

TERRY PRATCHETT

Nur du kannst die Menschheit retten

Nur du kannst sie verstehen

Nur du hast den Schlüssel



GOLDMANN

Lesen erleben

Terry Pratchett, geboren 1948, ist einer der erfolgreichsten Autoren der Gegenwart. Von seinen Romanen wurden weltweit rund 75 Millionen Exemplare verkauft, seine Werke in 37 Sprachen übersetzt. Er lebt mit seiner Frau Lyn in der englischen Grafschaft Wiltshire.

Informationen zu Terry Pratchett auch unter:
www.pratchett-buecher.de und www.pratchett-fanclub.de.

Terry Pratchett bei Goldmann und Manhattan:

Die Romane von der bizarren Scheibenwelt:

Voll im Bilde · Alles SENSE! · Total verhext · Einfach göttlich · Lords und Ladies Helle Barden · Rollende Steine · Echt zauberhaft · Mummenschanz · Hohle Köpfe · Schweinsgalopp · Fliegende Fetzen · Heiße Hüpfen · Ruhig Blut! · Der fünfte Elefant · Die volle Wahrheit · Der Zeitdieb · Die Nachtwächter · Weiberregiment · Ab die Post · Klunk! · Schöne Scheine · Der Club der unsichtbaren Gelehrten · Steife Preise

Märchen von der Scheibenwelt:

Maurice, der Kater · Kleine freie Männer · Ein Hut voller Sterne · Der Winterschmied · Das Mitternachtskleid

Zwei Scheibenwelt-Romane in einem Band:

Total verhext/Einfach göttlich · Lords und Ladies/Helle Barden · Rollende Steine/Echt zauberhaft · Mummenschanz/Hohle Köpfe · Schweinsgalopp/Fliegende Fetzen

Von der Scheibenwelt außerdem erschienen:

Wahre Helden. Ein illustrierter Scheibenwelt-Roman · Die Kunst der Scheibenwelt · Das Scheibenwelt-Album. Illustriert von Paul Kidby · Mort. Der Scheibenwelt-Comic. Illustriert von Graham Higgins · Nanny Oggs Kochbuch. Mit Rezepten von Tina Hannan. Illustriert von Paul Kidby · Die Straßen von Ankh-Morpork. Eine Scheibenwelt-Karte · Die Scheibenwelt von A-Z Mythen und Legenden der Scheibenwelt · Witz und Weisheit der Scheibenwelt Narren, Diebe und Vampire. Die besten Geschichten aus zehn Jahren Scheibenwelt-Kalender · Vollständiger und unentbehrlicher Stadtführer von gesamt Ankh-Morpork

Dazu ist erschienen:

Die gemeine Hauskatze. Illustriert von Gray Jolliffe · Eine Insel. Roman · Terry Pratchett/Stephen Baxter, Die Lange Erde. Roman

Außerdem sind Johnny-Maxwell-Romane von Terry Pratchett erschienen:

Nur du kannst die Menschheit retten/Nur du kannst sie verstehen/Nur du hast den Schlüssel. Drei Romane in einem Band

Die Titel sind teilweise auch als E-Book erhältlich.
Weitere Bücher von Terry Pratchett sind in Vorbereitung.

Terry Pratchett

**Nur du kannst
die Menschheit retten**

**Nur du kannst
sie verstehen**

**Nur du hast
den Schlüssel**

Drei Romane in einem Band

Aus dem Englischen
von Sabine Schmidt, Emily Pichelsteiner
und Regina Winter

GOLDMANN

Die Originalausgabe von »Nur du kannst die Menschheit retten«
erschien unter dem Titel »Only You Can Save Mankind«
bei Doubleday/Transworld Publishers Ltd., London.

Die Originalausgabe von »Nur du kannst sie verstehen«
erschien unter dem Titel »Johnny and the Dead«
bei Doubleday/Transworld Publishers Ltd., London.

Die Originalausgabe von »Nur du hast den Schlüssel«
erschien unter dem Titel »Johnny and the Bomb«
bei Doubleday/Transworld Publishers Ltd., London.

 Dieses Buch ist auch als E-Book erhältlich.



Verlagsgruppe Random House FSC® Noo1967
Das FSC®-zertifizierte Papier *Super Snowbright* für dieses Buch
liefert Hellefoss AS, Hokksund, Norwegen.

1. Auflage

Taschenbuchausgabe August 2014

»Nur du kannst die Menschheit retten«

Copyright © der Originalausgabe 1992 by Terry und Lyn Pratchett
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 1994 by C. Bertelsmann Verlag,
München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH

»Nur du kannst sie verstehen«

Copyright © der Originalausgabe 1993 by Terry und Lyn Pratchett
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 1995 by C. Bertelsmann Verlag,
München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH

»Nur du hast den Schlüssel«

Copyright © der Originalausgabe 1996 by Terry und Lyn Pratchett
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 1997 by Wilhelm Goldmann Verlag,
München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Umschlaggestaltung: UNO Werbeagentur, München, unter
Verwendung eines Entwurfs des Design Teams, München

Umschlagmotiv: David Scutt

Th · Herstellung: Str.

Satz: omnisatz GmbH, Berlin

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Made in Germany

ISBN 978-3-442-48223-8

www.goldmann-verlag.de

Besuchen Sie den Goldmann Verlag im Netz:



Nur du kannst die Menschheit retten

Ins Deutsche übertragen
von Sabine Schmidt

*Und noch eins
für Rhianna*

Das mächtige ScreeWee™-Imperium™ macht sich bereit, die Erde anzugreifen!

Unsere Kampfschiffe sind in einem Überraschungsangriff vernichtet worden!

Nichts kann die Erde vor der furchtbaren Rache der ScreeWee™ bewahren!

Doch ein Kampfschiff ist übrig geblieben ... und aus dem Nebel der Zeit bricht ein Krieger, ein Kämpfer - die letzte Hoffnung unserer Zivilisation!

Du!

Du bist der Retter der Zivilisation. Allein stehst du zwischen unserer Welt und dem sicheren Untergang. Du bist die letzte Hoffnung.

Nur du kannst die Menschheit retten!™

Voller Action mit vielen Neuheiten! Total real! Mit Super Color, Sound und Siam-Vector™-Grafik!

Geeignet für IBM PC, Atari, Amiga, Pineapple, Amstrad, Nintendo. Echte Kampfszenen aus einer Version, die du nicht gekauft hast.

Copyright 1992 Gobi Software, 17834 W., Agharta Drive, Shambala, Tibet. Alle Rechte vorbehalten. Alle Firmen- und Produktnamen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Die Namen ScreeWee, Imperium und Menschheit sind eingetragene Warenzeichen der Gobi Software, 1992.

Der Held mit den tausend Leben

Johnny biss sich auf die Lippe und konzentrierte sich.

Gut so. Schnell schalten, die Rakete ausrichten – *biep biep biep biebiebiep* – auf den ersten Jäger, Rakete abfeuern – *swomp* –, Geschütze einsetzen – *bababababam* –, Jäger Nr. 2 treffen und seine Schilde mit dem Laser lahmlegen – *pschuiiiii* –, während die Rakete – *pwosch* – Jäger Nr. 1 zerstört, abtauchen, Geschütze wechseln, Jäger Nr. 3 bombardieren, während er dreht – *bababababam* –, im Aufwärtsflug Jäger Nr. 2 ins Visier nehmen, Rakete abfeuern – *swomp* –, und ihn mit ...

Fwit fwit fwit.

Jäger Nr. 4! Der tauchte immer als letzter auf, aber wenn man ihn als ersten ins Visier nahm, hatten die anderen genug Zeit zum Wenden, und dann wurde man zur Zielscheibe von allen dreien.

Er war schon sechsmal getötet worden. Dabei war es gerade erst fünf Uhr.

Seine Hände flogen über die Tastatur. Sterne rauschten an ihm vorbei, während er beschleunigte, um dem Gewühl zu entgehen. Das kostete ihn zwar eine Menge Energie, aber bis sie ihn eingeholt hatten, würden die Schilde wieder auf voller Kraft laufen, und er wäre kampfbereit. Außerdem mussten zwei von denen schon beschädigt sein, und ... da waren sie ... Raketen ab, wow, Glückstreffer, vernichtet! Rote Feuerkugel – *swusch* –, Schild-Energie-Verlust registrieren und den nächsten ins Visier nehmen – *swusch* –, und jetzt drehte der

letzte Jäger ab, türmte, aber er beschleunigte – *ggrrRRRSSCH* – und behielt ihn im Visier, während er einen Schuss nach dem anderen abgab.

Ah!

In der Ecke des Bildschirms tauchte der riesige Koloss ihres Mutterschiffes auf. Level 10, dann mal los ... schön vorsichtig ... jetzt waren keine Jäger mehr da, also musste er sich nur außer Reichweite halten und sich dann heranschleichen und ...

Wir möchten verhandeln.

Johnny blickte verdutzt auf die Botschaft am Bildschirmrand.

Wir möchten verhandeln.

Das Schiff rauschte vorbei – *eeeeooooouuummmm*. Er drückte auf die Drosseltaste und verlangsamte seine Geschwindigkeit, dann wendete er und hatte den großen, roten Umriss wieder im Visier.

Wir möchten verhandeln.

Sein Finger schwebte über dem Abzugsknopf. Dann, ohne wirklich hinzusehen, führte er ihn zur Tastatur und drückte auf Pause.

Dann griff er nach dem Handbuch.

Nur du kannst die Menschheit retten, stand auf dem Umschlag. »Super Sound und Grafiken. Das endgültige Spiel.«

Ein ScreeWee-Großkreuzer, so hieß es auf Seite 17, konnte mit sechsundsiebzig Lasertreffern zerstört werden. Wenn man erst mal die Begleitjäger aus dem Weg hatte und eine günstige Position fand, wo man von den ScreeWee-Kanonen nicht erwischt werden konnte, war es nur noch eine Frage der Zeit.

Wir möchten verhandeln.

Selbst nachdem er Pause gedrückt hatte, blinkte die Botschaft noch auf dem Bildschirm.

In dem Handbuch stand aber nichts von Botschaften.

Johnny blätterte die Seiten durch. Das musste eine der Neuheiten sein, von denen das Spiel voll sein sollte.

Er legte das Buch beiseite und seine Finger auf die Tastatur, dann tippte er vorsichtig: *Stirb, außerirdischer Abschaum.*

Nein! Wir wollen nicht sterben! Wir wollen verhandeln!

Das war aber nicht so vorgesehen, oder?

Wobbler Johnson, der ihm die Diskette gegeben hatte und das Handbuch auf dem Kopierer seines Vaters kopiert hatte, meinte, dass man 10.000 Punkte und eine Tapferkeitsurkunde bekam und außerdem zum Arcturus-Sektor voranschritt, wo es andere und mehr Schiffe gab, wenn man Level 10 gemeistert hatte.

Johnny *wollte* die Tapferkeitsurkunde.

Johnny feuerte noch mal den Laser ab. *Swusch.* Er wusste eigentlich nicht, warum. Aber er hatte einen Joystick und einen Abzugsknopf, und dafür war das Ganze eben da.

Schließlich gab es keinen »Nicht feuern«-Knopf.

Wir ergeben uns! BITTE!

Er streckte den Finger aus und drückte – sehr behutsam – auf die »Spiel speichern«-Taste. Der Computer surrte und klickte und war dann still. Er spielte den ganzen Abend nicht mehr. Er machte seine Hausaufgaben.

Es war Erdkunde. Man musste Großbritannien ausmalen und die Weltkarte dort markieren, wo man es zu finden glaubte.

Der ScreeWee-Captain klopfte mit einem ihrer Vorderbeine gegen den Schreibtisch.

»Was?«

Der Erste Offizier schluckte und versuchte, ihren Schwanz in einem respektvollen Winkel zu halten.

»Er ist gerade wieder verschwunden, Captain«, sagte sie.

»Aber hat er eingewilligt?«

»Nein, Captain.«

Der Captain trommelte mit den Fingern von drei Händen auf die Tischplatte. Sie sah ein bisschen aus wie ein Wassermolch, aber ansonsten glich sie eher einem Alligator.

»Aber wir haben ihn nicht beschossen!«

»Nein, Captain.«

»Und du hast ihm meine Nachricht übersandt?«

»Ja, Captain.«

»Und jedes Mal, wenn wir ihn töten, kommt er zurück ...«

Er erwischte Wobbler in der Pause.

Wobbler gehörte zu der Art von Jungs, die immer zuletzt ausgewählt wurden, wenn es darum ging, ein Team aufzustellen. Doch im Moment war das ganz in Ordnung, denn ihr derzeitiger Sportlehrer hielt nicht viel von Teams, weil sie das Konkurrenzdenken förderten.

Er wabbelte. Er behauptete, es sei eine Drüsensache. Er wabbelte besonders, wenn er rannte. Dann schien es seine Körperteile in verschiedene Richtungen zu ziehen, und nur bei Durchschnittsgeschwindigkeit war eine bestimmte Richtung zu erkennen. Aber mit Spielen hatte er es drauf. Nur waren es nicht die Spiele, von denen die Leute glaubten, dass man darin gut sein müsse. Gäbe es jemals einen Wer-knackt-als-Erster-den-unüberwindbaren-Kopierschutz-von-Galactic-Thrusters-Wettbewerb, wäre Wobbler nicht nur im Team – er würde es höchstpersönlich auswählen.

»Yo, Wobbler«, sagte Johnny.

»Es ist nicht mehr cool, Yo zu sagen«, sagte Wobbler.

»Ist es tutti, cool zu sagen?«, fragte Johnny.

»Cool ist immer cool. Und tutti sagt auch keiner mehr.«

Wobbler sah sich verschwörerisch um und fischte dann ein Päckchen aus seiner Tasche.

»Das hier ist echt cool. Probier's mal aus.«

»Was ist das?«, fragte Johnny.

»Ich hab *Fighter Star TeraBomber* geknackt«, sagte Wobbler. »Sag's aber niemandem, klar? Gib einfach FSB ein. So aufregend ist es eigentlich nicht. Mit der Leertaste wirfst du die Bomben ab, und ... na ja ... drück einfach die Tasten, und du wirst schon sehen, was passiert.«

»Hör mal ... du kennst doch auch *Nur du kannst die Menschheit retten!*«

»Du spielst das immer noch, was?«

»Du hast doch nicht irgendwas damit gemacht, oder? Ich meine, bevor du mir die Kopie gegeben hast?«

»Nein, das Spiel war ja nicht mal geschützt. Ich musste nichts weiter machen als das Begleitheft kopieren. Wieso?«

»Du hast es aber gespielt, oder?«

»Ein bisschen.« Wobbler spielte Spiele nur einmal. Wobbler sah sich ein Spiel ein paar Minuten an, dann nahm er den Joystick und erzielte sofort das Top-Ergebnis. Und dann spielte er es nie wieder.

»Und da ist nichts ... Komisches ... passiert?«

»Zum Beispiel?«

»Zum Beispiel ...« Johnny zögerte. Er konnte es Wobbler erzählen, aber dann würde Wobbler lachen oder ihm nicht glauben oder sagen, dass es irgendein Fehler oder Trick sei. Oder ein Virus. Wobbler hatte Disketten voller Computerviren. Er machte nichts damit. Er sammelte sie nur wie Briefmarken oder so.

Er konnte es Wobbler erzählen, aber dann würde es irgendwie nicht mehr so realistisch klingen.

»Ach, weißt du ... was Komisches eben.«

»Was denn?«

»Was Merkwürdiges. Ähm. Irgendwie lebensecht, schätze ich.«

»Das sollte es auch sein. Wie im echten Leben, steht doch

drauf. Ich hoffe, du hast das Handbuch gründlich gelesen, mein Vater hat seine ganze Kaffeepause am Kopierer zugebracht.«

Johnny grinste entmutigt.

»Ja, richtig. Ich lese es mir lieber noch mal durch. Danke für den *Star Fighter Pilot* ...«

»*TeraBomber*. Mein Vater hat mir *Alabama Smith and the Jewels of Fate* aus den Staaten mitgebracht. Du kannst eine Kopie haben, wenn du mir die Diskette zurückgibst.«

»Klar«, sagte Johnny geistesabwesend.

Er brachte es nie übers Herz, Wobbler zu sagen, dass er nicht mal die Hälfte der Spiele spielte, die Wobbler ihm gab. Man konnte es einfach nicht schaffen. Nicht, wenn man Zeit zum Essen und Schlafen haben wollte. Aber das war schon okay, denn Wobbler fragte nie. Was Wobbler betraf, so waren Computerspiele sowieso nicht dazu da, gespielt zu werden. Sie waren da, damit man sie knackte und umschrieb, um ein paar Extraleben rauszuschlagen oder was auch immer, und um die Kopien dann an alle zu verteilen.

Im Grunde teilte sich die Welt in zwei Parteien. Auf der einen Seite stand die Computerspiel-Industrie, die unglaubliche Anstrengungen unternahm, um das Herstellen von Raubkopien zu unterbinden, und auf der anderen Seite stand Wobbler. Derzeit lag Wobbler in Führung.

»Hast du Geschichte für mich gemacht?«, fragte Wobbler.

»Hier«, sagte Johnny. »Wie es war, als Bauer während des englischen Bürgerkrieges zu leben«. Drei Seiten.«

»Danke«, sagte Wobbler. »Das ging ja schnell.«

»Oh, in Erdkunde mussten wir letztes Jahr einen Aufsatz darüber schreiben, wie es war, als Bauer in Bolivien zu leben. Ich hab nur die Lamas weggelassen und ein bisschen was über geköpfte Könige reingeschrieben. Wenn man das dann noch ein bisschen ausschmückt und über das schlechte Wetter und

die verdorbenen Ernten jammert, kann man nichts falsch machen an diesen Bauernaufsätzen.«

Johnny lag auf seinem Bett und las *Nur du kannst die Menschheit retten*.

Er konnte sich vage an die Tage erinnern, als es noch Computerspiele gab, deren Instruktion einfach »Drück < für links und > für rechts und *Fire* zum Feuern« lauteten.

Aber jetzt musste man sich ein ganzes Buch über das Spiel reinziehen. Eigentlich war es die Gebrauchsanweisung, aber sie nannten es »Die Geschichte«.

Eigentlich war das eine Art Anti-Wobbler-Trick. Irgendjemand in Amerika oder sonst wo hatte sich wohl gedacht, dass es verdammt clever sei, wenn einem vom Computer kleine Fragen gestellt wurden. »Wie lautet das erste Wort der dreiundzwanzigsten Zeile auf Seite neunzehn im Handbuch?« war so eine Frage, und mit dem Spiel war Feierabend, wenn man die Frage nicht richtig beantwortete. Aber anscheinend hatte niemand mit der Kopiermaschine von Wobblers Vater gerechnet.

Hier hatte er also das Buch. Die ScreeWee waren aus dem Nichts aufgetaucht und hatten ein paar Planeten zerbombt, die von menschlichen Wesen bevölkert waren. Fast alle Jäger waren dabei zerstört worden. Also gab es jetzt nur noch diesen einen – die einzige Verteidigung gegen die ScreeWee-Horden. Und nur *du* ... das heißt Johnny Maxwell, zwölf Jahre alt und hausaufgabengeplagt ... kannst die Menschheit retten.

Aber da stand nirgendwo, was man tun sollte, wenn die ScreeWee nicht kämpfen wollten.

Er stellte den Computer an und drückte die Load-Game-Taste. Da war wieder das Schiff, genau in der Mitte seines Visiers. Nachdenklich griff er nach dem Joystick.

Sofort erschien eine Botschaft auf dem Bildschirm. Nun, ei-

gentlich keine richtige Botschaft. Eher ein Bild. Ein halbes Dutzend kleine, eiförmige Kleckse – mit Schwänzen. Sie bewegten sich nicht.

Was soll das denn nun wieder sein?, dachte er.

Vielleicht sollte er ihnen eine Botschaft zurücksenden. Aber »Stirb, Abschaum!«, schien im Moment nicht ganz passend.

Er tippte: Was ist los?

Sofort erschien in gelben Buchstaben eine Antwort auf dem Bildschirm.

Wir ergeben uns. Nicht schießen. Sieh doch, wir zeigen dir Bilder von unseren Kindern.

Er tippte: Ist das ein Trick, Wobbler?

Es dauerte eine Weile, bis die Antwort kam.

Wir sind kein Trick, Wobbler. Wir geben auf. Kein Krieg mehr.

Johnny dachte eine Weile nach, dann tippte er: Es war nicht vorgesehen, dass ihr aufgebt.

Wir wollen nach Hause.

Johnny tippte: Im Buch steht, dass ihr eine Menge Planeten in die Luft gesprengt habt.

Die Antwort ließ nicht auf sich warten.

Lügen!

Johnny starrte auf den Bildschirm. Er hätte am liebsten getippt: Nein, das kann einfach nicht sein. Ihr seid Außerirdische, und ihr könnt mir nicht erzählen, dass ihr nicht beschossen werden wollt. In keinem anderen Spiel haben Außerirdische jemals damit aufgehört, über den Bildschirm zu jagen. Es ist noch nie vorgekommen, dass sie auf einmal nach Hause wollten.

Und dann dachte er: Sie hatten nie die Chance. Sie konnten es nie.

Aber jetzt waren die Spiele viel besser. Sie wurden einfach immer realistischer.

Er tippte: Es ist schließlich nur ein Spiel.

Was ist ein Spiel?

Er tippte: Wer SEID ihr?

Der Bildschirm flackerte. Das, was ihn anblickte, sah ein bisschen aus wie ein Molch, sonst aber eher wie ein Krokodil.

Ich bin der Captain, sagten die gelben Buchstaben. *Bitte nicht schießen.*

Johnny tippte: Ich schieße auf euch, und ihr schießt auf mich. So geht das Spiel.

Aber wir sterben.

Johnny tippte: Manchmal sterbe ich auch. Eigentlich ganz schön oft.

Aber DU lebst wieder.

Johnny starrte einen Moment lang auf die Worte. Dann tippte er: Ihr nicht?

Nein. Wie soll das gehen? Wenn wir sterben, sterben wir. Für immer.

Johnny tippte verzweifelt: Nein, das stimmt nicht. Auf der ersten Mission gibt's drei Schiffe, die man vor dem ersten Planeten zerstören muss. Ich hab das schon oft gespielt, und da sind immer wieder die drei Schiffe am Anfang –

Andere Schiffe.

Johnny dachte einen Augenblick nach und tippte dann: Was passiert, wenn ich den Computer abschalte?

Wir verstehen die Frage nicht.

Das ist doch bekloppt, dachte Johnny. Es ist bloß ein ungewöhnliches Spiel. Eine besondere Mission oder so was.

Er tippte: Warum sollte ich euch glauben?

SIEH DICH UM!

Johnny richtete sich kerzengerade in seinem Stuhl auf. Dann drehte er sich sehr, sehr vorsichtig um.

Natürlich war niemand da. Warum sollte auch jemand da sein? Es war ein *Spiel*.

Das Molchgesicht war vom Bildschirm verschwunden. Er hatte wieder das vertraute Innere des Jägers vor sich. Der Radarschirm war ...

... voller gelber Punkte.

Gelb für den Feind.

Johnny nahm den Joystick und drehte. Die gesamte Scree-Wee-Flotte schwebte Schiff für Schiff hinter ihm im Raum. Kleine Jäger, große Kreuzer, massive Kampfschiffe.

Wenn die ihn alle im Visier hatten und feuerten ...

Er wollte nicht sterben.

Warte mal, warte mal. Du stirbst nicht. Du spielst einfach das Spiel von vorne.

Das hier war *verrückt*. Es war Zeit, Schluss zu machen.

Er tippte: Okay, was passiert jetzt?

Wir wollen nach Hause.

Er tippte: Okay. Kein Problem.

Du gibst uns sicheres Geleit?

Er tippte: Okay, ja. Der Bildschirm erlosch.

Und das war's? Keine Musik? Kein »Bravo, du hast die höchste Punktzahl erreicht«?

Nur das Blinken der Eingabeaufforderung. Und was bedeutete überhaupt sicheres Geleit?

Bewegliche Ziele

Man sagte nicht zu seinen Eltern: »He, ich brauche wirklich einen Computer, um *Megasteroids* zu spielen.«

Nein, man sagte: »Ich brauche wirklich einen Computer für die Schule.«

Computer sind *pädagogisch wertvoll*.

Wie auch immer, irgendetwas Gutes mussten die Schweren Zeiten schließlich haben, die jeder in diesem Haus durchmachte. Wenn man sich häufig in seinem Zimmer aufhielt und ansonsten mit hängendem Kopf herum lief, dann passierten Sachen wie Computer plötzlich von ganz alleine. Und alle fühlten sich besser dadurch.

Und manchmal waren Computer wirklich nützlich für die Schule. Johnny hatte »Wie es war, als Bauer zu leben« auf seinem Computer geschrieben und den Aufsatz mit dem Drucker ausgedruckt, obwohl er das Ganze schließlich noch mal mit der Hand abschreiben musste, denn in der Schule lernte man zwar Tastaturbedienung und Neue Technologie, aber man bekam Ärger, wenn man einen Aufsatz tatsächlich mit Tastaturen und neuen Technologien anfertigte.

Komischerweise taugten Computer nichts für Mathe. Er hatte immer Probleme mit Algebra, weil man mit »Wie ist es, als x -Quadrat zu leben« einfach nicht durchkam. Doch was das betraf, hatte er eine Vereinbarung mit Bigmac getroffen, dessen größtes Problem Aufsatzthemen waren. Wie auch immer, es spielte keine große Rolle. Wenn man den Kopf hän-

gen ließ, wurde man in Ruhe gelassen, und das war auch nicht schlecht.

Aber hauptsächlich waren Computer gut für Spiele. Wenn man die Lautstärke aufdrehte, musste man sich nicht das dauernde Geschrei anhören.

Das ScreeWee-Mutterschiff war in Aufruhr. Vom letzten Beschuss hingen immer noch Rauchschwaden in der Luft, und undeutliche Figuren trippelten hin und her und versuchten, alles wieder zusammenzuschustern.

Der Captain lehnte sich in ihrem Stuhl auf der riesigen düsteren Brücke zurück. Sie war gelb unter den Augen, ein sicheres Zeichen von Übermüdung. Es gab so viel zu tun. Die Hälfte der Kampfschiffe war beschädigt, und die Kreuzer befanden sich auch nicht in bestem Zustand. Es gab nur wenig Platz und mit Sicherheit nicht genug Essen für all die Überlebenden, die sie an Bord holten.

Sie sah auf. Vor ihr stand der Artillerieoffizier.

»Das ist kein kluger Schritt«, sagte er.

»Es ist der einzige, der uns bleibt«, sagte der Captain erschöpft.

»Nein! Wir müssen weiterkämpfen!«

»Dann sterben wir«, sagte der Captain. »Erst kämpfen wir, dann sterben wir. So geht das.«

»Dann sterben wir wenigstens als Helden.«

»Da war ein wichtiges Wort in Ihrem Satz«, sagte der Captain. »Und ich meine nicht das Wort ›Helden‹.«

Der Artillerieoffizier wurde hellgrün vor Wut.

»Er hat Hunderte von unseren Schiffen angegriffen!«

»Und dann hat er aufgehört.«

»Da ist er der Einzige«, sagte der Artillerieoffizier. »Das sind *Menschen*! Man kann *Menschen* nicht trauen. Sie schießen auf *alles*.«

Der Captain stützte ihre Schnauze auf eine Hand.

»Er nicht«, sagte sie. »Er hat zugehört. Er hat mit uns geredet. Die anderen nicht. Vielleicht ist er der Auserwählte.«

Der Artillerieoffizier stützte sich mit seinen beiden vorderen Händen auf ihren Schreibtisch und funkelte sie an.

»Also«, sagte er. »Ich habe mit den anderen Offizieren gesprochen. Ich glaube nicht an Legenden. Wenn das volle Ausmaß dessen, was Sie da tun, deutlich wird, dann werden Sie das Kommando abgeben müssen!«

Sie sah ihn mit müden Augen an.

»Gut«, sagte sie. »Aber noch bin *ich* der Captain. Und ich trage die Verantwortung. Haben Sie mich verstanden? Haben Sie die leiseste Ahnung, was das *bedeutet*? Und jetzt ... raus!«

Es gefiel ihm nicht, aber er konnte sich ihr nicht widersetzen. Ich könnte ihn erschießen lassen, dachte sie. Es würde ihr später viel Ärger sparen. Das wäre dann Nr. 235 auf der Liste der Dinge, die zu tun waren ...

Sie drehte sich wieder um und starrte die Sterne auf dem Bildschirm an.

Der feindliche Jäger schwebte immer noch im Raum.

Was für Wesen sind das?, dachte sie. So verabscheuungswürdig sie auch sind, so gibt es doch nur sehr wenige von ihnen. Aber warum kommen sie immer wieder zurück? Was ist ihr Geheimnis?

Eins jedoch war sicher. Sie schickten nur ihre Mutigsten und Besten.

Der Vorteil Schwerer Zeiten war, dass man sich ungehindert am Kühlschrank bedienen durfte. Jedenfalls schien es keine ordentlichen Mahlzeiten mehr zu geben, und richtig gekocht wurde auch nicht mehr.

Johnny machte sich Spaghetti und Bohnen aus der Dose.

Aus dem Wohnzimmer war nichts zu hören, obwohl der Fernseher lief.

Dann sah er in seinem eigenen Zimmer ein bisschen fern. Sie hatten ihm den alten Fernseher gegeben. Er war nicht sehr groß, und man musste immer aufstehen und hinlaufen, wenn man das Programm, die Lautstärke oder sonst was ändern wollte, aber schließlich waren es ja auch Schwere Zeiten.

In den Nachrichten zeigten sie eine Aufnahme, wie Raketen über einer Stadt abgeworfen wurden. Sie war ziemlich gut. Schließlich ging er ins Bett.

Er war nicht total überrascht, als er vor den Instrumenten eines Jägers aufwachte.

So war es *Captain Zoom* auch ergangen. Man bekam es einfach nicht aus dem Kopf. Wenn man einen Abend lang konzentriert gespielt hatte, hörte man die ganze Nacht nicht mehr auf, über Leitern zu klettern und Laserstrahlen auszuweichen.

Es war ein ziemlich guter Traum. Er konnte den Sitz unter sich richtig *fühlen*. Und im Cockpit roch es nach Öl, überhitztem Plastik und ungewaschenen Leuten.

Es stimmte auch so ziemlich mit dem Cockpit überein, das er jeden Abend auf dem Bildschirm sah, nur dass jetzt ein dünner Film aus Schmiere und Staub über allem lag. Aber da waren der Radarschirm, die Gefechtskontrollen und der Joystick ...

Hey, das war viel besser als der Computer! Das Cockpit war voller Geräusche – das Klicken und Surren der Ventilatoren, das Brummen und Piepen der Instrumente.

Und bessere Grafiken. In den Träumen waren die Grafiken immer viel besser.

Die ScreeWee-Flotte hing vor ihm in der Lu... im Raum. Wow!

Obwohl Träume ein bisschen aufregender sein sollten. In Träumen wurde man ja gejagt. Es *passierte* etwas. Es machte

Spaß, im Cockpit eines Raumjägers zu sitzen, der vor Waffen strotzte, aber es musste auch etwas *passieren* ...

Er fragte sich, ob er eine Rakete abschießen sollte oder so was ... Nein, warte mal, die hatten sich ergeben. Und da war diese Sache mit dem sicheren Geleit.

Seine Hände wanderten über die Kontrollen vor ihm. Sie waren ein bisschen anders als die im Computer, aber *dieser hier* ...

»Kannst du mich empfangen?«

Das Krokodilsgesicht des Captains erschien auf dem Bildschirm.

»Ja?«, sagte Johnny.

»Wir sind bereit.«

»Bereit?«, fragte Johnny. »Wozu?«

»Du führst uns«, sagte der Captain. Die Stimme kam aus einem Lautsprecher neben dem Bildschirm. Sie muss durch irgendwas übersetzt werden, dachte Johnny. Riesenmolche sprechen doch nicht Englisch!

»Wohin?«, fragte er. »Wohin fliegen wir?«

»Zur Erde.«

»Zur Erde? Moment mal! *Da lebe ich!* Man kann ziemliche Schwierigkeiten bekommen, wenn man riesigen Flotten Außerirdischer zeigt, wo man lebt!«

Der Lautsprecher brummte und surrte eine Weile. Dann sagte der Captain: »*Verzeihung. Das war eine direkte Übersetzung. Wir nennen den Planeten, der unser Zuhause ist, »Erde«. Wenn ich in ScreeWee spreche, sucht dein Computer das entsprechende Wort in deiner Sprache. Das eigentliche Wort in ScreeWee klingt wie ...*« Es folgte ein Geräusch, als würde jemand einen Gummistiefel aus einem frischen Kuhfladen ziehen. »*Ich werde dir unser Zuhause zeigen.*«

Auf dem Navigationsschirm bildete sich plötzlich ein roter Kreis. Johnny wusste Bescheid. Man musste ihn nur mit einem

grünen Kreis anvisieren, dann machte der Computer *binkabin-kabinka*, und der Kurs war festgelegt.

Sie haben mir gezeigt, wo sie leben.

Der Gedanke sickerte in seinen Kopf.

Sie vertrauen mir.

Während er seinen Jäger nach vorne bewegte, reihte sich die gesamte ScreeWee-Flotte hinter ihm ein.

Ein grüner Punkt tauchte vor ihm auf.

Er beobachtete, wie der Punkt immer größer wurde, und erkannte den Umriss eines Raumjägers, der so aussah wie sein eigener.

Allerdings war er ein bisschen schwer auszumachen.

Das lag daran, dass er von Laserstrahlen halb verdeckt war.

Er feuerte auf ihn, während er sich näherte.

Und er näherte sich so schnell, dass er dabei fast sein eigenes Feuer einholte.

Johnny riss den Joystick herum, und sein Jäger glitt aus dem Weg, während der ... *feindliche* Jäger vorbeirauschte und auf die ScreeWee-Flotte zuschoss.

Der ganze Himmel war voller ScreeWee-Schiffe.

Die sich *ihm* anvertraut hatten.

Aber da draußen spielte immer noch irgendwer das Spiel.

»Nein! Hör mir zu! Die kämpfen nicht mehr!«

Der Jäger flog einen Bogen und hielt direkt auf das Kommandoschiff zu. Johnny sah, wie er eine Rakete abfeuerte. Irgendwo saß irgendjemand an seinem Computer und hatte eine Rakete abgeschossen.

»Hör zu! Du musst *aufhören!*«

Er hört nicht auf mich, dachte er. Man hört nicht auf den Feind. Der Feind ist da, um beschossen zu werden. Deswegen ist es der Feind. Dazu sind Feinde gut.

Er schwang herum, um dem Jäger zu folgen, der sein Tem-

po jetzt gedrosselt hatte. Er feuerte einen Schuss nach dem anderen auf das Kommandoschiff ab ...

... das nicht zurückfeuerte.

Johnny sah entsetzt zu.

Das Schiff bebte unter dem Feuerhagel. Der Artillerieoffizier kroch über den bebenden Boden und zog sich neben dem Sitz des Captains hoch.

»Närrin! Närrin! Ich habe Ihnen gesagt, dass das passieren würde! Ich verlange, dass wir das Feuer erwidern!«

Der Captain beobachtete den Jäger des Auserwählten, ohne sich auch nur einen Millimeter zu bewegen.

»Nein«, sagte sie. »Wir müssen ihm eine Chance geben. Wir dürfen nicht auf irdische Kampfschiffe schießen.«

»Eine *Chance*? Welche Chance haben *wir*? Ich werde den Befehl geben –« Der Captain machte eine schnelle Handbewegung. Als ihre Finger wieder zur Ruhe gekommen waren, hielt sie eine Waffe an den Kopf des Artillerieoffiziers. Eigentlich war es nur eine zeremonielle Waffe, denn normalerweise kämpften die ScreeWee ausschließlich mit ihren Klauen. Doch die Form der Waffe besagte ganz deutlich, dass Dinge aus dem Loch am vorderen Ende kamen, und zwar mit der unumstößlichen Absicht, jemanden zu töten.

»Nein«, sagte sie.

Das Gesicht des Artillerieoffiziers lief blau an vor Entsetzen. Doch er war immer noch mutig genug, um zu sagen: »Das würden Sie nicht wagen!«

Es ist ein Spiel, dachte Johnny. In dem Jäger sitzt kein *echter* Mensch. Nur jemand, der das Spiel spielt. Es ist *alles* nur ein Spiel. Diese Dinge passieren nur irgendwo auf einem Bildschirm.

Nein.

Ich meine, doch.

Aber ...

... zur gleichen Zeit ...

... passiert das alles *hier* ...

Sein eigener Jäger machte einen Satz nach vorn.

Es war leicht. Es war so leicht. Man musste nur die Kreise auf dem Bildschirm justieren, *binkabinkabinka*, und den »Fire«-Knopf drücken, bis alle Waffen an Bord leer waren. Er hatte es schon so oft getan.

Der Eindringling hatte ihn nicht mal gesehen. Er schoss ein paar Raketen ab – und explodierte dann selbst in einem beeindruckenden Spektakel von Grafik und Farbe.

Das ist alles, sagte sich Johnny. Nur Dinge auf einem Bildschirm. Nichts Wirkliches. Keine Arme und Füße, die zwischen den Wrackteilen herumwirbeln. Alles war nur ein Spiel.

Die Raketen fanden ihr Ziel ...

Das ganze Cockpit explodierte in blendend weißem Licht.

Für den Bruchteil eines Moments spürte er den kalten Raum um sich herum, sah ...

Ein Regal. Einen Stuhl. Ein Bett.

Er saß vor dem Computer. Der Bildschirm war leer. Er hielt den Joystick so fest umklammert, dass seine Knöchel weiß hervortraten.

Der Wecker neben seinem Bett zeigte 6:30, weil er kaputt war. Aber das bedeutete, dass er in einer halben Stunde oder so aufstehen musste. Er saß in seine Steppdecke gewickelt auf dem Bett und sah fern, bis der Wecker surrte.

Im Fernsehen zeigten sie Aufnahmen von Raketen und Gefechtsfeuer über einer Stadt. Es waren so ziemlich dieselben, die er am Abend zuvor gesehen hatte und die jetzt wahrscheinlich aufgrund allgemeiner Nachfrage wiederholt wurden.

Ihm war übel.

Yo-less würde ihm helfen, beschloss Johnny.

Normalerweise hing er mit Wobbler und Bigmac an der Mauer hinter der Schulbibliothek herum. Und genau so war es auch heute.

Yo-less wurde Yo-less genannt, weil er nie »Yo« sagte.

Inzwischen hatte er es aufgegeben, sich gegen den Namen zu wehren. Zumindest war er besser als »Hey-man«, sein letzter Spitzname, oder MC Spanner, der Spitzname davor. Johnny war der offizielle Spitznamen-Erfinder.

Johnny erzählte nicht zu viele Einzelheiten. Er redete nur über den Traum, nicht über die Botschaften auf dem Bildschirm. Yo-less hörte aufmerksam zu. Yo-less hörte immer aufmerksam zu. Es beunruhigte sogar die Lehrer, dass er bei allem, was sie sagten, so aufmerksam zuhörte. Sie hatten immer den Verdacht, dass er versuchte, sie bei einem Fehler zu ertappen.

Er sagte: »Was wir hier haben, ist die Projektion eines psychologischen Konfliktes. Das ist alles. Willst du einen Käsecracker?«

»Was ist das?«

»Nichts weiter als knuspriges Käsegebä...«

»Nein, ich mein das andere, was du gesagt hast.«

Yo-less reichte die Packung an Bigmac weiter.

»Tja, also ... deine Mutter und dein Vater trennen sich, stimmt's? Allgemein bekannte Tatsache.«

»Könnte sein. Die machen im Moment schwere Zeiten durch«, sagte Johnny.

»Okay. Und es gibt nichts, was du dagegen tun kannst.«

»Nicht, dass ich wüsste«, sagte Johnny.

»Und das hat mit Sicherheit auch eine Auswirkung auf dich«, sagte Yo-less.

»Ich denke schon«, sagte Johnny vorsichtig. »Na ja, ab und zu muss ich mir jetzt selbst was kochen.«

»Genau. Also projizierst du deine ... äh ... unterdrückten Emotionen auf das Computerspiel. So was passiert am laufenden Band«, sagte Yo-less. »Man kann seine wirklichen Probleme nicht lösen, also verwandelt man sie in Probleme, die man lösen *kann*. Ich meine ... wenn das jetzt dreißig Jahre her wäre, hättest du wahrscheinlich davon geträumt, gegen Drachen zu kämpfen oder so was. Das ist eine projizierte Fantasie.«

»Es klingt aber gar nicht so leicht, Hunderte von intelligenten Molchen zu retten«, sagte Johnny.

»Weiß nicht«, sagte Bigmac fröhlich. »Ratata-ratata-bumm! Problem gelöst.« Bigmac trug die ganze Zeit klobige Stiefel und Hosen in Tarnfarben. An seinen Hosen konnte man ihn meilenweit erkennen.

»Die Sache ist«, sagte Yo-less, »dass es nicht wirklich passiert. Die Wirklichkeit ist wirklich. Aber das Zeug auf dem Bildschirm ist es nicht.«

»Ich habe *Stellar Smashers* geknackt«, sagte Wobbler. »Das kannst du haben, wenn du willst. Jeder sagt, dass es viel besser ist.«

»Äh ... nee, danke«, sagte Johnny. »Ich glaub, ich bleib noch ein bisschen am Ball. Mal sehen, ob ich's bis Level 21 schaffe.«

»Wenn du's bis Level 21 schaffst und die ganze Flotte in die Luft jagst, kriegst du eine besondere Nummer auf dem Bildschirm, und wenn du dann an Gobi Software schreibst, bekommst du einen Gutschein über fünf Pfund«, sagte Wobbler. »Das stand in *Computer Weekly*.«

Johnny dachte an den Captain.

»Fünf Pfund?«, sagte er. »Wow.«

Am Nachmittag hatten sie Mannschaftssport. Bigmac war der Einzige, der mitmachte. Er war nie besonders versessen darauf gewesen, bis sie Hockey eingeführt hatten. Der Schläger war der Grund, warum er mitmachte. Bigmac stand auf Knüppeln.

Yo-less machte keinen Sport wegen intellektueller Unvereinbarkeit. Wobbler machte keinen Sport, weil ihn der Sportlehrer gebeten hatte, es nicht zu tun. Johnny machte keinen Sport, weil er davon freigestellt war und es sowieso niemanden kümmerte. Er ging früh nach Hause und verbrachte den Nachmittag damit, das Handbuch zu lesen.

Den Computer rührte er nicht vor dem Abendessen an.

Es gab eine Nachrichten-Sondersendung, was bedeutete, dass *Cobbers* verschoben wurde. Sie zeigten dieselben Aufnahmen von Raketen über einer Stadt, die er am Abend zuvor gesehen hatte, nur dass da jetzt viel mehr Journalisten in beige Hemden mit vielen Taschen aufgeregt die Ereignisse kommentierten.

Er hörte, wie sich seine Mutter darüber beschwerte, dass *Cobbers* verschoben wurde, und erkannte an den lauten Stimmen, dass das wieder Schwere Zeiten auslöste.

Er musste noch eine Hausarbeit für Geschichte über Christoph Kolumbus machen. Er sah im Lexikon nach und schrieb vierhundert Wörter ab, womit er normalerweise durchkam. Er pauste noch ein Bild von Kolumbus durch und malte es aus.

Nach einer Weile wurde ihm klar, dass er es absichtlich hinausgeschob, den Bildschirm einzuschalten. Es war kein gutes Zeichen, dachte er, wenn man lieber Hausaufgaben machte, als am Computer zu spielen ...

Es konnte nichts schaden, zumindest eine Partie *Pac-Man* zu spielen oder so was. Der Ärger war nur, dass die Gespenster wahrscheinlich in der Mitte des Bildschirms bleiben und sich weigern würden herauszukommen, um gefressen zu werden. Er glaubte nicht, dass er so etwas verkraften würde. Er hatte schon genug Sorgen.

Und dann kam auch noch sein Vater nach oben, um väterlich zu sein. Das passierte ungefähr jeden zweiten Abend. Es schien nichts zu geben, was ihn davon abhalten konnte. Man

musste sich damit abfinden, dass einem etwa zwanzig Minuten lang Fragen darüber gestellt wurden, wie man in der Schule vorankam und ob man sich denn *wirklich* schon mal Gedanken darüber gemacht hätte, was man später werden wollte, wenn man groß war.

Das Beste war es, ihn nicht noch zu weiteren Fragen zu ermutigen, und das so freundlich wie möglich.

Sein Vater setzte sich auf die Bettkante und sah sich im Zimmer um, als wäre er noch nie zuvor bei ihm gewesen.

Nach den üblichen Fragen über Lehrer, die Johnny schon seit Jahren nicht mehr hatte, starrte sein Vater eine Weile vor sich hin und sagte dann: »In letzter Zeit ist alles ein bisschen schwierig geworden. Ich denke, das hast du gemerkt.«

»Nein.«

»Es ist momentan ein bisschen schwierig im Geschäft. Keine gute Zeit, um was Neues aufzubauen.«

»Ja.«

»Alles in Ordnung?«

»Ja.«

»Nichts, worüber du sprechen willst?«

»Nein. Ich glaube nicht.«

Sein Vater sah sich wieder im Zimmer um. Dann sagte er: »Erinnerst du dich noch an letztes Jahr, als wir alle zusammen nach Falmouth gefahren sind?«

»Ja.«

»Das hat dir doch Spaß gemacht, oder?«

Er hatte sich einen Sonnenbrand geholt und sich auf irgendwelchen Felsen den Knöchel verstaucht, und dazu musste er *jeden Morgen* um 8.30 aufstehen, obwohl es doch eigentlich Ferien sein sollten. Und der einzige Fernseher im Hotel hatte vor einer alten Frau gestanden, die die Fernbedienung nicht eine Sekunde aus der Hand gelegt hatte.

»Ja.«

»Wir sollten wieder mal hinfahren.«

Sein Vater starrte ihn an.

»Ja«, sagte Johnny. »Das wär' nett.«

»Wie kommst du mit *Space Invaders* voran?«

»Wie bitte?«

»*Space Invaders*. Das Computerspiel.«

Johnny drehte sich um und warf einen Blick auf den leeren Bildschirm.

»Was sind *Space Invaders*?«, fragte er.

»Heißen die nicht mehr so? *Space Invaders*? So was stand früher immer in den Kneipen rum, äh, wahrscheinlich bevor du geboren warst. Pausenlos liefen stachelige, dreieckige, grüne Außerirdische mit sechs Beinen über den Bildschirm, und wir mussten sie abschießen.«

Johnny dachte eine Weile drüber nach. »Und was ist passiert, wenn ihr alle abgeschossen hattet?«

»Oh, dann kamen noch mehr.« Sein Vater stand auf. »Aber ich schätze, das ist heute alles viel komplizierter.«

»Ja.«

»Deine Hausarbeiten hast du schon gemacht, was?«

»Ja.«

»Was war's denn?«

»Geschichte. Was über Christoph Kolumbus schreiben.«

»Hmm. Du könntest erwähnen, dass er sich gar nicht aufgemacht hat, um Amerika zu entdecken. Eigentlich wollte er nach Asien und hat Amerika nur durch Zufall entdeckt.«

»Ja. Steht im Lexikon.«

»Freut mich, dass du's benutzt.«

»Ja, ist ganz interessant.«

»Gut. Genau. Also dann. Tja, ich werd noch mal einen Blick in die Kassenbücher werfen ...«

»Okay.«

»Wenn es irgendwas gibt, worüber du sprechen willst, du weißt ja ...«

»Ja, gut.«

Johnny lauschte und wartete, bis die Wohnzimmertür wieder geschlossen wurde. Er überlegte, ob er hätte fragen sollen, wo die Bedienungsanleitung für die Spülmaschine war.

Dann schaltete er den Computer ein.

Nach einer Weile erschien der Titel von *Nur du kannst die Menschheit retten*. Missmutig sah er sich die Einleitung an und nahm den Joystick in die Hand.

Da waren keine Außerirdischen.

Einen Augenblick lang dachte er, er hätte etwas falsch gemacht. Er startete das Spiel noch einmal.

Da waren immer noch keine Außerirdischen. Nur die Weite des Raums und ein paar glitzernde Sterne waren zu sehen.

Er flog herum, bis er keinen Treibstoff mehr hatte.

Keine ScreeWee, keine Punkte auf dem Radarschirm. Kein Spiel.

Sie waren verschwunden.

Cornflakes-Killer

In diesen Tagen gab es mehr Nachrichten als sonst. Die Hälfte der Zeit zeigten sie im Fernsehen Aufnahmen von Panzern und Karten von Wüsten, die über und über mit roten und grünen Pfeilen markiert waren, während sie in der Ecke des Bildschirms das Foto eines Journalisten einblendeten, der einen Telefonhörer am Ohr hatte und mit knisternder Stimme von den Ereignissen berichtete.

Es knisterte im Hintergrund, während Johnny Wobbler anrief.

»Ja?«

»Kann ich bitte mit Wobb... mit Stephen sprechen?«

Murmel, klonk, rums, schlurf. »Ja?«

»Ich bin's, Wobbler.«

»Ja?«

»Hast du in letzter Zeit mal einen Blick in *Nur du kannst die Menschheit retten* geworfen?«

»Nein. Hey, hör mal, ich hab einen Weg gefunden, um ...«

»Könntest du das jetzt gleich mal tun, bitte?«

Pause.

»Alles in Ordnung mit dir?«

»Was?«

»Du klingst ein bisschen komisch.«

»Bitte, geh jetzt und sieh dir das Spiel mal an, ja?«

Es dauerte eine Stunde, bis Wobbler zurückrief. Johnny wartete schon auf der Treppe.

»Kann ich bitte mit ...«

»Ich bin dran.«

»Da sind keine Außerirdischen mehr, stimmt's?«

»Genau!«

»Da haben sie wahrscheinlich irgendwas ins Spiel eingebaut. So 'ne Art Zeitbombe. Vielleicht ist das Ganze so programmiert, dass alle Außerirdischen zu einem bestimmten Zeitpunkt verschwinden.«

»Und warum?«

»Um das Spiel interessanter zu machen, schätze ich. He, alles okay mit dir? Deine Stimme klingt ein bisschen piepsig.«

»Alles in Ordnung.«

»Kommst du morgen zum Einkaufscenter?«

»Klar.«

»Okay, bis dann. Tschau.«

Johnny starrte auf das tote Telefon. Natürlich gab es so was im Computer. Er hatte in der Zeitung drüber gelesen. Ein Freitag-der-13.-Virus oder so. Irgendetwas im Programm registrierte das Datum, und wenn dann Freitag der 13. kam, passierte irgendwas Gemeines mit allen Computern im ganzen Land.

Es hatte Artikel über böse Computer-Hacker gegeben, die die Gesellschaft bedrohten, und Wobbler war eine Woche lang mit einer dunklen Brille in die Schule gekommen.

Johnny ging wieder in sein Zimmer und betrachtete den Bildschirm. Hin und wieder rauschten ein paar Sterne vorbei.

Es erinnerte ihn an das Computerspiel, das Wobbler mal geschrieben hatte. Es hieß *Die Reise nach Alpha Centauri*. Es war nichts als ein Bildschirm mit ein paar Punkten drauf, weil es, wie Wobbler meinte, in *Realzeit* passierte, wovon bis zur Erfindung der Computer noch niemand gehört hatte. Er hatte im Fernsehen gesehen, dass es dreitausend Jahre dauerte, bis man Alpha Centauri erreichte. Er hatte das Programm so ge-

schrieben, dass jemand, der seinen Computer dreitausend Jahre laufen ließ, irgendwann mit einem kleinen Punkt auf dem Bildschirm belohnt wurde und der Nachricht: »Willkommen auf Alpha Centauri. Und jetzt flieg wieder nach Hause!«

Johnny starrte noch ein bisschen länger auf den Bildschirm. Ein- oder zweimal bewegte er den Joystick, um einen anderen Kurs einzuschlagen. Aber das brachte auch nichts. Das Weltall sah in allen Richtungen gleich aus.

»Hallo? Irgendjemand da?«, flüsterte er.

Er sah noch ein bisschen fern, bevor er zu Bett ging. Sie zeigten noch mehr Raketen, und irgendjemand erzählte was von anderen Raketen, die in der Lage waren, die erste Art von Raketen niederzumachen.

Die Flotte bewegte sich in Form eines riesigen Kegels vorwärts, Hunderte von Meilen lang. Der Captain warf einen Blick zurück. Da waren jede Menge Mutterschiffe und Hunderte von Jägern. Und immer mehr gesellten sich dazu, während sich die Nachricht von der Kapitulation ausbreitete.

Das Schiff des Auserwählten flog ein Stück entfernt vor der Flotte her. Er beantwortete keine Nachrichten.

Aber sie wurden von niemandem beschossen. Seit Stunden hatten sie kein irdisches Schiff mehr gesichtet. Vielleicht, dachte der Captain, funktioniert es tatsächlich. Wir lassen sie zurück ...

Johnny wachte im Spiel auf.

Es war schwer, in dem Kampfschiff zu schlafen. Zu Beginn war ihm der Sitz als das bequemste Ding der Welt vorgekommen, aber es war verblüffend, wie unbequem er nach ein paar Stunden wurde. Und das Klo war eine komplizierte Angelegenheit aus Schläuchen und Ventilen, und es war, wie er festzustel-

len begann, keinesfalls geruchsdicht. Eines konnten einem die Computerspiele jedenfalls nicht vermitteln: den *Geruch* des Weltalls. Es hatte seine ganz eigene Note – wie die Achselhöhle einer Maschine. Man wurde nicht schmutzig, weil es keinen Schmutz gab, aber es war von einer Art schmieriger Sauberkeit.

Der Radar machte *ping*.

Nach einer Weile konnte er einen Punkt vor sich sehen. Er bewegte sich kaum, und gefeuert wurde auch nicht.

Er verließ die Flotte und machte einen Erkundungsflug.

Es war ein riesiges Schiff. Oder war zumindest mal eins gewesen. Eine Menge davon war bereits weggeschmolzen.

Mit sanften Drehungen trieb es dahin, absolut tot. Es war grün und annähernd dreieckig, bis auf die sechs Beine oder Arme oder was auch immer. Drei davon waren abgebrochene Stümpfe. Es sah aus wie eine Mischung zwischen einer Spinne und einem Oktopus, von einem Computer entworfen und aus Hunderten von Würfeln zusammengenietet.

Während sich der gigantische Koloss langsam drehte, konnte er riesige Löcher mit geschmolzenen Rändern in seinem Rumpf sehen. Drinnen waren undeutlich Stockwerke zu erkennen.

Er stellte das Funkgerät ein.

»Captain?«

»Ja.«

»Kannst du das Ding da sehen? Was ist das?«

»*Ab und zu finden wir so eins. Wir glauben, dass sie einer alten Rasse gehört haben, die inzwischen ausgestorben ist. Ziemlich primitiv, diese Schiffe.*«

Das tote Schiff drehte sich langsam. Auf der anderen Seite klaffte ein langes Brandloch.

»Ich glaube, die wurden Space Invaders genannt«, sagte Johnny.

»Ist das der irdische Name für sie?«

»Ja.«

»Das dachte ich mir.«

Johnny war froh, dass er das Gesicht des Captains nicht sehen konnte. Er dachte: Keiner weiß, wo sie herkamen, geschweige denn, wie sie sich nannten. Und jetzt wird man es niemals mehr erfahren.

Der Radar machte wieder *ping*.

Ein irdisches Schiff näherte sich der Flotte mit großer Geschwindigkeit. Diesmal zögerte er nicht.

Das Problem war, dass die ScreeWee nicht besonders gut kämpfen konnten. Nach den ersten paar Spielen war es leicht, sie zu besiegen. Sie schienen den Dreh einfach nicht rauszukriegen. Sie hatten es nicht drauf, tückisch zu sein, und schnelles Ausweichen war auch nicht ihre Stärke.

Genauer betrachtet, war es mit allen dasselbe. Johnny hatte viele Spiele mit Wörtern wie »Weltall« und »Kampf« im Titel gespielt, und Außerirdische konnte man mit ein paar Wochen Übung leicht schlagen, so viel stand fest.

Dieser Spieler hatte keine Chance gegen einen echten Menschen.

Man hatte sechs Raketen. Johnny hatte bereits zwei abgefeuert, während der Feind kaum größer als ein Punkt war. Dann ließ er den Finger einfach auf dem Abzug, bis es nichts mehr zu feuern gab.

Eine wirbelnde Wolke von Wrackteilen, und das war's.

Schließlich war es ja nicht so, dass tatsächlich jemand starb. Wer auch immer in dem Jäger gesessen hatte, musste das Spiel lediglich neu starten.

Es *schien* wirklich, aber es war nur ein Traum ...

Träume schienen immer wirklich.

Er richtete seine Aufmerksamkeit auf das Ding neben sei-

nem Sitz. Es hatte eine Tülle, aus der eine Art dünne Gemüsesuppe in einen Pappbecher lief, und einen Schlitz, aus dem ziemlich große Plastiktüten mit ziemlich kleinem Inhalt, wie zum Beispiel Sandwiches, kamen. Die Tüten mussten groß sein, damit die Liste mit den Zutaten draufpasste. Sie enthielt absolut alles, was ein Krieger im Weltall brauchte, um gesund zu bleiben. Nicht glücklich, aber gesund ...

Er hatte gerade einen Happen genommen, als etwas in sein Schiff einschlug. Grellrotes Licht strömte ins Cockpit; die Alarmsysteme plärzten los.

Er blickte gerade rechtzeitig auf, um zu sehen, wie der Angreifer zum zweiten Anlauf ausholte.

Und er hatte nicht mal den Radar im Auge behalten.

Er hatte sein *Abendbrot* gegessen!

Er drehte sein Schiff. Das Multi-Vitamin-Sandwich flog irgendwo zwischen die Versorgungsleitungen.

Der Angreifer kam zurück. Johnny pochte verzweifelt gegen die Kontrollanzeigen.

Moment mal ...

Was war das Schlimmste, was ihm passieren konnte?

Er würde im Bett aufwachen.

Er nahm sich Zeit. Er wich aus. Er schlingerte hin und her. Eine zweite Rakete traf sein Schiff. Während der Angreifer vorbeihuschte, feuerte Johnny mit allem, was er hatte.

Noch eine Wolke aus Wrackteilen.

Kein Problem.

Aber der andere musste eine letzte Rakete abgeschossen haben, bevor er ihn erwischte hatte. Noch so ein grellroter Blitz. Die Lichter gingen aus. Das Schiff ruckte. Sein Kopf prallte von der Rückenlehne ab und schlug hart gegen das Kontrollpult.

Er öffnete die Augen.

Genau. Und dann wachst du in deinem Zimmer auf.

Ein Licht blinkte ihn an.

Irgendetwas piepte.

Das musste der Wecker sein. So enden die meisten Träume ...

Er hob den Kopf. Das blinkende Licht war eckig. Er versuchte, es deutlicher zu erkennen.

Da waren Zeichen.

Aber da stand nicht 6:3=.

Da stand **Air Leak**, und das beharrliche Piepen wurde von einem furchtbaren Zischen untermalt.

Nein, nein, dachte er. Das ist nicht wahr.

Er rappelte sich hoch. Da waren viele rote Lichter. Eilig drückte er ein paar Knöpfe, aber das bewirkte gar nichts, außer dass noch mehr Lichter rot aufblinkten.

Er wusste nicht viel über die Bedienung eines Raumjägers, außer schnell, langsam, rechts, links und feuern, aber da blinkten ganze Reihen von Alarmlichtern, ein Zeichen dafür, dass eine Menge Dinge, über die er nicht Bescheid wusste, schief liefen. Er starrte auf ein paar rote Buchstaben, die besagten: **Secondary Pumps Failure**. Er wusste auch nicht, was Sekundärpumpen waren, aber er wünschte, wünschte es sich von ganzem Herzen, dass sie nicht versagt hätten.

Sein Kopf tat ihm weh. Er berührte ihn, und echtes Blut klebte an seiner Hand. Und er wusste, dass er sterben würde. Er würde *wirklich* sterben.

Nein, dachte er. Bitte! Ich bin John Maxwell. Bitte! Ich bin erst zwölf Jahre alt. Ich will nicht in einem Raumschiff sterben ...

Das Piepen wurde lauter.

Er blickte wieder auf das Licht.

Es blinkte 6:3=.

Wurde aber auch Zeit, dachte er, während er einschlief ...



Terry Pratchett

Nur du kannst die Menschheit retten/Nur du kannst sie verstehen/Nur du hast den Schlüssel
Drei Romane in einem Band

Taschenbuch, Broschur, 576 Seiten, 13,5 x 20,6 cm
ISBN: 978-3-442-48223-8

Goldmann

Erscheinungstermin: Juli 2014

Johnny Maxwell: die erstaunlichen Geschichten eines jungen Mannes mit lebhafter Fantasie – und noch lebhafteren Abenteuern ...

Nur du kannst die Menschheit retten: Computerspiele sind nicht real, die Außerirdischen darin nur zum Abballern da. So jedenfalls denkt Johnny Maxwell. Bis seine Außerirdischen auf einmal kapitulieren – und ihn um einen großen Gefallen bitten ...

Nur du kannst sie verstehen: Weil der örtliche Friedhof modernen Bürogebäuden weichen soll, fürchten die Gespenster um ihre Heimat. Hilfesuchend wenden sie sich an Johnny. Denn auch Ex-Senioren haben Rechte!

Nur du hast den Schlüssel: Als Johnny die alte Mrs. Tachyon bewusstlos in einer Gasse auffindet, eilt er ihr trotz ihres Rufes als Schreckschraube zur Hilfe. Und wird mit einem Abenteuer belohnt, das sogar er sich nicht hätte vorstellen können ...

Drei rasante, hintersinnige moderne Märchen – ein Fest für alle Pratchett-Fans!

 [Der Titel im Katalog](#)