. »Seht euch das an, Kollegen!«

Plötzlich erschienen zwei weitere Hände im Bild, zweifelsohne die von Bob und Peter.

Der Zweite Detektiv griff nach dem virtuellen Knauf, zog ihn zu sich heran, und mit einem Quietschen öffnete sich die Tür.

»Tja, Just, gewusst wie!«

Der Erste Detektiv ersparte sich jeden weiteren Kommentar, denn die offene Tür gab nun den Blick in ein kleines Zimmer frei. Sie erblickten ein altertümliches Himmelbett in dem eine Frau mittleren Alters lag. Ihr Gesicht hatte eine grünliche Färbung.

»Uui, uui, die sieht gar nicht gut aus«, stellte Justus fest. »Was meint ihr, gehen wir zu ihr rein?«

»Wo bleibt deine gute Kinderstube, Erster?«, fragte Peter ironisch. »Wir wahren natürlich die Etikette!«

»Im wahren Leben wäre ich mit dir einer Meinung, Zweiter. Doch ich glaube kaum, dass wir ihre Gefühle verletzen, wenn wir näher an ihr Bett herantreten.« Schon hatte Justus energisch den Joystick betätigt und bewegte sich auf das Bett zu. »Halt! Keinen Schritt weiter!«, krächzte die Frau. »Ich habe eine ansteckende Krankheit!«

»Just, das ist ja witzig!«, rief Peter lachend. »Wenn du dich sehen könntest!«

»Wovon sprichst du?«, wunderte sich Justus, während die Frau ruhig in ihrem Bett verharrte.

Auch Bob bekam sich vor Lachen kaum wieder ein. »Peter und ich stehen noch immer vor der Tür. Als du eben per Joystick zum Bett gegangen bist, erschienst du bei uns im Bild! Das weiße Wams und die Stulpenstiefel schmücken dich ungemein! Voll zum Ablachen!«

»Glaubt ihr wirklich, dass eure Aufmachung cooler aussieht?«, erwiderte Justus belustigt.

Er bewegte den Steuerknüppel um 180 Grad und erblickte im Türrahmen zwei Ritterknappen, ebenfalls mit Wams und Stulpenstiefel bekleidet. Sie hatten etwas comichaftes, und unterschieden sich im Grunde genommen nur durch die Farbe ihrer Kleidung.

»Nein, ist das ulkig! Rot steht dir, Zweiter! Und du, Bob, siehst auch toll aus in deinem Dress, so ganz in blau!«

Peter und Bob bewegten sich nun ebenfalls auf das Bett zu und augenblicklich wurden sie, wie zuvor auch Justus, von der Dame in ihre Schranken verwiesen. »Halt! Keinen Schritt weiter!«, krächzte sie abermals. »Ich habe eine ansteckende Krankheit!«

»Wir sollten uns vielleicht einen Schritt von der Frau entfernen«, schlug Bob vor. »Möglich, dass sie uns dann etwas Interessantes zu sagen hat.«

Der Vorschlag erwies sich als vernünftig. Als sie den Steuerknüppel ein Stück zu sich heranzogen, hob die Frau flehend ihre Arme.

»Ich danke euch, dass ihr so schnell erschienen seid!« Sie hustete heftig. »Ich bin Königin Trulie. Ich brauche eure Hilfe!«

In diesen Moment vernahm Justus ein dezentes Klopfen an der Tür zum Vorführraum. Er spürte, wie Mrs Bushford hinter ihm entlang huschte. Trotz des Datenhelms hörte er deutlich ihre Stimme.

»Tut mir Leid, dass ich hier so herein platze, Doe, aber ich glaube, wir kriegen gleich enorme Schwierigkeiten!«

Level 1

»Mir kam zu Ohren, dass ihr tapfere und unerschrockene Krieger seid. Ich setze meine ganze Hoffnung auf euch.« Königin Truhe schien der Verzweiflung nahe. »Hehmathor, der Fürst der Finsternis, hat meine Familie mit einem schrecklichen Fluch belegt. Er hat meinen Mann durch eine heimtückische Krankheit getötet, die nun auch mich niederstreckt. Und nun ließ er meinen Sohn entführen! Sein Ziel ist es, unser Geschlecht auszulöschen und die Macht auf Marlon zu ergreifen!«

Während Königin Trulie ihr Leid klagte, hörte Justus wie sich die Tür des Vorführraums wieder schloss. Anscheinend war Mr Dungeon zu seiner Sekretärin auf den Flur hinaus getreten.

Der Erste Detektiv war hin und hergerissen. Einerseits brannte er darauf, Königin Trulies Worten zu lauschen — die Herrscherin von Marlon war schließlich gerade dabei, ihnen das Schicksal eines ganzen Reiches in die Hände zu legen —, andererseits brachte Mrs Bushfords Äußerung seine grauen Zellen zum Rotieren. Was hatte sie wohl mit den Worten »Es gibt gleich enorme Schwierigkeiten« gemeint? Standen sie vielleicht mit der telefonischen Warnung und dem unheimlichen Fund vor ihrer Zentrale im Zusammenhang? Justus kribbelte es gehörig in den Fußspitzen. Sollte er nicht lieber zu ihrer Sicherheit den Handschuh abstreifen und den Datenheim absetzen? Vielleicht ließ sich an der Tür etwas Aufschlussreiches erlauschen.

»Hehmathor ist ein Vampir in Menschengestalt! Nachts verwandelt er sich in eine Fledermaus und geht auf Beutejagd. Sein Lebenselixier ist frisches Menschenblut!« Die Stimme der Königin bebte. »Aber mein Volk und ich wussten uns zu

schützen. An jeder Ecke des gesamten Landes sind Kruzifixe angebracht. Diese christlichen Symbole meidet der Vampir, wie der Teufel das Weihwasser. Hehmathor selbst wagt sich nicht in unsere Nähe. Doch jetzt hat er seinen treuergebenen Boten und Diener geschickt. Der Ghoul fürchtet die Kruzifixe nicht. Er wird Vinton an Hehmathor ausliefern. Ich flehe euch an, entreißt ihn seiner Macht und bringt ihn mir zurück! Bevor es zu spät ist!« Die Königin richtete sich mit einem Stöhnen auf und zog an einer langen Schnur, die neben ihrem Bett von der Decke herab baumelte. Es ertönte ein geheimnisvolles Geräusch und knirschend öffnete sich ein verborgenes Fach in der Wand. In ihm lagen drei funkelnde Schwerter. »Nehmt diese Waffen als Zeichen meines grenzenlosen Vertrauens. Der Weg führt durch den Wald der Finsternis. Findet heraus, was Hehmathor mit meinem Sohn im Schilde führt, erkämpft euch einen Pfad zu seinem Unterschlupf. Ich vertraue darauf, dass ihr Vinton zurückbringt!« Erschöpft sank die animierte Computerfigur in ihr Bett zurück und fiel in einen tiefen Schlaf. Auf dem Bildschirm erschienen nun in Großaufnahme die drei Schwerter, die nur darauf zu warten schienen, von ihren neuen Besitzern in Empfang genommen zu werden.

Erwartungsvoll griffen sie nach den kostbaren Waffen.

»Nun, ihr tapferen Krieger, seid ihr bereit, das Abenteuer eures Lebens zu beginnen?«, sprach die tiefe Männerstimme aus dem Off. »Mögen die Schwerter und die Hoffnung eines ganzen Landes euch Kraft und Ausdauer verleihen, ein friedliches Volk vor dem Untergang zu bewahren. Rettet uns vor der Übermacht eines blutsaugenden Vampirs ... «

Aus giftgrünen Klecksen bildeten sich vor ihren Augen dreidimensionale Druckbuchstaben. Die Worte >Sweet Revenge< verharrten, begleitet von einer unheimlichen Orchestermusik, für einige Sekunden freistehend im Raum. Dann flogen sie mit einem Zischen über ihre Köpfe hinweg. Schlagartig

wurde es dunkel und aus den Kopfhörern im Datenheim war nichts mehr zu hören.

»Ist das jetzt eine Störung?«, fragte Peter durch das Mikrofon.

»Da kommt nichts mehr«, stellte auch Bob fest.

Die beiden nahmen ihre Helme ab. Verwundert stellten sie fest, dass Mr Dungeon den Raum verlassen hatte. Auch Justus befand sich nicht an seinem Platz. Der Erste Detektiv stand lauschend an der Tür, die zum Flur hinausführte. Als Peter und Bob ihn erblickten, legte er warnend den Finger an die Lippen.

»Tom Beker verliert langsam die Nerven, Doe!«, war durch die Tür Mrs Bushfords aufgebrachte Stimme zu hören. Sie schien zwar bemüht, leise zu sprechen, hatte sich aber nicht ganz unter Kontrolle. »Er braucht das Geld wie wir alle, das sehe ich ja ein! Aber das ist noch lange kein Grund, alle in Panik zu versetzen. Bis jetzt läuft doch alles wie am Schnürchen!«

»Sprich gefälligst leiser, Lili!«, ermahnte Mr Dungeon seine Sekretärin. »Wenn die Sache auffliegt, sind wir erledigt. Dann können wir alle einpacken!«

»Ist ja schon gut.« Mrs Bushford senkte ihre Stimme. »Trotzdem solltest du ihm gründlich den Kopf waschen. Jede Kette ist nur so stark wie ihr schwächstes Glied!«

Justus, Peter und Bob sahen sich fragend an. In diesem Moment schellte die Türklingel vier Mal in rascher Folge.

»Das ist er!«, zischte die Sekretärin. »Was machen wir jetzt?«

»Drück auf den Summer und lass ihn rein.« Mr Dungeon bewahrte die Ruhe. »Wir sollten ihm aber klar machen, dass er hier nicht lange bleiben kann. Er soll uns kurz berichten, was vorgefallen ist. Ausführlich kann er heute Abend mit uns darüber sprechen. Jetzt geht's nicht. Ich muss da wieder rein. Die Jungs sind gleich mit dem Intro durch!«

Die drei ??? tauschten erstaunte Blicke aus. Interessant, was man bei Mr Dungeon als Lauscher an der Tür erfuhr. Sie hörten, wie sich die Türen des Lifts öffneten.

»Hi, Tom!«, begrüßte Mr Dungeon den Gast lässig. »Du siehst ja aus, als wäre der leibhaftige Teufel hinter dir her. Wo brennt's denn?«

»Spar dir deine blöden Kommentare, Doe!« Der Mann klang aufgeregt. »Die verfluchten Schweine sind in meine Wohnung eingedrungen. Ich war nur rasch beim Einkaufen. Sie haben alles systematisch durchsucht, aber nichts Brauchbares finden können! Den Koffer haben die Vampire zu meinem Glück übersehen. Er stand an der Wand unter der Garderobe. Mein alter Trenchcoat hing am Haken und hat ihn wohl verdeckt. Das war purer Zufall und keineswegs beabsichtigt, verstehst du? Um ein Haar hätten sie ihn entdeckt; dann wäre ich erledigt gewesen!«

»Wir können das alles in Ruhe besprechen, Tom, aber nicht jetzt!«, versuchte Mr Dungeon seinen Besucher zu beruhigen. »Die Jungs sitzen nebenan und begeben sich gleich in Level 1. Wir sollten später ...«

»Du machst Witze!«, fiel der Mann dem Programmierer ins Wort. Dann stockte er. »Nein. Das ist kein Witz. Ich sehe es an deinem Gesicht.« Erregt rang er nach Luft. »Das verstößt ganz klar gegen unsere Abmachung! Warum hältst du die drei nicht aus der Sache raus? Verdammt noch mal! Warum müssen wir dieses verfluchte Risiko eingehen? Und warum musst du immer das letzte Wort haben?«

»Warum, warum ist die Banane, krumm?«, sagte Mrs Bushford provozierend. »Weil Tom nicht in den Urwald zog und die Banane gerade bog. Wenn du dich mit Früchten etwas besser auskennen würdest, wären wir gewiss schon einige Schritte weiter. Die alte Saufbirne bringt mich noch um den Verstand! Aber was du uns bisher geboten hast, war durch die Reihe weg Fallobst. Dein Vierer-Werk in allen Ehren, Tom, doch eine Schwalbe macht noch keinen Sommer. Dicht daneben ist auch vorbei. Der Ball landete noch nicht im Netz.«

»Ich muss Lili Recht geben.« Mr Dungeon räusperte sich. »Die Vampire greifen von allen Seiten an! Wenn das mit dem Internet nicht hinhaut, lassen die uns ausbluten. Ich weiß, es ist fünf Minuten vor Zwölf. Ein Grund mehr, cool zu bleiben und die Ruhe zu bewahren. Die Geisterstunde hat noch nicht begonnen.«

»Ich werde mein Bestes tun, Leute«, beteuerte der Mann besorgt. »Aber ihr müsst mir helfen: Versteckt diesen Koffer hier irgendwo. Bei mir ist dieses Ding keine Sekunde mehr sicher!«

Justus, Peter und Bob hörten, wie ein Gegenstand auf Mrs Bushfords Schreibtisch abgesetzt wurde. Offenbar der besagte Koffer.

»Mach dir keine Sorgen. Ich weiß bereits ein ausgezeichnetes Versteck dafür.« Mr Dungeon lachte gequält. »In ein paar Minuten hat sich deine Einnahmequelle in Luft aufgelöst. Die findet keiner! Aber jetzt verschwinde! Es ist besser, wenn dich die Jungen nicht zu Gesicht bekommen. Wir treffen uns heute Abend. Ich rufe dich über Handy an.«

»Danke, Doe.« Mr Beker atmete erleichtert auf. »Jetzt ist mir schon etwas wohler.«

Während sich mit einem Quietschen die Fahrstuhltüren öffneten und Mr Dungeon sich von seinem Besucher verabschiedete, eilten die drei Detektive schnell zu den Spezialliegen und nahmen wieder ihre Plätze ein.

Als Mr Dungeon den Vorführraum betrat, lächelte er ihnen unbeschwert entgegen, als wäre nicht das Geringste vorgefallen. Justus, Peter und Bob lächelten ebenso unbeschwert zurück.

»Entschuldigt, dass ich euch warten ließ, aber ich musste den Empfang eines Paketes quittieren.« Mr Dungeon ging zu seinem Computerschreibtisch und ließ sich schwer in den Sessel plumpsen.

»Ich bin noch völlig hin und weg!«, schwärmte Bob. »Das

Intro war der Hammer! Wir wollten gerade loslegen, vor allem, weil wir schon im Besitz unserer Schwerter waren, da wurde es plötzlich dunkel um uns herum und das Programm schmiss uns raus.«

Mr Dungeon hantierte mit der Maus. »Das Spiel ist noch in mehrere Dateien aufgeteilt. Deshalb kommt es leider noch zu störenden Unterbrechungen. Die einzelnen Level müssen sozusagen noch per Tastatur aufgerufen werden. Doch das kriegen wir alles noch in den Griff. Wenn ihr Lust habt, kann es gleich weitergehen.«

Justus, Peter und Bob stimmten begeistert zu. Sie waren zwar neugierig, welchen Hintergrund das kurze und seltsame Gespräch zwischen Mr Dungeon, seiner Sekretärin und dem geheimnisvollen Besucher Tom Beker hatte, doch ihr Spieltrieb hatte in diesem Moment die Oberhand. Sie setzten sich die Datenhelme auf, streiften die Handschuhe über und legten sich in eine bequeme Position.

Hohe Geigentöne, die in den Ohren schmerzten, ließen erahnen, dass es bereits im ersten Level knallhart zur Sache gehen würde. Sie befanden sich nun auf einem Pfad außerhalb der Burg, der in einen dichten Wald hinein führte. Durch die Baumwipfel sah man die Sonne in gleißenden Farben langsam untergehen. Die ersten Nachtvögel erwachten und die Geräusche der hereinbrechenden Nacht umschwirrten ihre Köpfe.

Justus bewegte den Steuerknüppel, um sich in dieser fremden Landschaft einen kurzen Überblick zu verschaffen. Hinter ihnen befand sich die Burg Vandenbrick, deren Zugbrücke bereits eingeholt war. Auf diesem Weg gab es vorerst also kein Zurück.

»Auf in den Kampf, Kollegen«, spornte Bob seine Freunde an. Als er sich vorwärts bewegte, erklangen aus den Kopfhörern raschelnde Laubschritte.

»Justus, Bob! Seht doch!« Der Zweite Detektiv zeigte auf eine

kleine Hütte, die hinter einem mannshohen Felsen lag. Eines der Fenster war schwach erleuchtet. »Ob wir da einen Hinweis kriegen?« Ohne eine Antwort abzuwarten, rannte er auf die kleine Tür zu. Er griff nach der Klinke und drückte sie kraftvoll herunter. Jedoch vergebens. Die Tür war offenbar von innen verriegelt.

Justus überlegte nicht lange, trat nun ebenfalls an die Tür heran und klopfte. >Tock, tock<, erklang es aus den Kopfhörern — exakt zu den Bewegungen, die der Erste Detektiv mit seinem Cyber-Handschuh in der Luft ausführte.

»Einen Moment, ich komme ja schon!«, rief jemand hinter der Tür.

Bob stutzte. Die Stimme, die über den Datenhelm in seine Ohren drang, kam ihm irgendwie bekannt vor.

Slow-Motion

Mit einem Quietschen öffnete sich die Tür. Vor den drei Detektiven stand eine junge Frau, fast noch ein Mädchen, mit schulterlangen blonden Haaren.

»Hallo«, sagte sie zaghaft und riss die Augen auf. »Ihr tragt die magischen Schwerter? Dann seid ihr im Auftrag von Königin Trulie unterwegs.« Das Mädchen machte einen ergebenden Knicks. »Es wurde prophezeit, dass drei tapfere Krieger aus der Fremde auserwählt würden, den entführten Thronfolger aus den Klauen Hehmators zu befreien! Ihr müsst diese Kämpfer sein! Justus, Peter und Bob. Wenn ich euch so anschau, bin ich sicher: Ihr werdet es schaffen!«

»Klar«, antwortete Peter im Brustton der Überzeugung. »Wenn nicht wir, wer dann?«

Bob schmunzelte unter seinem Datenhelm. Die Stimme, die der jungen Frau in dem Computerspiel Leben einhauchte, gehörte unverkennbar Mm Dungeons Sekretärin. Dem dritten Detektiv war Mrs Bushfords frische Art von Anfang an sympathisch gewesen, dennoch entschied er für sich, dass es mit ihren schauspielerischen Qualitäten nicht gerade zum Besten stand. Ihre Worte klangen bemüht, aber emotionslos, wie vom Blatt abgelesen.

»Hehmator ist eine Bestie!«, platzte es aus der jungen Frau heraus. »Wer sein Schattenreich betritt, wird sich in den Labyrinth und Gängen verlieren. Deshalb gebe ich euch etwas mit auf den Weg, das euch in ausweglosen Situationen von großem Nutzen sein wird.« Sie griff in ihre Rocktasche und zog einen Kompass hervor. »Wann immer ihr euch verirrt, dieses Gerät wird euren gegenwärtigen Standpunkt auf einem Grundrissplan anzeigen.«

Mit einem Keyboard-Tusch erschien der Kompass in Großaufnahme vor den Augen der drei Detektive und drehte sich

einmal um die eigene Achse. Dann löste er sich langsam in Luft auf. Ein Schriftzug kündigte an, dass er von nun an jederzeit über die Menüleiste aufgerufen werden konnte.

»Die Nacht bricht herein.« Die junge Frau warf einen besorgten Blick aus dem Fenster. »Ihr solltet jetzt besser aufbrechen. Jede Sekunde, die ihr ungeschehen verstreichen lasst, könnte das Ende des jungen Thronfolgers bedeuten. Ich wünsche euch viel Glück.« Mit diesen Worten drängte sie Justus, Bob und Peter aus der Hütte hinaus und schloss die Tür.

»Und wo geht's nun lang?« Peter blickte sich um.

»Meinte die Amme nicht, dass der Ghoul nach Osten geflohen ist?«, erinnerte sich Bob. »In dieser Richtung kommen wir bestimmt weiter.«

»Osten?«, wiederholte der Zweite Detektiv. »Liegt das rechts oder links? Ich kann mir das nie merken.«

»Nur gut, dass wir im Besitz eines Kompasses sind«, raunte Bob über den Datenheim. »Dennoch sollte ein guter Detektiv die vier Himmelsrichtungen jederzeit aus dem Stegreif bestimmen können. Kennst du die bekannte Eselsbrücke nicht? >Nicht — Ohne — Seife — Waschen<. Die Anfangsbuchstaben, oben angefangen und im Uhrzeigersinn gelesen, ergeben die richtige Anordnung der vier Himmelsrichtungen.«

Peter stieß einen Pfiff aus. »So betrachtet ist es tatsächlich kinderleicht! Demnach liegt Osten also rechts.«

»Gut, aber um herauszufinden in welche Richtung wir nun gehen müssen, sollten wir uns daran orientieren, wo die Sonne untergegangen ist«, überlegte Bob laut. »Ich glaube, das war von unserem jetzigen Standpunkt aus gesehen links. Da die Sonne im Westen untergeht, müssen wir jetzt also tatsächlich nach rechts gehen.«

Er setzte den Joystick in Bewegung und folgte einem breiten Pfad, der geradewegs in die Dunkelheit führte.

Plötzlich schossen aus der Seite zwei vierbeinige Wesen heran. Ihre Augen glühten in der Dunkelheit.

»Vorsicht, Kollegen!«, rief Justus entsetzt.

Ihnen blieb nicht viel Zeit zum genaueren Hinsehen. Dennoch erkannten sie, dass es sich bei diesen angriffslustigen Kreaturen um blutrünstige, ausgehungerte Wölfe handelte. Ihre scharfen Reißzähne traten spitz hervor.

»Zieht die Schwerter!«, rief Bob aufgebracht. Dabei drückte er mit dem Daumen energisch den C-Knopf.

Justus und Peter taten es ihm gleich. Sie schlugen mit ihrer Waffe wild um sich und verpassten den Angreifern einige empfindliche Schläge. Die Wölfe heulten bedrohlich auf, wichen nach jedem getroffenen Schlag ein Stück zurück, griffen aber trotzdem immer wieder an.

»Wie oft muss man denen denn was auf die Mütze geben, bis die endlich Ruhe geben?«, rief Peter aufgebracht. »Die rauben mir den letzten Nerv!«

In diesem Augenblick griff der eine Wolf den Zweiten Detektiv frontal an. Er sprang so schnell auf Peter zu, dass diesem keine Zeit zum Reagieren blieb. Durch den enormen Aufprall entglitt das Schwert seiner Hand und fiel scheppernd zu Boden.

Die Energieleiste am oberen Bildrand schrumpfte.

»Heb es wieder auf!«, schrie Bob ihm zu. »Beeil dich!«

»Wo ist es denn? Ich sehe es nicht!« Peter bewegte mit schwitzender Hand den Joystick, um den Boden nach seinem Schwert abzusuchen. »Was ist denn jetzt los?« Er stutzte. »Ich kann mich nicht mehr normal bewegen!«

Justus blickte fasziniert in Peters Richtung. »Durch deinen Energieabzug läufst du in Slow-Motion, Zweiter! In Zeitlupe! Du bewegst dich viel langsamer als wir!«

Der Wolf kam mit offenem Maul auf Peter zugeschossen und setzte erneut zum Sprung an! Instinktiv wollte der Zweite Detektiv nach links ausweichen, doch er konnte sich nur im Schneckentempo bewegen. Peter fühlte sich wie in einem schrecklichen Alptraum gefangen.

»Was soll ich denn machen?«, schrie er in den Datenhelm.

Der Aufprall war dieses Mal noch heftiger. Peter bildete sich ein, einen Stoß in die Magengrube zu verspüren. Die Energieanzeige schrumpfte und seine Bewegungen verlangsamten sich weiter, während er auf den Boden stürzte.

Mit einem Aufheulen und flimmernden Blitzen verwandelte sich unterdessen der andere Wolf in eine Flamme, die mit einem Zischen erlosch. Justus und Bob hatten ihn mit gekonnten Schwerthieben ins Jenseits befördert.

Als er am Boden lag, erblickte Peter sein Schwert. Es lag unter dichtem Laub auf dem Waldboden. In Zeitlupe streckte er seinen Arm danach aus. Doch da näherte sich bereits in Großaufnahme das aufgerissene Maul des Wolfes!

»Keine Sorge, Zweiter, den machen wir alle!« Wie besessen drückte Bob den C-Knopf. Das Schwert sauste zischend durch die Luft und traf das Tier an der Seite. Schmerzerfüllt heulte es auf.

»Der braucht wohl einen Extrabonus auf die Nase!« Justus eilte zu Hilfe und holte kräftig zum Schlag aus. Der Hieb traf ins Schwarze. Nach dem dritten Treffer war der Gegner endlich besiegt. Auch dieser Wolf jaulte, flimmerte kurz auf und verwandelte sich in eine Flamme. Als sie erlosch, hinterließ sie ein seltsam leuchtendes, blaues Herz. Es setzte sich in Bewegung und schwebte langsam, von Sphärenmusik begleitet, auf Peter zu.

»Klasse Spiel!«, rief Peter begeistert. »Was geschieht denn jetzt?« Von dem Kampf hatte er sich schnell wieder erholt.

Justus und Bob konnten beobachten, wie das Herz näher und näher an Peters Figur heranflog und in seinen Körper eindrang. In diesem Moment füllte sich Peters Energieleiste auf und er konnte sich wieder normal bewegen.

»Wahnsinn! So ist das also«, stellte der Zweite Detektiv stauend fest. »Wenn ein Gegner besiegt ist, verwandelt er sich in Energie.«

»Der andere Wolf hat seine Energie aber für sich behalten«, bemerkte Justus beinahe enttäuscht.

»Mein Angreifer war auch entschieden hartnäckiger!«

»Ziemlich brutal das Ganze. Aber wahrscheinlich noch harmlos im Vergleich zu dem, was uns sonst noch erwartet.« Bob deutete in Richtung Osten. »Gehen wir weiter. Wir treffen bestimmt noch viele Gegner auf unserem Weg.«

»Die uns hoffentlich auch ein paar logische Nüsse zu knacken geben. Räselfragen liegen mir nämlich mehr, als das sinnlose Kämpfen mit dem Schwert.« Der Erste Detektiv rückte seinen Helm zurecht, der während des Kampfes etwas verrutscht war. »Aber es ist wirklich ein irres Spiel!«

Der Weg durch den Wald der Finsternis war lang und beschwerlich. An beinahe jeder Biegung erschien eine neue Kreatur, die mit gekonnten Schwerthieben ins Jenseits befördert werden musste. Dabei wurde mit visuellen und akustischen Effekten nicht gespart. Zwischendurch tauchten verschiedene Personen auf, die ihnen belanglose Anekdoten erzählten, aber auch einige wichtige Hinweise gaben, die für die Suche nach dem entflohenen Ghoul und dem Thronfolger sehr hilfreich waren.

Langsam, aber stetig, stieg die Punktezahl bei Justus, Bob und Peter an, wobei der dritte Detektiv eindeutig in Führung lag. Justus war ihm knapp auf den Fersen, während Peter etwas hinterher hinkte.

Im Verlauf des ersten Levels kristallisierte sich immer mehr heraus, dass die drei ??? dem Ghoul in die Burg des Vampirs Hehmthor folgen mussten. Jedoch fehlte bisher jeglicher Hinweis, wie dieser sagemumwobene Unterschlupf zu finden war. Dafür hatten sich in ihrer Menüleiste schon etliche brauchbare Utensilien angesammelt: ein Hexenbuch, das magische Zauberformeln enthielt, um Gegner in die Flucht zu schlagen und verborgene Türen zu öffnen, ein Wurfmesser, mit dem man auch aus größerer Distanz auf die Gegner zie-

len konnte sowie einige Fläschchen eines Lebenselixiers. Wenn man es trank, füllte sich die verbrauchte Energieleiste einmalig von selbst wieder auf. Das einzige, womit sie nichts so recht anzufangen wussten, war ein unbeschriftetes Notenheft, auf das Peter in einer alten Truhe gestoßen war.

Stunde um Stunde verstrich. Die drei erkämpften sich ihren Weg durch die virtuelle Welt und hatten, zu Justus' Freude, eine Menge kniffliger Rätsel zu knacken, deren raffinierte Lösungen sie immer wieder verblüfften. Dennoch blieb die Frage offen: Wo befand sich der Pfad zu Hehmathors Burg?

Mittlerweile waren sie in ein unterirdisches Labyrinth vorge drungen, dessen weitverzweigte Gänge, unter einem Friedhof lagen. Einige Male hatten sie sich bereits darin verlaufen, doch mit Hilfe des Kompasses gelangten sie schließlich in eine weitläufige Halle, in der der Endgegner des ersten Levels, in Gestalt einer Riesen-Tarantel, bereits auf sie wartete.

»Uui, uui, dieses Kaliber wird kein Zuckerschlecken, Kollegen!« Der Erste Detektiv kam sich plötzlich ziemlich winzig vor.

»Ich steige freiwillig aus!«, rief Peter angewidert beim Anblick dieses überdimensionalen Gegners. »Macht das Ding ohne mich fertig!«

Blackout

Die Spinne überragte die drei Detektive um ein Vielfaches. Die acht behaarten Beine, die die Ausmaße ausgewachsener Baumstämme besaßen, zuckten unruhig hin und her und schienen bedrohlich realistisch.

Plötzlich senkten sich die Klauen der Tarantel und griffen nach Justus. Blitzartig umschlossen sie ihn und zogen ihn hinauf in die Lüfte. Der Erste Detektiv konnte den ekelregenden Geruch des Atems förmlich riechen, so real empfand er die Geschehnisse.

Die Tarantel war so auf ihr Opfer fixiert, dass sie nicht bemerkte, wie sich Peter und Bob ihr entschlossen näherten und mit gezielten Stößen ihre Schwerter in den ungeschützten Unterleib trieben. Die Riesenspinne reagierte mit einem markerschütternden Schrei und ließ augenblicklich ihr Opfer zu Boden fallen.

In Panik stürzten Peter und Bob zu ihrem hilflos am Boden liegenden Kollegen und zerrten ihn aus der Gefahrenzone. Das Adrenalin ließ ihr Blut pulsieren.

»Zur Seite!« Bob wählte das Wurfmesser aus der Menüleiste, und schleuderte es in eines der sechs glühenden Augen der Monsterspinne, die durch den ersten Angriff noch etwas benommen war. Er hatte getroffen! Die Tarantel erzitterte, färbte sich rot und gab qualvolle Laute von sich. Der dritte Detektiv triumphierte. Geschickt geworfen trafen auch die nächsten Dolche ins Schwarze. Röchelnd sackte das Monster in sich zusammen.

»Bob, du hast es geschafft! Du bist der Größte!« Anerkennend hob Peter seinen Arm und klopfte ihm auf die Schulter.

Da rummste es! Erschrocken fuhr Justus herum. Die Riesenspinne schien von innen zu explodieren. Nach und nach löste sie sich unter dichtem Qualm in ihre Bestandteile auf, bis

nichts mehr von ihr übrig war. Dann wurde es still. Als sich die Nebelschwaden verzogen hatten, erschien in der Mitte des Raumes ein länglicher, schwarzer Gegenstand.

»Was geht denn jetzt ab?«, fragte Peter überrascht, während sein Blick noch immer an den faszinierenden Licht- und Farbeffekten hing.

»Das ... das ist ein Sarg!« Vorsichtshalber trat Justus einen Schritt zurück. »Ihn zu öffnen überlasse ich gern dir, Bob.«

Ehe der dritte Detektiv jedoch reagieren konnte, rutschte der Deckel wie von Geisterhand zur Seite und fiel polternd zu Boden.

»Da liegt bestimmt ein Vampir drin!«, befürchtete Peter. »Und wir haben kein Kruzifix zur Hand, das uns vor ihm schützen könnte. Jetzt hilft wohl nur noch beten!«

»Locker bleiben, Peter«, versuchte Justus ihn zu beruhigen. Er ging langsam auf den Sarg zu und riskierte einen vorsichtigen Blick über den Rand. Aus seinem Inneren schwebten plötzlich fünf waagerechte Linien empor, auf denen sich ein Notenschlüssel und mehrere Noten formierten. Sie bildeten eine Melodie, die von einem unsichtbaren Fagott vorgetragen wurde.

Der Schriftzug >Melodie des Ostens< erschien über der Notendreihe, während die geheimnisvolle Musik von überall her zu kommen schien.

»Was hat das nun wieder zu bedeuten?«

Der Zweite Detektiv hatte die Frage gerade ausgesprochen, als der Raum plötzlich zu Dröhnen und zu Vibrieren begann. In den Wänden bildeten sich lange Risse, während mit einem Knirschen die Decke aufplatzte und dicke Gesteinsbrocken, dicht an den drei Detektiven vorbei, niederprasselten.

»Ein Erdbeben!«, schrie Justus entsetzt. »Wir müssen uns in Sicherheit bringen!«

»Wo sollen wir hin?« Peter war einer Panik nahe. Ein herabsausender Stein traf ihn am rechten Arm; seine Energie-

leiste begann erneut zu schrumpfen und augenblicklich konnte er sich nur noch verlangsamt bewegen.

»Zur Seite, Justus!« Bob versuchte ihn aus der Gefahrenzone zu schubsen.

Doch der Erste Detektiv konnte nicht schnell genug ausweichen. Der Stein traf ihn an der Schulter und augenblicklich wurde auch ihm Energie abgezogen.

»Die einzige Deckung, die uns bleibt, ist der Sarg!« In Zeitlupe bewegte sich Peter in die Mitte der Halle.

Auf halben Weg wurde er von Bob eingeholt. »Es wird zwar höllisch eng, aber wenn wir uns zusammenquetschen, passen wir da rein!«

Plötzlich prallte der dritte Detektiv zurück. Es ging nicht mehr voran. Der Sarg, über dem noch immer die Notenreihe schwebte, schien von einer unsichtbaren Wand umgeben zu sein. Selbst mit gezielten Schwertattacken war sie nicht zu durchbrechen.

Immer mehr Gesteinsbrocken fielen von der Decke herab.

»Das verstehe, wer will!«, keuchte Bob und wich dabei gekonnt den Steinschlägen aus. »Wir werden hier bei lebendigem Leib begraben und aus ist es mit der Vampirjagd!«

»Nicht verzagen — Justus fragen!« Der Erste Detektiv rief die Menüleiste auf und klickte mit flinken Fingern das Notenheft an. Es schwebte zum Sarg, öffnete sich darüber und sog die Notenreihe in sich auf.

»Was auch immer es mit dieser Musik auf sich hatte, die unsichtbare Mauer ist verschwunden! Hinein in den Sarg, Kollegen!«, drängte Bob seine Freunde zur Eile. Er sprang als Erster in die hölzerne Kiste und wartete voller Ungeduld auf Justus und Peter, die in Zeitlupe hinterher kletterten.

»Wir sind drin, Just! Deckel zu!«

Der Deckel rutschte auf den Sarg, es zischte, funkelte und Sprühte, und dann setzte sich die hölzerne Ruhestätte mit ihren Insassen in Bewegung.

»Zeitsprung aktiviert«, erklang eine monotone Computerstimme.

Wie im Schleudergang einer Waschtrommel, wurden sie immer schneller umher gewirbelt, begleitet von einer sphärenhaften Synthesizermusik, bis sie schließlich einen starken Sog verspürten, der sie in eine andere Dimension davontrug. Justus, Peter und Bob wurde schwarz vor Augen.

»Feierabend, Jungs!«, rief Mr Dungeon. Er klatschte in die Hände und tippte dabei Befehle in die Tastatur. »Ihr könnt die Helme und Handschuhe abnehmen.«

Justus' Haare klebten platt auf seinem Kopf. Er wischte sich den Schweiß von der Stirn. »Gratulation, Mr Dungeon! Wenn ich es nicht selbst erlebt hätte, ich würde es nicht für möglich halten!«

»Ganz meine Meinung!«, pflichtete Bob bei. »Das Spiel ist der absolute Flash! Die Realität rückt völlig in den Hintergrund! Nur sind einige Sequenzen ziemlich brutal. Dass man zum Beispiel der Tarantel mit dem Wurfmesser in die Augen schießen muss, sollte nicht nötig sein!«

»Da streiten sich die Geister.« Mr Dungeon klickte mit der Mouse und fuhr den Rechner herunter. »Meiner Meinung nach wird die Spannung im Spiel nicht durch Brutalität erzeugt. Ganz im Gegenteil: Es sind mehr die kleinen Nebensächlichkeiten, die das bekannte Kribbeln in der Magengegend ausmachen: Käuzchenrufe, das Licht der untergehenden Sonne, die fliegenden Scherben der zerspringenden Fensterscheibe oder der Slow-Motion-Effekt, der eintritt, sobald die Energie abgezogen wird. Allerdings haben Umfragen ergeben, dass die Spieler von Fantasy- und Action-Spielen auf Kampfscenen größten Wert legen! Da haben wir uns eben auf einen Kompromiss eingelassen.«

»Wir?«, fragte Justus. »Wer ist damit gemeint?«

»Meine Wenigkeit und eine Crew von beinahe 70 Mitarbei-

tern.« Mr Dungeon lachte. »Glaubt ihr etwa, so ein aufwendiges Cyber-Space-Adventure brächte eine einzelne Person zustande? Synchronsprecher, Tonmeister, Musiker, Autoren und etliche Computerspezialisten waren an diesem Riesen-Projekt beteiligt.«

»Klingt nach einem hohen Kostenaufwand.« Bob erhob sich und streckte sich mit einem Gähnen. »Aber das Spiel wird ein Renner! Wer einmal Blut geleckt hat, wird den Datenheim so schnell nicht wieder abnehmen wollen. Die Zeit verging wie im Flug!«

»Viereinhalb Stunden haben wir in der virtuellen Welt verbracht«, bemerkte Justus nach einem kurzen Blick auf die Uhr. »An Internet- und Telefongebühren kommen da sicher 'ne Menge Dollar zusammen. Und dann müssen die Spieler ja bestimmt auch einen Mitgliedsbeitrag zahlen, um sich in das Spiel einzuloggen. Von den Kosten für den Helm, den Joystick und den Handschuh mal ganz abgesehen.«

Mr Dungeon winkte gelassen ab. »Den meisten Jugendlichen steht so viel Geld zur Verfügung. Was die sich alles anschaffen können ist unglaublich! Von teuren Markenklamotten bis hin zum Mini-Disc-Man! Heutzutage bleiben doch keine Wünsche mehr offen! Wir leben nun mal in einer Konsumgesellschaft, Jungs, da wird Luxus großgeschrieben! Und >Sweet Revenge< ist ein High-Tech-Adventure erster Güte! Da biegt man für sein Geld eine Menge geboten. Doch euch braucht das nicht zu kratzen, schließlich seid ihr eingeladen.« »Haben Sie eigentlich auch eine Sprechrolle in dem Spiel übernommen?«, lenkte Bob das Thema geschickt in eine andere Richtung. »Die Stimme Ihrer Sekretärin habe ich nämlich sofort erkannt.«

Mr Dungeon schüttelte den Kopf. »Ich halte im Hintergrund die Fäden in der Hand. Das ist mir lieber. Aber Lili wollte den Part des jungen Mädchens unbedingt sprechen.«

»Sekretärin und Mädchen für Alles«, bemerkte der dritte

Detektiv treffend. »Aber weshalb ist Mrs Bushford nicht dazu berechtigt, Pakete für Sie entgegenzunehmen?«

»Wie bitte?« Der Programmierer zwinkerte nervös. »Wie meinst du das?«

»Sie erklärten uns doch heute Mittag, dass Sie von Ihrer Sekretärin herausgerufen wurden, um den Empfang einer Sendung zu quittieren.«

»Das ist richtig«, erwiderte Mr Dungeon kurzangebunden.

»Und?«

»Nichts, und?« Bob blieb gelassen. »Ich wundere mich nur darüber, dass diese Tätigkeit nicht im Aufgabenbereich Ihrer Sekretärin liegt. Es könnte ja mal vorkommen, dass Sie auswärtig beschäftigt sind. Der Postbeamte würde dann die Unterschrift Ihrer Stellvertreterin nicht anerkennen und das Paket wieder mitnehmen.«

»Moment, Moment.« Mr Dungeon fasste sich an die Stirn.

»Ich weiß gar nicht, was du eigentlich meinst!? Natürlich nimmt Lili die Post für mich entgegen. In diesem Fall war es nur so, dass sie . . .« Er zupfte sich am Ohr und grinste verlegen. »Entschuldigt, Jungs, ich hatte wohl gerade einen Black-out. Wo bin ich nur mit meinen Gedanken? Lili rief mich doch nur zu sich, weil es ein Nachnahmepaket war. Sie hatte nicht genügend Geld in ihrer Kasse. So einfach ist das!«

»Geht uns ja eigentlich auch nichts an«, räumte Justus ein.

»Ich für meine Person brenne vielmehr darauf, in den zweiten Level zu gehen. Können wir morgen weiter spielen?«

»Klar doch.« Mr Dungeon lächelte. »Wenn euch wie heute zehn Uhr nicht zu früh ist, seid ihr herzlich willkommen.«

Der Zweite Detektiv rieb sich die überanstrengten Augen.

»Jetzt gehen wir erst mal was futtern, was Pummel?« Dabei klopfte er Justus leicht auf den Bauch. »Dich hat das Spielen doch sicher hungrig gemacht!«

»Vernünftiger Vorschlag!«, stimmte Bob begeistert zu.

Der Erste Detektiv fuhr sich in Vorfreude mit der Zunge über

die Lippen. »Wie ist es mit Ihnen, Mr Dungeon?« Er schlüpfte in seine Schuhe. »Sie haben doch sicherlich auch noch nichts gegessen.«

Der Programmierer warf einen kurzen Blick in seinen Terminplaner. »Ich habe gleich eine wichtige Besprechung. Die kann ich auf keinen Fall platzen lassen. Aber mir wäre es ein Vergnügen, euch einladen zu dürfen.« Aus seiner Brieftasche zog er einen Geldschein und reichte ihn Justus. »Lasst euch aber auf jeden Fall eine Quittung geben. Die kann ich beim Finanzamt einreichen!«

»Vielen Dank!« Justus strahlte über das ganze Gesicht und ließ das Geld in seiner Tasche verschwinden.

»Morgen komme ich gerne mit!« Mr Dungeon öffnete die Tür und trat auf den Flur hinaus. Im Vorzimmer saß Mrs Bushford an ihrem Schreibtisch und las in einem Buch. Von dem Koffer, den der unbekannte Dritte gebracht hatte, war weit und breit nichts zu sehen.

Vampir im Internet

Die Serviererin im Steakhaus hatte gerade die Bestellung der drei Detektive aufgenommen, als Justus auch schon zur Tagesordnung übergang. Er klopfte dreimal dezent auf den Holztisch. »Die Sitzung ist eröffnet, Kollegen.«

»Bitte?« Mit der Speisekarte fächerte sich Peter Luft zu. »Dich hat wohl die Tarantel gebissen! Ich möchte gleich in Ruhe mein Essen genießen und bin definitiv nicht in der Stimmung, detektivische Kombinationsgabe zu zelebrieren!«

»Welch feine Ausdrucksweise der Herr heute an den Tag legt«, bemerkte Justus gereizt. »Doch solange das Essen nicht auf dem Tisch ist, kommen vorerst einige Ungereimtheiten auf eben diesen Tatumstände, die in direktem Zusammenhang zueinander stehen müssen.«

Peter wusste, dass jeglicher Widerstand zwecklos war. Wenn Justus sich einmal in den Kopf gesetzt hatte, seine Theorien darzulegen, musste man sich diesem Entschluss beugen.

»Fass dich kurz«, erwiderte er kompromissbereit. »Am besten im Telegrammstil. Aber sobald die Steaks anrauschen, wird die Besprechung in der Zentrale weitergeführt.«

»Einverstanden.« Justus senkte die Stimme. »Als Erstes sollten wir uns glücklich schätzen, dass wir Mr Dungeons Geschäftsräume, trotz der Morddrohung des Unbekannten, wieder lebend verlassen haben. Es bestehen wohl keine Zweifel mehr: Mr Dungeon, Mrs Bushford und dieser Besucher, Tom Beker, sind in eine undurchsichtige Sache verwickelt! Der Koffer, der im Büro des Programmierers versteckt wurde, muss etwas Wertvolles enthalten. Einige Personen sind so scharf darauf, dass sie dafür sogar einen Einbruch begehen.«

»Und was sagt uns das?«, wollte Peter wissen.

»Im Telegrammstil wohl, dass Justus herausfinden will, was sich in dem Koffer befindet«, übernahm Bob die Antwort.

Der Erste Detektiv nickte. »Richtig. Und dafür müssen wir das Versteck ausfindig machen.«

»Du hast sie ja wohl nicht alle!«, erregte sich Peter erneut. »Bislang haben wir unsere Nasen erst dann in fremde Angelegenheiten gesteckt, nachdem uns ein Klient offiziell dazu beauftragt hat! Wir können doch nicht so ohne weiteres Mr Dungeons Büroräume durchsuchen!«

»Inoffiziell hat er uns den Auftrag schon erteilt.« Justus ließ nicht locker. »Er hat die Hilfe der drei ??? in Anspruch genommen, damit wir einen Vampir zur Strecke bringen. Und von solchen Fledermaus-Monstern scheinen in diesem Fall eine Menge umherzuflattern. Sowohl in der virtuellen als auch in der realen Welt! Denkt an das Tier auf den Treppenstufen unserer Zentrale und an die Personen, die in der Wohnung dieses Mr Beker vergeblich nach dem rätselhaften Koffer gesucht haben. Auch die hat Mr Dungeons Besucher als Vampire bezeichnet!«

»So betrachtet muss ich dir Recht geben«, räumte Peter nachdenklich ein. »Und die merkwürdige Unterhaltung unserer drei Verdächtigen im Vorzimmer, die hauptsächlich aus Hieroglyphen bestand, trägt ebenfalls zur Undurchsichtigkeit bei. >Warum, warum ist die Banane krumm?<«

»>Weil Tom nicht in den Urwald zog und die Banane gerade bog<«, vollendete Bob das Zitat. »Der größte Schwachsinn! Wer dumm fragt, kriegt eine dumme Antwort.«

»Darüber kann man verschiedener Ansicht sein«, philosophierte der Erste Detektiv »Vor tausend Jahren hätte man genauso gut fragen können: >Warum ist die Erde eine Scheibe?< und die Antwort wäre vielleicht gewesen: >Weil niemand die Erde je verließ und sie zu einem Ballon aufblies.< »Und was will uns dein Superhirn damit sagen?«, fragte Peter irritiert.

»Im Grunde genommen gibt es keine dummen Fragen. Hätte der Befragte meines Beispiels damals gewusst, dass die Erde

tatsächlich ballonförmig ist, hätte er etwas Klügeres geantwortet. Genauso müssen wir es heute mit der Bananenfrage halten. Wenn wir wüssten, was Mrs Bushford mit ihrer, oberflächlich betrachtet, unverständlichen Aussage in Wirklichkeit meinte, hielten wir des Rätsels Lösung vielleicht schon in unseren Händen. Irgendetwas Brisantes steckt hinter ihrer Bemerkung, da verwette ich meine Detektivehre drauf.«

»Wir können aber unmöglich zur Sekretärin gehen und ihr auf den Kopf zusagen, dass wir ihre Unterhaltung im Vorzimmer belauscht haben«, warf Bob skeptisch ein. »Noch dazu, wo dieser Tom Beker von unserem Besuch ganz und gar nicht erfreut war. Was hat er nur damit gemeint, unsere Anwesenheit verstoße gegen die Abmachung: Das Risiko sei zu groß?« Justus kaute intensiv auf seiner Unterlippe. »Fragen über Fragen und eine rätselhafte Äußerung reiht sich an die nächste. Die drei befinden sich in finanziellen Schwierigkeiten. Das lässt sich aus Mrs Bushfords Äußerung schließen: >Tom braucht das Geld, wie wir alle<. Wenn man noch bedenkt, wie sich Mr Dungeon bei unserem ersten Treffen über das Finanzamt geäußert hat, bestärkt sich der Verdacht. Ich vermute beinahe, dass da ein kriminelles Ding am Kochen ist!«

»Sehe ich genauso«, pflichtete Bob ihm bei. »Wenn die Sache auffliegt, sind wir alle erledigt<. Das sagte Mrs Bushford.«

»Wir drehen uns im Kreis wie in einer Drehtür!«, äußerte der Zweite Detektiv seine Bedenken. »Wo sollen wir denn in dem Fall mit unseren Ermittlungen ansetzen, Erster?«

»All zu gern würde ich dir auf diese Frage jetzt eine Antwort geben, doch ich halte mich an unsere Abmachung. Da die Kellnerin mit den Steaks bereits unseren Tisch ansteuert, verschieben wir das Gespräch auf später in unsere Zentrale!«

Justus hatte es sich nach ihrem Besuch im Steakhaus nicht nehmen lassen, noch einen kurzen Abstecher in die Kondi-

torei zu machen. Er ließ sich drei Apfeltaschen einpacken, die er bereits wenige Minuten später mit großem Appetit in der Zentrale auf drei Teller verteilte. Während Bob den Rechner hochfahren ließ, schenkte Peter Mineralwasser in Gläser.

»Vielleicht steht uns das Internet auch dieses Mal wieder hilfreich zur Seite.« Der dritte Detektiv aktivierte den Schalter des Modems. »Mit ein bißchen Glück erteilt uns die Suchmaschine unter dem Stichwort >Tom Beker< einige Auskünfte.«

Mit einem Rauschen und hohen Pfeiftönen wurde die Verbindung hergestellt, und auf dem Monitor baute sich die Startseite des Providers auf.

»Sie haben Post«, teilte eine monotone Frauenstimme aus dem Lautsprecher mit.

Neugierig klickte Bob das Symbol des E-Mail-Briefkastens an und das Programm wechselte in den Posteingang.

>Wer nicht hören will, muss fühlen<, stand in der Betreffzeile. Der dritte Detektiv stieß einen überraschten Pfiff aus.

»Wer schreibt uns denn?«, wollte Justus wissen. Dabei biss er ein großes Stück von der Apfeltasche ab.

Nach einem Doppelklick auf die E-Mail erschien diese in ihrem vollen Wortlaut.

Bob las laut vor. »Ihr habt meine Warnung missachtet. Dies ist kein Spiel. Widerstand und Ungehorsam führen ins Verderben. Ich werde meine Reißzähne in euren Hals bohren und euch bis zum letzten Tropfen aussaugen. Eure Körper werden wie leere Hüllen zu Boden sacken. Der Vampir.« Der dritte Detektiv wandte sich seinen Freunden zu. »Nun haben wir es auch schriftlich.«

»Immer locker bleiben.« Justus leckte sich den Zuckerguss von den Fingern. »Welche E-Mail-Adresse hat unser Witzbold hinterlassen?«

»Die nützt uns leider gar nichts«, teilte Bob resigniert mit.

»Der elektronische Brief wurde aus dem Enter-Point abge-

schickt, einem Internet-Café in Beverly Hills. Zur Zeit ein Szene-Treff und meistens rammelvoll! Ein Ding der Unmöglichkeit, zu rekonstruieren, wer die E-Mail versendet hat.«

»Für mich ist das kein Witzbold!«, stellte Peter entschieden fest. »Wer uns zum wiederholten Mal eine Morddrohung zukommen lässt, hat meines Erachtens eine Schraube locker! Solche Menschen sind zu allem fähig! Das dürfen wir auf keinen Fall ignorieren!«

»Wenn du damit andeuten willst, Mr Dungeons Auftrag abbrechen, wirst du nicht mit meiner Unterstützung rechnen können.« Justus blickte dem Zweiten Detektiv ernst ins Gesicht. »Das hat es in unserer bisherigen Detektivkarriere noch nie gegeben! Wir bleiben am Ball!«

»Bitte?«

»Du meinst, wir sollten diese Warnungen einfach in den Wind schreiben?«, hakte Bob nach. Er schloss den E-Mail-Briefkasten und klickte das Suchprogramm an.

»Die Drohungen sollen uns einschüchtern, kein Zweifel. Doch ich glaube ziemlich sicher zu wissen, wer uns diese E-Mail geschickt hat!«

»Bitte?«, wiederholte Peter. »Schieß los! Mir reichen diese Frage- und Antwortspiele langsam!«

Der Erste Detektiv setzte eine überhebliche Miene auf. »Überlegt doch mal: Per E-Mail lädt uns Mr Dungeon zu sich ins Büro. Er erteilt uns den Auftrag, sein neu entwickeltes Computerspiel einem Testdurchlauf zu unterziehen. Am nächsten Tag spricht ein bis dahin Unbekannter uns gegenüber die Warnung aus, wir sollten den Programmierer in seinen Geschäftsräumen nicht mehr aufsuchen. Bei Missachtung drohe uns der Tod. Als zusätzliche Einschüchterung legt er eine Fledermaus auf die Treppenstufen unserer Zentrale. Beides wird von uns ignoriert. Wir suchen Mr Dungeon auf und prompt erscheint eine Person in seinen Geschäftsräumen, die über unsere Anwesenheit geradezu entsetzt ist!«

»Tom Beker.« Peter erhob sich vom Stuhl und lief in dem engen Campingwagen unruhig umher. »Jetzt wo du es sagst, fällt es mir wie Schuppen von den Augen. Aber welches Motiv könnte ihn veranlassen uns derart einzuschüchtern? Er schickt uns zwei Morddrohungen! Was bezweckt er damit?« »Wenn ich das wüsste, wäre der Fall schon beinahe gelöst.« Justus überlegte fieberhaft. »Es macht jedoch wenig Sinn, Mr Dungeon über diese Vorfälle in Kenntnis zu setzen. Uns gegenüber wird er den Ahnungslosen spielen. Schließlich stecken die drei unter einer Decke.«

»Und wenn wir einfach mit der Tür ins Haus fallen und Mr Dungeon auf den Kopf zusagen, dass wir das Gespräch im Vorzimmer belauscht haben?«, schlug Peter vor.

»Dann bekommen wir mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit eine faustdicke Lügengeschichte aufgetischt.«

»Hier ist was!«, rief Bob plötzlich und tippte mit dem Finger auf den Monitor. »Zwar nur ein einziger Eintrag, aber immerhin. Die Suchmaschine hat eine Filmkritik aus der New York Times vom 17. September gefunden. Hört euch das an: Überschrift: Schlaflose Nächte. >Der neue Horrorstreifen >Vampire Flash< nach dem gleichnamigen Buch des Erfolgsautors Rick Anderson ist nichts für sanfte Gemüter. Die solide umgesetzte Story kann, neben den exzellenten Darstellern Melissa Paradise als Wissenschaftlerin im Genlabor (hervorragend!) und Tony Franklin als unter Angstzuständen leidender Aufseher, vor allem mit atemberaubenden Spezialeffekten aufwarten, die ihresgleichen suchen. (Preisverdächtig: Tom Beker, verantwortlich für die Flugsimulationen der genmanipulierten Fledermäuse) Fazit: Hingehen, in den Bann ziehen lassen und unter anschließenden Alpträumen leiden. Altersfreigabe: ab 16. Was sagt uns das?«

Justus trat näher an den Bildschirm heran. »Dass wir hinsichtlich unseres Verdachts gegen Tom Beker vermutlich richtig liegen: Er hat uns die Drohungen geschickt. Als Trick-

experte beim Film war es für ihn ein Leichtes, diese täuschend echte Nachbildung der aufgeschlitzten Fledermaus zu beschaffen. Wahrscheinlich hat er sie sogar selbst hergestellt. Vielleicht ist dieses Vieh auch ein Überbleibsel aus dem Streifen >Vampire Flash<.«

»Der Film war ein Flop«, warf Peter ein. »Er lief nur eine Woche und auch nur in den kleinsten Kinos. Dann verschwand er sang und klanglos von der Bildfläche. Den Verleihern war der Film selbst eine spätere Videoverwertung nicht wert.«

»Das könnte auch erklären, weshalb Mr Beker unter Geldknappheit leidet. Wenn er beispielsweise einen Vertrag unterzeichnet hat, in dem er ausschließlich am finanziellen Erfolg beteiligt ist, sieht es in diesem Punkt schlecht für ihn aus.« Bob druckte die Zeitungsmeldung aus.

»Und wie verhalten wir uns jetzt?«, wollte Peter wissen.

»Gute Frage.«

»Blöde Antwort«, entgegnete Justusforsch. »Wir verhalten uns weiterhin neutral. Wir tun so, als wäre nicht das Geringste vorgefallen. Ich glaube vorerst nicht, dass uns durch Mr Beker ernsthaft Gefahr droht. Dennoch werden wir wachsam sein und morgen Augen und Ohren offenhalten!«

Im Piranha-Becken

Zehn Minuten vor der vereinbarten Zeit fuhren Justus, Peter und Bob am nächsten Morgen mit dem Fahrstuhl in Mr Dungeons Büro hinauf. Als sich die Türen der Kabine öffneten, empfing sie wie üblich Mrs Bushford. Sie schien etwas verwirrt zu sein und griff eiligst einen schwarz glänzenden Regenmantel vom Garderobenhaken. »Ihr seid es? Ich dachte, es wäre Doe ... äh, Mr Dungeon. Ich wundere mich, dass er noch nicht hier ist.«

»Anstandshalber hätten wir die zehn Minuten auch unten im Wagen warten können«, entgegnete Justus höflich. »Doch bei dem ungemütlichen Wetter ist es in Peters klapprigem MG nicht gerade bequem.«

»Kein Problem, Jungs! Ich muss nur rasch zum Bäcker runter! Habe telefonisch ein paar Sandwiches bestellt. Mr Dungeon hofft, dass ihr heute das zweite, weitaus kniffligere Level schafft.« Sie lachte. »Da benötigt ihr zwischendurch dringend etwas Nervennahrung.«

»Ist es bei der gestrigen Besprechung Ihres Chefs denn spät geworden?«, erkundigte sich Bob beiläufig.

»Allerdings. Mr Dungeon saß vom frühen Abend bis weit nach Mitternacht mit einem Kollegen am Rechner. >Sweet Revenge< befindet sich quasi in der Endphase, da bleiben Überstunden nicht aus.«

»Hoffentlich hat er nicht verschlafen«, befürchtete Peter.

»Keine Sorge! Ich habe vor einer halben Stunde mit ihm telefoniert. Er ist schon auf dem Weg hierher. Er müsste jeden Augenblick eintreffen.« Dabei deutete sie zur Tür. »Ihr könnt solange im Besprechungszimmer Platz nehmen. Der Vorführraum ist noch abgeschlossen. Es gibt nur einen Schlüssel und den trägt der Chef immer bei sich!« Die Sekretärin schenkte ihnen ein charmantes Lächeln und betrat den Fahr-

stuhl. Justus, Peter und Bob warteten, bis sich die Türen geschlossen hatten. Dann sahen sie sich im Büro um.

»Vielleicht bleiben uns nur wenige Minuten«, flüsterte der Erste Detektiv kaum hörbar. »Doch wir sollten die Chance ergreifen. Irgendwo muss dieser verflixte Koffer versteckt sein!«

»Soll heißen: Ausschwärmen und Aufspüren!«

»Du hast es erfasst, Zweiter«, lobte Justus. Dabei trat er an einen Wandschrank und öffnete leise die Türen.

»Und was machen wir, wenn das Ding verschlossen ist?« Bob nahm ein gerahmtes Bild von der Wand und suchte nach einem verborgenen Tresor.

»Das können wir dann immer noch entscheiden. Erst mal müssen wir den Koffer finden!« Enttäuscht musste der Erste Detektiv feststellen, dass sich in dem Schrank ausschließlich Aktenordner befanden. Er zog einige von ihnen heraus, um zu überprüfen, ob sich dahinter vielleicht ein geheimes Fach befand. Doch diese Vermutung erwies sich ebenfalls als Fehlanzeige.

»Ich schau mich im Besprechungszimmer um!« Bob ging nach nebenan. Währenddessen hatte sich Peter Mrs Bushfords Arbeitsplatz vorgenommen. Die Schubladen des Schreibtisches erschienen ihm groß genug, um darin einen Koffer zu verstauen. Außer einer Unmenge verschiedenster Büroartikel, wie Stifte, Schreibpapier, Briefumschläge und Versandhüllen, war aber auch hier nichts zu finden.

»Just!«, entfuhr es dem Zweiten Detektiv plötzlich. Sein Blick fixierte den Papierkorb. Er griff hinein und zog einige Papierschnipsel heraus. Als er sie auf den Schreibtisch legte, trat Justus neugierig näher.

»Was hast du da?«

»Ein Foto. Mit der Schere säuberlich in mehrere Teile zerschnippelt. Das da ist doch Mr Dungeon!« Er drehte den

Schnipsel, auf dem das Gesicht des Programmierers deutlich zu erkennen war, in Justus' Richtung. »Und auf diesem Teil hier ist noch eine andere Person!«

Bob trat aus dem Besprechungszimmer und gesellte sich zu den anderen.

»Da drin ist definitiv kein Koffer! Außer der Ledercouch, dem Schreibtisch und dem Chefsessel ist da nichts! Das sieht selbst ein Blinder mit 'nem Krückstock!« Interessiert blickte er auf die Fotoschnipsel. »Was habt ihr denn da?«

Justus hatte die zerschnittenen Teile inzwischen zusammengelegt. Der Abzug hatte die Größe einer Schreibmaschinen-seite und zeigte Mr Dungeon, der seinen Arm freundschaftlich um einen älteren, dickbäuchigen Herrn im seriösen Geschäftsanzug gelegt hatte. Der offenbar angeheiterte Glatzkopf hielt ein gefülltes Glas in der Hand. Die halb leere Flasche im Hintergrund des Bildes ließ unschwer erkennen, was das Glas enthielt: >Scotch-Whiskey< prangte in Goldbuchstaben auf dem Etikett.

»Was meint ihr? Könnte der Mann neben Mr Dungeon Tom Beker sein?« Peter betrachtete den Glatzkopf eingehend.

Der Erste Detektiv musste passen. »Das lässt sich schwer beurteilen. Immerhin kennen wir bisher nur seine Stimme.«

Bob kniff die Augen zusammen und betrachtete das Foto eingehender. »Den Dicken kenn ich! Da bin ich mir ganz sicher!«

»Dann spann uns nicht lange auf die Folter! Wer ist der Typ?« Ungeduldig trommelte Peter mit den Fingern auf die Schreibtischplatte.

»Der Mann heißt Bowfield, Timothy Bowfield. Er ist leitender Direktor der Jefferson-Bank!«

»Woher kennst du den?«, fragte der Zweite Detektiv verwundert.

»Mein Chef aus der Musikagentur Sax Sandler ist Kunde bei dieser Bank. Schon des öfteren musste ich dort Überweisungen für ihn tätigen, Geld holen oder Briefe abgeben. Mit dem

Direktor habe ich dabei schon mehrmals persönlich gesprochen. Er ist es, ohne Zweifel. Dafür lege ich meine Hand ins Feuer!«

In diesem Moment öffneten sich die Fahrstuhlüren. Mr Dungeon trat aus der Kabine und blickte in ihre erschrockenen Gesichter. Ihnen blieb nicht die geringste Möglichkeit, die Fotoschnipsel unauffällig wieder im Papierkorb verschwinden zu lassen.

»Ah ... guten Morgen«, stammelte Justus verlegen. »Wir vertreiben uns gerade die Zeit und üben uns ein wenig im Puzzeln.«

Peter lief rot an. Mr Dungeon runzelte die Stirn.

»Mrs Bushford holt Sandwiches vom Bäcker«, versuchte Bob die angespannte Situation zu entschärfen. »Ich wollte gerade mein Taschentuch in den Papierkorb werfen, da sah ich die Schnipsel drin liegen.« Er deutete auf das zusammengefügte Foto. »Eine große Herausforderung an uns: Geschicklichkeits- und Geduldspiele sind quasi unser Hobby.«

»Ach ja?«, entgegnete Mr Dungeon skeptisch. Dabei beugte er sich über den Schreibtisch und warf einen prüfenden Blick in den Papierkorb. »Da liegt aber gar kein Taschentuch drin!« Bob erstarrte innerlich. Er tastete seine Hosentaschen ab und dankte dem Himmel, dass er an der rechten Pobacke fündig wurde. Demonstrativ zog er ein zerknülltes Papiertaschentuch hervor und beförderte es in den Abfallbehälter.

Justus ging gleich zum Angriff über. »Sind Sie auch Kunde in der Jefferson-Bank? Dem zerschnittenen Foto nach zu urteilen, würde ich aber eher vermuten: Kunde gewesen.«

Umständlich schälte sich Mr Dungeon aus seinem Jackett und warf es über die Stuhllehne. Erst dann antwortete er auf Justus' Frage: »Diese Saufbirne kann mir mal den Buckel runter rutschen!« Seine Augen funkelten. »Keinen Cent mehr werde ich seiner Bank anvertrauen! Eigentlich geht es euch ja nichts an, aber Timothy Bowfield trägt die Schuld daran, dass

ich meiner 70-köpfigen Crew, die an der Produktion von >Sweet Revenge< beteiligt war, seit einem halben Jahr den Lohn schulde!«

»Wie meinen Sie das?«, wollte Peter wissen, der sich langsam von seinem Schreck erholt hatte.

»Ich kenne Timothy schon seit meiner Schulzeit. Damals waren wir die dicksten Freunde. Wir hielten zusammen wie Pech und Schwefel!« Mr Dungeon trat hinter den Schreibtisch und setzte sich in den Bürosessel. »Nach unserem Schulabschluss verloren wir uns jedoch aus den Augen. Timothy zog nach Miami, um dort Betriebswirtschaft zu studieren. Das Ziel, Bankdirektor zu werden, hatte er schon damals fest ins Auge gefasst. Ich hingegen interessierte mich für Computertechnik und arbeitete viele Jahre in einem Softwareunternehmen, bis ich mich selbstständig machte und mein erstes eigenes Computerspiel entwickelte. Nun ja, um es kurz zu machen: Vor etwa zweieinhalb Jahren hatte es Timothy endlich geschafft! In Miami zum Bankdirektor hochgearbeitet, wechselte er die Filiale und kehrte hierher zurück. Ihr könnt euch vielleicht die Wiedersehensfreude vorstellen, als wir uns nach all den Jahren in der Jefferson-Bank gegenüberstanden.«

»Und was passierte dann?«, fragte Justus ungeduldig.

»Wie es der Zufall wollte, war ich zu diesem Zeitpunkt auf der Suche nach Geldgebern, die mein geplantes Cyberspace-Adventure-Game >Vampire-Castle< vorfinanzieren würden.«

»>Vampire-Castle?« Peter stutzte. »Sie meinen sicher >Sweet Revenge?«

»>Vampire-Castle< war der ursprüngliche Arbeitstitel des Spiels«, erklärte Mr Dungeon knapp. »Jedenfalls war Timothy von meinen Plänen dermaßen begeistert, dass er mir einen Kredit in Millionenhöhe gewährte. Dafür musste ich durch meine Unterschrift mein gesamtes Vermögen als Sicherheit geben. Von diesem Tag an konnte ich das Projekt in Angriff nehmen. Ihr könnt euch wohl vorstellen, dass mir eine Rie-

senlast von der Seele fiel. War ich doch nicht für mich allein, sondern für einen ganzen Mitarbeiterstamm verantwortlich.«
»Doch dann ist irgendetwas schiefgelaufen«, trieb Justus die Schilderung des Programmierers voran.

»So direkt kann man das nicht sagen. Die Entwicklung des Spiels zog sich nur mehr und mehr in die Länge, weil meiner Crew und mir noch Hunderte von Ideen und technischen Raffinessen einfielen, die wir unbedingt in die Vampirgeschichte einfließen lassen wollten. Dadurch kam es verständlicherweise zu enormen Zeitverzögerungen. Aus den geplanten achtzehn Monaten, in denen das Spiel eigentlich hätte fertig werden müssen, wurden schnell zwei Jahre. Ein Ende war nicht abzusehen und der Kredit musste erhöht werden. Doch dann bekam Timothy plötzlich kalte Füße. Er suchte mich hier im Büro auf und drängte, das Spiel endlich zu einem Abschluss zu bringen.« Mr Dungeon fasste in die Tasche seines Blousons und zog seine Pfeife und einen Tabaksbeutel hervor.
»Wie soll ich es euch erklären? Während Timothy darauf bestand, auf die technischen und inhaltlichen Verbesserungen zu verzichten, war ich der Meinung, dass eine höhere Qualität des Spiels den größeren Erfolg und somit auch einen besseren Absatz versprächen! Doch davon wollte er nichts hören. Er setzte mir eine Frist von vier Wochen. Wenn das Spiel nach Ablauf dieser Frist nicht fertig würde, sähe sich die Bank gezwungen, von dem Kreditvertrag zurückzutreten.« Er zündete die Pfeife an und paffte in hektischen Zügen. »Inzwischen musste ich meine gesamten Vermögenswerte verpfänden. Timothy setzte mir das Messer an die Kehle und drehte den Geldhahn zu. Seitdem stehe ich vor dem Ruin. Und ich habe zusätzlich das Vertrauen in eine Freundschaft verloren. Mein ehemaliger Jugendfreund ist ein Kredithai, seine Bank ein Piranha-Becken! Ich hätte nie gedacht, dass er meine gesamte Existenz und mein Leben aufs Spiel setzt. Ich habe >Sweet Revenge< fertiggestellt. Doch stündlich erwarte ich den

Gerichtsvollzieher vor der Tür und tagtäglich wächst in mir die Angst, dass man mir den Strom abstellt!«

Mr Dungeon raufte sich die Haare. »Gestern Morgen kam es zwischen Timothy und mir zu einer letzten Aussprache. Ich habe mich sogar so weit erniedrigt und ihn angefleht, mir mit seinem Privatvermögen aus meiner schwierigen Lage heraus zu helfen. Timothy Bowfield ist einer der reichsten Männer des Landes.«

»Was ist denn bei der gestrigen Aussprache herausgekommen?«, erkundigte sich Justus.

Mr Dungeons Hände verkrampften sich. »Er bot mir an, meine gesamten Rechte an dem Computerspiel an ihn abzutreten. Als Gegenleistung würde er mich sofort von all meinen Schulden befreien und mir eine einmalige Zahlung in Höhe von 100.000 Dollar gewähren!«

Peter blieb vor Staunen der Mund offen. »Haben Sie sich auf den Deal eingelassen?«

Der Programmierer schlug erregt mit der Faust auf den Schreibtisch. »Bin ich ein Idiot? Das war Erpressung. Timothy glaubt an meinen Erfolg! Ich fasste ihn nur ganz sanft am Arm und beförderte ihn in den Fahrstuhl.«

Bob musste bei dieser Vorstellung grinsen. »Ein weiser Entschluss, Mr Dungeon. Sie werden es auch ohne den Glatzkopf meistern!«

Mr Dungeon atmete tief aus. Dann griff er nach den Fotoschnipseln und zerknüllte sie hasserfüllt in seiner Hand!

Level 2

Einige Sekunden verharrte Mr Dungeon regungslos am Schreibtisch. Dann gab er sich einen Ruck, ging zum Vorführraum und öffnete die gesicherte Tür mit einem Spezialschlüssel. Zielstrebig setzte sich der Programmierer an die Rechner, während er Justus, Peter und Bob aufforderte, ihre Plätze auf den Spezialliegen einzunehmen.

»Um euch die virtuelle Wirklichkeit heute noch plastischer erscheinen zu lassen, sollte ich eigentlich das Fenster öffnen, die kühle Luft reinlassen und dazu die Heizung niedrig stellen. Der zweite Level führt nämlich hauptsächlich durch kalte unterirdische Gänge. Doch mit Rücksicht auf die Erkältungsgefahr belassen wir es lieber bei der angenehmen Zimmertemperatur, oder was meint ihr?«

Justus wunderte sich. Mr Dungeon wirkte wie ausgewechselt. Schelmisch grinsend warf er die Rechner an und winkte seiner Sekretärin freundlich zu, die gerade zurückgekehrt war und ihren Kopf zur Tür herein steckte.

»Wenn ihr zwischenzeitlich eine Pause einlegen wollt, warten in der Küche Sandwiches auf euch!« Mrs Bushford warf ihre Haare zurück. »Übrigens sind für dich eben drei Briefe mit der Post gekommen, Doe.« Gekonnt warf sie ihm nacheinander die Umschläge zu. »Also, Jungs! Viel Spaß.« Sie schloss die Tür.

»Bereit zum Kampf, ihr tapferen Helden?« Die schnellen Finger des Programmierers tippten auf die Tastatur.

Bob hob den Daumen. »Klar zum Entern, Sir!«

Sie zogen die Handschuhe über und stülpten sich die Datenhelme auf.

»Dann los!« Mr Dungeon startete das Programm.

Dunkelheit.

Aus den Kopfhörern drang ein zischendes Geräusch, dem ein lautes Poltern folgte. Dann wurde es still.

Bob tastete sich mit dem Handschuh durch die Finsternis und stieß in Kopfhöhe auf einen Widerstand. Ein Holzdecke! ließ sich zur Seite schieben und gleißendes Sonnenlicht blendete die drei ???.

»Wir sind noch immer im Sarg!«, stellte Peter verwundert fest. Mit Hilfe des Joysticks riskierte er einen vorsichtigen Blick in die Umgebung. »Die Kiste hat uns an einen anderen Ort befördert. Wir befinden uns in einem Gebirge!«

Justus entstieg dem Sarg. Am Ende eines Pfades entdeckte er einen Wegweiser, dessen Aufschrift jedoch aus der Entfernung nicht zu entziffern war. Steine knirschten unter seinen Füßen, als er schnell darauf zu eilte. Peter und Bob folgten ihm.

Einen Meter vor dem Hinweisschild kam der Erste Detektiv zum Stehen. »Ich fasse es nicht! Da hätten wir uns im ersten Level ja totsuchen können! Der Sarg dient offenbar als Teleporter. Wir sind im >Gebirge des Todes <gelandet.«

»Vampir-Schlucht — 2 Meilen«, las Peter laut vor.

Der Pfeil wies nach Westen.

»Machen wir uns gleich auf den Weg«, empfahl Bob und warf einen skeptischen Blick auf den Himmel. »In der virtuellen Welt scheint die Sonne schneller unterzugehen als in der Realität. Es dämmert bereits.«

»Wo hast du denn das Kreuz plötzlich her?« Verwundert blickte Peter auf das hölzerne Kruzifix in Bobs Hand. Es hatte etwa die Länge eines Bleistifts.

»Das habe ich eben im Sarg gefunden. Soll ich es im Gegenstandsmenü ablegen?«

»Wo denn sonst?«, flapste Peter. »Dieses Teil wird uns mit Sicherheit die Vampire vom Hals halten. Speicher es schnell ab!«

Der drifte Detektiv drückte den A-Knopf und platzierte das Kruzifix im Menü direkt neben dem Hexenbuch.

»Kollegen!« Justus kniff die Augen zusammen. In der Ferne hatte sich etwas bewegt. Zunächst war es nur ein einzelner Pixel, dem sich andere hinzufügten. Sie formierten sich zu einer Gestalt, die einen Hang hinabstieg und sich ihnen langsam näherte.

»Nur eine harmlose Bäuerin«, stellte Peter erleichtert fest. Er war froh, keiner angriffslustigen Tarantel gegenüberzustehen. Forsch ging er auf die alte Frau zu, die auf ihrem Rücken einen sperrigen Korb mit Reisig trug.

»Ihr seid fremd hier«, sprach sie mit schwacher Stimme. »Sicher seid ihr auf Wanderschaft. Habt Mitleid mit einem armen Mütterchen und helft mir beim Tragen. Die Last ist so schwer, dass ich meinen Rücken kaum noch spüre.« Sie stand so wacklig auf den Beinen, dass sie umzukippen drohte. Dennoch schaffte sie es ohne fremde Hilfe den Korb abzusetzen. »Wenn ihr mich begleitet, werde ich euch auf ewig dankbar sein.«

Die Sonne war bereits hinter den Bergen untergetaucht. Der Vollmond ging auf und zeichnete unheimliche Schatten in die Landschaft.

Plötzlich verengten sich die Lippen der Bäuerin zu einem schmalen Strich. »Der Weg führt geradewegs — in die Hölle!« Mit teuflischem Lachen präsentierte sie vier spitze Reißzähne und baute sich in voller Größe vor ihnen auf.

»Ein Vampir!«, entfuhr es Peter. Entsetzt wich er zurück.

Innerhalb von Sekunden vollzog sich mit der alten Frau eine beängstigende Verwandlung: Ihr dürrer Körper nahm die Ausmaße eines Kriegers an, die schlohweißen Haare färbten sich feuerrot und die Hände mutierten zu wolfartigen Klauen. »Ihr wagt es, euch auf die Spuren Hehmathors zu begeben? Ich diene dem Fürst der Dunkelheit und werde euch mit aller Kraft vernichten!« Aus ihren Klauen schossen grelle Blitze, die dicht neben den drei ??? in den Boden einschlugen.

»Zur Seite, Bob!« Justus sprang auf die Bestie zu und ver-

passte ihr mit dem Schwert einen gewaltigen Hieb in die Seite. Durch eine Attacke mit seiner Waffe gelang es Peter, einen weiteren Treffer zu erzielen, der die Bestie mit einem Aufschrei herumfahren ließ.

»Dafür wirst du büßen!« Mit blutunterlaufenen Augen packte sie den Zweiten Detektiv am Kragen, zog ihn zu sich heran und näherte sich mit spitzen Zähnen seinem Hals.

»Hau drauf, Erster!«, feuerte Bob Justus an, während er die Menüleiste anklickte, um das Kruzifix zu aktivieren. »Probieren wir's mal hiermit!«

»Beeilung, Leute, die Dame scheint einen höllischen Durst zu haben!« Peter versuchte verzweifelt das geöffnete Maul des Vampirs von sich abzuwehren. »Legt einen Zahn zu! So macht doch!«

Justus stellte sich dicht neben Bob. Gekonnt ließ er die Spitze des Schwertes mit Schwung in den Allerwertesten ihrer Gegnerin sausen. Sie quiekte schrill. Der Erste Detektiv musste unwillkürlich lachen. Doch noch war die Bestie nicht besiegt! »Sieh her!« Bob umklammerte das Kruzifix mit beiden Händen und hielt es in die Höhe.

Beim Anblick des christlichen Symbols weiteten sich die Augen des Vampirs. Schreiend bäumte er sich auf, ließ Peter aus der Umklammerung zu Boden fallen und zerfiel unter Justus' unnachgiebigen Schwerthieben langsam zu Staub.

»Vor der haben wir jetzt Ruhe. Die war ganz schön hartnäckig.« Bob legte das Kruzifix in der Menüleiste ab und verschnaufte.

Doch eine Atempause war ihnen anscheinend nicht gegönnt. »Vom Fuße des Berges näherte sich eine herrenlose Kutsche, deren Pferde schnaubend vor ihnen zum Stehen kamen.

»Darin sollen wir wohl Platz nehmen«, vermutete Peter, nachdem die Tür des Kutschwagens wie von selbst zur Seite geschwungen war. »Bitte, nach Ihnen.« Mit einer eleganten Verbeugung ließ er Justus und Bob den Vortritt.

Der Zweite Detektiv hatte die Tür noch nicht ganz geschlossen, als sich die Kutsche auch schon in Bewegung setzte. Im Höllentempo galoppierten die schwarzen Hengste, über unzählige Brücken hinweg, den hügeligen Gebirgspass entlang, bis sie nach einer halsbrecherischen Fahrt endlich stoppten.

Justus, Peter und Bob kletterten aus dem Wagen und schauten sich vorsichtig um.

Vor ihnen erhob sich eine düstere, halb zerfallene, mittelalterliche Burg. Der Graben um sie herum war ausgetrocknet. Peter registrierte, dass ihre Ankunft beobachtet wurde. Auf einem Sims hockten zwei weiße Raben, die jede ihrer Bewegungen mit Argwohn verfolgten.

»Hehmthors Burg«, flüsterte Justus andächtig. »Das muss sie sein. Hierhin hat der Ghoul den kleinen Vinton verschleppt. Gehen wir rein? Die Zugbrücke ist bereits heruntergelassen. Offenbar rechnet man mit unserem Besuch.«

Justus, Peter und Bob hatten die reale Welt um sich vollkommen vergessen. Sie konzentrierten sich ganz darauf, ihren Weg durch das virtuelle Burggelände zu finden.

Im weiteren Spielverlauf stellte sich heraus, dass Bob der beste Kämpfer des Trios war. Kein Gegner blieb durch die Klinge seines scharfen Schwertes verschont. Es war unglaublich, wie er einen Angreifer nach dem anderen ins Jenseits befördern konnte, ohne dabei selbst getroffen zu werden. Seine Energieanzeige blieb kontinuierlich auf dem höchsten Stand.

Peter hingegen behagten die aggressiven Attacken aus dem Hinterhalt nur wenig. Er sah sich mehr als stiller Genießer des Vampir-Epos. Während sie durch die engen Gänge und weitläufigen Säle irrten, konnte er sich an den stimmungsvollen Räumlichkeiten, der überwältigenden Farbenpracht und den nahezu realistisch wirkenden Animationen kaum satt sehen.

Die Zeit verging im Flug. Sie hatten bereits fünf Stunden in

Hemmathors Burg verbracht, ohne dabei den Burgherren selbst, geschweige denn den entführten Thronfolger aufzuspüren. Dafür erfuhren sie von einer sprechenden Eule, dass Hemmathor sein Domizil längst verlassen hatte und in eine andere Zeit geflohen war. Aufschluss darüber, wie und wo der Spur zu folgen war, darüber schwieg sich der Nachtvogel aus. Mit schnellen Flügelschlägen entschwand die Eule durch ein Burgfenster.

Am Ende des zweiten Levels wartete ein weiterer zäher Gegner auf sie: Eine riesige Kobra überraschte sie im Burgturm. Der äußerst reaktionsschnellen Schlange war nur schwer beizukommen. Mit ihrer glitschigen Zunge verwandelte sie den Boden in eine Rutschbahn und brachte Justus, Peter und Bob schnell zu Fall. Und ehe sie sich versahen, wurden sie von ihr verschluckt!

»Das ist ja ekelhaft!«, erschauerte Peter, als er sich im Inneren des engen Schlangenkörpers wiederfand. »Und alles ist glibberig!«

Die Energieanzeige der drei ??? schrumpfte.

»Reiß dich zusammen, Zweiter!«, verkündete Bob großspurig. »Mit den Bomben aus der Schatztruhe werden wir es schon schaffen!« Er wählte aus dem Gegenstandsmenü einige Bomben, auf die er in der Totengruft gestoßen war, aus dem Gegenstandsmenü und feuerte sie in schneller Folge nacheinander ab. Es krachte und zischte!

Zusätzliche Stöße mit dem Schwert beförderten ihren Widersacher schließlich ins Jenseits. Von der gewaltigen Kobra war nichts mehr übrig. Stattdessen materialisierte sich in der Mitte des Raumes, wie schon im Level zuvor, ein schwarzer Sarg. Dem Inneren entstieg eine weitere Notenreihe, deren dramatische Melodie von einem Fagott vorgetragen wurde. Der Schriftzug >Melodie des Westens< erschien am Bildrand.

»Ich fürchte, jetzt wird's brenzlich.« Justus bemerkte dünne Schwaden von Qualm, die langsam vom Boden aufstiegen.

»Vermutlich ist Hehmathor sauer, weil du die Kobra erledigt hast, Bob!«

»Dann geht das Erdbeben aus dem ersten Level ebenfalls auf sein Konto.« Der dritte Detektiv warf einen Blick zur Seite und blickte in lodernde Flammen. »Feuer! Der Ausgang steht in Flammen! Dieser Vampir-Fürst legt es ernsthaft darauf an, uns auszuräuchern!«

»Worauf wartet ihr? Der ganze Burgturm brennt bereits!« Eine Stichflamme streifte Peters Arm. »Autsch!« Er zuckte zusammen. »Ich verliere Energie!«

»Nun heißt es mal wieder: Zusammenquetschen, Kollegen. Ab in die Kiste!« Justus drückte den A-Knopf. »Doch vorher muss uns die Melodie Platz machen!«

Sie beobachteten gebannt, wie die Noten zischend in das Heft gesogen wurden. Die >Melodie des Westen< wurde gespeichert. »Verfluchter Mist! Die Kiste fängt schon Feuer!« Peter begann zu schwitzen.

»Rein da!«, übernahm Justus das Kommando. Er sprang in den Sarg, wartete bis Peter und Bob bei ihm waren und klappte rasch den Deckel zu.

Dunkelheit und Totenstille umgab sie.

»Wahnsinn!« Bob lüftete den Datenhelm und streifte den Handschuh ab. Erschöpft rieb er sich die Augen. »Ich bin total ausgepowert.« Er gähnte. »Aber das Spiel macht einen irren Spaß! Gratulation, Mr Dungeon!«

Der Programmierer schien die Komplimente wie ein Schwamm aufzusaugen. Stolz lehnte er sich im Sessel zurück. Da klopfte es an die Tür.

»Ja, bitte?«

Lächelnd trat Mrs Bushford ein. »Patty ist am Telefon, Doe. Sie fragt nach ihrer Sprechergage. Soll ich das Gespräch durchstellen oder sie auf später vertrösten?«

Mr Dungeon sprang auf. »Ich komme rüber, Lili. Jungs, entschuldigt mich kurz.«

Der Erste Detektiv wartete, bis er den Raum verlassen hatte. Dann trat er neugierig an den Computerschreibtisch heran. Auf dem Mousepad fand er die geöffneten Briefe, die Mrs Bushford vor einigen Stunden hereingereicht hatte. Einer lag offen vor ihm. Der Erste Detektiv konnte der Versuchung nicht widerstehen. In Windeseile überflog er den Text — und stutzte.

Ausgeflogen

Das Schreiben war von der Eastwood-Bank in Mount Valley und die Empfängeranschrift lautete: Mr Mitchel Cryder, 18 Southfire Street, CA. 907201, persönlich / vertraulich.

>Sehr geehrter Mr Cryder,
die Lastschrift wurde heute wegen des fehlenden Einlösungsauftrages mit einem Vermerk zur Vorlage an den Einreicher zurückgegeben. Wir empfehlen Ihnen, die Begleichung der Forderung auf anderem Wege sicherzustellen, um damit mögliche Nachteile zu vermeiden. Hochachtungsvoll, W. Lesley, Eastwood-Bank, Mount Valley.<

Der Erste Detektiv las das komplizierte Schreiben ein zweites Mal. Dem Datum nach war der Brief bereits vier Tage alt. Justus juckte es gehörig in den Fingern, auch die zwei anderen Schreiben zu lesen. Doch instinktiv wandte er sich ab und trat zu Peter und Bob an die Spezialliegen. Die Entscheidung war richtig, denn wenige Sekunden später tauchte Mr Dungeon im Türrahmen auf.

»Eurer Reaktion nach zu urteilen, habt ihr an dem Spiel bisher nichts Gravierendes auszusetzen. Diese Tatsache ist schon mal eine Menge wert. Wann soll es denn weitergehen?«

»Gleich morgen nach der Schule!«, kam Justus seinen Freunden zuvor. »Um 14 Uhr könnten wir hier sein.«

»Das ist ein Wort!« Mr Dungeon schaute auf die Uhr. »Was meint ihr, gehen wir jetzt zusammen was essen?«

»An sich gern, Mr Dungeon, aber ich fürchte, dass wir unser gemeinsames Essen verschieben müssen.«

Peter und Bob tauschten fragende Blicke.

»Meine Tante hat uns das Versprechen abgerungen, uns heute bekochen zu dürfen.« Der Erste Detektiv verzog das Gesicht.

»Eintopf. Da sind wir zwar nicht besonders scharf drauf. Aber versprochen ist versprochen. Wie würde es Ihnen denn morgen passen?«

»Verflixt! Da kann ich wiederum nicht!«

»Wir finden noch einen Termin«, tröstete Justus und blickte Peter und Bob beschwörend an. »Solange wir Hehmathor nicht aufgespürt und Vinton aus seinem Klauen befreit haben, bieten sich uns bestimmt noch einige Gelegenheiten, gemeinsamen Gaumenfreunden nachzugehen.«

»Die Zeit rast! Die Hälfte des Spiels habt ihr bereits hinter euch. Aber nach dem vierten Level lade ich euch zum Chinesen ein.«

»Nur vier Level? Dann ist das Spiel aber kurz«, monierte Peter entrüstet. »Da lohnt sich die Anschaffung der nötigen Accessoires ja kaum. Ein teurer Spaß.«

»Denkt in die Zukunft, Jungs. Sollte >Sweet Revenge< wie eine Bombe einschlagen, entwickeln wir natürlich eine Fortsetzung! Joystick, Handschuh und Datenhelm sind eine langfristige Investition!« Mr Dungeon gab sich, trotz seiner finanziellen Misere, recht optimistisch. »Drückt mir die Daumen, Jungs«, fügte er dennoch leise hinzu. »Das Spiel muss einfach einschlagen!«

»Was ist da im Busch, Erster? Ich habe Hunger!« Peter startete den Motor seines alten MGs. »Da will uns Mr Dungeon großzügig zum Essen einladen, und du faselst ihm einen Blödsinn von Tante Mathilda und ihrem Eintopf vor!«

»Gegessen wird später«, fiel ihm Justus ins Wort. »Lasst uns erst mal von hier verschwinden.« Er deutete aus dem Seitenfenster. »Da oben geht irgendetwas Merkwürdiges vor. Entweder halten uns Mr Dungeon und seine Sekretärin für unterbelichtet oder sie handeln recht unüberlegt.«

»Ich weiß zwar nicht, worauf du hinauswillst, Just, aber ersteres trifft doch wohl eindeutig nicht zu. Schließlich hat uns Mr

Dungeon engagiert, weil er von unserem detektivischen Spürsinn gehört hat.«

»Um das Spiel zu testen, Bob.« Peter bremste den Wagen vor einer roten Ampel.

»Wisst ihr, was in einem der drei Briefe stand, die Mrs Bushford ihrem Chef zugeworfen hat?« Der Erste Detektiv blickte in die fragenden Gesichter seiner Freunde.

»Bin ich Hellseher?« Nervös spielte Peter mit der Kupplung.

»Du wirst es uns mit Sicherheit gleich sagen.«

»Der Absender des Briefes war die Eastwood-Bank in Mount Valley.«

»Toll!«, reagierte Peter gelassen. »Und was sagt uns das?«

Ehe Justus fortfuhr, legte er eine kurze Kunstpause ein. »Das Schreiben von der Eastwood-Bank war gar nicht an Mr Dungeon adressiert, sondern an einen gewissen Mitchel Cryder, 18 Southfire Street, Californien. Darunter stand in Fettschrift: persönlich / vertraulich.«

»Das ist allerdings merkwürdig.« Die Ampel schaltete auf Grün und Peter gab Gas.

Der Erste Detektiv stellte irritiert fest, dass die Erlebnisse aus der virtuellen Realität noch immer nachhaltig in seinen Kopf herumsprukten und sein erforderliches Konzentrationsvermögen auf seltsame Weise beeinflussten. Er musste sich innerlich zur Ordnung rufen, um nicht den roten Faden zu verlieren. »Jedenfalls wurde diesem Mr Cryder in dem Schreiben mitgeteilt, dass ein bestimmter Geldbetrag nicht von seinem Konto gebucht werden konnte, da der Bank keine Genehmigung vorlag.«

»Wie hat deine Schnüffelnase denn das wieder rausgekriegt?« Peter kurbelte ein Stück das Seitenfenster runter.

»Da gab es nicht viel zu schnüffeln!«, reagierte Justus entrüstet. »Mr Dungeon hatte den Brief offen auf dem Mousepad liegen gelassen.«

»Dann drängt sich mir die Frage auf: Weshalb landet ein ver-

schlossener und offensichtlich als vertraulich gekennzeichnete Brief an einer vollkommen falschen Adresse und wird von einem Unberechtigten, das heißt Mr Dungeon, wie selbstverständlich gelesen?«

»Unberechtigt? Wer sagt uns denn, Zweiter, dass dieser Mr Cryder nicht vielleicht mit Mr Dungeon befreundet ist?«, zog Bob in Erwägung. »Vielleicht ist er in Urlaub gefahren und bat den Programmierer gebeten, wichtige Post sofort für ihn zu öffnen. Oder Mr Mitchel ist vom Gericht entmündigt und Mr Dungeon als Vormund dazu berechtigt, die Briefe an sich nehmen.«

»Ziemlich weit hergeholt. Außerdem dürfte ein Entmündigter gar kein eigenes Girokonto führen. Höchstens ein Sparbuch. Und selbst das wäre nicht auf den eigenen Namen geführt.« Der Zweite Detektiv betätigte den Blinker. »Trotzdem sagt mir mein sechster Sinn, was du als nächstes zu unternehmen gedenkst, Erster.« Er bog links ab und fuhr in eine kleine Nebenstraße.

»So?«, fragte Justus argwöhnisch. »Bist du nun doch unter die Hellseher gegangen?«

»Nicht die Spur. Einfache und logische Schlussfolgerung ohne doppelten Boden. Es gibt nur eine Sache auf der Welt, die dich dazu bewegen kann, die Einladung zu einem Essen abzulehnen; und das ist deine Neugier! Ich hoffe, sie hiermit befriedigen zu können.«

»Wie bitte?«

Geschickt lenkte der Zweite Detektiv seinen MG in eine enge Parklücke, stellte den Motor ab, verließ den Wagen und öffnete Justus galant die Tür. »Dürfte ich die Herren bitten auszustiegen?«

»Wo sind wir?«, wollte der Erste Detektiv wissen. »Ich war in Gedanken vertieft, dass ich gar nicht auf die Straßennamen geachtet habe.«

»Southfire Street 18.« Peter wies unauffällig auf ein fünfge-

schossiges Wohnhaus auf der gegenüberliegenden Straßenseite. »Du willst dir doch mit Sicherheit Klarheit darüber verschaffen, um wen es sich bei diesem Mitchel Cryder handelt, dessen Brief — berechtigt oder unberechtigt — Mr Dungeon geöffnet hat. Nun hast du die Gelegenheit dazu.«

Als sie aus dem Wagen stiegen, bemerkte Bob, dass sich hinter einem Fenster im Erdgeschoss des Hauses Nr. 18 die Gardine bewegte.

»Und wie gehen wir vor?«, wollte Peter beim Überqueren der Straße wissen.

»Wenn uns Mr Cryder öffnet, wird mir schon was Spontanes einfallen.« Zielstrebig ging Justus auf die teilverglaste Haustür zu und nahm die Klingelschilder unter die Lupe. Seine Augen leuchteten. »Auf jeden Fall war die Adresse des Briefes richtig, Kollegen. Mitchel Cryder wohnt hier. Nach den Klingelknöpfen zu urteilen, direkt unterm Dach.« Der Sprechanlage zugewandt, drückte er, ohne zu zögern, den obersten Knopf.

Unruhig verharrte er auf der Fußmatte. Nichts tat sich.

»Klinge noch mal«, forderte Bob ihn auf.

Doch auch nach längerem Warten wurde den drei ??? nicht geöffnet. »Der Vogel scheint ausgeflogen zu sein.«

Mit einem Quietschen öffnete sich ein Fenster in der Parterrewohnung.

Eine Gardine wurde zur Seite gezogen, hinter der eine ältere Dame zum Vorschein kam. »Wollt ihr zu Mr Cryder?« Ihre Augenlider waren grün geschminkt und bildeten einen krasen Gegensatz zu ihren rosa angemalten Lippen.

Justus nickte.

»Der ist nicht da. Der lässt sich so selten hier blicken, dass ich beinahe den Eindruck habe, der wohnt hier gar nicht mehr. Was wollt ihr denn von ihm? Soll ich Mr Cryder etwas ausrichten?«

»Von ihm persönlich nichts. Wir machen für unsere Schüler-

gruppe eine Umfrage, mit dem Thema: Nachbar, wie gut kennst du deinen Nachbarn?« Justus konnte lügen, ohne rot zu werden.

»Mr Cryder habe ich nur ein paar Mal gesehen, obwohl er schon vor Monaten ins Dachgeschoss gezogen ist.« Die Dame klimperte mit ihren angeklebten Wimpern. »Ein wenig unheimlich ist er ja schon. Sehr wortkarg und schüchtern.«

»Wie ist das denn zu verstehen?« Peter trat näher zu der Dame ans Fenster heran. Eine exotisch duftende Parfumwolke schlug ihm entgegen.

»Er sieht einem nicht in die Augen. Ständig sieht er woanders hin — meist auf den Boden, und auf eine Tasse Kaffee ließ er sich von mir auch nicht einladen.« Sie lachte rauchig. »Ein sehr gepflegter Mann und eine elegante Erscheinung, zumindest was seine Kleidung betrifft. Und die randlose Designerbrille verleiht im irgendwie etwas Intellektuelles. Nur den Vollbart, den sollte er sich mal abrasieren.« Sie schüttelte sich, wobei ihre Halsketten klirrten. »Glattrasierte Männer sagen mir mehr zu.«

Bob versuchte der Dame mehr Informationen zu entlocken. »Wann haben Sie Mr Cryder denn zuletzt hier gesehen? Vielleicht ist er in Urlaub gefahren oder auf einer Geschäftsreise?«

»Zuletzt vor einer Woche. Wenn ihr mich fragt«, sie vergewisserte sich mit einem prüfenden Blick, ob niemand sonst sie hören konnte, »hier stimmt was nicht! Kein einziges Möbelstück wurde bisher in seine Dachwohnung getragen. Und dennoch landet hin und wieder Post in seinem Briefkasten. Der wird auch regelmäßig gelehrt.«

»Von Mr Cryder?«, wollte der Erste Detektiv wissen.

»Das kann ich nicht sagen. Ich habe diesen Mann, wie gesagt, seit sieben Tagen nicht mehr zu Gesicht bekommen. Obwohl seitdem ununterbrochen das Licht in seiner Wohnung brennt.« Sie senkte die Stimme zu einem Flüstern. »Gestern

Abend stand ich vor seiner Tür und habe bei ihm geklingelt. Man macht sich ja schließlich Sorgen, als gute Nachbarin. Er hat aber nicht geöffnet. Da habe ich mich hingekniet und durch den Briefschlitz in seine Wohnung hineingeschnuppert.«

»Warum das?«, fragte Peter.

»Ich hatte plötzlich so ein eigenartiges Gefühl. Es hätte ja sein können, dass Mr Cryder tot in seiner Wohnung liegt!«

Level 3

Peter hatte in der vergangenen Nacht äußerst schlecht geschlafen. In seinen Träumen wurde er erbarmungslos von Vampiren gejagt. Auch die Dame aus der Southfire Street 18 hatte sich in seine Alpträume geschlichen. Er konnte sich am nächsten Morgen zwar nicht mehr an die Details erinnern, aber giftgrün geschminkte Augenlider mit angeklebten Wimpern in einer grauerregenden Teufelsfratze hatten ihn mehrmals aus dem Schlaf schrecken lassen.

»Lass dir nur nicht einfallen, Mr Cryders neugierige Nachbarin in Mr Dungeons Gegenwart zu erwähnen«, ermahnte Justus den Zweiten Detektiv. »Die merkwürdige Lady, die durch Briefschlitze nach Leichen schnüffelt, hält sich hofentlich an die Abmachung, Mr Cryder nichts von unserem Besuch zu erzählen.«

»Falls sich dieser Vollbart dort überhaupt noch einmal blicken lässt«, warf Bob ein.

Pünktlich um vierzehn Uhr standen die drei ??? wie vereinbart in der Kensington Road vor Mr Dungeons Büro. Ihr gestriger Ausflug in die Southfire Street hatte weitere Fragen aufgeworfen, auf die es auch für Justus, selbst nach mehreren Stunden vergeblichen Grübelns, keine nachvollziehbare Antwort gab. Selbst Bobs Nachforschungen im Telefonverzeichnis sowie über die Suchprogramme des Internets waren erfolglos geblieben. Der rätselhafte Mr Mitchel Cryder, war nicht ausfindig zu machen.

Auf ihr Klingeln ertönte der Summer. Schweigend fuhren Justus, Peter und Bob in den dritten Stock hinauf.

Als die Fahrstuhlüren zur Seite glitten, trat ihnen Mrs Bushford entgegen. Sie trug Jeans und einen türkisfarbenen Angorapulli und wirkte etwas fahrig. Dennoch empfing sie sie gewohnt freundlich.

»Na? Wie war's in der Schule?«

Peter zuckte verlegen die Schultern. »Nicht so gut. Während des Unterrichts hab ich permanent an das Spiel denken müssen.«

»Ging mir genauso«, pflichtete ihm Justus bei. »Dabei hatte ich noch nie Schwierigkeiten mich zu konzentrieren. Man kann schon beinahe von Sucht sprechen.«

»Hi, Jungs!« Mr Dungeon trat in den Vorraum. »Ich bin gespannt, ob ihr das dritte Level besteht. Es erfordert größte Aufmerksamkeit, grenzenlose Neugier und höchste Intelligenz!«

»Da fühlen wir uns persönlich angesprochen, Sir«, erwiderte Bob selbstbewusst.

»Wollt ihr noch eine Erfrischung vorweg? Ich habe einiges bereit gestellt.« Mrs Bushford deutete auf ein Tablett mit verschiedenen Getränken.

Bob winkte dankend ab. »Wir beamen uns direkt ...« Er blickte Mr Dungeon fragend an. »Tja, wohin bringt uns das dritte Level denn? Das aufregende Ende des zweiten Levels lässt viel erwarten.«

»Das wird nicht verraten, Jungs! Ich drücke euch die Daumen.«

Doe Dungeon lotste sie in den Vorführraum. Er konnte es nicht erwarten, Justus, Peter und Bob in die virtuelle Welt zu entführen.

Innerhalb kürzester Zeit saßen sie fertig ausgerüstet auf den Spezialliegen und blickten konzentriert in die Finsternis vor ihren Augen.

Ein entferntes Tropfen war zu hören. Peter tastete über seinem Kopf nach dem Sargdeckel, spürte einen Widerstand und drückte ihn nach oben. Sie trieben durch eine düstere Kanalisation, und eine Digitalschrift, die vor ihren Augen aufblinkte, verriet, dass sie sich im Los Angeles des 21. Jahrhunderts befanden. Langsam näherten sie sich einem

schwachen Licht, das durch einen Gullydeckel von oben herabschien.

Peter verspürte Beklemmung. »Hört ihr das?« Ein undefinierbares Flattergeräusch drang in seine Ohren.

»Kopf runter!«, schrie Bob gellend auf.

Eine Horde Fledermäuse schoss ihnen angriffslustig entgegen!

»Schwerter raus!« Bob war in seinem Element. Bereit zur Verteidigung zog er sein Schwert.

»Versuchen wir's doch erst mal mit dem Kruzifix!« Justus drückte den C-Knopf und griff nach dem hölzernen Kreuz auf der Menüleiste.

Die Reaktion erfolgte prompt. Die Vampire erstarrten in der Luft und wichen vor dem Symbol zurück. In dem langsam dahin dümpelnden Sarg trieb Justus die Fledermäuse Stück um Stück in das hereinfallende Tageslicht hinein. Unter ohrenbetäubendem Quieken zerfielen die Abgesandten des Vampir-Fürsten zu Staub.

»Nicht schlecht, Erster«, lobte Bob.

»Wohin treiben wir eigentlich?«, wunderte sich Peter. Von der leichten Schaukelei in dem Gefährt war ihm schon ganz schwindelig. Die Kanalisation machte einen Knick und zweigte einige Meter weiter in vier verschiedene Richtungen ab.

»Lassen wir das Schicksal entscheiden. Mal sehen, wohin uns die Strömung treibt.«

Der Sarg passierte die Kreuzung, wendete und schwamm durch die nach Norden führende Kanalaröhre. Ganz deutlich waren Schritte zu hören, die sich rasch näherten. Das Echo schien von allen Seiten widerzuhallen. In übler Vorahnung zog Peter den Kopf ein.

»Freund oder Feind?«, fragte Bob.

Auf dem schmalen Pfad neben dem Abwasserkanal stolperte ihnen, in einen wehenden Umhang gehüllt, eine Frau entgegen. Keuchend blieb sie stehen. Ihr Gesicht war schneeweiß

und drückte eine große Anspannung aus. Erst jetzt schien sie die drei zu registrieren.

»Menschen?« Entgeistert wich sie zurück. »Wie kann das angehen? Wo kommt ihr her?«

»Ah ... gute Frage.« Bob suchte nach einer passenden Antwort. »Wohl aus der Vergangenheit.«

Die Frau stockte. »Dann müsst ihr Justus, Bob und Peter sein! Gütiger Himmel! Kehrt sofort um. Hehmathor erwartet euch bereits!« Ihr Blick fixierte das Kruzifix in Justus' Hand. Mit einem Aufschrei wandte sie sich davon ab. »Nimm das Ding weg! Es verbrennt mich!«

»Just!« Peter stieß den Ersten Detektiv an. »Die ist ein Vampir!«

»Hast du hier unten etwas anderes erwartet?« Justus ließ die Untote nicht aus den Augen.

»Ich habe euch etwas Wichtiges mitzuteilen! Aber versteckt zuerst das Kreuz!«

»Trau ihr nicht, Just!« warnte Peter. »Die ist nur scharf auf dein Blut!«

Ohne auf ihn zu hören, legte Justus das Kruzifix im Gegenstandsmenü ab. »Wir hören.«

Misstrauisch äugte die Frau auf seine Hände. »Ganz Los Angeles ist von Vampiren bevölkert. Wir haben die Menschheit nahezu ausgerottet und zu unseresgleichen gemacht. Doch ohne frisches Menschenblut drohen wir bald auszusterben. Wir brauchen dringend Nachschub! Aus diesem Grund ließ Hehmathor den jungen Thronfolger aus der Vergangenheit entführen. In seinen Adern fließt blaues Blut. Es ist hochkonzentriert. Schon wenige Tropfen reichen, um Hunderte von uns zu versorgen.«

»Warum erzählen Sie uns das?«, fragte Bob ungeduldig.

»Hehmathor hat eine Formel gefunden, die es ihm ermöglichte unzählige Kopien des Königssohnes zu erstellen. In wenigen Minuten sollen seine Sklaven mit der Produktion beginnen.«

»Gentechnologie«, murmelte Justus vor sich hin. »Ein top-aktuelles Thema.«

»Der Fürst der Dunkelheit hat mich auserwählt, den jungen Thronfolger mit Fledermausmilch zu säugen«, fuhr die Frau fort. »Er wäre sonst verhungert und das würde Hehmathors Pläne zunichte machen!«

»Daher also die Windel mit den Spuren von Fledermauskot!«, entfuhr es Peter grinsend. »Demnach ist Vinton noch am Leben!«

»Ziemlich abgefahren, Mr Dungeon«, sagte Bob. »Darauf muss man erst mal kommen!«

Die Frau blickte sich besorgt um. »Flieht, solange ihr die Möglichkeit dazu habt! Hehmathor ist die Ausgeburt des Bösen! Ich werde nicht zulassen, dass er seine barbarischen Pläne in die Tat umsetzt. Die Menschheit ist fast ausgelöscht und nun will er den Fortbestand seiner Gattung sichern. Doch ich habe ihm den Schlüssel zum ewigen Leben gestohlen. Die Königin hat euch geschickt, ihr das Baby unbeschadet zurückzubringen. Ihr dürft sie nicht enttäuschen!« Mit diesen Worten griff sie in ihren weiten Umhang und reichte Justus mit zitternden Händen ein weißes Bündel.

»Meine Güte!« Der Erste Detektiv blickte erstaunt auf ein schlafendes Baby. »Das ist Vinton!« Sein Herzschlag beschleunigte sich.

»Still!« Die Frau legte den Finger an die Lippen. »Hehmathor wird meine Tat bald bemerken. Ohne das blaue Blut des Thronfolgers werden wir zu Grunde gehen. Aber ich werde endlich meinen Frieden finden. Auf diesen Tag warte ich seit einhundertundsieben Jahren.« Wieder blickte sie sich ängstlich um. »Verliert keine Zeit! Möget ihr unbeschadet den Weg in die Freiheit finden.«

»Den Weg in die Freiheit finden?«, wiederholte Peter aufgeregt. »Leicht gesagt, in diesem Labyrinth! Können Sie uns denn keinen Hinweis geben?«

Aber die Frau hatte sich bereits abgewandt.

»Fragen zu stellen ist zwecklos, Peter. So weit ist die Technik noch nicht vorangeschritten. Was der Dame nicht einprogrammiert wurde, kann sie auch nicht zum Besten geben.« Bob schaute auf das Baby in Justus' Armen. »Schläft ganz schön fest, der Kleine. Lasst uns schnell zum Rückzug blasen. Wenn Vinton aufwacht und vor Hunger plärrt, stehen wir ziemlich dämlich da. Erstens sind wir nicht in der Lage, ihm die Brust zu geben ...«

»... und zweitens würde er durch sein Gebrüll die Vampire anlocken! Verabschieden wir uns deshalb schnell von hier und ab durch die Mitte!« Justus blickte nach links, wohin die Frau davongeeilt war. Er sah sie gerade noch um eine Ecke verschwinden.

»Raus aus dem Sarg und hinterher!« zischte Justus.

Gemeinsam entstiegen sie der Holzkiste und liefen zu der Ecke, um die die Frau gebogen war. Doch weit und breit war von ihr nichts mehr zu sehen.

»Das gibt es doch nicht! Sie hat sich einfach in Luft aufgelöst!«, stellte der Erste Detektiv verwundert fest und hielt Vinton fest umklammert.

Obwohl die drei ??? stolz darauf waren, den jungen Thronfolger bereits in ihrer Obhut zu wissen, war es dennoch eine Tortur, das Baby bei der beschwerlichen Suche ständig auf den Armen zu tragen. Justus, Peter und Bob teilten sich diese Bürde. Alle zehn Minuten wechselten sie sich ab. Trotzdem wurden ihnen sehr schnell die Arme schwer.

Der Fürst der Dunkelheit hatte den Verrat bereits bemerkt. Er hetzte den dreien eine ganze Armee von Ghouls auf den Hals, die alles daransetzten, das Baby erneut in ihre Gewalt zu bringen. Doch Bobs gezielte Schwerthiebe beförderten die Angreifer zielsicher ins Jenseits. Zur Belohnung erschien vor seinen Augen eine futuristische Laserwaffe. Peter hatte hingegen Pech. Beim Versuch, Bob im Kampf mit den Ghouls

zur Seite zu stehen, hatte er sein Schwert verloren. Der Zweite Detektiv war nun waffenlos.

Nach mehreren Stunden vergeblichen Umherirrens, Dutzenden von Angriffen und kniffligen Rätseln traf die anfangs geäußerte Befürchtung schließlich ein: Vinton erwachte aus seinem Tiefschlaf. Augenblicklich begann er aus vollem Halse zu schreien.

»Jetzt haben wir den Schlamassel!« Vergeblich versuchte Justus das Baby zum Schweigen zu bringen. »Ich fürchte, nun bekommen wir es mit Hehmathor persönlich zu tun. Der Fürst der Dunkelheit wird sich nur ungern die Butter vom Brot nehmen lassen.«

»Hier ist eine Tür! « Bob sprang darauf zu, zog am Knauf und blickte verwundert in eine kleine Speisekammer. Zwei Regale waren gefüllt. Auf dem oberen standen vier rechteckige Schachteln, die mit Etiketten versehen waren: Reis, Salz, Mehl und Zucker.

»Aha!«, sagte Bob zufrieden, als er die undeutliche Aufschrift eines Kruges im zweiten Regal entzifferte. »Da haben wir ja die Milch!« Er griff nach dem Gefäß, tränkte ein Stück Stoff in der Milch und ließ den Thronfolger daran saugen. Vinton verstummte augenblicklich. Die Prozedur wiederholte er einige Male, bis der Kleine das Tuch von sich stieß. Der Thronfolger bedankte sich mit einem lauten Rülpsen. Den Krug speicherte Bob als Reserve im Gegenstandsmenü. Das Baby war bereits wieder eingeschlafen.

»Hier ist noch eine Tür!« Peter zeigte in eine Nische. »Was meint ihr, soll ich sie öffnen?«

»Nur zu.« Justus trat neugierig näher, als sich knarrend der verborgene Zugang öffnete. Er führte in einen behaglichen Raum, dessen Wände mit Gobelins behängt waren. In einer Ecke brannte ein knisterndes Kaminfeuer. Davor saß eine exotisch anmutende Schönheit mit wallenden Haaren auf einem breiten Kissen.

»Frauen sind in diesem Spiel deutlich in der Überzahl«,
schmunzelte Bob. »Ich fühle mich wie der Hahn im Korb.«
»Guten Abend.« Aufmunternd blickte die Frau zur Tür. »Ihr
seht mir wie tapfere Krieger aus. Wollt ihr nicht eintreten?«
Langsam erhob sie sich und kam näher.
Peter trat mit dem schlafenden Baby in den Armen hinter
Justus und Bob ein. »Ob der zu trauen ist?«
Krachend fiel die Tür ins Schloss!

A la Einstein

»Wir sind gefangen!« Bob rüttelte vergeblich an der Klinke. Vor den Augen der drei vollzog sich eine furchterregende Verwandlung: Dem Haupt der exotischen Frau entwachsen sechs weitere Köpfe an langen Hälsen. Die fratzenhaften Gesichter gaben einen unheimlichen Gesang von sich.

Wie hypnotisiert blieb der Erste Detektiv stehen. »Da sind wir wohl an den dritten Endgegner geraten. Jetzt heißt es cool bleiben!«

»Hier kommt ihr nicht mehr lebend raus!« Einer der Köpfe schnappte nach Justus. »Ich werde euch vernichten!«

Der Erste Detektiv sprang zur Seite und aktivierte sein Schwert. »Das werden wir erst mal sehen! Setz das Baby ab und hilf uns, Peter!«

»Helfen?«, rief dieser entgeistert. »Ich habe doch vorhin meine Waffe verloren!«

»Dann müssen wir beide uns da raushauen, Just!« Zischend sauste Bobs Schwert durch die Luft. »Im Namen der Königin!«

Einer der Köpfe fing hysterisch an zu lachen. »Ihr Narren! Wisst ihr denn nicht, mit wem ihr es zu tun habt?«

»Sag es ihnen nicht!«, zischte ein anderer Kopf an der Seite. »Man nennt mich Medusa! Meine Aufgabe ist es, alle Krieger zu vernichten, die dem Ziel zu nahe sind!« Ein sprühender Funkenstrahl schoss aus ihrem Mund. Bob konnte gerade noch rechtzeitig ausweichen.

»Gebt ihr was auf die Mütze!«, feuerte Peter seine Freunde an. Er schnappte sich das Kissen vor dem Kamin, bettete das Baby im gehörigen Sicherheitsabstand darauf und klickte das Gegenstands Menü an. Schnell griff er nach einem Wurfmesser.

Wieder spuckte die Bestie Feuer. »Wird euch schon heiß?« Ein höhnisches Lachen schallte durch den Raum.

Wie besessen drückte Justus den C-Knopf. Das Schwert verpasste Medusa mehrere Schläge auf einen der sieben Hinterköpfe. Wütend bäumte sich das Ungeheuer auf. »Ich werde dich erdrosseln!«

Fauchend schoss der Kopf nach vorn und wickelte den langen Hals um Justus' Körper. Er bekam kaum noch Luft und seine Energieleiste nahm erschreckend ab. Panisch rüttelte der Erste Detektiv am Joystick.

»Das nützt dir nichts!« Hasserfüllt sah sie ihn an. »Das nützt dir gar nichts! Nun hat dein letztes Stündlein geschlagen.«

Peter schleuderte sieben Dolche in den riesigen Leib. Doch das schien Medusa nur zu kitzeln. Justus sah bereits sein Ende als tapferer Ritter auf sich zukommen.

»Hast du noch einen letzten Wunsch?« Die Fratze verwandelte sich in das Gesicht der früheren Schönheit zurück und lächelte süß. »Ich bin für alles offen ... Und ich bin hungrig!« Blitzartig schoss ihr Kopf nach vorn!

Auf diesen Moment hatte Bob gewartet. Er sprang auf das Monster zu, stieß ihm das Schwert in die Seite und feuerte mit der neuen Laserwaffe auf die Köpfe. Nicht ein Schuss ging daneben. Übrig blieb nur eine dichte Qualmwolke.

»Ich hasse Waffen«, bemerkte Bob trocken. »Doch was tut man nicht alles für seine Freunde.«

»Ich werde dir ewig dankbar sein«, keuchte Justus. Die Aufregung saß ihm noch immer in den Knochen.

Peter deutete auf das schlafende Baby und lachte. »Die Welt könnte untergehen. Aber den jungen Thronfolger scheint das nicht zu kratzen. Seelenruhig pennt er weiter!«

In dieser Sekunde formierte sich wieder eine freischwebende Notenreihe in der Luft. Ein Fagott spielte eine beschwörende Melodie. >Melodie des Nordens< erschien der Schriftzug dazu im Bild. Nachdem die Musik verklungen war, klickte Justus die Menüleiste an, ließ die Melodie im Notenheft verschwinden und drückte den Speicherknopf.

»Wo ist denn der Sarg?« Peter schaute sich suchend um.

»Den haben wir Vollidioten in der Kanalisation davontreiben lassen!«, fluchte Bob.

Ein spöttisches Kichern ließ sie herumfahren. »Obst gefällig, die Herren? Garantiert nicht genmanipuliert!« Eine kleine Zwergengestalt mit Zipfelmütze und langem Rauschebart stand urplötzlich im Raum. Fest an sich gepresst hielt sie einen kleinen Bauchladen mit allen erdenklichen Früchten.

»Wer ist das denn?«, wollte Peter wissen. »Schneewittchens treuer Begleiter?«

»Ihr steckt in gehörigen Schwierigkeiten.« Der Zwerg zupfte an seinem Bart. »Da haben wir etwas gemeinsam. Ich stehe nämlich auch vor einem schwierigen Problem. Darf ich mich vorstellen?« Höflich zog er die Mütze vom Kopf. »Oinki Hinki, oberster Magier aus dem Volk der Zwerge. Königin Truli erteilte mir den Auftrag, euch bei der Suche nach dem jungen Thronfolger nicht aus den Augen zu lassen. Ich habe Wort gehalten. Und nachdem ihr eure Mission erfolgreich erfüllt habt, werde ich euch unbeschadet in unsere Sagenwelt zurückzaubern.«

»Von wegen, unsere Mission ist erfüllt«, raunte Justus seinen Freunden zu. »Solange Hehmathor nicht besiegt ist, ist das Spiel auf keinen Fall geknackt! Schließlich gibt es noch ein viertes Level.«

»Doch zurück zu unseren Problemen«, fuhr Oinki Hinki fort. »Ihr braucht dringend eine Transportmöglichkeit, die euch zurück zur Burg Vandenbrick bringt, während ihr mir helfen müsst, Oinki Minki als Gemahlin zu gewinnen.« In seiner Vorfreude lief der Zwerg rot an. »Sie ist das bezauberndste Wesen in unserem Volk«, geriet er ins Schwärmen. »Wir könnten schon lange glücklich vereint sein, wenn mich nicht Oinki Poinki vor eine sehr schwere Aufgabe gestellt hätte. Er ist Oinki Minkis Vater und willigt in unsere Heirat erst ein, wenn ich ihm die Erklärung eines schier unlösbaren Rätsels

gebracht habe.« Verzweiflung zeichnete sich auf seinem Gesicht ab.

Justus' Miene hingegen erhellte sich. »Es kann nicht knifflig genug sein. Wir wachsen an unseren Aufgaben.«

Oinki Hinki kratzte sich am Kopf. »Oinki Poinkis Familie besteht aus sieben Personen: Zwei Eltern, zwei Großeltern und drei Kinder. Oinki Poinki trug mir auf, acht Apfel und sechs Bananen unter allen Familienmitgliedern gerecht aufzuteilen. Wenn es mir nicht gelingt, wird er seine Tochter Oinki Minki mit Oinki Toinki vermählen. Einem Baumeister, der das gesamte Zwergendorf mit hässlichen Lehmhütten bebaut.« Wütend stampfte er mit dem Fuß auf. »Bei Sonnenaufgang ist die Frist verstrichen! Wenn ihr mir nicht helfen könnt, habe ich Oinki Minki für immer verloren!« Er schluckte. »Sobald ihr das Geheimnis entschlüsselt habt, könnt ihr die Lösung im Gegenstandsменю mit Hilfe des Steuerkreuzes in einem Raster eintragen!«

Der Erste Detektiv schloss konzentriert die Augen. Acht Apfel und sechs Bananen geteilt durch vier Erwachsene und drei Kinder.

»Es bliebe die Frage zu klären, was man unter >gerecht aufgeteilt< versteht«, philosophierte Bob.

»Was meint ihr wohl, weshalb ich diesen verfluchten Bauchladen mit mir herumschleppe? Zum besseren logischen Verständnis!« Oinki Hinki schnippte mit den Fingern, woraufhin in der Mitte des Raumes sieben Zwerge erschienen. Drei von ihnen waren etwas kürzer geraten. Offensichtlich sollten sie die Kinder darstellen. Als Oinki Hinki abermals schnippte, entschwebten seinem Bauchladen acht Äpfel und sechs Bananen, die sich in zwei Reihen über den Zwergen formierten.

»Es mag vielleicht an meiner mangelnden Intelligenz liegen«, grübelte Bob, »aber der Logik nach kann das nicht aufgehen.« Selbst die bildliche Veranschaulichung, die Oinki Hinki ihnen

in den Raum gezaubert hatte, und die jetzt allmählich verblasste, brachte dem dritten Detektiv nicht die nötige Erkenntnis.

Justus dachte immer noch scharf nach und knetete dabei die Unterlippe, während Peter die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten laut durchdachte.

»Entweder bekommen die Erwachsenen jeweils zwei Apfel und die Kinder je zwei Bananen, oder jedes Kind kriegt ...«

»... einen Apfel, die Erwachsenen je einen und einer bleibt übrig«, fügte Bob hinzu.

»Und was ist mit den Bananen? Wie viele Erwachsene kriegen die?«

»Hört schon auf«, fuhr Justus dazwischen. »Wie man es dreht und wendet: Von Gerechtigkeit kann in euren Überlegungen keine Rede sein.«

»Auf jeden Fall bekommt aber jede der sieben Personen einen Apfel«, ließ sich Peter nicht aus dem Konzept bringen. »Entweder schneidet man den achten Apfel in sieben gleichgroße Stücke und verteilt ihn wiederum an die sieben Personen oder ...«

Ein heftiges Platschen unterbrach die Debatte. Von einem Wasserschwall aufgedrückt, brach die Tür aus den Angeln. Braunes Abwasser flutete in den Raum und bedeckte innerhalb von Sekunden den gesamten Boden.

»Raus hier!«, schrie Peter in Panik. Instinktiv lief er dem Ausgang entgegen. Er hatte gerade die Tür erreicht, als ein Fallgitter niedersauste. Das Wasser reichte ihnen bereits an die Knie. Dem Zwerg sogar schon bis zum Bauch.

»Oinki Hinki! Bringen Sie uns hier raus!« Peter rüttelte vergeblich an den Gitterstäben.

»Löst das Rätsel! Vorher können wir diesen Ort nicht verlassen!« drohte der Zwerg stur.

»Lass dir was Einfallen, Erster!« Bobs Gehirnzellen liefen auf Hochtouren. »Wir verlieren bereits Energie!«

»Um Himmels willen, das Baby!« Peter durchfuhr es wie ein Stromschlag. »Das hab ich in der Aufregung völlig vergessen!« Besorgt überblickte er den Raum und atmete erleichtert auf. Das Kissen, auf dem der Thronfolger noch immer seenruhig schlief, schwamm wie ein Boot auf der Wasseroberfläche. Oinki Hinki, dem das Wasser bereits bis zum Hals stand, ruderte mit seinen Armen darauf zu und klammerte sich an der rettenden Insel fest.

»Hoffentlich rutscht das Baby nicht runter!« Bob wollte auf das Kissen zueilen. Doch der Energieverlust reduzierte ihn auf ein Zeitlupentempo.

»Wir können uns kaum noch bewegen! Gleich ist unser Lebenselixier verbraucht!« Der Erste Detektiv konnte sich bereits nicht mehr vom Fleck bewegen. Seine Energie war bis zum letzten Tropfen verbraucht.

»Acht Äpfel und sechs Bananen, gerecht aufgeteilt durch vier Erwachsene und drei Kinder!«, krächzte Oinki Hinki.

Dann wurde es schwarz vor ihren Augen.

»Bitte?«, entrüstete sich Bob. »Das darf doch nicht wahr sein!«

Nassgeschwitzt lüfteten sie die Datenhelme und zogen sich die Handschuhe von den feuchten Händen. Mr Dungeon beobachtete sie von seinem Computerschreibtisch aus.

»Wie ... wie soll es denn jetzt weitergehen?« Peter war sichtlich irritiert.

»Ist das Spiel für uns gelaufen?«

Mr Dungeon lachte gezwungen. »Unsinn! Sobald ihr die richtige Lösung herausgefunden und ins Raster eingetragen habt, steht euch die größte Herausforderung erst noch bevor, Jungs! Die entscheidene Schlacht gegen den Fürst der Dunkelheit: Hehmator!«

Justus erhob sich steif von der Spezialliege. »Da haben Sie sich aber was Kniffliges einfallen lassen, Mr Dungeon. Alle

Achtung! Ich muss gestehen, dass ich gerade ein gehöriges Brett vor dem Kopf habe. Mir ist überhaupt nicht klar, worauf dieser Zwerg eigentlich hinaus will.«

»Haben Sie mal einen Stift und Papier?« Bob trat an den Schreibtisch heran.

»Klar doch!« Mr Dungeon zog eine Schublade auf.

Bob begann sogleich auf dem Notizblock verschiedene mathematische Rechnungen auszuführen. Schließlich legte er entnervt den Kugelschreiber zur Seite. »Unmöglich zu einem vernünftigen Ergebnis zu kommen. Diese Zahlenkombinationen lassen sich nun mal nicht gerecht teilen.«

»Dann hilft uns nur noch ein Gedankenblitz a la Einstein!« Peter streckte müde seine Arme.

»Jungs, vereint eure Intelligenz!«, spornte Mr Dungeon sie an.

»Die drei ??? haben bisher doch jedes Rätsel gelöst!«

»Gut Ding will Weile haben«, entgegnete Justus spitz. »Qualitätsarbeit braucht eben ihre Zeit. Davon können Sie doch ein Lied singen.«

Peter pulste nervös an seinem Fingernagel. »Können Sie uns nicht wenigstens einen kleinen Hinweis geben?«

Mr Dungeon schüttelte den Kopf. »Das verdirbt euch doch nur den Spaß! Am besten setzen wir uns nach nebenan ins Besprechungszimmer und ihr geht mal ganz nüchtern an die Sache ran. Dazu gibt's Cola und Kekse! Na, was haltet ihr davon?«

Der Erste Detektiv zog bedauernd die Schultern hoch. »Würden wir gern machen, aber morgen früh steht uns eine deftige Klassenarbeit bevor, und wir haben uns noch nicht vorbereitet.«

»Ist schon in Ordnung, Jungs! Kommt einfach vorbei, sobald euch eine plausible Lösung eingefallen ist! Aber ruft vorher an, ja?«

»Wir werden Sie nicht enttäuschen, Mr Dungeon.« Justus streifte sich die Jacke über und wandte sich zum Gehen. »Auf

eines können Sie sich verlassen: Die drei ??? haben bisher jedes Rätsel gelöst.«

»Da bin ich gespannt. Denn solltet ihr, wider Erwarten, wirklich nicht auf die Lösung kommen, muss ich mir wohl eine leichtere Denksportaufgabe einfallen lassen.« Der Programmierer reichte ihnen zum Abschied die Hand. »Trotzdem, Jungs, bisher habt ihr euch wacker gehalten!«

»Dicht daneben ist auch vorbei.« Justus sah Mr Dungeon fest in die Augen. »Und der Ball landete noch nicht im Netz.« Mr Dungeon wurde bleich.

Getarnt

Justus warf in der Zentrale einen Blick auf den Wandkalender.» Nächsten Montag beginnen die Herbstferien. Bis zum Wochenende, genauer gesagt, bis Freitag Nachmittag wird sich das undurchsichtige Trio in Geduld üben müssen, das heißt, falls wir bis dahin das Obst-Rätsel entschlüsselt haben.«
»Verstehe ich nicht.« Peter pfefferte seine Schuhe in die Ecke, pflanzte sich in den Sessel und legte die Füße auf den Campingtisch. »Was ist an uns undurchsichtig?«

Bob verdrehte die Augen. »Nicht von uns ist die Rede. Justus meint Mr Dungeon, seine Sekretärin und diesen Tom Beker. Stimmt's oder hab' ich Recht?«

»Ins Schwarze getroffen. Ein äußerst widersprüchliches Team.«

»Könntest du dich vielleicht mal etwas genauer ausdrücken?«, forderte der Zweite Detektiv flapsig.

»Sobald du deine Käsefüße vom Tisch genommen hast, bin ich gern bereit, ausführlicher zu werden.«

Peter verzog das Gesicht und wechselte in den Schneidersitz.

»Dann lass mal hören. Vor allem, weshalb sich die drei und nicht wir in Geduld üben müssen. Schließlich sind wir es doch, die die Rätselfrage im Cyber-Game noch lösen müssen!«

»Oberflächlich betrachtet sieht es danach aus. Aber bei näherem Hinsehen drängt sich mir der Verdacht auf, dass nicht wir es sind, die im Trüben fischen, sondern Doe Dungeon und Co!« Der Erste Detektiv griff in eine Erdnussdose und schob sich eine doppelte Portion in den Mund.

»Wir brauchen mehr Details, Just, wenn wir dir folgen sollen.« Bob breitete sich in voller Länge auf dem Teppich aus. Peter und er mussten sich jedoch gedulden, bis Justus zu Ende gekaut und runtergeschluckt hatte.

»Die drei, allen voran natürlich Mr Dungeon, befinden sich in argen Geldnöten. Wie uns der Programmierer selbst erzählt hat, ist er seinen siebzig Mitarbeitern bereits seit einem halben Jahr den Lohn schuldig. Dann taucht ein Unbekannter auf, der uns von Mr Dungeon fernhalten will.«

»Tom Beker! Der Typ, von dem wir nicht wissen, wie er aussieht.«

»Richtig, Bob. In dem Gespräch, das wir belauscht haben, drängte er Mr Dungeon dazu, uns aus einer bestimmten Sache rauszuhalten. Damit kann er letztendlich nur unsern Job als Spieletester von >Sweet Revenge< gemeint haben.« Justus griff erneut in die Erdnussdose. Enttäuscht stellte er fest, dass sie fast leer war. »Er deponiert bei dem Programmierer einen Koffer, über dessen offensichtlich wertvollen Inhalt wir bis heute keine Kenntnis haben, und erzählt etwas von einem großen Risiko.«

»Was ist damit nur gemeint?«, fragte Peter. Er tappte noch immer im Dunkeln.

»Damit kommen wir zum Kernpunkt unserer Diskussion. Alles läuft darauf hinaus, dass die drei hinter der besagten >Sache< her sind, die in einem direkten oder indirekten Zusammenhang mit Timothy Bowfield, dem Bankdirektor steht.«

Bob fuhr überrascht in die Höhe. »Wie kommst du denn jetzt darauf, Just?«

»Die Sache liegt doch klar auf der Hand. Von Mr Dungeon wissen wir, dass Mr Bowfield Probleme mit dem Alkohol hat.«

»Ich glaube er hat eher Probleme ohne Alkohol«, warf Peter dazwischen.

»Wie dem auch sei, ein weiterer Beweis ist das zerschnittene Foto, auf dem der Bankdirektor ganz deutlich einen über den Durst getrunken hat.«

»Aber was haben Timothy Bowfields Alkoholprobleme mit

der besagten >Sache< zu tun?«, wollte Bob wissen. »Wo siehst du die Verbindung?«

Justus zerkaute die letzte Erdnuss. »Mr Dungeon bezeichnete den Bankdirektor als >Saufbirne<. Dieser Ausdruck ist ja nicht gerade geläufig. Wenn ihr euch jedoch daran erinnert, dass Mrs Bushford in dem geheimnisvollen Gespräch diese Bezeichnung ebenfalls benutzte, müsstet ihr meine Schlussfolgerung eigentlich nachvollziehen können.«

»Moment ...« Bob versuchte sich die Worte ins Gedächtnis zu rufen. »Ja doch, jetzt fällt es mir wieder ein. Mr Dungeon sagte so etwas wie >wenn die Sache auffliegt, sind wir erledigt<. Daraufhin schnauzte Mrs Bushford diesen Beker an, dass sie schon einige Schritte weiter wären, wenn er sich mit Früchten besser auskennen würde. Sagte sie dann nicht noch etwas wie >die alte Saufbirne bringt mich um den Verstand<?«

»Wortwörtlich zitiert«, gratulierte Justus. »Die drei unterhielten sich also über Timothy Bowfield. Das steht für mich fest!«

»Aber was hat der wiederum mit Früchten zu tun?«, fragte Peter verwundert. »Der handelt doch mit Geld und ist einer der vermögendsten Männer der Stadt.«

»Warum, warum ist die Banane krumm?« Bob gähnte hinter vorgehaltener Hand.

»Weil Tom nicht in den Urwald zog und die Banane geradebog«, vervollständigte Justus den rätselhaften Spruch. »Und genau hier liegt die Lösung. Ich kann mir zwar beim besten Willen nicht vorstellen, was die ganzen Bananen zu bezwecken haben, aber Doe Dungeon, Lili Bushford und Tom Beker sind ganz versessen darauf, das Obst-Rätsel in dem Computerspiel zu entschlüsseln.«

»Bitte?« Schlagartig wurde Bob wieder hellwach. »Willst du damit sagen, dass Mr Dungeon selbst nicht weiß, wie die Äpfel und Bananen unter den Zwergen gerecht aufzuteilen sind?«

Der Erste Detektiv nickte. »Habt ihr nicht gemerkt, wie erpicht er darauf war, von uns die Lösung zu erfahren?«

»Aber er hat das Spiel doch selbst entwickelt und programmiert. Wie kann er da die Lösung nicht wissen? Das ist doch paradox!«

»Ganz und gar nicht, Bob«, versuchte Justus die Sache plausibel zu machen. »Am Ende des dritten Levels hat er einfach eine Sperre eingebaut. Die könnte er in dem Moment aufheben, wenn wir ihm des Rätsels Lösung liefern.«

»Klar!« Bob fasste sich an die Stirn. »Während des Spiels sitzt er ja die ganze Zeit neben uns an seinem Computertisch.«

»Justus, du hast Recht!« Peter sprang erregt vom Sessel. »>Warum ist die Banane krumm?< Weshalb wohl ließen sich die Früchte in dem Spiel nicht gerecht aufteilen? Weil die Anzahl der Personen ungerade ist! Das muss es sein! Und >Weil Tom nicht in den Urwald zog und die Banane geradebog< kann doch nur bedeuten, dass Mr Beker dazu aufgefordert wurde, endlich dieses Rätsel zu knacken!«

»Ob wir je dahinter kommen werden?« Bob schüttelte zweifeind den Kopf. »Diese Aufgabe ist mathematisch nicht zu lösen.«

»Und welche Rolle spielt Mitchel Cryder, der geheimnisvolle Kontoinhaber, in der ganzen Angelegenheit?« Der Zweite Detektiv zupfte sich nervös an den Haaren. »Ich blicke da überhaupt nicht mehr durch: ein unlösbares Bananenrätsel, ein millionenschwerer Bankdirektor, ein versteckter Koffer mit unbekanntem Inhalt und ein Programmierer, der mit seinem Cyber-Space-Adventure den ganz großen Wurf landen möchte! Vielleicht geht es bei der besagten >Sache< um ein richtig großes Ding, wie Erpressung oder Betriebsspionage.«

»Du musst nicht gleich übertreiben, Peter«, belächelte Bob die Überlegungen des Zweiten Detektivs. »Was meinst du dazu, Just?«

Der Erste Detektiv blickte ausdruckslos ins Leere und brütete

in Gedanken versunken vor sich hin. »Die Aufgabe ist mathematisch nicht zu lösen ... Erpressung ...« Plötzlich durchfuhr es ihn wie ein Blitz! »Kollegen, ihr werdet es nicht für möglich halten, aber der Schlüssel zum Rätsel ... das muss er sein!«

»Wovon sprichst du?«

»Du hast den ersten Anhaltspunkt gegeben, Bob, und Peter hat es auf den Punkt gebracht!« Justus' Hände begannen vor Aufregung zu zittern. »Die Aufgabe ist mathematisch tatsächlich nicht zu lösen, weil die Anzahl der Früchte und Personen im Grunde genommen völlig uninteressant ist!«

»Wie bitte?« Der Zweite Detektiv ließ sich entgeistert in den Sessel plumpsen. »Könntest du dich mal bitte etwas genauer Ausdrücken?«

»>Ausdrücken< und >erpressen< zielen präzise in diese Richtung! Wirft man die Bananen und Apfel nämlich in eine Fruchtpresse, ergibt das den leckersten Saft! Den unter vier Erwachsenen und drei Kindern gerecht aufzuteilen, ist kein Problem! S-A-F-T. Wenn wir diese Buchstaben in das Rastergitter eingegeben hätten, wären wir mit Mr Dungeons Hilfe sicher ins vierte Level vorgestoßen.«

»Just ... du bist ein Genie!« Bob klatschte begeistert in die Hände. »Diese Überlegung ist abwegig und plausibel zugleich, das muss es sein!«

»Da wäre ich im Leben nicht draufgekommen! Ich ziehe meinen Hut vor dir!«

»Blödsinn, Peter, du hast doch gar keinen auf!« Justus blieb nachdenklich. »Ich frage mich, was Mr Dungeon und Co. eigentlich vorhaben, und es gibt nur einen Weg, das herauszufinden ...«

Die Privatadresse des Programmierers auffindig zu machen, war für die drei ??? ein Leichtes gewesen. Er bewohnte ein kleines Apartment mit Vorgarten in Santa Ana, nicht weit von seinen Büroräumen entfernt.

Justus hatte Mr Dungeon am Freitag Abend angerufen und ihm das Lösungswort kurzerhand auf dem Anrufbeantworter hinterlassen. Der erbetene Rückruf, war bis zu diesem Montag Morgen nicht erfolgt.

Seit acht Uhr saßen Justus, Peter und Bob zusammengekauert in dem alten MG, in einer Seiteneinfahrt versteckt, und beobachteten das Haus des Programmierers.

»Wenn du uns wenigstens mal verraten würdest, was du vorhast, wüssten wir immerhin, weshalb wir uns hier einen abfrieren.« Fröstelnd zog Peter den Reißverschluss seiner Lederjacke bis zum Anschlag hoch.

»Übe dich in Geduld, Peter.« Der Erste Detektiv hatte sich auf der Rückbank in eine kuschelige Woldecke gehüllt. »Noch ist es ja nur der Hauch eines Verdachts. Sollte sich meine Vermutung aber bestätigen, werde ich euch noch früh genug davon in Kenntnis setzen.«

Bob rutschte auf dem Beifahrersitz unruhig hin und her. »Beschattungen bestehen zum größten Teil aus warten, warten, und nochmals warten. Glaubst du wirklich, dass es sich lohnt?«

»Köpfe runter!«, zischte Justus und spähte vorsichtig aus dem Rückfenster. »Jemand verlässt das Haus!«

Peter hatte den Rückspiegel so gedreht, dass er Haustür und Gartenpforte direkt im Visier hatte. »Wer ist das denn?«, flüsterte er irritiert. »Den Mann kenne ich nicht. Er trägt einen Aktenkoffer. Ob das Tom Beker ist?«

»Du stellst Fragen. Kannst du uns mal erklären, was wir dir darauf antworten sollen?« Bob zog sein Fernglas hervor und fixierte die Person. Die bärtige Gestalt war etwa eins achtzig groß, um die vierzig Jahre alt und wirkte in dem grauen Anzug wie ein Geschäftsmann. Selbstbewusst, mit schnellen Schritten eilte der Mann die Straße hinunter und steuerte zielstrebig auf einen Taxistand zu.

»Merkwürdiger Typ«, murmelte Bob. »Der Vollbart lässt ihn

beinahe wie Rübezahl aussehen. Und dazu diese Designerbrille. Ein ziemlicher schräger Kontrast.«

»Vollbart und Designerbrille?«, stutzte Peter. »Wo hab ich das schon mal gehört?«

Justus Blut geriet in Wallung. »In der Southfire Street 18.«

Der Mann hatte mittlerweile ein Taxi bestiegen, das sich augenblicklich in Bewegung setzte und Richtung Innenstadt davonfuhr.

»Das war Mitchel Cryder!«, schrie Bob aufgebracht.

»Drück auf die Tube, Zweiter!«

Peter startete den Motor. »Und was machen wir mit Mr Dungeon? Sollte nicht einer von uns hierbleiben und Posten beziehen? Schließlich dient —«

»Fahr los!« fiel Justus ihm ins Wort. »Das Taxi ist gleich nicht mehr zu sehen!«

Im rekordverdächtigen Tempo manövrierte Peter sie durch den dichten Berufsverkehr, Richtung Mount Valley. Dabei behielt er das Taxi vor sich immer im Auge.

»Wie kommt es eigentlich, dass du bei unseren Ermittlungen immer ein Stück voraus bist und im Vorhinein über Dinge Bescheid weißt, die du doch eigentlich noch gar nicht wissen kannst?« Peter drehte seinen Kopf zur Rückbank.

»Schau nach vorn und konzentrier dich auf den Verkehr«, entgegnete Justus kurz. »Es mag euch zwar seltsam vorkommen, aber Mr Cryders Erscheinen hat mich genauso überrascht wie euch.«

Der Zweite Detektiv trat auf die Bremse. Das Taxi war an den Straßenrand gefahren und hielt vor einem Drugstore. Gleich daneben war eine Filiale der Eastwood-Bank. Sie hatten Glück. Der Kundenparkplatz des Geldinstitutes wies noch einige Parklücken auf. Peter steuerte den nächstgelegenen Platz an und hielt.

»Avanti!«, drängte Justus zur Eile. Er riss die Wagentür auf und rannte auf das Bankgebäude zu. Ein Gärtner wässerte

gerade mit einem Schlauch die Palmen. Mr Cryder wich dem Wasserstrahl aus. Offenbar fürchtete er um seinen guten Anzug. Diesem Umstand war es zu verdanken, dass Justus ihn noch vor dem Eingang abfangen konnte. Er sprach den Bärtigen direkt an.

»Auf diese Begegnung habe ich schon lange gewartet. Ich freue mich, Ihre Bekanntschaft zu machen.«

Der Mann reagierte unwillig und schaute verstört zur Seite. In diesem Moment traten Peter und Bob hinzu. Justus machte eine weite Handbewegung, die beinahe wie eine Einladung wirkte. »Sie scheinen vielleicht überrascht zu sein, uns hier anzutreffen. Aber ich glaube, wir haben miteinander etwas Wichtiges zu besprechen. Darf ich Ihnen unsere Karte geben?« Aus seiner Jeansjacke zog er eine Visitenkarte, und reichte sie dem Verblüfften.

Die drei Detektive

???

Wir übernehmen jeden Fall

Erster Detektiv	Justus Jonas
Zweiter Detektiv	Peter Shaw
Recherchen und Archiv	Bob Andrews

Die Augen des Mannes hinter den Brillengläsern begannen nervös zu zucken.

Justus lächelte verbindlich. »Darf ich vorstellen, Kollegen, dies ist Mr Mitchel Cryder, alias Doe Dungeon!«

Sweet Revenge

»Was Sie jetzt vorhaben, Mr Dungeon, würde ich mir an Ihrer Stelle reiflich überlegen. Oder wollen Sie allen Ernstes Ihre Freiheit aufs Spiel setzen?« Der Erste Detektiv legte ihm beschwichtigend die Hand auf den Arm.

Mr Dungeon war keiner Regung fähig. Steif und verkrampft verharrte er in seiner Bewegung.

»Was ist hier eigentlich los?«, platzte Peter heraus. »Werden wir mal langsam eingeweiht?«

Bob nickte zur Bekräftigung.

»Die Stunde der Wahrheit schlägt bereits!« Justus wies auf eine nahegelegene Parkbank unter einer Palme. »Bitte nach Ihnen, Mr Dungeon.«

Die Luft war drückend, als sich der Programmierer, gefolgt von den drei ???, mit schweren Schritten in Bewegung setzte. Eine Gewitterfront erhob sich drohend am Horizont. Resigniert ließ sich Mr Dungeon auf die Bank sinken. Mit einem Tuch wischte er sich über die feuchte Stirn. Justus setzte sich neben ihn. »Ehrlich gesagt, gefallen Sie mir ohne die Maske besser. Ist Mr Beker dafür verantwortlich?«

Er nickte. »Ihr kennt Tom?«

»Kennen wäre übertrieben«, erwiderte der Erste Detektiv entgegenkommend. »Der Erfinder für Special-Effects hat uns zwischenzeitlich mit kleinen Gruseleinlagen das Fürchten lehren wollen. Aber wir haben uns nicht abschrecken lassen und Ihr Cyber-Space-Adventure trotzdem geprüft. Letztlich ist nun doch eingetreten, was er mit seinen makabren Aktionen vehement verhindern wollte: Wir sind Ihnen auf die Schliche gekommen.«

Erste Regentropfen platschten auf die Palmenblätter. Der Wind wehte heftiger, während die Vögel tiefer flogen und Jagd auf Gewitterfliegen machten.

Justus stellte den Kragen seiner Jeansjacke auf und wandte sich seinen Freunden zu.

»Das Lösungswort, das wir für Oinki Hinki herausgefunden haben, bewahrt uns nicht nur davor, im Keller der Medusa jämmerlich zu ertrinken, sondern es öffnet auch den Zugang zu einem Schatz, den Mr Dungeon sich in der Eastwood-Bank gerade unter den Nagel reißen wollte!« Der Erste Detektiv wies auf den Koffer, den der Programmierer zu seinen Füßen abgestellt hatte. »Wir haben ihm das Passwort geliefert, mit dessen Hilfe er die Firewall der Bank durchbrechen konnte. Er drang über das Netz in den fremden Rechner ein, der zwischen dem Internet und den Computern der Eastwood-Bank steht, und verschaffte sich hier Zugriff zu einem Konto, dessen Inhaber ihn an den Rand der Existenz gebracht hat und den er abgrundtief hasst.«

»Timothy Bowfield!«, ergänzte Bob. »Von Ihnen auch >Saufbirne< genannt.«

Der Programmierer presste die Lippen zusammen und ballte die Hände zu Fäusten.

»Der Plan war genial, doch die Ausführung hatte Mängel«, fuhr Justus mit seiner Erklärung fort. »Mr Dungeon schuf die Identität des biedereren und seriösen Geschäftsmannes >Michel Cryder<. Mit Hilfe eines gefälschten Ausweises eröffnete er unter diesem Namen in der Eastwood-Bank ein Konto, und gab als Meldeadresse die Wohnung in der Southfire Street 18 an, die er eigens für diesen Zweck angemietet hatte.«

Mr Dungeon wandte langsam den Kopf. »Wie habt ihr das alles herausgefunden?«

»Dass Sie sich in argen Geldnöten befinden, war uns schon beim zweiten Besuch klar«, sagte Justus ruhig.

Ein heftiger Regenguss setzte ein. Die Menschen auf den Straßen flüchteten in die Hauseingänge und Geschäfte.

Mr Dungeon rückte ein Stück näher unter das schützende Blätterdach der Palme. »Was soll das heißen?«

»Wir haben zufällig Ihr Gespräch mit Mrs Bushford und Mr Beker mitgehört und uns unsere Gedanken darüber gemacht«, klinkte sich Peter in die Unterhaltung ein. »Vor allem über die krumme Banane. Mrs Bushfords Formulierung war reichlich undurchsichtig.«

Mr Dungeon schaute in den dichten Regen. »Typisch, Lili. Vor Benutzung ihres Mundwerks vergisst sie häufig ihr Gehirn einzuschalten.«

»Ihre sonst so tüchtige Sekretärin hat sich sowieso des öfteren recht merkwürdig verhalten. Als sie angeblich Sandwiches holte, war sie erstaunlich lange unterwegs.« Justus erinnerte sich präzise an seine Beobachtungen. »Und so lässig wirft man auch keine Briefe durch den Raum, zumal sie wohl auch vergessen hat, dass am Sonntag keine Post ausgeht. Da wurde ich stutzig. « Ein greller Blitz erleuchtete den grauen Himmel.

»Kannst du das näher erläutern?« Mr Dungeon zuckte beim Donnerschlag zusammen.

»Mich interessierte natürlich, weshalb Mrs Bushford zu dieser Lüge griff. Der Zufall wollte es, dass Sie, Mr Dungeon, den besagten Brief, der laut Datum bereits vor vier Tagen abgeschickt wurde, offen liegen ließen. Als ich darauf die Anschrift eines Mr Mitchel Cryder, mit dem Vermerk >persönlich — vertraulich< las, konnte ich mir ausrechnen, dass Mrs Bushford in der Zwischenzeit den Briefkasten in der Southfire Street 18 geleert hatte.«

»Da haben wir uns dann auch mal umgesehen«, klärte Bob den in sich zusammengesunkenen Programmierer auf, »weil uns die Sache mehr als faul erschien. Wir machten die reizende Bekanntschaft Ihrer Nachbarin. Sie konnte uns eine detaillierte Personenbeschreibung des neuen Mieters geben. Nur auf Grund ihrer fahndungsreifen Beobachtung war es uns möglich, Sie, Mr Dungeon als Mitchel Cryder zu enttarnen.« Nervös zupfte sich Doe Dungeon am Bart. Bob beobachtete

fasziniert, wie sich einige schwarze Haare von der Gesichtshaut lösten.

»Außerdem fand Peter das zerschnittene Foto von Ihnen und Ihrem Jugendfreund Timothy Bowfield im Papierkorb«, setzte Justus seine Erläuterungen fort. »Über Ihr Verhältnis haben Sie uns ja inzwischen aufgeklärt. Zuerst hatte seine Bank Ihnen das Darlehen für das Computerspiel eingeräumt, doch als sich die Entwicklungszeit nahezu verdoppelte, kündigte er Ihnen den Kredit.«

Mit einem Ruck riss sich Mr Dungeon den künstlichen Vollbart vom Gesicht. »Ich stehe am Rande eines Abgrunds und Timothy Bowfield kann mir mit dem kleinen Finger den Todesstoß versetzen! Er meinte, er sitze am längeren Hebel und würde mir schon beweisen, dass nicht die Kunst, sondern das Geld die Welt regiert. Er interessiert sich nur für den Profit. Das Spiel als solches ist ihm egal.« Er ballte wieder die Faust. »Und jetzt stiefelt zur Polizei, Jungs, und erzählt denen, was ihr alles aufgedeckt habt. Clever, das muss man euch schon lassen, das Passwort auf meinem Anrufbeantworter erst am Freitag Abend zu hinterlassen. Euch war klar, dass ich das Geld frühestens am Montag bei der Bank abholen konnte.« Er atmete tief durch »Dass ich mal wegen Timothy Bowfield in den Knast wandere, hätte ich nie für möglich gehalten. Das Leben ist schon seltsam.«

Der Regen hatte inzwischen nachgelassen, das Gewitter verzog sich.

Langsam klarte der Himmel wieder auf.

»Dennoch ist es mir ein Rätsel, weshalb wir für Sie ein Passwort herausfinden mussten, dass Ihnen den Zugriff zu Mr Bowfields Konto ermöglichte«, brach Bob das kurze Schweigen. »Ich meine, wieso benötigten Sie für diesen Coup überhaupt unsere Hilfe?«

Mr Dungeon schloss die Augen und lehnte sich zurück. »Nachdem ich mit Bowfield damals den Kreditvertrag abge-

schlossen hatte, zogen wir beide um die Häuser, um unser Wiedersehen zu feiern und auf unsere Zukunft anzustoßen. In dieser Nacht wurde mir ziemlich schnell klar, dass er es nicht nur geschafft hatte, ein erfolgreicher Bankdirektor zu werden, sondern auch ziemlich tief ins Glas schaute. Zum Schluss war er heillos besoffen. Lallend protzte er mit seinem Vermögen und hielt mir einen Vortrag darüber, dass es keinem Hacker der Welt gelingen würde, die Firewall seiner Bank zu durchbrechen, da das Passwort nur in seinem Kopf >hinterlegt< war. Schriftlich läge es nur in Räselform vor.«

»Und dieses Rätsel hat er Ihnen dann vorgetragen«, warf Peter ein. »Sechs Bananen und acht Äpfel gerecht geteilt durch drei Kinder und vier Erwachsene.«

Mr Dungeon nickte. »Genau so war es. Am nächsten Tag konnte sich die Saufbirne natürlich an nichts mehr erinnern. Aber mir hat sich dieses Rätsel in den Kopf gebrannt, und als Timothy mich fallen ließ, sah ich den Zeitpunkt gekommen, ihm eine saftige Lehre zu erteilen. Ich war zwar in großen finanziellen Schwierigkeiten, doch in allererster Linie ging es mir darum, mich an dem geldgierigen Kerl zu rächen!«

»Dies war wohl der Zeitpunkt, als Sie sich dazu entschlossen, den Titel Ihres Spiels >Vampire-Castle< in >Sweet Revenge< umzubenennen«, vermutete Justus. »Süße Rache.«

»Du hast es erfasst. Es gab nur ein Problem: Solange ich das Passwort nicht wusste, kam ich auch nicht an Bowfields Konto ran.«

»Da nahmen Sie mit uns Kontakt auf und präsentierten uns Ihr Computerspiel, in der Hoffnung, dass wir Oinki Hinkis Aufgabe, die Sie eigens für uns in das Spiel eingebaut hatten, im dritten Level lösen!«, ergänzte Bob.

Wieder nickte der Programmierer. »Tom war von Anfang an dagegen, Detektive ins Haus zu holen. »Doch uns fiel beim besten Willen nicht ein, was Timothy mit den Äpfeln und Bananen da zusammengeknobelt hatte. Was meint ihr, wie

viele falsche Passwörter und Zahlenkombinationen wir bereits eingegeben haben!«

»Mit Hilfe Ihres Computerspiels das Passwort einer Bank zu entschlüsseln, das hat schon was«, musste Justus zugeben.

»Würde eigentlich jemand geschädigt, wenn Timothy Bowfields Geld, das sich zur Zeit auf Mitchel Cryders Konto befindet, aus unerklärlichen Gründen wieder zurück überwiesen wird und sich Mr Cryder, mitsamt seinen gefälschten Papieren, aus ebenso unerklärlichen Gründen in Luft auflöst?«

Mr Dungeon zuckte zusammen. »Was willst du damit sagen?«

»Dass Sie es nicht nötig haben, sich an fremdem Eigentum zu vergreifen. Timothy Bowfield ist es nicht wert, für ihn ins Gefängnis zu wandern; auch wenn Ihnen finanziell das Wasser bis zum Hals steht. Sie sind ein Genie, Mr Dungeon. >Sweet Revenge< ist der Hammer! Es wäre eine Schande, wenn ein hochbegabter Künstler wie Sie Tüten kleben muss, statt in Freiheit neue faszinierende Spiele entwickelt!«

»Dem kann ich nur beipflichten«, fügte Peter hinzu. »Ich lege meine Hand dafür ins Feuer, dass sich >Sweet Revenge< wie geschnittenes Brot verkauft. Dann sind Sie aus der Misere raus und können sich getrost an eine Fortsetzung wagen. Ohne finanziellen Druck.«

»Und ... ihr geht wirklich nicht zur Polizei?«, fragte Mr Dungeon fassungslos.

»Wenn Sie das Geld an Mr Bowfield zurücküberweisen und Mr Cryders Identität auflösen, sähe ich dazu eigentlich keinen Grund«, erwiderte Justus. »Allerdings werde ich dem Bankdirektor einen anonymen Hinweis zukommen lassen, dass er sein >todsicheres< Passwort ändern muss. Schließlich wollen wir Sie nicht in Versuchung führen.«

Erleichterung zeichnete sich auf dem Gesicht des Programmierers ab. Er griff nach seinem Koffer und deutete auf das Gebäude der Eastwood-Bank. »Kommt mit in die Bank,

Jungs. Ihr könnt euch persönlich davon überzeugen, dass ich die Chance, alles wieder glatt zu bügeln, beim Schopf packen werde. Mr Mitchel Cryder wird schon in wenigen Minuten, wie ein Vampir zu Staub zerfallen und von der Erdoberfläche verschwinden!«

Bob erhob sich nun ebenfalls und fixierte Mr Dungeons Koffer. »Sagen Sie, ist das zufällig der Koffer, den Sie für Mr Beker im Büro versteckt haben?«

»Euch entgeht nicht das geringste Detail, wie?« Der Programmierer schüttelte den Kopf. »Toms Koffer befindet sich noch immer an einem sicheren Platz. Die Gerichtsvollzieher haben in seiner Wohnung nach wertvollen Gegenständen gesucht. Es lag ein Pfändungsbefehl seiner Krankenversicherung vor. Tja, den Koffer mit dem Fagott müssen sie dabei wohl übersehen haben. Jedenfalls kam Tom völlig aufgebracht in mein Büro, um das kostbare Instrument, das an die 20.000 Dollar wert ist, vor den Geldeintreibern in Sicherheit zu bringen.«

»Fagott?« Peter runzelte die Stirn. »Das erinnert mich doch wieder an irgendwas ...«

»Tom ist Fagottist. Er ist ein genialer Computertechniker, aber sein größtes Hobby ist die Musik. Die >Melodien der Vier Himmelsrichtungen< in dem Vampir-Epos hat er selbst komponiert und gespielt. Auf ihn lass ich nichts kommen, wenn auch sein makabrer Humor bisweilen die Grenzen des guten Geschmacks sprengt.« Mr Dungeon drückte seinen künstlichen Bart wieder an die Backe.

»Und wo haben Sie den Koffer nun versteckt?«, fragte Justus interessiert. »Wir haben ihr gesamtes Büro durchsucht, aber nichts entdecken können.«

Mr Dungeon konnte sich ein Grinsen nicht verkneifen. »Tja, ihr schlaunen Detektive! Wenn die Gerichtsvollzieher anrücken, muss man sich schon etwas einfallen lassen! Der Koffer liegt sicher verwahrt in der Besenkammer neben der Küche.«

»In der Besenkammer?« Bob runzelte die Stirn. »Da habe ich doch hineingesehen. Von einem Koffer keine Spur!«

»Dann hättest du mal einen Blick in den alten Rechner werfen sollen. Darin wärest du fündig geworden!«

»Ausgezeichnet, Mr Dungeon.« Justus drängte zum Aufbruch. »Bringen wir das Unangenehme hinter uns, und wenden uns anschließend dem Vergnügen zu!«

Mr Dungeon blickte sie verwirrt an.

»Unsere Mission ist noch nicht erfüllt«, half Peter ihm auf die Sprünge. »Oinki Hinki ist uns noch etwas schuldig! Dieser verknallte Giftzwerg hat uns gefälligst zu Königin Trulie zu führen! Und wer weiß, vielleicht werden die drei ??? noch zu Ehrenrittern gekürt!«

Level 4

S-A-F-T. Nachdem Justus das Passwort in das Rastergitter eingegeben hatte, schnippte Oinki Hinki mit den Fingern, worauf die gewaltigen Wassermassen durch ein Abflussrohr in die Tiefe gesogen wurden.

Der übergelückliche Zwerg drängte zur Eile, da die Sonne bald aufgehen sollte und seine Frist in wenigen Minuten verstrichen war. Peter hob den noch immer schlafenden Thronfolger vom Kissen und kletterte hinter Oinki Hinki, Justus und Bob eine lange Leiter im Kamin empor.

Durch einen Gullydeckel betraten sie die Oberwelt. Riesige Wolkenkratzer ragten vor ihnen in die Dunkelheit. Die Straßen waren menschenleer. Außer dem leisen Rauschen des Windes war nichts zu hören. Oinki Hinki legte warnend den Finger an die Lippen und eilte auf ein verglastes Gebäude zu, an dessen Vorderfront ein leuchtendes Reklameschild blinkte. Es zeigte ein goldenes Kreuz, das von funkelnden Sternen umgeben war. Der Zwerg öffnete das Portal. »Die Kirche ist der einzig sichere Ort in dieser Stadt. In ihr befindet sich der Teleporter, der uns nach Marlon zurückbringen wird. Dennoch macht um Himmels willen keinen Lärm.«

In diesem Moment öffnete Vinton seine Augen und fing laut-hals an zu schreien!

»Beeilung, Freunde!«, feuerte der Zwerg sie an. Er deutete zum schwarzen Nachthimmel, an dem sich eine riesige Fledermaus unaufhaltsam der Kirche näherte.

»Das ist Hehmator! Er hat uns aufgespürt! Rein da!« Oinki Hinki schubste sie in die Kirche hinein und warf die Tür hinter sich ins Schloss. »Wo ist denn der verdammte Teleporter?« Suchend blickte er sich um.

»Achtung!«, schrie Justus gellend auf. Der Vampir-Fürst raste

in blinder Wut auf die verglaste Front zu und prallte mit voller Wucht dagegen! Risse entstanden, es krachte und klirrte! Justus, Peter und Bob jagten Schauer über den Rücken. Das konnte das Ende bedeuten.

»Was sollen wir tun?«, rief Peter verzweifelt. »Bomben zünden? Dolche werfen? Oder die Laserwaffe einsetzen?«

»Das ist vermutlich genau das, was der Dämon erreichen will!« Justus behielt einen kühlen Kopf. »Wenn wir die Glaswand von innen zerstören, kommt Hehmator hier rein und schnappt sich das Baby! Von unserem Kruzifix wird er sich nicht sonderlich beeindrucken lassen.«

Wieder und wieder stieß der Vampir-Fürst gegen die Glaswand. Die Risse vergrößerten sich, während das Baby unablässig schrie. Aus allen Himmelsrichtungen kamen Horden von Fledermäusen auf die Kirche zugeschossen!

Eine Ewigkeit, so schien es den drei ???, attackierte Hehmator mit seinen Helfern die Außenwände der Kirche. Immer neue Attacken flogen der finstere Fürst der Vampire und seine Getreuen gegen die treue Ritterschar von Königin Trulie. Nur noch wenige Sekunden und das Glas würde zersplittern!

»Der Teleporter! Ich habe ihn gefunden!« Oinki Hinki winkte sie zu einer kleinen Kabine. »Hier, neben dem Beichtstuhl! Die Zeichen auf den Fliesen sind ganz deutlich!«

In diesem Moment brachen die Kirchenfenster klirrend in sich zusammen! Hehmator wollte gerade zum Angriff übergehen, da stürzte die Leuchtreklame mit dem blinkenden Kruzifix auf ihn herab und begrub den Vampir-Fürst unter einem Funkenregen. Das Reich der Finsternis hatte seinen Herrn verloren. Lautlos verglühten Abertausende von Fledermäusen am dunklen Nachthimmel.

»Nun aber fix!«, rief Oinki Hinki. Er schloss die Tür der Beichtkabine und beamte sie in Windeseile nach Marlon zurück.

Dem Tode nah lag Königin Trulie auf ihrem Bett. Von der heimtückischen Krankheit geschwächt, war sie kaum noch in der Lage, ihr gerettetes Baby in die Arme zu schließen.

Die drei ??? standen vor ihr und konnten sich nicht vorstellen, dass Mr Dungeon und seine Mitarbeiter ein solch trauriges Ende programmiert hatten.

»Gibt es denn nichts, was wir tun können, um die Königin zu retten?«, fragte Bob.

»Habt ihr mir außer meinem Sohn noch ein weiteres Geschenk mitgebracht?«, wollte Königin Truhe mit schwacher Stimme wissen.

»Die ist aber ganz schön gierig«, stellte Bob mit einem Augenzwinkern fest. »Was könnten wir der Königin denn überreichen?«

Erst jetzt entdeckte Justus über Trulies Bett vier ins Mauerwerk eingemeißelte Notenreihen. »Ich glaube, ich habe eine Idee!« Er klickte das Gegenstandsmenü an und wählte daraus das Notenheft.

Fasziniert beobachteten sie, wie die Melodien des Ostens, Westens und Nordens dem Heft entflohen und sich im Mauerwerk formierten. Dann erklangen die Töne des Fagotts. Die drei Melodien spielten zur gleichen Zeit. Eine vierte Notenreihe kam sanft durchs Fenster geflogen, streifte über Königin Trulies Körper hinweg und reihte sich zu den drei anderen Melodien ins Mauerwerk.

»Wahnsinn!«, entfuhr es Justus begeistert. »Die fehlende >Melodie des Südens< ergibt sich aus den anderen dreien übereinandergespielt!«

Während sie der vierten Melodie lauschten, begannen Königin Trulies Wangen zu glühen. Die Krankheit war durch den Zauber der Musik aus Marlon gewichen und Friede kehrte in das Land...

»Ein bisschen kitschig das Ende, findet ihr nicht?« Bob lüftete den Datenhelm.
Peter streifte seinen Handschuh ab. »Also, mir hat's gefallen. Nur das Ende ist ziemlich abrupt!«
Justus winkte lachend ab. »Hat mich nicht gestört, Kollegen. Ist ja schließlich ein Computerspiel!«