

CHRISTIAN TIELMANN

# THE GAME



DAS SPIEL  
ERWACHT



| KJB



**Christian Tielmann**

# **The Game**

Das Spiel erwacht

Mit Bildern von Pascal Nöldner

⊗ | E-BOOKS

## Über dieses Buch

Das GAME beginnt ... Start der packenden Abenteurerserie!

Der zwölfjährige Macke freut sich auf die besten Ferien aller Zeiten: Er und sein Freund Piddy sind auserwählt, an dem legendären GAME teilzunehmen! Eine Woche Abenteuer erleben, Herausforderungen bestehen und Rätsel lösen in einer gigantischen Spiel-Arena unter einer Glaskuppel. Doch kaum sind sie mit ihren Teammitgliedern Sepia und Lisa in den Dschungel von Level 1 gestartet, wird klar: Etwas läuft nicht nach Plan, und das Paradies verwandelt sich in eine Hölle. Statt die anderen Teams zu schlagen und den Highscore zu knacken, beginnt für die Freunde ein Kampf um ihr Leben ...

Weitere Informationen finden Sie unter

[www.fischerverlage.de/kinderbuch-jugendbuch](http://www.fischerverlage.de/kinderbuch-jugendbuch)

## Biografie

*Christian Tielmann*, geboren 1971 in Wuppertal, schreibt seit 1999 mit großem Erfolg Kinder- und Jugendbücher. Seine Bücher wurden in viele Sprachen übersetzt und mehrfach ausgezeichnet. Er lebt mit seiner Familie in Detmold.

*Pascal Nöldner*, geboren 1990 in Essen, zeichnet und gestaltet als freiberuflicher Illustrator Kinder- und Jugendbücher, Spiele, Comics und Animationsfilme. 2015 beendete er sein Designstudium mit Schwerpunkt Illustration an der Fachhochschule Münster.

Weitere Informationen zum Kinder- und Jugendbuchprogramm der S. Fischer Verlage finden Sie unter [www.fischerverlage.de](http://www.fischerverlage.de)

# Inhalt

5. Juli, 16.23 Uhr

Drei Wochen zuvor

5. Juli, 16.30 Uhr

5. Juli, 17.05 Uhr

5. Juli, 17.59 Uhr

5. Juli, 20.00 Uhr

5. Juli, 23.23 Uhr

5. Juli, 23.59 Uhr

6. Juli, 0.33 Uhr

6. Juli, 7.00 Uhr

6. Juli, 10.00 Uhr

6. Juli, 12.07 Uhr

6. Juli, 15.27 Uhr

6. Juli, 15.45 Uhr

**6. Juli, 18.33 Uhr**

**6. Juli, 19.05 Uhr**

**6. Juli, 19.25 Uhr**

**6. Juli, 21.17 Uhr**

**Leseprobe**



»Und nun das Wichtigste«, sagte Ingo in seiner ernsten Art. Der blonde Mann mit dem Dreitagebart sah Macke eindringlich an. »Wenn es euch zu viel wird im GAME, wenn ihr aussteigen wollt, euch ernsthaft verletzt habt oder einfach fertig seid mit den Nerven und nach Hause wollt, dann könnt ihr abrechen. Das geht jederzeit. Ganz egal, wo ihr in der Arena seid. Ihr müsst einfach nur diese Sätze sagen: ›Spieler an Gamemaster: Abbruch! Ich steige aus!‹« Ingo sah rüber zu Piddy. Mackes Freund nuckelte noch an seinem Welcome-Fruity. Für einen Augenblick vergaß Piddy Portikus den Trinkhalm. Dann grinste er. Fett wie immer. Das war Piddy durch und durch. Aber da wanderten Ingos Augen schon weiter zu den anderen. Sechzehn Jungen und Mädchen standen im Halbkreis um ihn herum. Er musterte einen nach dem anderen. Schließlich landeten die kalten, blaugrauen Augen bei Macke.

Sollte ihm dieser Notfallcode etwa Angst einjagen? Das war doch lächerlich. Macke hätte losprusten können, so ernst guckte der Gamemaster. »Gamemaster«, was für ein aufgeblasener Titel. Der Typ war vermutlich ein

Schauspieler. Nichts weiter. Wie der dastand, so stramm wie ein Soldat in seiner khakifarbenen Uniform, die die Angestellten hier alle trugen. Auf dem linken Schulterstück hatte diese Uniform einen kleinen, schwarzen Knopf, in dem ganz offensichtlich eine Kamera eingebaut war.

Auch die anderen Jugendlichen ließen sich von diesen Sprüchen des Gamemasters anscheinend kaum einschüchtern. Alle grinnten, nickten verständig oder verzogen keine Miene. Es waren lauter Jugendliche, die normalerweise zu viel Zeit am Bildschirm verbrachten. Sie alle hatten sich in endloser Zockerei und mit Hilfe der dicken Portemonnaies ihrer Eltern für das GAME qualifiziert. Beides hatte sie in die Eingangshalle der GAME-Arena gebracht. Die Arena allerdings schien schon echt cool zu sein.

Macke konnte von der Eingangshalle aus das dicke Panzerglas sehen, das sich rauf bis in den Himmel zog. Nach oben hin leuchtete die Wölbung der Kuppel so blau wie der Himmel, so dass Macke nicht erkennen konnte, ob die Kuppel geschlossen oder offen war. Allein der Bau dieser gigantischen Anlage war eine Sensation. Was genau ihn erwartete, wusste Macke nicht. Die Gerüchte, mit denen Piddy ihn angelockt hatte, klangen jedenfalls wirklich atemberaubend: Berge, Täler, Wälder, Wiesen, Seen, ein Dschungel, Wasserfälle, Wüste und Gletscher, alle möglichen Klimazonen und Lebensräume warteten angeblich in der Arena darauf, von den Spielern entdeckt und durchwandert zu werden. Und das alles in einer Woche voller Herausforderungen – und ohne die nervigen Erwachsenen, die vor allem, was Spaß macht, warnen. Jeden Abend



würden sie am Lagerfeuer sitzen. Jeden Morgen eine rasant abenteuerliche Aufgabe bekommen, die sie als Team im Wettkampf mit drei anderen Teams meistern mussten. Das war größer als das Spiel am Bildschirm. Das Feuer, das Wasser, die Luft – alles echt. Macke konnte es kaum erwarten, aus dem Torhaus herauszukommen und den Schotterweg runter ins Tal zu laufen. Vom Torhaus aus war nicht viel zu erkennen: Der Weg führte in sanften Kurven hinunter in ein Tal, verlor sich aber schon bald hinter Büschen und Bäumen. Für gefährlich hielt Macke die Zockerarena nicht. Vermutlich war es riskanter, eine breite Straße in einer Großstadt zu überqueren, als einen Tag in der Arena zu verbringen.

»Aber bitte macht mit diesem Code keinen Unfug!«, fügte Gamemaster Ingo hinzu. »Ihr werdet innerhalb weniger Minuten von uns aus der Arena geholt, eure Eltern erhalten eine Nachricht, ihr müsst sofort abreisen, und euer Team hat verloren, wenn ihr den Code einsetzt.« Ingo nickte Piddy zu. »Also wirklich nur im Notfall, klar?«

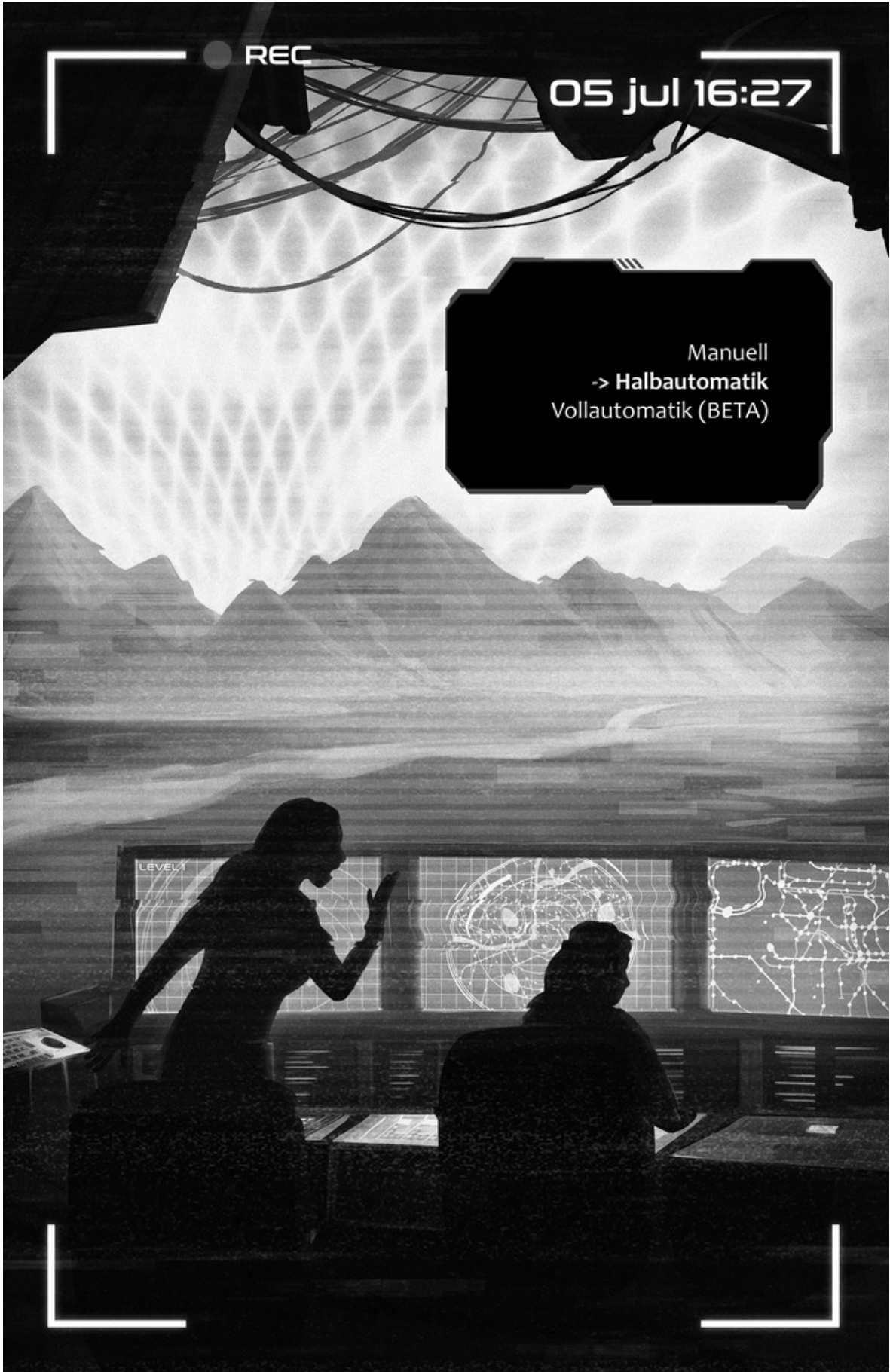
Piddy nickte artig.

Er warf Macke einen Blick zu. Macke verstand seinen Freund auch ohne Worte. Nie im Leben, sagte der Blick von Piddy Portikus. Nie im Leben werden wir diesen Code auch nur flüstern. Macke war sich an diesem wunderbar sonnigen Nachmittag ebenfalls verdammt sicher, dass das nicht passieren würde.

Aber da irrte sich Macke. Ebenso irrte sich sein Freund Piddy Portikus.

Schon am Abend dieses Tages würden sie den Notfallcode benutzen. Und sie würden ihn nicht flüstern, sondern verzweifelt in die Nacht schreien. Doch das ahnte Macke nicht.

Noch viel weniger ahnte er, dass der Notfallcode überhaupt nicht funktionierte.







»Weißt du, was das heißt, Macke? Glück! Eine Woche! Eine ganze Woche reines, unverdünntes, ungefiltertes, sonniges, goldenes Glück!« Piddy war völlig aus dem Häuschen. Er bekam gar nicht mit, dass sein bester Freund Macke am anderen Ende der Verbindung so schweigsam wie niedergeschlagen war. So war es oft: Piddy hatte Glück. Macke hatte Pech. Schon bei der Geburt war das Glück auf Piddys Seite gewesen, während das Pech treu zu Macke stand. Piddys Eltern hatten eine Villa im reichen Süden der Stadt. Macke wohnte mit seiner Mutter im Norden, nahe der Müllverbrennungsanlage. Piddy hatte Eltern mit Geld und einem großen Haus mit Garten und Pool, er besaß drei Fahrräder, von denen eins nur dazu da war, bergabzufahren, und natürlich immer die neusten Handys und auch schon den zweiten oder dritten Rechner. Macke hatte ein Zimmer mit Aussicht auf den Schornstein der Müllverbrennungsanlage und ein rostiges Fahrrad vom Flohmarkt, bei dem noch drei von dreißig Gänge gingen. Piddys Eltern waren Spieleentwickler und hatten ihre eigene Firma namens *Portikus Universe*. Mackes Mutter räumte im



Supermarkt Waren in die Regale, wenn sie nicht an der Kasse hockte.

»Die Sommerferien stehen, Macke!«, jubelte Piddy durchs Handy. »Komm sofort her! The GAME! Das ist das Geilste von der Welt. Die Arena allein ist schon der Hammer! Und dass ich die Quali geschafft habe, ist unfassbar! Also los, sag deinen Filmleuten, dass sie dich bei mir absetzen sollen. Wo seid ihr gerade? Klingt wie 'ne ziemlich fette Luxus-Limo.«

»Ich sitz im Bus«, sagte Macke.

»Was? Wieso? Was ist mit der Limousine?«, fragte Piddy. »Ich dachte, du wirst heute ein Filmstar.«

»Ich bin gerade rausgeflogen«, sagte Macke noch. Dann merkte er, dass er ein paar Tränen runterschlucken musste.

»Rausgeflogen? Ach was, diese Filmtypen kommen immer wieder. Frag deine Trainerin, Michaela oder wie die heißt. Die wird mit denen sprechen, und dann ...«

»Michi hat mich rausgeschmissen, Piddy!«, unterbrach Macke seinen Freund. »Aber hey, ich freu mich voll für dich! Wenigstens du hast schöne Ferien.«

»Stopp! Halt! Moment!«, bellte Piddy ins Telefon, während der Bus sich durch den Verkehr der Stadt ins Zentrum quälte. Er löcherte Macke mit Fragen, bis er endlich alles gehört hatte. Macke berichtete seinem Freund von einem waghalsigen Stunt auf dem Autodach, den er gerade bei den Aufnahmen zu einem Film vollführt hatte. Er erzählte auch von dem Ärger mit Trainerin Michi, die ihn sofort aus der Stuntgruppe »Team Danger« und dem Sommercamp geschmissen hatte.

»Du sollst in den Ferien allein verschimmeln, oder wie? Die behaupten, du hast keinen Teamgeist? So ein Quatsch! Du bist wandelnder Teamgeist«, fauchte Piddy, als Macke seinen Bericht beendet hatte. Er hörte seinen Freund durchs Telefon atmen. »Okay, ich hab da schon länger so eine Idee. Komm sofort her! Jetzt wird's ernst.«

»Ich weiß nicht, Piddy«, sagte Macke. »Ich will lieber nach Hause und ...«

Piddy ließ nicht locker: »Ich bin happy. Aber wenn du nicht genauso happy bist, fühl ich mich schlecht, obwohl ich happy bin. Das klingt nicht nur irre, das ist auch irre. So was ist ziemlich ungesund für mein inneres Gleichgewicht«, sagte er. »Also komm sofort her, ich muss dringend was für mein inneres Gleichgewicht tun.« Er stockte kurz. Dann lachte er in den Hörer. »Ich weiß auch schon, wie! Bis gleich, Macke!«

»Piddy? Piddy? Hallo?«, fragte Macke noch. Piddy hatte ihn schon weggedrückt.

Im Zentrum stieg Macke um in die U-Bahn, die offiziell auf den Namen »Linie fünf« hörte. Alle nannten sie nur »die Goldader«, weil sie ins reiche Villenviertel der Stadt führte. Ein Straßenmusiker schmetterte eine ziemlich schlechte Version von »I need a dollar« durch den Waggon. Bei Macke brauchte er die Hand nicht aufzuhalten. Er hatte 3,78 Euro in der Tasche. Wenn er Glück hatte, würde er für den Dreh noch die Aufwandsentschädigung bekommen. Das konnte allerdings dauern. Das letzte Mal hatte sich Michi drum gekümmert, dass er überhaupt etwas Geld sah. Diesmal würde er seine Trainerin wohl nicht um diesen Gefallen bitten. Vor allem aber freute sich Macke nicht mehr auf die

Sommerferien. Er würde wohl jeden Tag raus zum Baggersee oder zum Freibad neben der Müllverbrennungsanlage latschen und versuchen, sich mit Schwimmen, Rumhängen und Internet von der Schule zu erholen, überlegte Macke, als er aus der Bahn stieg.

Das Haus, in dem Piddy lebte, war alt. Und groß. Richtig groß. Piddy bewohnte mit seinen Eltern eine Jugendstilvilla. Macke öffnete das quietschende Tor zur Einfahrt und lief den schmalen Weg zwischen den Pflaumenbäumen entlang. Es roch hier immer ganz eigen. So friedlich. Es war, als würden die Steine und die alten Bäume um die Wette duften.

Der Eingang zur Villa lag im ersten Stock. Eine rote Steintreppe führte hinauf, die den Besucher zwang, eine Ehrenrunde vor der beachtlichen Front des Hauses zu drehen. Aber die machte Macke nicht mit. Denn Piddy hatte sein Zimmer im Souterrain, direkt am Pflaumenfußweg. So hatte er jeden Besucher im Blick.

Macke sparte sich wie immer den Umweg durch die Haustür und stieg direkt durchs Fenster auf den breiten Schreibtisch.

Er musste ein bisschen aufpassen, dass er den großen, leicht gebogenen Bildschirm nicht umtrat, hinter dem das Gesicht seines Freundes verschwand.

»Hab's gleich«, sagte Piddy, wie immer, wenn Macke zu ihm in die Unterwelt, wie seine Eltern das müffelnde Zimmer nannten, kletterte. Für Macke war Piddys Zimmer Freiheit pur: Klar, es roch hier unten ein bisschen modrig und feucht, aber Piddy hielt mit dem Duft von Chips, Gummibärchen und nicht ganz so ordentlich gemachten Hausaufgaben dagegen.

Auf dem langen Schreibtisch, der vor dem Fenster stand, hatte er seine beiden Computer aufgebaut, deren Sounds über eine kristallklare Box wiedergegeben wurden.

»Die Sache sieht sehr, sehr gut aus. Es gibt nur noch einen kleinen Haken, aber den werde ich schon noch beseitigen.«

Sein Freund grinste. So fett konnte nur Piddy grinsen. Piddys Kopf schien etwas zu groß für die schmalen Schultern zu sein. Das rechte Ohr war etwas aufrechter als das linke und stand vorlaut noch mehr ab. Piddys Haare schienen wie irre Antennen seine Stimmung anzuzeigen. Und die war spitze. Dazu dieses Grinsen. Macke fühlte sich direkt ein wenig besser, als er sich in den knallroten Sitzsack neben Piddys Gamerstuhl fallen ließ.

Piddys Mundwerk war kaum zu stoppen. »Schau dir das an!«

Macke sah die Hochglanz-Webseite vom GAME, dem Spiel, das Piddy seit Monaten zockte. Piddy rief den Punktestand auf. Da standen die Scores von einigen Spielern. Platz eins der letzten Runde ging an einen Teximator, der nur hauchdünn vor einem Spieler namens Chucky gelandet war. Auf Platz drei war Zolting, gefolgt von einem gewissen Tauri, der aber schon einen beachtlichen Abstand zu den drei Spielern vor ihm hatte.

»Zolting bin ich«, sagte Piddy freudestrahlend.

Er deutete auf den Bildschirm.

Da stand es: »Herzlichen Glückwunsch, Zolting! Du hast die Qualifikation geschafft! Dein Startdatum in der Arena: 5. Juli, 15.55 Uhr.«

»Na ist doch prima«, murmelte Macke.

»Es wird noch viel primärer! Schau dir das hier mal an!« Piddy drehte den zweiten Bildschirm, den seines alten Laptops, so herum, dass Macke ihn sehen konnte. Macke verstand erst gar nicht, warum Piddy so aus dem Häuschen war. Auf seinem Laptop war dieselbe Maske zusehen.

Zunächst dachte Macke, dass Piddy die beiden Rechner gespiegelt hatte, so dass auf beiden Bildschirmen dasselbe zu sehen war. Das war kein Grund, gleich auszuflippen.

»Na? Was sagst du dazu?«, fragte Piddy.

Erst auf den zweiten Blick kapierte Macke, was Piddy meinte. Auf dem alten Rechner stand zwar genau derselbe Text, aber ein Wort im Glückwunsch war ein anderes:

»Herzlichen Glückwunsch, Tauri! Du hast die Qualifikation geschafft! Dein Startdatum in der Arena: 5. Juli, 15.55 Uhr.«

»Du hast dich zweimal qualifiziert?«, fragte Macke und verstand gar nichts mehr. »Einmal als Tauri und einmal als Zolting?«

Piddy lachte und ließ die Locken wackeln. »Genial, oder?«

»Hast du auf zwei Rechnern gleichzeitig gezockt?«, fragte Macke. Er starrte auf den alten Rechner. »Ich dachte, das dauert Monate, bis man die nötigen Level durchlaufen hat.«

Piddy fuhr sich mit den Händen durch die ohnehin schon total wirren Haare. »Ja, das ist ein Problem gewesen. Darum musste ich ein bisschen suchen. Aber ich bin mir sicher, dass Tauri sich nicht ärgern wird. Der spielt schon seit einem halben Jahr nicht mehr, und ich habe seinen Zugang sozusagen ausgeliehen.«

»Du hast das Konto eines anderen Spielers gehackt?«, fragte Macke fassungslos.



Piddy wiegte den Kopf hin und her. »Das GAME lädt im Grunde dazu ein.« Er rief die Maske mit den Einstellungen auf. »Jetzt müssen wir nur noch ein paar Daten ändern.«

Die Maske verlangte ein Passwort.

»Endstation«, sagte Macke. »Oder kennst du Tauris Passwort?«

Piddy grinste wieder fett. »Natürlich! Schließlich wissen wir doch, was die Physik-Trulla immer sagt: Nur Magie ist magisch!«

Macke schüttelte den Kopf: »Das hat sie nie gesagt. Sie hat gesagt: ›Magnetisch ist besser als magisch.‹ Damit wir ihr Magnetismus-Experiment interessant finden. Nordpol und Südpol ziehen sich magisch und magnetisch an. Aber das hat doch nichts mit Passwörtern zu tun.«

Piddy machte eine wegwerfende Handbewegung.  
»Jedenfalls habe ich ganz magisch oder magnetisch alte Chatnachrichten im Forum gelesen. So bin ich überhaupt auf Tauri gestoßen. Der war nämlich mal ziemlich gut, hat aber vor einem halben Jahr aufgehört, das GAME zu zocken. Das war für mich der perfekte Kandidat für meinen Zweit-Account. Tauri hatte nämlich schon eine Menge Level durchlaufen. Und das GAME ist an einer Stelle superdämlich gestrickt. Wer sein Passwort vergessen hat, bekommt eine Erinnerungsfrage gestellt. Der echte Tauri hatte da die Frage, was sein erstes Haustier war. Na ja, und die Antwort war für mich nicht schwer zu finden. Schließlich stand die noch in alten Chat-Einträgen im Forum. Tauri war nämlich nicht nur ein ziemlich guter Zocker, sondern auch eine ausgesprochene Labertasche. Die Antwort lautete: Hamster.

Und schon hat mir das GAME ein neues Passwort geschickt. Seitdem bin ich Herr des Accounts von Tauri.« Piddy grinste und tippte sein Passwort ein. Die persönlichen Einstellungen des Spielers Tauri öffneten sich sofort. »Jetzt werden wir aus Tauri mal einen ordentlichen Teamplayer für die Arena machen«, sagte Piddy, während er fröhlich auf der Tastatur herumhämmerte. »Dafür müssen wir nur seinen Klarnamen, das Alter und die Anschrift ein bisschen ändern, aber das ist keine große Sache. Deine Zeiten sind zwar nicht so brillant wie von Team Schwarz, Tauri«, murmelte Piddy. »Ganz sicher können Zolting und Tauri aber die Sommerferien zusammen in der Arena verbringen!«

Wieder strahlte er.

»Da gratuliere ich! Das werden ja tolle Sommerferien für dich«, murmelte Macke.

Jetzt fiel Piddy die Kinnlade runter. »Kapierst du es noch immer nicht, Macke? Es geht hier nicht um mich!«

»Nicht?«, fragte Macke.

»Nein! Hier geht es nur um dich!«, sagte Piddy.

»Um mich? Was habe ich damit zu tun?«, fragte Macke.

Piddy lachte. Er drehte den Laptop so, dass Macke die Eingabemaske sehen konnte. Da stand Mackes Name, Mackes Anschrift, Mackes Geburtsdatum!

»Was tust du da?«, fuhr Macke ihn an.

Piddy hob die Hände entschuldigend, aber nur um den Zeigefinger in einer blitzschnellen Bewegung auf die Entertaste sausen zu lassen. »Zack, und schon bist du Tauri! Du hast dich für das GAME qualifiziert. Also, ich habe dich qualifiziert, aber das weiß ja keiner. Ich habe dir einen

richtig guten Platz in der Arena verschafft. Selbstverständlich sind wir beide in einem Team.« Piddy ließ seine Finger über die Tastatur fliegen. Manchmal hatte Macke das Gefühl, dass sein Freund vielleicht doch schon im Mutterleib den ersten Kontakt zur Welt der Computerspiele gehabt hatte.

Irgendwie schien Piddy außer roten und weißen Blutkörperchen auch noch Pixel und Bits im Blut zu haben. Möglich war bei Piddy alles. Klar. Schließlich gehörten seine Eltern mit ihrer Firma *Portikus Universe* zu den berühmtesten und erfolgreichsten Spieleentwicklern. Es ärgerte Piddys Vater ebenso wie seine Mutter, dass sie beide alles Mögliche erfunden hatten, aber eben nicht das GAME, das Spiel, das zurzeit alle Rekorde brach und mit der Live-Version in der Arena sogar in der wirklichen Welt für die Zockergemeinde ein Erlebnis geschaffen hatte. Dabei waren sie ganz nah dran. Sie kannten eine der Erfinderinnen. Macke konnte es nicht mehr hören, so oft hatte Piddy schon berichtet, dass seine Eltern mit Nina E. Thoring, der Entwicklerin des GAMES und einer der Gründerinnen der großen Firma *Playscape*, studiert hatten. Macke konnte sich kaum vorstellen, dass jemand noch mehr über das GAME wusste als Piddy. Er selbst hingegen hatte keinen blassen Schimmer von dem Spiel, das alle Welt zu spielen schien. Ihm war klar, dass die Online-Qualifikation nicht die einzige Hürde für einen Aufenthalt in der Arena war: Die Teilnahme an einem GAME in der Arena war unendlich teuer.

Piddy strahlte Macke an. »Bin ich dein Held, oder was? Kapierst du endlich? Wir fahren zusammen in die Arena! Die Sommerferien sind gerettet! Also pfeif auf deinen

Rausschmiss bei den Filmfuzzis. Schnapp dir meinen alten Rechner und spiel mit mir, Tauri!«

Klar, Piddy interessierte sich für Geld eigentlich nie besonders. Für ihn war es wie die Luft, die er atmete, einfach da. Bei Macke sah das leider anders aus.

»Sorry, Piddy, aber das geht nicht. Ich kann mir das nicht leisten«, sagte er.

Piddy sah ihn ernst an. Dann lachte er. »Ach, komm schon. Das ist doch nur Geld. Ich organisiere das schon. Lass mich nur machen. Freu dich einfach auf unser Team und die coolste Woche der Sommerferien. Eine ganze Woche im GAME! Das wird der Hammer, Macke!«

Er drückte Macke in den Sitzsack. Er drehte ihm den Laptop zu. Er startete für Macke das Spiel neu. Das Logo des GAMES erschien.

»Was muss ich machen?«, fragte Macke.

»Nicht den Kopf verlieren«, sagte Piddy und rannte auf dem Bildschirm als Zolting vor Mackes Spielfigur namens Tauri runter zum Flussufer.



»Ist nicht wahr!« Piddys Haare ließen die Spitzen hängen vor Enttäuschung.

Auch Macke hatte sich das Team Blau anders vorgestellt. Nie im Leben hätte er gedacht, dass sich diese beiden Personen hinter den Namen Teximator und Chucky verbargen. Aber was sollte er schon sagen? Die Namen konnte man sich ja frei aussuchen. Teximator klang natürlich nach einem der sportlichen, breitschultrigen, sonnengebräunten Jungs. Die hießen mit Klarnamen Etienne und Dave und waren beide in Team Gelb. Teximator war ein fröhliches Sommersprossenmädchen namens Lisa.

Unter dem Namen Chucky hatte Macke sich ebenfalls jemanden vorgestellt. Er seufzte, als sich herausstellte, dass sich hinter diesem Alias das schwarzhaarige, etwas knurrig dreinschauende Mädchen namens Sepia verbarg.

»Na, das mag was geben«, flüsterte Piddy.

Es war ohnehin nichts zu machen: Das GAME hatte entschieden, wer in welches Team gehörte. Team Grün schien sich schon zu kennen. Auch die zwei Jungs und zwei Mädchen, die Team Gelb bildeten, waren sich ziemlich einig



und wenig überrascht, dass sie zusammengehörten. Team Rot schien sich einfach damit abzufinden, dass es nun zusammengehörte.

Die Teams durften sich nur kurz »beschnuppern«, wie Ingo das nannte. Jedes Team hatte ein paar Minuten mit Ingo allein. Er kümmerte sich zunächst um Team Grün, erklärte ihnen, dass das Pluszeichen ihr Symbol war. Team Gelb beschwerte sich, dass es das Minuszeichen als Symbol haben sollte. Sie wollten lieber ein Dollarzeichen haben. Ingo blieb aber hart. Rot ließ sich alles erklären, akzeptierte das Kreissymbol. Dann kam der Gamemaster endlich zu Team Blau.

# Inhaltsverzeichnis

[Haupttitel]	1
[Über dieses Buch]	2
[Biografie]	3
[Inhalt]	4
5. Juli, 16.23 Uhr	6
Drei Wochen zuvor	12
5. Juli, 16.30 Uhr	22
5. Juli, 17.05 Uhr	23
5. Juli, 17.59 Uhr	23
5. Juli, 20.00 Uhr	23
5. Juli, 23.23 Uhr	23
5. Juli, 23.59 Uhr	23
6. Juli, 0.33 Uhr	23
6. Juli, 7.00 Uhr	23
6. Juli, 10.00 Uhr	23
6. Juli, 12.07 Uhr	23
6. Juli, 15.27 Uhr	23
6. Juli, 15.45 Uhr	23
6. Juli, 18.33 Uhr	23
6. Juli, 19.05 Uhr	23
6. Juli, 19.25 Uhr	23
6. Juli, 21.17 Uhr	23
Leseprobe	23
[Impressum]	23
[Klimaneutraler Verlag]	23
[Fischer Kinder- und Jugendbuchverlage]	23