

Die drei ??? – Vampir im Internet (88)

- Script von Monique Carrera -

Track 1 – Per E-Mail

Titelmusik

Schritte, eine Tür wird geöffnet

- Doe Dungeon:** Hallo, ihr drei! (*lächelnd*) Gestatten: Doe Dungeon.
- Peter:** Guten Tag.
- Bob:** Guten Tag.
- Justus:** Ja.
- Doe Dungeon:** Nett, nett, das ihr meiner Einladung gefolgt seid, Jungs. Nun, äh, lerne ich die drei Fragezeichen endlich mal persönlich kennen.
- Peter:** Ja.
- Doe Dungeon:** So, ach, (*leicht angestrengt*) verdammte Hitze da draußen. Hat euch Mrs. Bushford denn nichts zu trinken angeboten?
- Justus:** Ihre Sekretärin war sehr zuvorkommend. Aber wir wollten auf Ihr Eintreffen warten.
- Bob:** Genau.
- Doe Dungeon:** Trinkt Ihr mit mir ein Wasser?
- Peter:** (*zustimmend*) Mhm
- Bob:** Ja, gerne.
- Doe Dungeon:** OK.
Äh, Lili, bring uns doch mal vier Soda.
Also, ich, äh, möchte euch nicht lange auf die Folter spannen, deshalb eine wichtige Frage gleich vorweg; äh, seid ihr zur Zeit mit Ermittlungen beschäftigt, oder kann ich eure detektivischen Fähigkeiten für ca. eine Woche in Anspruch nehmen?
- Justus:** Das kommt ganz auf den Auftrag an. Wo brennt's denn?
- Doe Dungeon:** Ha, ha, so ist es richtig, Jungs. Ihr scheint mir die ideale Besetzung für mein Vorhaben zu sein. Jung, dynamisch und aufgeweckt.
- Bob:** Na ja...
- Doe Dungeon:** Genau aus diesem Grund habe ich euch ausgewählt und per E-Mail in mein Büro bestellt.

Eine Tür wird geöffnet

Lili Bushford: Die Getränke. Kann ich sonst noch etwas für dich tun, Doe?

Doe Dungeon: Danke, Lili. Das, das wär's vorerst.
Lili Bushford lächelt, Wasser wird eingeschenkt, Schritte

Bob: *(in sein Glas sprechend)* Danke.

Peter: Also, Mr. Dungeon, um was für einen Auftrag handelt es sich?
Türgeräusche

Doe Dungeon: Kindesentführung.

Justus: *(schockiert)* Ach...

Bob: *(schockiert)* Was...?

Doe Dungeon: 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 riss das Kind aus der Wiege und floh mit ihm durch das zersplitterte Fenster.

Justus: Ach...

Bob: Moment mal...

Doe Dungeon: Die Amme hatte daraufhin einen Nervenzusammenbruch.

Peter: *(verdutzt)* Sie, Sie machen Scherze!

Doe Dungeon: Diese Kreatur bezeichnet man als Ghoul.

Justus: Ach...

Doe Dungeon: 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.

Justus: *(etwas erleichtert)* Klingt mehr nach der Anfangsszene eines gruseligen Phantasiestreifens, als nach einer realen Begebenheit. *(Bob lächelt)* 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.

Peter: Aoch...

Doe Dungeon: Wie es scheint, hat der Vampir mit seiner Geisel Europa verlassen und ist mit ihr in die Vereinigten Staaten geflohen. Äh, solltet ihr euch entschließen, die Jagd nach dem Vampir aufzunehmen, werde ich euch eine Ausrüstung zur Verfügung stellen, die alles bisher da gewesene in den Schatten stellt.

Peter: Mo... mo... mo... moment...

Bob: Ja...

Peter: Wir sollen für eine gewisse Trullie ein entführtes Kind aus den Klauen eines Vampirs befreien, und Sie wollen uns für diesen Auftrag mit den entsprechenden Waffen ausrüsten? – Das, d... das ist doch alles Wahnsinn!

Bob: Ja, das find ich auch.

Doe Dungeon: Also, bevor ihr euch zu irgendetwas entschließt, sollten wir vielleicht erst mal nach nebenan gehen.

Die Jungen sind etwas verwirrt

Bob: Ja, ja... warum?

Doe Dungeon: Dort findet ihr alle Utensilien, die ihr benötigt, um diesen Vampir ein für alle Mal ins Jenseits zu befördern.

alle stehen auf, Schritte, verhaltenes Stöhnen bei den drei Detektiven

Justus: *(skeptisch)* Kommt, Kollegen...

eine Tür wird geöffnet

Bob: *(flüsternd)* Irgendwas stimmt doch hier nicht...

Justus schreckt auf

Doe Dungeon: Dass ihr mir nicht über die Kabel stolpert!

Bob: Tolle Geräte haben Sie hier, das muss ich schon sagen.

Doe Dungeon: Ja, ohne Computer könnte ich nicht mehr sein, sie sind sozusagen mein Leben.

Justus: Sind Sie Programmierer?

Doe Dungeon: *(verhalten lächelnd)* Tja, mit Leib und Seele. Die Computerwelt und das reale Leben haben eines gemeinsam. Beides ist in meinen Augen ein Spiel.

Bob: Aha.

Justus: Dann gehe ich wohl recht in der Annahme, dass Sie sich mit Computerspielen befassen, oder?

Doe Dungeon: Richtig erkannt.

Peter: *(sehr erleichtert)* Ach, darum geht es also!

Bob: *(erleichtert)* Ach so... Na dann... *(lacht)*

Peter: Von wegen Entführung und Vampir, der Los Angeles heimsucht. Bei der ganzen Sache handelt es sich um ein Computerspiel.

Doe Dungeon: Ja, ja, ganz recht.

Bob: Ach so.

Doe Dungeon: Aber das Fantasy-Adventure-Game „Sweet Revanche“ ist noch nicht im Handel. Die Programmierung ist zwar abgeschlossen, das Spiel muss aber noch einem Testlauf unterzogen werden.

Bob: Aha.

Doe Dungeon: Von einem Team, dass völlig unvoreingenommen und ahnungslos an die Sache herangeht.

Justus: Das klingt interessant.

Doe Dungeon: Schon seit 2 1/2 Jahren tüftle ich an dieser Vampirgeschichte herum. 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.

Justus: Moment, übers Internet? Wie darf man das verstehen?

Doe Dungeon: Das Internet macht es möglich. Sweet Revanche kann interaktiv gespielt werden, 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 Gar auszumachen.

Bob: Tja, also...

Justus: Ja.

Bob: Ich, ich würd sagen, wir, wir übernehmen den Fall.

Peter: Jöa...!

Bob: Was meinst du, Justus?

Justus: *(voller Begeisterung)* Keine Frage. Wir sind dabei!

Bob: *(begeistert)* Natürlich!

Doe Dungeon: Ja, ich wusste, dass ich auf euch zählen kann. Ihr werdet das wahre Leben ringsum euch total vergessen und mit eurem ganzem Empfinden in meine virtuelle Realität eintauchen.

Peter: *(verwirrt)* Virtuelle Realität?

Bob: *(leicht genervt)* Also Peter, dass weiß ja nun wirklich jeder mittlerweile.

Justus: Künstliche Wirklichkeit. Dieser Begriff bezeichnet die von Programmierern künstlich geschaffene Welt, in der man sich per Computer bewegt.

Bob: Ganz genau.

Doe Dungeon: Ja, vorbildlich erklärt. Sobald ihr mit dem Spiel begonnen habt, werdet ihr im wahrsten Sinne des Wortes euren Gefühlen nicht mehr trauen.

Peter: Äh, wie, wie soll das möglich sein?

Schritte und klappern von Schranktüren

Doe Dungeon: Mit diesem Datenhelm und den Handschuhen kann man in die virtuelle Realität eintauchen. Sie lassen sich kinderleicht an den Rechner anschließen.

Justus: Ach...

Bob: Das ist ja n Wahnsinn. Diese Dinger bieten sie jetzt auch schon im Spielwarenhandel an...

Justus: *(unterbricht)* Aha...

Bob: Allerdings zu unverschämten Preisen.

Peter: Äh, und wozu braucht man die Sachen?

Doe Dungeon: *(lächelnd)* 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.

Peter: Und äh, wie, wie funktionieren die Handschuhe?

Doe Dungeon: In ihnen befinden sich Tastsensoren, die per Mikrochip die Bewegungen der Hand auf den Rechner übertragen. Dieser wiederum setzt die Impulse präzise auf die Figur im Computerspiel um.

Justus: Aha.

Bob: Äh, Moment mal, das heißt aber, wenn ich Sie recht verstanden habe, dass die Spieler, die sich ins Internet schalten um an Sweet Revanche teilnehmen, im Besitz eines Datenhelms und der Handschuhe sein müssen. Richtig?

Doe Dungeon: Ja, richtig Bob. Wir werden in diesem Fall mit einer Hardwarefirma zusammenarbeiten, die sich bereit erklärt hat, den Helm und die Handschuhe zu einem sagenhaften Freundschaftspreis anzubieten, sobald das Spiel im Internet freigeschaltet ist.

Bob: Aha.

Justus: Und, ähm, Mr. Dungeon, wann soll der Testlauf denn starten?

Musik setzt ein

Doe Dungeon: Tja, däh, was, äh, was haltet ihr vom kommenden Wochenende?

Justus und Bob: Tja...

Bob: Gerne!

Justus: Einverstanden! Dann kommen wir Samstag zu Ihnen, Mr. Dungeon.

Musik

Erzähler: Die drei Detektive hatten sich für Freitag Nachmittag in ihrer Zentrale verabredet. Justus erteilte seinen beiden Kollegen schnell noch einen Crash-Kurs in Sachen Internet.

*Schrottplatzgeräusche und Hundegebell im Hintergrund, Blacky krächzt
die Jungen schmatzen und schlürfen*

- Peter:** Wie ist das im Internet eigentlich mit dem Datenschutz?
- Bob:** Du kleckerst übrigens, Justus.
- Justus:** *(schmatzend)* Entschuldigung...
- Peter:** Ach, Justus.
- Justus:** Da gibt es keine hundertprozentige Sicherheit, zweiter.
- Peter:** Aha.
- Bob:** Nee.
- Justus:** Es gibt nur wenige Möglichkeiten sich gegen Datenklau oder vor eventuellen Viren zu schützen.
- Bob:** Ja.
- Justus:** Firmen, die Angst vor Hackern haben, die si...
- Peter:** *(fällt Justus ins Wort)* Hackern? Was sind Hackern?
- Bob:** Na Hacker sind Personen, die über das Netz in fremde Rechner eindringen.
- Peter:** Ach so. Ja.
- Justus:** Also diese Firmen schützen ihr eigenes Netzwerk oft mit Hilfe einer Feuerwand, der sogenannten...
- Bob:** Firewall...
- Justus:** Firewall, genau, das ist ein spezieller Rechner. Alle Daten, die aus dem Internet an das Firmennetzwerk geschickt werden, müssen diesen Rechner passieren, der als eine Art Sicherheitsschleuse dient.
- Bob:** Na, trotzdem hört man aber immer wieder von Hackern, die es geschafft haben, solche Firewalls zu durchbrechen. Anfang 1997 hat es zum Beispiel eine Gruppe von Gymnasiasten in Kroatien geschafft, in den Computer des amerikanischen Verteidigungsministeriums einzudringen.
- Peter:** *(erstaunt)* Was?
- Bob:** Ja, und das, trotz umfangreicher Sicherheitsmaßnahmen.
- Peter:** Mhhh... Mann, nach all den Informationen raucht mir gehörig der Kopf.
- Bob:** Ja. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten, gemeinsam mit euch auf Vampirjagd zu gehen.

Musik

Track 2 - Intro

Musik

Erzähler: Die Sonne hatte sich an diesem Samstagmorgen hinter einer dichten Wolkendecke verborgen. Das fahle Licht in den menschenleeren Straßen ließ das dunkle Gebäude, indem Mr. Dungeons Büroräume untergebracht waren, fast wie eine Kulisse aus einem alten Schwarzweißfilm erscheinen. Pünktlich um 10:00 Uhr fuhren Justus, Peter und Bob mit dem Fahrstuhl in den dritten Stock hinauf.

Fahrstuhltüren öffnen sich, Schritte

Lili Bushford: *(fröhlich)* Hallöchen und Guten Morgen!

Justus: Hallo!

Die Jungen lachen

Bob: Tag.

Lili Bushford: Ihr könnt gleich in den Vorführraum gehen. Mr. Dungeon erwartet euch bereits. Ihr kennt ja den Weg.

Justus brummt in freudiger Erwartung, Schritte, eine Tür wird geöffnet

Doe Dungeon: Hi Jungs.

Justus: Guten Tag!

Peter: Tag!

Justus: Hallo, Mr. Dungeon.

Bob: Tag, hallo!

Doe Dungeon: Kann ich euch vor dem Spiel noch einen Snack oder ne Cola anbieten?

Bob: Wir haben uns für den Trip gewappnet und ausgiebig gefrühstückt. Von uns aus kann's sofort losgehen.

Doe Dungeon: Das hört man gerne. Äh, bevor es losgeht, erkläre ich euch rasch die Funktionen des Joysticks und des Handschuhs. Mit dem Handschuh könnt ihr während des Spielverlaufs Gegenstände greifen, Türen öffnen und in der Dunkelheit nach Wänden tasten.

Justus: *(leise)* ach so...

Peter: Und wozu dient der Steuerknüppel?

Doe Dungeon: Mit dem Joystick bewegt ihr euch in alle Richtungen. Der A-Knopf startet das Spiel und der B-Knopf bringt euch wieder ins Geschehen zurück.

Bob: Aha. Und der C-Knopf?

Doe Dungeon: Ist zur Verteidigung mit eurer Waffe unverzichtbar.

Justus und Peter: *(erwartungsvoll)* Mhmm...?

Doe Dungeon: Tja, also das wäre eigentlich schon alles. Ach, ähm, noch ein Wort zum Datenhelm. Über das eingebaute Mikrofon könnt ihr euch miteinander verständigen. Das ist ganz wichtig! Ganz wichtig! Ihr müsst euch während des Spielverlaufes untereinander austauschen, um gemeinsame Strategien zu entwickeln.

Bob: Eine unserer leichtesten Übungen, Mr. Dungeon.

Doe Dungeon: Ah, toll! So, dann packt euch jetzt mal auf die Spezialliegen. Schlüpf in die Handschuhe und setzt die Helme auf.

Justus: OK!

Bob: Gut. Dann geht's mal los hier.

Doe Dungeon: 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 Phantasienamen.

Justus: Spitze, Mr. Dungeon.

Die Jungen sprechen über ihre Datenhelme

Justus und Bob: So!

Bob: Äh...

Justus: Jetzt nur noch...

Bob: ...der Handschuh... da hinten...

Justus: So. Seid ihr bereit, Kollegen?

Peter: Ja, ja, ja, alles klar, Erster.

Justus: Wie sieht's mit dir aus, Bob?

Bob: Könnte nicht besser sein. Ich lieg sehr bequem.

Die Jungen räkeln sich und lachen

Justus: Dann lasst uns anfangen. Ich drücke auf den A-Knopf

Musik

Peter: Hah... Wow! Ich, ich schwebe über einem Wald!

Bob lacht

Justus: Ruhe!

Märchenerzähler: Es begab sich zu der Zeit, als die Erde noch von tapferen Rittern, Feen und Drachen bevölkert war, dass in einer stürmischen Gewitternacht (*Gewitter- und Sturmatmosphäre*) der junge Thronfolger Vinton (*ein Baby schreit*) 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. Der kleine Vinton war noch keine zwei

Wochen alt, als auch seine Mutter an dem heimtückischen Leiden erkrankte. Um den jungen Prinzen vor Ansteckung zu bewahren, verbannte man ihn in einen abgeschirmten Teil der Burg, wo sich eine alte Amme um ihn kümmerte.

die Musik wechselt

Bob und Peter lachen

Bob: Wir fliegen durch das Burgfenster! Oah, das ist ja Wahnsinn!

Justus: Da steht eine Wiege.

Babygeschrei

Peter: Die Amme kommt.

Schritte, Musik

Amme: Vinton, was hast du denn? Um Himmels Willen, du bist ja ganz nass geschwitzt! (*beruhigend*) Ach, komm, komm. Komm, sei ganz ruhig. Komm in meine Arme. (*das Baby beruhigt sich*) Oooch, ich bin ja bei dir.

Glas zersplittert mit einem Schlag, die Musik wechselt

Amme: (*erschrocken*) Och! Aah! Ein Ghoul! Nein, lass das Baby los! (*entsetzt und erschüttert*) Lass es los! Nein, Hilfe! (*Glas zersplittert*) Komm zurück, Vinton! Nein! Hilfe!

Eine Tür öffnet sich

Wache: Was ist passiert, Alte?

Amme: Ach, ein Ghoul! Er kam durch das Fenster gesprungen und hat den jungen Thronfolger entführt. Er hat Vinton verschleppt!

Wache: Ich schlage sofort Alarm!

Amme: Ach... das wird mir die Herrin nie verzeihen! Trulie! (*schluchzend*) Wie kann ich das je wieder gutmachen? Oh nein! Oh nein!

Wache: Beruhige dich, Alte!

die Amme weint

Wache: In welche Richtung ist der Ghoul mit Vinton geflohen?

Amme: (*schluchzend*) Nach Osten! (*Musik setzt ein*) Er sprang mit dem Baby aus dem Fenster und floh mit ihm in den Wald der Finsternis! Oh... ich mache mir ja so sschreckliche Vorwürfe!

die Amme weint bitterlich

Peter: Äh... und... was sollen wir jetzt machen?

Justus: Absoluter Wahnsinn! Seht euch das an, Kollegen, ich kann meine Hand im Bild sehen!

Peter: Höh... meine auch! So funktioniert der Handschuh!

Bob: Da ist noch eine Tür!

Peter: Ich zieh' mal am Türknauf!

eine Tür knarrt

Bob: Das ist ein Schlafzimmer. In dem Bett liegt eine Frau.

Justus: *(erschrocken)* Hui. Hui! Die sieht gar nicht gut aus. Setzt euren Joystick in Bewegung!

Königin Trulie: Halt! Keinen Schritt weiter! *(geschwächt)* Ich habe eine ansteckende Krankheit. Ich danke euch, dass ihr so schnell erschienen seid. Ich bin Königin Trulie. Ich brauche eure Hilfe.

eine Tür wird geöffnet

Lili Bushford: Doe, tut mir Leid, dass ich hier so hereinplatze, Doe, aber, ich glaube, wir bekommen gleich enorme Schwierigkeiten!

Doe Dungeon: Ich komme sofort.

Königin Trulie: Mir kam zu Ohren, dass ihr tapfere und unerschrockene Krieger seid. Ich flehe euch an, entreibt Vinton der Macht der Vampire und bringt ihn mir zurück! Wartet! Ich ziehe an dieser Schnur... *(angestrengt)* ...

Peter: Ein Geheimfach in der Wand!

Justus: Da liegen drei Schwerter drin.

Königin Trulie: Nehmt diese Waffen als Zeichen meines grenzenlosen Vertrauens.

die Jungen staunen

Königin Trulie: 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 zurück bringt.

Bob: Ergreift die Schwerter, Freunde!

Donnerschlag, ein schrilles, schreiendes Lachen

Schrille Stimme: SWEET REVENGE!

Bob: Ah..., was ist denn jetzt?

Peter: Äh..., ist, ist das jetzt eine Störung? Oder...?

Bob: Es ist ja alles dunkel! Ist ja alles dunkel, da kommt ja nichts mehr!

Justus steht auf

Bob: Sag mal, Justus, was machst du denn da an der Tür?

Justus: *(leise und bestimmt)* Still, Kollegen!

Lili Bushford: ...an die Nerven, Doe! Er braucht das Geld, wie wir alle, das sehe ich ja ein. Aber, das ist noch lange kein Grund, alle in Panik zu versetzen!

es klingelt

Doe Dungeon: Sprich gefälligst leiser, Lili. Wenn die Sache auffliegt, sind wir alle erledigt. Dann können wir alle einpacken.

es klingelt erneut

Lili Bushford: Das ist er. Was machen wir jetzt?

Doe Dungeon: Drück' auf den Summer, und lass ihn rein. Ich hab aber nicht viel Zeit, ich muss da wieder rein, die Jungs sind gleich mit dem Intro durch.

Peter: *(flüsternd)* Wer kommt da jetzt?

Justus: *(flüsternd)* Ein gewisser Tom.

Lili Bushford: *(gespielt vergnügt)* Hallöchen, Tom!

Doe Dungeon: Hi Tom. Du siehst ja aus, als wäre der leibhaftige Teufel hinter dir her. Wo brennt's denn?

Tom Beker: Die verfluchten Schweine sind in meine Wohnung eingedrungen. Den Koffer haben die Vampire zu meinem Glück übersehen. Mein alter Trenchcoat an der Garderobe hat ihn wohl verdeckt.

Doe Dungeon: Ja, das... wir können das alles in Ruhe besprechen Tom, aber nicht jetzt! Die Jungs sitzen nebenan und begeben sich gleich in Level 1.

Tom Beker: Warum hältst du die drei nicht aus der Sache raus? Verdammt noch mal!

Doe Dungeon: Wir sollten später vielleicht dar...

Tom Beker: Warum müssen wir dieses verfluchte Risiko eingehen?

Lili Bushford: *(verärgert)* Warum? Warum? Warum ist die Banane krumm? Päh! 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 weiter. Hrruhh! Die alte Saufbirne bringt mich noch um den Verstand. Dein Viererwerk in allen Ehren, Tom. Doch dicht daneben ist auch vorbei. Der Ball landete noch nicht im Netz!

Doe Dungeon: Also, ich muss Lili Recht geben. 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.

Tom Beker: Ich werde beten, Leute. Tom wird sein Bestes tun. Aber, ihr müsst mir helfen. Versteckt diesen Koffer hier irgendwo.

Doe Dungeon: Mach' dir keine Sorgen, ich weiß ein ausgezeichnetes Versteck. In ein paar Minuten hat sich deine Einnahmequelle in Luft aufgelöst. Wir treffen uns heute Abend, ich ruf' dich über Handy an!

Tom Beker: Danke, Doe! Jetzt ist mir schon etwas wohler.

Fahrstuhlgeräusche

Bob: *(flüsternd)* Moment mal, was ist denn jetzt schon wieder?

Justus: Ha... wa... auf die Liegen, schnell!

die Jungen legen sich hektisch auf die Liegen

Bob: *(hektisch flüsternd)* Ja, los, komm... Gut! Leg dich... leg dich hin...

Doe Dungeon: Entschuldigt, dass ich euch hab warten lassen, aber ich musste den Empfang eines Paketes quittieren.

die Jungen lachen begeistert

Bob: Ich bin noch, ich bin noch völlig hin und weg. Also, das Intro, ja, das war der Hammer.

Peter: Ja, ja, der Wald...

Bob: Wir wollten, ja, der Wald war super, wir wollten gerade loslegen aber da wurde es plötzlich ganz dunkel um uns herum und das, das Programm schmiss uns raus.

Doe Dungeon: Das Spiel ist noch in mehrere Dateien aufgeteilt. Die einzelnen Level müssen sozusagen noch per Tastatur aufgerufen werden. Ach, das kriegen wir alles in den Griff. Wenn ihr Lust habt, kann es gleich weiter gehen.

Justus: Na, dann auf ins erste Level.

die Jungen lachen

Justus: Schnell, die Helme...

Bob: So.

Peter: Äh, Ja... so...

Bob: Ich Bin soweit!

Justus: Die Handschuhe...

Bob: So...

Track 3 – Level 1

Musik, Vogelgezwitscher

Die Jungen sprechen über ihre Datenhelme

Peter: *(vorlesend)* Wald der Finsternis. – Ähä. Da ist ein Pfad.

Bob: Ja

Justus: So eine Animation habe ich noch nie gesehen. Da kann sich der edelste Zeichentrickfilm nicht dran messen.

Bob: Boah... Achtet mal auf die Sounds die sind total irre.

Schritte

Peter: Hä, ja... wo geht's nun lang?

Bob: Meinte die Amme nicht, dass der Ghoul nach Osten geflohen ist? Ich würd' sagen, nach Osten, in dieser Richtung müssten wir weiterkommen.

Wolfsgeheul

Justus: Vorsicht, Kollegen, Wölfe!

Kampfschreie der Jungen, ein Schwertkampf beginnt

Bob: Zieht die Schwerter!

Kampfschreie, Schwerter schlagen gegeneinander

Bob: Jetzt ist aber genug hier...

Peter: *(angestrengt und aufgebracht)* Wie oft muss man denen denn was auf die Mütze geben, bis die endlich... Ruhe geben!?

Bob: Zur Seite, Peter... Vorsicht!

Peter: *(schreit)* Au! Ah!

Bob: Was ist denn?

Peter: Er hat mich getroffen!

ein regelmäßiges Piepen setzt ein

Bob: Heb dein Schwert wieder auf, zweiter. Los, Peter, hier.

Peter: Wo, wo, wo, wo ist es denn?

Bob: Da unten, da unten.

Peter: Ich sehe es nicht mehr, mein... mein... meine Energieleiste Schrumpft.

Justus: Vorsicht, Peter!

Peter: *(sehr verlangsamt sprechend)* Was ist denn jetzt los, ich kann mich nicht mehr normal bewegen...

Bob: Das ist ganz in Ordnung.

Justus: Durch deinen Energieabzug läufst du in Slow-Motion – in Zeitlupe.

Peter: *(sehr langsam)* Was soll ich denn machen?

Bob: Ja, keine Sorge, zweiter, die machen wir schon Alle!

Justus: *(angestrengt)* Der braucht nur noch einen Extrabonus!

Bob: Zack! So, die sind erledigt. Hach... das ist ja gut. Die Leichen werden zu einer Flamme. Ja. Und jetzt zu einem blauen Herz.

Computerspielgeräusch, das Piepen hört auf

Peter: Meine Energieleiste füllt sich wieder auf.

Peter: *(erleichtert)* Oh. Wahnsinn. So ist das also.

Bob: Ja, ziemlich brutal, das ganze. Aber wahrscheinlich noch harmlos im Vergleich zu dem, was uns sonst noch erwartet.

Justus und Peter: Ach...

Bob: Gehen wir weiter.

Peter: Ja

Schritte und Musik

Erzähler: 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. *(Schwerter schlagen gegeneinander)* Im Verlauf des ersten Levels kristallisierte sich immer mehr heraus, dass die drei Fragezeichen den Spuren des Ghouls in die Burg des Vampirs Hehmathor folgen mussten. Jedoch fehlte bisher jeglicher Hinweis, wie dieser Sagenumwobene Unterschlupf zu finden war. Dafür hatten sich in ihrer Menüleiste schon etliche brauchbare Utensilien angesammelt: ein Kompass, Wurfmesser, mit denen man auch aus größerer Distanz auf die Gegner zielen konnte, sowie ein unbeschriftetes Notenheft, auf das Peter in einer alten Truhe gestoßen war. Mittlerweile waren sie in ein unterirdisches Labyrinth vorgedrungen, dessen weit verzweigte Gänge unter einem Friedhof lagen. *(Schritte)* Einige Male hatten sie sich bereits darin verlaufen. Doch mit Hilfe des Kompasses gelangten sie schließlich in eine weitläufige Halle, wo der Endgegner des ersten Levels in Gestalt einer Riesentartel auf sie wartete.

Musikwechsel

Justus: *(klagend)* Hui. Uui... Dieses Kaliber wird kein Zuckerschlecken, Kollegen.

Fauchen im Hintergrund

Bob lächelt

Peter: Ich steige freiwillig aus. Macht das Ding ohne mich fertig.

Bob: Also, Peter!

Justus: Ah, sie packt mich! Hilfe!

Bob: Ich würd' sagen, hauen wir ihr das Schwert in den Leib... *(Schwertgeräusche)*
Ah... Zack...

Justus: Argh! Danke, Kollegen. Phuh.

Peter: *(schreiend)* Vorsicht! Sie greift an!
Zischen, Knurren und Fauchen

Bob: Ich werfe ihr die Dolche in die Augen! Jetzt!
metallisches Stöhnen, Spritzgeräusche, eine Explosion

Peter: Hah, sie explodiert! Bob, du bist der größte!

Bob: Ja, ha ha...
Blubbern

Justus: Nebelschwaden.
Musik setzt ein

Justus: Ein Sarg formiert sich. Ihn zu öffnen überlasse ich gerne dir, Bob.

Peter: Da liegt bestimmt ein Vampir drin.
dumpfes Holzknarren

Bob: Der Deckel öffnet sich.

Peter: Aus dem Inneren schwebt eine... eine Notenreihe.
Musik setzt ein

Justus: *(liest vor)* Melodie des Ostens.
Leises Zischen und Musik

Justus: Was hat denn das nun wieder zu bedeuten?

Bob: Tja...
lauter werdendes Grollen

Bob: Die Decke platzt auf. Ein Erdbeben!

Justus: Ah...

Peter: Au! Ein Stein hat mich getroffen! *(langsam werdend)* Ich verliere Energie!
regelmäßiges Piepen

Bob: Aua! Och!

Justus: Die einzige Deckung, die uns bleibt, ist der Sarg. Nichts wie hin! Lauf, Bob!

Schritte

Bob: Argh... ich verliere auch Energie!

der Rhythmus des Piepens beschleunigt sich

Peter: *(verlangsamt)* Das verstehe, wer will. Eine unsichtbare Wand! Wir können nicht zum Sarg.

Justus: Nicht verzagen, Justus fragen! Schnell. Das Notenheft aus der Menüleiste abrufen.

Computergeräusche

Bob: *(stark verlangsamt)* Das Heft. Das ist ja komisch. Es schwebt zum Sarg und, und öffnet sich!

Musik

Peter: *(stark verlangsamt)* Es... es saugt die Noten in sich hinein.

Bob: *(stark verlangsamt)* Hey, was auch immer es mit dieser Musik auf sich hatte, die unsichtbare Mauer, ist verschwunden. *(die Musik verstummt)* Los! Hinein in den Sarg, Kollegen!

Peter: *(verlangsamt)* Deckel zu!

Computerstimme: Zeitsprung aktiviert!

die Jungen stöhnen und schreien, schleif- Zisch- und Rattergeräusche

Doe Dungeon: Feierabend, Jungs! Ihr könnt die Helme und die Handschuhe abnehmen!

Justus: Aaach... Hui!

Bob: Also, ich sag, das war ja wirklich ein, ein Wahnsinnsritt. Ja!

die Jungen lachen und sind begeistert

Justus: Gratulation, Mr. Dungeon. Wenn ich es nicht selbst erlebt hätte, also ich würde es nicht für möglich halten.

Bob: Das Spiel ist der absolute Flash!

Peter lacht

Bob: Ja wirklich.

Justus: Ich brenne darauf, ins zweite Level zu gehen!

Bob: Absolut!

Justus: Können wir morgen weiter spielen?

Doe Dungeon: Na klar doch. Wie heute, zehn Uhr?

Peter: Ja.

Justus: Gut. Sehr schön.

Bob: Gerne.

Musik

Erzähler: Gefolgt von Mr. Dungeon traten die drei Detektive auf den Flur hinaus. Im Vorzimmer saß Mrs. Bushford an ihrem Schreibtisch und las in einem Buch. Von einem Koffer, den der Unbekannte dritte gebracht hatte, war weit und breit nichts zu sehen.

Musikwechsel

Erzähler: 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 Mrs. Bushford. Sie schien überrascht und etwas irritiert.

Schritte

Lili Bushford: *(überrascht)* Ach, ihr seid es. Ich dachte, es wäre Doe, äh, Mr. Dungeon. Ich wundere mich, dass er noch nicht da ist. Ich muss rasch zum Bäcker runter, Jungs. Hab telefonisch n paar Sandwiches bestellt. Ihr könnt so lange im Besprechungszimmer Platz nehmen. Der Vorführraum ist noch abgeschlossen. *(Mrs. Bushford entfernt sich)* Es gibt nur einen Schlüssel, und den trägt der Chef immer bei sich. Bis gleich dann!

Schritte, Fahrstuhltüren

Justus: *(erst flüsternd, dann leise und bestimmt)* An die Arbeit, Kollegen! Vielleicht bleiben uns nur wenige Minuten!

Peter: Was soll dass denn wieder heißen?

Justus: Irgendwo muss dieser verflixte Koffer versteckt sein, den der unbekannte Besucher gestern gebracht hat! Ich will wissen, welches Geheimnis er birgt.

Bob: Mit anderen Worten, soll heißen: ausschwärmen und aufspüren.

Justus: Du hast es erfasst!

Bob: Sucht ihr hier. Ich schau mich einfach mal im Besprechungszimmer um!

Justus: Ja.

Peter: Justus!

Justus schrickt hoch

Peter: Hier im Papierkorb.

Justus: Was ist da?

Peter: Ein Foto.

Justus: Ach...

Peter: Mit der Schere säuberlich in mehrere Teile zerschnippelt. Aber das... das ist doch Mr. Dungeon. Und auf diesem Teil hier, ist noch eine andere Person.

Schritte, Peter und Bob erschrecken

Bob: Ja, ja, ja, ich bin's ja nur. Nebenan ist definitiv kein Koffer. Außer der Ledercouch, dem Schreibtisch und dem... was habt ihr denn da?

Peter: Der Typ...

Bob: Die Schnipsel... was ist denn das?

Peter: Ja, das ist ein Foto. Das... der Typ neben Mr. Dungeon. Offensichtlich hat der einen über den Durst getrunken. Ich meine... was meint ihr, könnte es dieser Tom sein?

Bob: Zeig mal her...

Justus: Das lässt sich schwer beurteilen. Immerhin kennen wir bisher nur seine Stimme.

Bob: Sag mal, den Dicken da kenn ich!

Peter: Hach, spann uns nicht lang auf die Folter. Wer ist der Typ?

Bob: Ja, den kenne ich. Der Mann heißt Bowfield. Timothy Bowfield. Leitender Direktor der Jefferson-Bank.

Doe Dungeon überrascht die Jungen, Musik

Doe Dungeon: Hallo!

Justus: *(stammelnd)* Mr. Dungeon! Ähm, äh... Guten Morgen. Wir vertreiben uns gerade die Zeit und üben, üben uns ein wenig im... Puzzeln.

Bob: Ja.

Doe Dungeon: Ach, ja?

Peter: *(stammelnd)* Ja, Mrs. Bushford holt Sandwiches vom Bäcker. Ich, ich wollte gerade mein, ma... mein Taschentuch in den Papierkorb werfen, ich hab Schnupfen. Und d... da, da sah ich die Schnipsel drin liegen, wissen Sie...?

Doe Dungeon: So, da liegt aber gar kein Taschentuch drin.

Justus: Äh, na ja. Sind Sie auch Kunde in der Jefferson-Bank? Dem zerschnittenen Foto nach zu urteilen würde ich eher vermuten, Kunde gewesen.

Doe Dungeon: Ach, eigentlich geht es euch ja nichts an, aber Timothy Bowfield hat Schuld, dass ich meiner siebzigköpfigen Crew, die an der Produktion von „Sweet Revenge“ beteiligt war, seit einem halben Jahr den Lohn schulde.

Bob: Ach...

Peter: Wie meinen Sie das?

Doe Dungeon: Ich kenne Timothy schon seit meiner Schulzeit. Damals waren wir die dicksten Freunde. Seit unserem Schulabschluss verloren wir uns jedoch aus den Augen. Er hat's zum Bankdirektor gebracht. Und ich... Na ja. Ihr könnt euch die Wiedersehensfreude vorstellen, als wir uns nach all den Jahren hier in der Jefferson-Bank gegenüber standen.

Justus: Und was passierte dann?

Doe Dungeon: Ich war zu diesem Zeitpunkt auf der Suche nach Geldgebern, die mein geplantes Cyberspacespiel „Vampire-Castle“ vorfinanzieren würden.

Bob: „Vampire-Castle“? Ich... sie meinen sicher „Sweet Revenge“.

Doe Dungeon: „Vampire-Castle“ war der ursprüngliche Arbeitstitel des Spiels.

Bob: Ach so?

Doe Dungeon: Na ja, jedenfalls war Timothy von meinen Plänen dermaßen begeistert, dass er mir einen Kredit in beachtlicher Höhe gewährte.

Justus: Und dann ist irgendwas schief gelaufen?

Doe Dungeon: Ja, so... so direkt kann man das nicht sagen. Die, die Entwicklung des Spiels zog sich nur mehr und mehr in die Länge und der Kredit musste, er musste erhöht werden. Na ja, da bekam Timothy plötzlich kalte Füße. Mir drehte er den Geldhahn zu. Seit dem stehe ich vor dem Ruin. Ich hab mich sogar so weit erniedrigt und ihn angefleht, mir mit seinem Privatvermögen aus meiner schwierigen Lage herauszuhelfen.

Justus: Und, was ist dabei herausgekommen?

Doe Dungeon: Ach, er bot mir an, meine gesamten Rechte an dem Computerspiel an ihn abzutreten. Als Gegenleistung würde er mich sofort von meinen Schulden befreien und mir eine einmalige Zahlung in Höhe von 100.000 Dollar gewähren.

Justus: Hach...

Peter: Und haben Sie sich auf den Deal eingelassen?

Doe Dungeon: Bin ich ein Idiot? Das war Erpressung! Timothy glaubte an meinen Erfolg.

Justus: Huh...

Bob: Ein weiser Entschluss, Mr. Dungeon. Sie werden es auch ohne ihn schaffen.

Doe Dungeon: Hach, diese Saufbirne kann mir mal den Buckel runter rutschen. Keinen Cent mehr werde ich seiner Bank anvertrauen.

Fahrstuhltüren, Schritte nähern sich

Doe Dungeon: Ich...

Lili Bushford: Ich bin wieder zurück, Doe. Wenn ihr eine Pause einlegen wollt, warten in der Küche Schnittchen auf euch. Übrigens sind für dich, eben drei Briefe mit der Post gekommen, Doe. Hep, fang!

Mrs. Bushford und Mr. Dungeon lachen

Doe Dungeon: Danke, Lili. Bereit zum Kampf, ihr tapferen Helden?

Bob: Ja, klar zum Entern, Sir.

Lili Bushford: Viel Spaß, Jungs!
die Jungen lachen

Bob: So...

Track 4 – Level 2

Die Jungen sprechen über ihre Datenhelme

Peter: ...dunkel. Wo sind wir hier?

Bob: Tja, keine Ahnung.

Justus: Noch immer im Sarg.

der Sargdeckel öffnet sich, Vogelgezwitscher, Musik setzt ein

Bob: Ah... die Kiste hat uns an einen anderen Ort befördert.

Justus: Ich fasse es nicht! Der Sarg dient offenbar als Teleporter.

Bob: Wir befinden uns in einem Gebirge oder so was.

Justus: Mir nach, Kollegen!

Die Jungen klettern aus dem Sarg, Schritte

Justus: Da hinten ist ein Wegweiser.

Peter: Vampirschlucht zwei Meilen.

Justus: Wir sind im Gebirge des Todes gelandet.

Peter: Machen wir uns gleich auf den Weg. In der virtuellen Welt scheint die Sonne schneller unter zu gehen, als in der Realität. Es dämmt bereits.

Bob: Moment mal.

Justus: Da kommt eine Kutsche.

Bob: Ja, und wo ist der Kutscher?

die Kutsche hält an, die Tür öffnet sich

Peter: Pöh, dann sollen wir wohl Platz nehmen. Bitte nach dir.

Justus: Danke.

die Tür schlägt zu, die Kutsche setzt sich wieder in Bewegung

Bob: Ja, hui...

Justus: Hey, wo fahren wir hin?

Musik

Erzähler: Im Höllentempo galoppierten die schwarzen Hengste über unzählige Brücken hinweg, den hügeligen Gebirgspass entlang, bis sie nach einer halsbrecherischen Fahrt endlich stoppten. (*Pferde wiehern*) Justus, Peter und Bob kletterten aus der Kutsche und schauten sich vorsichtig um. Vor ihnen erhob sich eine düstere, halb zerfallene, mittelalterliche Burg.

- Justus:** Hehmthors Unterschlupf. Das muss er sein. Hierhin hat der Ghoul den kleinen Vinton verschleppt. Die Zugbrücke ist heruntergelassen. Offenbar rechnet man mit unserem Besuch.
- Schritte auf Kies*
- Erzähler:** Die drei Fragezeichen hatten die reale Welt um sich vollkommen vergessen. Sie konzentrierten sich ganz darauf, ihren Weg durch das virtuelle Burggelände zu finden. *(Schritte)* Die Zeit verging wie im Flug. Sie hatten bereits fünf Stunden in Hehmthors Burg verbracht, ohne dabei den Burgherren selbst, geschweige denn den entführten Thronfolger aufzuspüren. Dafür erfuhren sie von einer sprechenden Eule, dass Hehmthor sein Domizil längst verlassen hatte und in eine andere Zeit geflohen war.
- Musikwechsel*
- Erzähler:** Am Ende des zweiten Levels wartete ein weiterer zäher Gegner auf sie. Eine riesige Kobra überraschte sie im Burgturm. Mit ihrer glitschigen Zunge verwandelte sie den Boden in eine Rutschbahn und brachte die Jungen schnell zu Fall. *(Schlürf- und Schmatzgeräusche)* Und ehe sie sich versahen, wurden sie von ihr verschluckt.
- Peter:** *(angeekelt)* Irgh... Das ist ja ekelhaft. Und alles ist glibberig.
- Schwerter schlagen gegeneinander, die Jungen stöhnen angestrengt und angeekelt*
- Bob:** Also, mit den Schwertern können wir hier nichts ausrichten.
- Justus:** Meine Energieanzeige schrumpft...
- regelmäßiges Piepen*
- Bob:** Was denn, schon wieder? Jetzt reißt euch mal zusammen. Mit dem Bomben aus der Schatztruhe werden wir's schon schaffen. Also hier.
- Computergeräusche*
- Peter:** So, in Deckung!
- Explosion*
- Bob:** Die Kobra explodiert!
- Justus:** Da materialisiert sich wieder ein Sarg.
- Bob:** Eine Notenreihe schwebt heraus.
- Musik*
- Justus:** Ich fürchte, jetzt wird's brenzlig. Seht ihr den Qualm? Vermutlich ist Hehmthor sauer, weil wir die Kobra erledigt haben.
- Peter:** Ach...
- Bob:** Dann geht das Erdbeben aus dem ersten Level ebenfalls auf sein Konto.
- Dramatische Musik*

Peter: Feuer! Der Ausgang steht in Flammen. Worauf wartet ihr, der ganze Burgturm brennt bereits. In den Sarg! Schnell. Verfluchter Mist, die Kiste fängt schon Feuer.

Justus: Rein da!

die Jungen stöhnen angestrengt

Justus: Nun heißt es mal wieder zusammenquetschen, Kollegen. Doch vorher muss uns die Melodie Platz machen. Ich nehme sie mit.

Musik

Bob: Das war's wohl vorerst.

Peter: Höh...

Justus: Donnerwetter

Bob: Wahnsinn! Wahnsinn! Ich, ich bin total ausgepowert.

Peter: Ich auch.

Bob: Aber das Spiel macht ja irre Spaß.

Peter: Ja.

Bob: Gratulation, Mr. Dungeon. Es ist wirklich phantastisch.

Doe Dungeon: Danke, danke.

Lili Bushford: Doe, Patty ist am Telefon. Sie fragt nach ihrer Sprechergage. Soll ich das Gespräch mal durchstellen?

Doe Dungeon: Ich komm rüber, Lili. Jungs, entschuldigt mich kurz.

Schritte, eine Tür wird geschlossen

Justus: Dann wollen wir doch mal sehen.

Peter: Hey, Just, was machst du da am Rechner?

Justus liest

Peter: Justus!

Justus: Interessant.

Doe Dungeon: *(lächelt)* Eurer Reaktion nach zu urteilen habt ihr an dem Spiel bisher nichts gravierendes auszusetzen, hä?

die Jungen lächeln

Doe Dungeon: Ist schon mal ne Menge wert.

Bob: Ja.

Doe Dungeon: Wann soll's denn weitergehen?

Justus: Gleich morgen. Vierzehn Uhr könnten wir hier sein.

Doe Dungeon: Ist doch ein Wort. Drückt mir die Daumen, Jungs. „Sweet Revenge“ muss einfach einschlagen.

Musik

Im Auto

Justus: Wisst ihr, was in einem der drei Briefe stand, die Mrs. Bushford ihrem Chef zugeworfen hat?

Peter: Bin ich Hellseher? Du wirst es uns mit Sicherheit gleich sagen.

Justus: Der Absender des Briefes war die Eastwood-Bank in Mount Valley.

Peter: Toll. Und was sagt uns das?

Justus: Das Schreiben war gar nicht an Mr. Dungeon adressiert, sondern an einen gewissen Mitchel Cryder. 18, Southfire Street, Kalifornien. Darunter stand in Fettschrift „Persönlich / Vertraulich“.

Peter: Wie hat deine Schnüffelnase denn das wieder rausgekriegt?

Bob: *(lächelnd)* Schnüffelnase...

Bob und Peter lachen

Justus: Da gab es nicht viel zu schnüffeln. Mr. Dungeon hatte den Brief offen auf dem Mauspad liegengelassen. Mir drängt sich die Frage auf, weshalb landet ein verschlossener als vertraulich gekennzeichnete Brief an einer vollkommen falschen Adresse und wird von einem Unberechtigten wie selbstverständlich gelesen?

Peter: Mein sechster Sinn sagt mir, was du als nächstes zu unternehmen gedenkst.

Justus: So? Bist du nun doch unter die Hellseher gegangen?

Peter: Nö, nicht die Spur. Einfache und logische Schlussfolgerung ohne doppelten Boden. Wir sind bereits da.

Justus: *(überrascht)* Wie bitte?

Bob: Ach, guck mal einer an.

Peter: Dürfte ich die Herren bitten, auszusteigen?

Justus: *(irritiert)* Wie? Wo sind wir?

Bob lacht

Peter: Southfire Street 18.

Bob: Genau.

Peter: Du willst dir doch mit Sicherheit Klarheit darüber verschaffen, um wen es sich bei diesem Mitchel Cryder handelt, dessen Brief Mr. Dungeon geöffnet hat. Nun hast du die Gelegenheit dazu.

Bob pfeift

Bob: Dieser Peter...

Justus: Respekt, Respekt.

Autotüren werden zugeschlagen, Schritte

Bob: Ja. Aha, das Mehrfamilienhaus da muss es sein. Und wie gehen wir diesmal vor, Just?

Justus: Wenn uns Mr. Cryder öffnet, wird mir schon was spontanes einfallen.

Bob: Gut.
Wir sind richtig. Nach dem Klingelknopf zu urteilen wohnt er direkt unter dem Dach. Ich bimmel mal.
So.
Hmm...

Peter: Nichts.

ein Fenster wird geöffnet

Oma: Zu wem wollt ihr denn?

Justus: Äh, guten Tag. *(lacht)* Wir wollten Mr. Cryder sprechen.

Musik im Hintergrund

Oma: Der ist nicht da. Der lässt sich hier so selten blicken, dass ich beinahe den Eindruck habe, der wohnt hier gar nicht mehr. Meine Wohnung liegt nämlich direkt gegenüber. Ein wenig unheimlich ist er ja schon. Sehr wortkarg und schüchtern.

Bob: Aha...

Peter: Wie ist denn das zu verstehen?

Oma: Er sieht einem nicht in die Augen. Ständig sieht er woanders hin. Und auf eine Tasse Kaffee ließ er sich von mir auch nicht einladen. Ein sehr gepflegter junger Mann. Die randlose Designerbrille verleiht ihm irgendwie was intellektuelles. Nur den Vollbart, ja. Den sollte er sich mal abrasieren. *(lacht)*

Bob: *(räuspert sich)* Ja. Und äh, wann haben Sie Mr. Cryder zuletzt hier gesehen?

Oma: Zuletzt? Nja, vor einer Woche. Also, wenn ihr mich fragt, 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 geleert.

Justus: Von Mr. Crider?

Oma: Das kann ich Ihnen nicht sagen. 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 Briefkastenschlitz in seine Wohnung hineingeschnuppert.

Peter: Warum das?

Oma: Ich hatte plötzlich so ein eigenartiges Gefühl. Es hätte ja sein können, dass Mr. Cryder gestorben ist und verwest in seiner Wohnung liegt.

Musik

Track 5 – Level 3

Musik

Erzähler: Pünktlich um vierzehn Uhr erschienen die drei Fragezeichen am nächsten Tag in Doe Dungeons Büro, um sich in das dritte Level zu begeben. Innerhalb kürzester Zeit saßen sie fertig ausgerüstet auf den Spezialliegen und blickten konzentriert in die Finsternis vor ihren Augen.

Die Jungen sprechen über ihre Datenhelme

Peter: Ich schieb mal den Sargdeckel zur Seite.

Quietschen, dann Blubbern

Bob: Wo treiben wir denn hier lang?

Computerstimme: In der Kanalisation. Los Angeles. 21. Jahrhundert.

Bob: Aha.

Justus: Hört ihr das? Da kommt wer.

platschende Schritte nähern sich

Vampir-Frau: Ihr müsst Justus, Bob und Peter sein. Kehrt sofort um. Hehmathor erwartet euch bereits.

Bob: Aha...

Peter: Traut ihr nicht. Sie ist nur scharf auf unser Blut.

Vampir-Frau: Ganz Los Angeles ist von Vampiren bevölkert. Sie haben die Menschheit nahezu ausgerottet und zu ihresgleichen gemacht. Wir brauchen dringend Nachschub. Deshalb ließ Hehmathor den jungen Thronfolger aus der Vergangenheit entführen. In seinen Adern fließt blaues Blut. Schon wenige Tropfen reichen um Hunderte von uns zu versorgen. Hehmathor hat eine Formel gefunden, die es ihm ermöglicht, unzählige Kopien des Königssohnes zu erstellen. In wenigen Minuten sollen seine Sklaven mit der Produktion beginnen.

Justus: Gentechnologie. Topaktuell.

Vampir-Frau: Die Königin hat euch geschickt, ihr das Baby unbeschadet zurückzubringen. Ihr dürft sie nicht enttäuschen. Nehmt dieses Bündel.

einer der Jungen pfeift

Justus: Das ist Vinton. Er schläft.

Vampir-Frau: Still. Hehmathor wird meinen Verrat bald bemerken. Ohne das blaue Blut des Thronfolgers werden wir Vampire zu Grunde gehen. Aber ich werde endlich meinen Frieden finden. Verliert keine Zeit. Findet den Weg in die Freiheit.

platschende Schritte entfernen sich

Peter: Häh... Weg ist sie.

Bob: Ja. Schläft ganz schön fest, der Kleine. Lasst uns lieber schnell zum Rückzug blasen. Wenn Vinton aufwacht, und vor Hunger plärrt, dann stehen wir ziemlich dämlich da. Erstens sind wir nicht in der Lage, ihm die Brust zu geben...

Justus: *(fällt Bob ins Wort)* Und zweitens würde er durch sein Gebrüll die Vampire anlocken.

Bob: Sehr richtig.
plätschernde Schritte, Musik

Erzähler: Nach mehreren Stunden vergeblichen Umherirrens, Dutzenden von Angriffen und kniffligen Rätseln standen sie nun in der Kanalisation vor einer Metalltür.

Peter: Soll ich sie öffnen?

Justus: Nur zu!
eine Tür wird geöffnet, Feuerknistern

Bob: Da sitzt eine Frau vor dem Kamin.
Musik, Schritte

Hexe: Guten Abend. Hm, ihr seht mir, wie tapfere Krieger aus. Wollt ihr nicht eintreten?

Bob: Ähpf... Kollegen, die Dame hat ja fast nichts an.

Hexe: Kommt näher. Ich werde euch jeden Wunsch von den Lippen ablesen und eure tiefsten Sehnsüchte erfüllen.

Peter: Ob der zu trauen ist? Ich lege das Baby vorsichtshalber auf das Kissen da.
Türen schlagen zu, die Musik wechselt

Hexe: Zu spät. Zu spät.
die Hexe lacht hämisch

Bob: *(erschrocken)* Wir sind gefangen!

Peter: *(erschrocken stammelnd)* Die... die hat ja... sieben Köpfe!

Justus: Dann sind wir wohl an den dritten Endgegner geraten. Jetzt heißt es, cool bleiben.
kreisende Geräusche

Bob: Sie spuckt Feuer!

Hexe: Wird euch nicht heiß? Zieht euch ruhig aus.

Justus; Gib ihr was auf die Mütze, Just! Na los!
Schwerter schlagen gegeneinander

Justus: Bestie!

- Hexe:** Ich werde dir meine Reißzähne in den Hals bohren!
- die Hexe lacht hämisch*
- Justus:** Aargh! Sie hat mich ge... (*angestrengt, nach Luft schnappend*) Sie will mich erdrosseln! Ich... sie drückt mir die Luft ab!
- regelmäßiges Piepen*
- Bob:** Zur Seite! So!
- die Hexe spricht etwas unverständliches*
- Bob:** Ich baller ihr mit der Laserkanone die Köpfe ein! So!
- Laserblitze, eine Explosion, die Hexe schreit laut, Blubbern*
- Bob:** Bor (*lachend*) da geht sie hin! Ich hasse Waffen, aber was tut man nicht alles für seine Freunde.
- Peter:** Ja. Die Welt könnte untergehen. Aber, aber den jungen Thronfolger scheint das nicht zu kratzen. Seelenruhig pennt er weiter.
- Bob:** Hey... Aha.
- Musik*
- Bob:** Hey, die Melodie des Nordens.
- Justus:** Klick das Notenheft an und sammel sie ein!
- Computerspielgeräusche, Musik*
- Lachen, die Jungen staunen überrascht*
- Bob:** Hey, (*lachend*) Was ist das denn?
- Peter:** (*lachend*) Ein Zwerg!
- Bob:** Na also...
- Oinki Hinki:** Darf ich vorstellen: Oinki Hinki. Oberster Magier aus dem Volk der Zwerge. (*er lacht*) Ihr steckt in gehörigen Schwierigkeiten. Da haben wir etwas gemeinsam. Ich stehe nämlich auch vor einem schwierigen Problem. Königin Trulie trug mir auf, euch mit dem jungen Thronfolger sicher wieder zurück in die Vergangenheit zu bringen. Ich helfe euch. Dafür müsst ihr mir helfen, Oinki Minki als Gemahlin zu gewinnen. Doch Oinki Minkis Vater willigt in unsere Heirat erst ein, wenn ich ihm bis zum nächsten Sonnenaufgang die Erklärung eines schier unlösbaren Rätsels gebracht habe.
- Justus:** Es kann nicht knifflig genug sein. Wir wachsen an unseren Aufgaben.
- Oinki Hinki:** Oinki Poinkis Familie besteht aus sieben Personen. Zwei Eltern, zwei Großeltern und drei Kinder. Oinki Poinki trug mir auf, acht Äpfel und sechs Bananen unter allen Familienmitgliedern gerecht aufzuteilen. Wenn ihr mir nicht helfen könnt, habe ich Oinki Minki für immer verloren. Sobald ihr das

Geheimnis entschlüsselt habt, könnt ihr die Lösung im Gegenstandsmenü mit Hilfe des Steuerkreuzes in einem Raster eintragen.

- Justus:** Sechs Äpfel und acht Bananen gerecht aufgeteilt durch vier Erwachsene und drei Kinder...?
- Bob:** Also der Logik nach kann das nicht aufgehen.
- Peter:** Also, entweder bekommen die Erwachsenen jeweils zwei Äpfel, und die Kinder (*zunehmend stammelnd*) je zwei Bananen, oder, oder jedes Kind kriegt...
- Bob:** ...einen Apfel, die Erwachsenen je einen und... ganz klar, einer bleibt übrig.
- Peter:** Und was ist mit den Bananen?
- Justus:** Wie man es dreht und wendet, von Gerechtigkeit kann in euren Überlegungen keine Rede sein.
- leises Blubbern*
- Peter:** Was... was ist da an der Tür?
- Bob:** Da plätschert irgendwas.
- lautes Quietschen, Wasserrauschen*
- Bob:** Hä... Argh! Das Abwasser! Das kommt hier rein!
- dramatische Musik setzt ein*
- Peter:** Raus hier!
- Justus:** Metallgitter... Hah... eine Falle!
- Bob:** Also, was machen wir denn jetzt?
- Peter:** Das Wasser reicht schon zu den Knien! (*langsamer werdend*) Ich verliere Energie!
- regelmäßiges Piepen*
- Bob:** Oinki Hinki! Bring uns hier raus!
- Oinki Hinki:** Löst das Rätsel. Vorher können wir diesen Ort nicht verlassen.
- Justus:** Um Himmels Willen, das Baby! Das haben wir in der Aufregung völlig vergessen!
- Peter:** (*sehr langsam sprechend*) Da liegt es auf dem Kissen und pennt seelenruhig.
- Bob:** (*sehr langsam sprechend*) Ich kann mich kaum noch bewegen. Gleich ist unser Lebenselixier verbraucht.
- Oinki Hinki:** Sechs Äpfel und acht Bananen gerecht aufgeteilt durch vier Erwachsene und drei Kinder!
- Justus:** Aach...!

laut plätscherndes Rauschen

- Bob:** *(erschrocken)* Bitte!? Das darf doch nicht wahr sein!
die Jungen stöhnen auf
- Peter:** Erstmal... erst mal den Helm ab.
- Bob:** Genau.
- Justus:** Puh.
- Bob:** Ja, was war denn das jetzt gerade?
- Peter:** *(irritiert)* Wie, wie soll es denn nun weitergehen?
- Bob:** Ist das Spiel jetzt für uns gelaufen oder was?
- Doe Dungeon:** *(lachend)* Ach, Unsinn. Sobald ihr die richtige Lösung herausgefunden und ins Raster eingetragen habt, steht euch die entscheidende Schlacht gegen Hehmathor bevor.
- Justus:** Tse... Da haben Sie sich aber was kniffliges einfallen lassen, Mr. Dungeon.
- Bob:** Das kann man wohl sagen.
- Peter:** Ja.
- Justus:** 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.
- Doe Dungeon:** Jungs, vereint eure Intelligenz! Die drei Fragezeichen haben bisher doch jedes Rätsel gelöst.
- Bob:** Na ja...
- Peter:** Ja, aber könnten Sie uns nicht wenigstens einen, einen kleinen Hinweis geben?
- Doe Dungeon:** Ach, 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 heran. Dazu gibt's Cola und Kekse.
- Justus:** Würden wir gern machen, aber morgen Früh haben wir leider noch eine Menge zu tun. Wir müssen gehen.
- Doe Dungeon:** Ja, ist schon in Ordnung, Jungs. Kommt einfach vorbei, sobald euch eine plausible Lösung eingefallen ist. Bisher habt ihr euch ja ganz wacker gehalten.
- Bob:** Dicht daneben ist auch vorbei.
- Justus:** Und der Ball landete noch nicht im Netz.
- Doe Dungeon:** *(verunsichert)* Bitte?

Musik

Erzähler: Der erste Detektiv warf in der Zentrale einen Blick auf den Wandkalender.
Schrottplatzgeräusche, Blacky krächzt hin und wieder

Justus: *(stöhnt zunächst kurz auf)* 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 Obsträtsel entschlüsselt haben.

Bob: Ja... Warum... *(Bob beißt in einen Apfel)* warum ist die Banane krumm...

Peter: Weil Tom nicht in den Urwald zog und die Banane gerade bog.

Bob: Schon komisch.

Peter: 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 sind ganz versessen darauf, das Obsträtsel in dem Computerspiel zu entschlüsseln.

Bob: Willst du damit sagen, dass Mr. Dungeon selbst nicht weiß, wie die Äpfel und Bananen unter den Zwergen gerecht aufzuteilen sind?
Peter brummt zustimmend

Justus: Habt ihr nicht gemerkt, wie erpicht er darauf war, von uns die Lösung zu erfahren?

Bob: Ja, aber er hat das Spiel doch selbst entwickelt und programmiert *(lachend)*. Na, wie kann er da die Lösung nicht wissen?

Justus: 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.

Peter: Du hast Recht! Warum ist die Banane krumm?

Bob: Ja.

Peter: Weshalb wohl ließen sich die Früchte in dem Spiel nicht gerecht aufteilen? Weil die Anzahl der Personen ungerade ist. Das muss es sein.
Justus brummt

Peter: Und weil Tom nicht in den Urwald zog und die Banane gerade bog, kann doch nur bedeuten, dass er dazu aufgefordert wurde, endlich dieses Rätsel zu knacken.

Bob: Also eins ist ja nun völlig klar, die Aufgabe ist mathematisch nun überhaupt nicht zu lösen.

Peter: Ja, und welche Rolle spielt Mitchel Cryder, der geheimnisvolle Kontoinhaber in der ganzen Angelegenheit? Ein unlösbares Bananenrätsel, ein millionenschwerer Bankdirektor, ein versteckter Koffer mit unbekanntem Inhalt und, und ein Programmierer, der mit seinem Cyber-Space-Adventure den ganz großen Wurf landen möchte.
Justus überlegt und murmelt vor sich hin

Peter: Vielleicht geht es um ein ganz großes Ding. Erpressung oder Betriebsspionage.

Justus überlegt immer noch und notiert etwas

Bob: Was machst du denn da, Justus?

Justus: *(murmelnd)* Erpressung... Erpressung...

Bob: Was machst du denn da?

Justus: Kollegen, ihr werdet es nicht für möglich halten, aber...

Bob: Was?

Justus: *(murmelnd)* ...der Schlüssel zum Rätsel... das muss er sein.

Bob: Ja, was denn?

Peter: Wovon sprichst du?

Justus: Du hast den ersten Anhaltspunkt gegeben, Bob.

Bob: Was, ich?

Justus: Und Peter hat alles auf den Punkt gebracht. Die Aufgabe ist mathematisch nicht zu lösen, weil die Anzahl der Früchte und Personen im Grunde genommen völlig uninteressant ist.

Peter: Was?

Bob: Wie bitte? Könntest du dich bitte etwas genauer ausdrücken, Justus?

Justus: Ausdrücken und Erpressen zielen präzise in diese Richtung.

Bob: Also jetzt reicht's aber.

Justus: Wirft man die Bananen und Äpfel nämlich in eine Fruchtpresse, ergibt das den leckersten Saft.

Peter: *(erstaunt lachend)* Was?

Justus: 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.

Bob: *(freudestrahlend)* Tja, Just, du bist ein Genie. Ja, das muss es sein.

Peter: Also, ich ziehe meinen Hut.

Bob: Na, ich man aber auch.

Musik setzt ein

Justus: Ich frage mich nur, was Mr. Dungeon und Co. eigentlich vor haben. Und es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.

Musik

- Erzähler:** Die Privatadresse des Programmierers ausfindig zu machen, war für Justus, Peter und Bob ein leichtes. Er bewohnte ein kleines Appartement in Santa Anna, 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 die drei Detektive zusammengekauert in Peters MG, und beobachteten das Haus.
- Peter:** *(leicht fröstelnd)* Äh, wenn du uns mal verraten würdest, was du vor hast, dann wüssten wir immerhin, weshalb wir uns hier einen abfrieren.
- Justus:** Übe dich bitte in Geduld. Noch ist es ja nur der Hauch eines Verdachtess.
- Peter:** Köpfe runter!
- Bob:** Was?
- Peter:** *(flüsternd)* Jemand verlässt das Haus.
- Bob:** *(flüsternd)* Wer ist das denn? Den Mann kenne ich gar nicht. Er trägt einen Aktenkoffer. Sag mal, ob das dieser Tom ist?
- Justus:** *(flüsternd)* Du stellst Fragen.
- Bob:** Ist ja n merkwürdiger Typ. *(lachend)* Der Vollbart lässt ihn beinahe wie Rübezahl aussehen. Und der Anzug, dazu diese Designerbrille – schräger Kontrast.
- Peter:** Vollbart und Designerbrille, wo habe ich das schon mal gehört?
- Justus:** In der Southfire Street 18.
- Bob:** Hey, das ist Mitchel Cryder. Genau. Er steigt ins Taxi.
- Justus:** Schmeiß den Motor an und drück auf die Tube, zweiter!
- Peter:** Ja, aber was machen wir mit Mr. Dungeon? Sollte nicht einer von uns hier bleiben?
- Bob:** Nein, los!
- Justus:** Fahr los, das Taxi ist gleich nicht mehr zu sehen!
- Bob:** Gib Gas!
- Peter:** Ja!

Musik

- Erzähler:** Im rekordverdächtigen Tempo manövrierte Peter sie durch den dichten Berufsverkehr Richtung Mount Valley. Dabei behielt er das Taxi vor sich immer im Auge. *(Autofahrgeräusche)* Plötzlich trat er auf die Bremse. Das Taxi war an den Straßenrand gefahren und hielt vor einem Drugstore. Gleich daneben war eine Filiale der Eastwood-Bank.

Track 6 – Level 4

- Justus:** Mitchel Cryder will dem Geldinstitut einen Besuch abstatten. Beeilung, Kollegen!
- sie drei steigen aus ihrem Auto aus, hektische Schritte*
- Justus:** Auf diese Begegnung habe ich schon lange gewartet. Ich freue mich, ihre Bekanntschaft zu machen.
- Doe Dungeon:** *(mit verstellter Stimme)* Wie meinen?
- Justus und Bob lachen*
- Justus:** Sie sind vielleicht überrascht uns hier anzutreffen, aber ich glaube, wir haben miteinander etwas wichtiges zu besprechen. Darf ich Ihnen unsere Karte geben?
- Doe Dungeon:** Die drei Detektive...
- Bob:** Ja.
- die Jungen lachen*
- Doe Dungeon:** Drei Fragezeichen. Wir übernehmen jeden Fall.
- die Jungen lachen*
- Doe Dungeon:** Erster Detektiv: Justus Jonas, zweiter Detektiv: Peter Shaw, Recherchen und Archiv: Bob Andrews.
- die Jungen lachen*
- Doe Dungeon:** Ja, na und?
- Justus:** Darf ich vorstellen, Kollegen: das ist Mitchel Cryder, alias Doe Dungeon.
- Doe Dungeon ist überrascht*
- Justus:** Was Sie jetzt vorhaben, würde ich mir an ihrer Stelle reiflich überlegen. Oder wollen Sie allen Ernstes Ihre Freiheit aufs Spiel setzen?
- Bob:** Was ist denn hier eigentlich los? Werden wir langsam mal eingeweiht?
- Peter:** *(während Bob spricht)* Doe Dungeon?
- Justus:** Am Besten setzen wir uns da drüben auf die Parkbank unter der Palme. Bitte, nach Ihnen, Mr. Dungeon.
- Doe Dungeon ist verdutzt*
- Bob:** Also, ich verstehe überhaupt nichts mehr.
- Peter:** Ich auch nicht.
- Schritte*
- Doe Dungeon:** *(wieder mit normaler Stimme)* Na, und... und nun?

- Justus:** Tja, das Lösungswort, dass wir für Oinki Pinki herausgefunden haben, bewahrt uns nicht nur davor, in dem Keller des dritten Endgegners jämmerlich zu ersaufen, sondern es öffnet auch den Zugang zu einem Schatz, den Mr. Dungeon sich in der Eastwood-Bank unter den Nagel reißen wollte.
- Bob:** *(überrascht)* Was erzählst du da?
- Justus:** Wir haben ihm das Passwort geliefert, mit dessen Hilfe er den Firewall der Bank durchbrechen konnte.
- Peter:** *(verdutzt)* Hä?
- Justus:** Er verschaffte sich hier Zugriff zu einem Konto, dessen Inhaber ihn an den Rand der Existenz gebracht hat und den er abgrundtief hasst.
- Bob:** Timothy Bowfield, von Ihnen auch „Saufbirne“ genannt.
- Justus:** Der Plan war genial. Doch die Ausführung hatte Mängel. Mr. Dungeon schuf die Identität des biedereren und seriösen Geschäftsmannes Mitchel Cryder. Er eröffnete unter diesem Namen ein Konto und gab als Meldeadresse die Wohnung in der Southfire Street 18 an, die er eigens für diesen Zweck angemietet hatte.
- Bob:** Na...
- Doe Dungeon:** Wie... wie habt ihr das alles herausgefunden?
- Bob räuspert sich*
- Justus:** Wir haben zufällig ihr Gespräch mit Mrs. Bushford und Tom mit angehört und uns unsere Gedanken gemacht. Vor allem über die krumme Banane. Mrs. Bushfords Formulierung war reichlich undurchsichtig. Und so lässig wirft man auch keine verräterischen Briefe durch den Raum, zumal Ihre Sekretärin wohl auch vergessen hat, dass am Sonntag keine Post ausgetragen wird. Da wurde ich stutzig.
- Donnergrollen, es beginnt zu regnen*
- Peter:** Southfire Street 18. Da haben wir uns dann mal umgesehen. Wir machten die reizende Bekanntschaft ihrer Nachbarin. Sie konnte uns eine detaillierte Personenbeschreibung des neuen Mieters geben. Daher war es uns möglich, Sie, Mr. Dungeon als Mitchel Cryder zu enttarnen.
- Justus:** Außerdem fand Peter das zerschnittene Foto von Ihnen und ihrem Jugendfreund Timothy Bowfield im Papierkorb. Über Ihr Verhältnis zu ihm haben Sie uns ja inzwischen aufgeklärt.
- Doe Dungeon:** *(verzweifelt)* Ich stehe am Rande eines Abgrunds und Timothy Bowfield kann mir mit dem kleinen Finger den Todesstoß versetzen. Das Spiel... hach, das Spiel ist ihm egal. So, und jetzt stiefelt zur Polizei, Jungs und erzählt denen, was ihr alles aufgedeckt habt. Clever. Das muss man euch schon lassen. Clever, 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. Hach... dass ich mal wegen Timothy Bowfield in den Knast wandere, hätte ich nie für möglich gehalten. Das, das Leben ist schon seltsam.

- Bob:** Dennoch ist es mir ein Rätsel, weshalb wir für Sie ein Passwort herausfinden mussten, dass Ihnen den Zugriff zu Mr. Bowfields Konto ermöglichte. Ich meine, wieso benötigten Sie für diesen Coup überhaupt unsere Hilfe?
- Doe Dungeon:** Nachdem ich mit Bowfield damals den Kreditvertrag abgeschlossen hatte, zogen wir beide um die Häuser um unser Wiedersehen zu feiern und auf unsere Zukunft anzustoßen. Lallend protzte er mit seinem Vermögen und hielt mir einen Vortrag darüber, dass es keinem Hacker der Welt gelingen würde, den Firewall seiner Bank zu durchbrechen, da das Passwort nur in seinem Kopf hinterlegt war. Schriftlich läge es nur in Rätselform vor.
- Justus:** Aha.
- Peter:** Und dieses Rätsel hat er Ihnen dann vorgetragen. Sechs Bananen und acht Äpfel gerecht geteilt durch drei Kinder und vier Erwachsene.
- Doe Dungeon:** Ja, genau so war das. 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.
- Justus:** Ah, dies war wohl der Zeitpunkt, als Sie sich dazu entschlossen, den Titel Ihres Spieles „Vampire-Castle“ in „Sweet Revanche“ umzubenennen, „Süße Rache“.
- Doe Dungeon:** Ja, du hast es erfasst. Es gab nur ein Problem. Solange ich das Passwort nicht wusste, kam ich auch an Bowfields Konto nicht ran.
- Bob:** Ja, und dann 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.
- Doe Dungeon:** Was meint ihr, wie viele falsche Passwörter und Zahlenkombinationen wir bereits eingegeben haben.
- Justus:** Mit Hilfe Ihres Computerspieles das Passwort einer Bank zu entschlüsseln, das hat schon was.
- Bob:** Ja.
- Justus:** Würde eigentlich jemand geschädigt, wenn Timothy Bowfields Geld, das sich zur Zeit auf Mitchel Cryders Konto befindet, aus unerklärlichen Gründen wieder zurücküberwiesen wird und sich Mr. Cryder mit samt seinen gefälschten Papieren aus ebenso unerklärlichen Gründen in Luft auflösen wurde?
- Doe Dungeon:** Was, was willst du damit sagen?
- Justus:** 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.
- Bob:** „Sweet Revanche“ ist der Hammer! Das Spiel verkauft sich, wie geschnittenes Brot.
- Peter lacht*
- Justus:** Es wäre eine Schande, wenn ein hochbegabter Künstler, wie Sie, Tüten kleben müsste, statt in Freiheit neue, faszinierende Spiele zu entwickeln.

Bob: Ja, genau!

Doe Dungeon: (*stammelnd*) Und, ihr, ihr geht wirklich nicht zur Polizei?

Justus: Wenn Sie das Geld an Mr. Bowfield zurück überweisen und Mr. Cryders Identität auflösen, sähe ich dazu eigentlich keinen Grund. 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.

Doe Dungeon: Es hat aufgehört zu regnen. Kommt, wir gehen in die Bank. Mr. Mitchel Cryder wird schon in wenigen Minuten wie ein Vampir zu Staub zerfallen und von der Erdoberfläche verschwinden.

Bob: Sagen Sie, ist das zufällig der Koffer, den Sie für Tom in Ihrem Büro versteckt haben?

Doe Dungeon: Hach, euch entgeht nicht das geringste Detail, wie? Nein, nein, nein, der Koffer mit Toms Fagott befindet sich noch immer an einem sicheren Platz.

Peter: Fagott? Das erinnert mich doch wieder an irgendwas.

Bob: Ja, ja.

Doe Dungeon: Tom ist Fagottist. Die Melodien der vier Himmelsrichtungen in dem Vampir-Epos hat er selbst komponiert und gespielt.

Justus: Äh, und wo haben Sie den Koffer nun versteckt? Wir haben ihr gesamtes Büro durchsucht, aber nichts entdecken können.

Doe Dungeon: Wenn die Gerichtsvollzieher anrücken, muss man sich schon etwas einfallen lassen. Der Koffer liegt sicher verwahrt in der Besenkammer neben der Küche.

Bob: Ja, da hab ich doch nachgesehen. Von einem Koffer war da keine Spur.

Doe Dungeon: Öh, dann hättest du mal einen Blick in den alten Rechner werfen sollen.

Bob: Ach so.

Justus: Ausgezeichnet, Mr. Dungeon. Bringen wir das unangenehme hinter uns und wenden uns anschließend dem Vergnügen zu.

Doe Dungeon: Hä?

Peter: Oinki Hinki ist uns noch etwas schuldig. Dieser verknallte Giftzwerg hat uns gefälligst zu Königin Trulie zu führen. Wer weiß, vielleicht werden die drei Fragezeichen noch zu Ehrenrittern gekürt.

Alle lachen

Bob: Also... also ich weiß ja nicht...

Titelmusik

Musik

Computerstimme: Level vier.

Erzähler: Nachdem Justus das Passwort eingegeben hatte, schnippte Oinki Hinki mit den Fingern, worauf die gewaltigen Wassermassen durch ein Abflussrohr in die Tiefe gesogen wurden. Peter hob den noch immer schlafenden Thronfolger vom Kissen und kletterte hinter Oinki Hinki, Justus und Bob eine lange Leiter im Kamin empor. (*Klettergeräusche*) Durch einen Gullydeckel betraten sie die Oberwelt. Riesige Wolkenkratzer ragten vor ihnen in die Dunkelheit. Die Straßen waren menschenleer.

Die Jungen sprechen über ihre Datenhelme

Oinki Hinki: (*angestrengt stöhnend*) Wir müssen leise sein. Seht ihr die große Leuchtreklame am Glasgebäude?

Peter: Ein blinkendes Kreuz.

Oinki Hinki: 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! Kommt!

das Baby beginnt zu schreien

Peter: Vinton ist aufgewacht!

Oinki Hinki: Beeilung, Freunde!

Justus: Da, am Himmel eine riesige Fledermaus.

dramatische Musik setzt ein

Bob: Oh mein Gott. Und da, ganze Horden!

Oinki Hinki: Hehmathor hat uns aufgespürt. In die Kirche! Rein da!

Bob: Oh Gott! Tür zu! Schnell!

Justus: Achtung! Der Vampir rast auf die Glaswand zu! Nein!

Peter: Was sollen wir tun? Bomben zünden? Dolche werfen oder, oder die Laserwaffe einsetzen?

Justus: Vorsicht! Wenn wir die Glaswand von innen zerstören kommt Hehmathor hier rein und schnappt sich das Baby.

Rütteln und Klirren

Bob: Gleich zerbricht die Glaswand.

Oinki Hinki: Der Teleporter – ich habe ihn gefunden! Hier, neben dem Beichtstuhl!

Peter: Die Wand zerbricht! Die Vampire greifen an!

Justus: Zieht eure Schwerter!

Bob: Argh...

Klirren und Poltern

- Erzähler:** Hehmathor wollte gerade zum Angriff übergehen, da stürzte die Leuchtreklame mit dem blinkenden Kruzifix auf ihn herab und begrub den Vampirfürst unter einem Funkenregen. (*Klirren, Schäppern, Regen*) Lautlos verglühten Abertausende von Fledermäusen am dunklen Nachhimmel.
- Vinton schreit immer noch*
- Oinki Hinki:** Nun aber Fix! Rein in den Teleporter!
- Computerstimme:** Zeitsprung aktiviert!
- Musik*
- Erzähler:** 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.
- Königin Trulie atmet schwer, das Baby quengelt*
- Bob:** Gibt es denn nichts, was wir tun können, um die Königin zu retten?
- Königin Trulie:** (*sehr geschwächt*) Habt ihr mir außer meinem Sohn noch ein weiteres Geschenk mitgebracht?
- Peter:** Die ist ja aber schön gierig. Was könnten wir der Königin denn noch überreichen?
- Justus:** Hey, seht ihr über ihrem Bett die leeren, eingemeißelten Notenreihen? Ich glaube, ich habe eine Idee.
- Erzähler:** Justus klickte das Gegenstandsmenü an und wählte daraus das Notenheft. Fasziniert beobachteten sie, wie die Melodien des Ostens, Westens und des Nordens dem Heft entflohen, und sich im Mauerwerk formierten.
- Peter:** Da kommt eine vierte Notenreihe durchs Fenster geflogen. Hah, sie streicht über Trulies Körper.
- Musik*
- Justus:** Wahnsinn. Die fehlende Melodie des Südens ergibt sich aus den anderen dreien übereinandergespielt.
- Erzähler:** 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.
- Bob:** Hmm... ein bisschen kitschig, das Ende, findet ihr nicht?
- Peter:** Also mir hat's gefallen. Nur, das Ende ist ziemlich abrupt.
- Justus:** Hat mich nicht gestört, Kollegen. Ist ja schließlich ein Computerspiel.
- Titelmusik*