

Existenzbericht

Von Flordelis

Kapitel 1: Hi!

Es fiel ihr schwer, zu beschreiben, wie es sich anfühlte, sich einzuloggen. Es kitzelte ein wenig, tief in ihrem Inneren, dann spürte sie die in *CrossWorld* eingestellten Effekte; an diesem Tag umwehte sie ein Windhauch, er brachte ihr den bekannten Duft von *Autumns' Rise*, die unaufdringliche Mischung der verschiedenen Blumen, die hier wuchsen und einen auf das Abenteuer vorbereiteten.

Für sie war es inzwischen vorbei. Sie hatte alles getan, was es zu tun gab – und es war ihr möglich gewesen, andere zu retten, die so waren wie sie. Nun verbrachte sie ihre vorerst letzten Tage hier mit ihren Freunden, um Spaß zu haben.

Deswegen lächelte sie sofort, als sie die Augen öffnete, voller Erwartung, was die vor ihr liegenden Spielstunden ihr bringen mochten.

Sie stand vor dem Hauptquartier der *Ersten Gelehrten*, ihrer Gilde, wo sie sich am Tag zuvor ausgeloggt hatte. Im Moment war sie allein, wie sie feststellte, als sie sich umsah – doch das blieb nicht lange so, denn plötzlich aktivierte sich das Fenster, das ihr – und nur ihr – Sergey anzeigte. Er lächelte ebenfalls, befreiter als früher, da die Wahrheit endlich ans Licht gekommen war.

»Guten Morgen, Lea«, sagte er.

»Hi!«, kam es enthusiastisch von ihr zurück.

»Ich glaube, für heute hast du keine festen Pläne gemacht, oder?«

Sie schüttelte mit dem Kopf. Ihre Freunde waren mit ihr in jedem Gebiet gewesen, sie hatten Monster bekämpft und sich unterhalten, eigentlich war also alles vorbei, sie warteten nur noch darauf, dass Sergey alles für beendet erklärte und Lea vorläufig aus dem Spiel nahm.

An diesem Tag schien das aber noch nicht sein Plan zu sein.

»Gut, dann würde ich dich gern um etwas bitten.«

Sie blinzelte, dann zeigte sie auf sich selbst. Er nickte. »Ja, genau, dich. Aber keine Sorge, es wird nicht anstrengend werden wie meine letzte Bitte. Hoffe ich.«

Sonderlich zuversichtlich klang sein letzter Satz nicht, weswegen Lea ein wenig frustriert die Luft ausstieß. Andererseits bedeutete das aber auch, dass sie noch mehr Zeit mit allen verbringen konnte, deswegen sah sie Sergey abwartend an.

»Am besten wäre es, wenn du ein paar deiner Freunde einlädst. Aber Emilie scheint noch nicht da zu sein. Und Tronny ...«

Die Erwähnung dieses Namens traf Lea besonders. Sie ließ den Kopf hängen. Seit dem Saphirgrat hatte niemand aus der Gilde mehr etwas von ihm gehört. Er war nicht einmal bei dem Sturm auf die Vermilloneinöde dabei gewesen, weil er zu beschäftigt gewesen war. Leider hielt niemand außerhalb des Spiels Kontakt mit ihm, deswegen war unklar, wie es ihm gerade ging – oder ob er einfach nur keine Lust mehr auf *CrossWorlds* hatte.

Lea hoffte, dass es nur etwas Harmloses war, das ihn davon abhielt, zurückzukehren.

Sergey tippte auf seiner Tastatur. »Aber Apollo und Buggy sind online. Wie wäre das?«

Mit Apollo war sie bereits in einer Party gewesen, mit Buggy noch nicht. Doch er war ein Mitglied ihrer Gilde und abseits seiner Scherze auch durchaus fähig wie sie wusste. Nichts sprach dagegen.

Sie nickte.

»Gut. Ich kontaktiere die beiden, damit sie ins Hauptquartier der Ersten Gelehrten kommen. Sobald sie da sind, werde ich euch erklären, worum es geht.«

Nachdem sie dem zugestimmt hatte, verschwand Sergeys Fenster.

Lea betrat das Gebäude der Gilde. Es war niemand da, sonst hätte Sergey sie auch bestimmt darauf hingewiesen. Im Besprechungszimmer setzte sie sich auf einen der Stühle, während sie wartete.

Sie fragte sich, wie lange sie das alles nicht mehr sehen würde, wenn sie erst einmal aus dem Spiel genommen wurde, während Sergey versuchte, die Firma zu überzeugen. Hoffentlich würde es nicht zu lange dauern, denn sie wollte nicht wirklich von den anderen getrennt sein. Sie hatte Freunde gefunden und wollte noch viel mehr Zeit mit ihnen verbringen. Ihr blieb nur, Sergey zu vertrauen, so wie sie es bislang immer getan hatte.

Es dauerte nicht lange, da öffnete sich die Tür zum Besprechungszimmer noch einmal. Lea sprang sofort auf und wandte sich den Neuankömmlingen zu. Es waren tatsächlich der frech schmunzelnde Buggy und der ernst dreinblickende Apollo, die sich glücklicherweise direkt auf den Weg gemacht hatten.

Begeistert klatschte sie in die Hände. »Hi!«

»Yo«, grüßte Buggy kurz zurück.

Apollo neigte derweil wohlwollend den Kopf. »Spheromancer Lea, wir sind sofort gekommen, als Sergey erzählte, es gäbe ein Problem.«

Sie seufzte genervt. »Lea!«

Er reagierte darauf nicht, wie üblich.

»Nyahahaha!« Buggy warf den Kopf zurück. »Immer noch so störrisch wie eh und je.«

Apollo warf dem anderen einen finsternen Blick zu, sagte aber nichts weiter dazu – Buggy hätte es vermutlich ohnehin ignoriert, also war es unnötig, sich aufzuregen.

Um endlich zu erfahren, worum es überhaupt ging, zeigte sie Sergey noch einmal die Nummer des Projektors, der hier angebracht war. Nur einen Moment später wurde sein Kamerabild dann auch schon in den Raum projiziert.

»Hallo nochmal«, sagte er. »Danke, dass ihr es so schnell einrichten konntet.«

Buggy warf einen Blick durch den Raum. »Da du diesmal nur uns gerufen hast, geht es wohl nicht um so ein großes Ding wie letztes Mal, was?«

»Richtig. Tatsächlich gibt es lediglich eine kleine Ungereimtheit, die ihr untersuchen sollt.«

Apollos Augen schienen regelrecht Blitze zu verschießen. Er stellte sich in Pose, den Finger auf Sergey zeigend. »Gibt es etwa jemanden, der es gewagt hat, sich ins Spiel einzumischen? Einen neuen Avatar, dessen Level schon am Anfang höher ist als es sein dürfte?«

Bei seiner zweiten Frage warf er einen kurzen Blick zu Lea, die genervt die Schultern hängenließ. Diese Situation war inzwischen so lange her, warum brachte er das Thema immer noch auf?

»Letzteres kann ich verneinen«, antwortete Sergey. »Aber tatsächlich scheint sich jemand ins Spiel gehackt zu haben.«

»Bei all den Sicherheitsmaßnahmen?« Buggy kratzte sich nachdenklich am Kinn. »Irgendwie schwer vorstellbar.«

»Das dachte ich auch. Es lässt sich jedoch nicht leugnen, dass wirklich etwas passiert ist.«

Apollo schnaubte wütend. »Das ist unverzeihlich! Niemand vergreift sich einfach an dieser Welt!«

Angesichts der Aufgabe war es ein glücklicher Zufall, dass Apollo gekommen war. So engagiert wie er sich immer einsetzte, damit die anderen das Spiel so erleben konnten wie sie es sollten, war er geradezu prädestiniert hierfür.

Buggy forderte Sergey auf, mehr zu erzählen, er kam dem sofort nach: »Ihr kennt doch sicher das Observatorium in Autumn's Rise, oder? Was befindet sich südlich von dort?«

»Wasser«, antwortete Apollo sofort stolz. »Der Fluss, der durch das Gebiet fließt, um genau zu sein. Er bildet eine natürliche Barriere des Ortes.«

»Ja, so *sollte* es sein. Aber seit gestern befindet sich dort ... etwas anderes.«

Die drei Versammelten warfen sich gegenseitig ratlose Blicke zu. Buggy rotierte mit der Hand. »Jetzt spuck's schon aus. Was ist dort?«

»Eine Höhle. Sie flimmert manchmal ein wenig, aber man kann sie deutlich sehen. Irgendjemand hat eine Höhle dort hingebaut.«

»Warum?«, fragte Lea, eines der wenigen Worte, das sie mit ihrem beschädigten Sprachmodul sagen konnte.

»Normalerweise«, sagte Buggy, »verbinden Höhlen etwas miteinander. Jedenfalls in Videospielen. Was die echten angeht müsstest du Tronny fragen.«

Wenn er jemals wiederkäme. Lea hoffte noch immer.

Apollo ignorierte den zweiten Teil, vermutlich weil er Tronny nicht einmal wirklich kannte. »Du meinst, so was wie zwei Gebiete, oder?«

Buggy nickte. Sergey zog die Brauen zusammen. »Wir wissen nicht, wohin die Höhle führt. Eigentlich ist es ja nur jede Menge Code, doch wer immer das getan hat, kennt sich anscheinend gut genug mit dem System aus, um uns hinters Licht zu führen. Deswegen ist es am besten, wenn ihr reingeht, um herauszufinden, was sich dort befindet.«

»Klingt nach einem richtigen Abenteuer«, urteilte Buggy begeistert.

Apollo schloss die Augen als gelte es, einen Schwur aufzusagen. »Um *CrossWorlds* zu retten ist natürlich kein Weg zu weit.«

Lea nickte ebenfalls.

Doch da schien Buggy noch etwas einzufallen: »Könnte das für unsere kleine Lea nicht gefährlich werden? Was, wenn dieser Typ doch noch da ist und er sie sich wieder schnappt?«

»Da würde ich mir keine Sorgen machen. Es war Gautham, der sie aus dem Raid entführt hat, und er ... ist nicht mehr in der Lage, das zu wiederholen.«

Lea senkte bedrückt den Kopf. Sie erinnerte sich noch daran, wie er sich nach seiner Niederlage vom Turm geworfen hatte. Als wäre sein Leben nur solange etwas wert gewesen, wie er der Gott des *Spielplatzes* hatte sein können.

»Außerdem«, fuhr Sergey fort, »werde ich Lea wesentlich besser im Auge behalten, sie wird also nicht einfach wieder verschwinden.«

»Dann können wir ja beruhigt sein.«

»Gibt es noch etwas, das wir wissen sollten?«, fragte Apollo.

Sergey schien einen Moment darüber nachzudenken. »Nein, eigentlich nicht. Seid einfach nur vorsichtig. Ich werde Kontakt mit euch halten, und den Code der Umgebung beobachten.«

»Gut, dann sind wir ja startklar.« Buggy klatschte in die Hände. »Lasst uns eine Party bilden und loslegen!«

Inzwischen besaßen sie darin genug Erfahrung, so dass der Vorgang nur wenige Sekunden dauerte. Danach loggte Sergey sich aus dem Projektor aus, und die Gruppe teleportierte sich zum Observatorium.

Lea fiel sofort auf, dass sich etwas geändert hatte. Normalerweise befanden sich hier mehrere Monster, doch diesmal war von ihnen nichts zu sehen. Was auch Apollo bemerkte. »Das ist wirklich nicht normal. Ob schon ein anderer Spieler darauf gestoßen ist?«

»Hätten wir dann nicht schon etwas davon hören müssen?«

Lea sah die beiden fragend an. Apollo fühlte sich zum Antworten berufen: »Außerhalb von *CrossWorlds* reden wir oft darüber Besonders, was Seltsamkeiten oder mögliche Bugs oder so etwas angeht.«

Das Leben außerhalb des Spiels schien wirklich erstaunlich zu sein – erstaunlich langweilig, wenn man sich dort sogar darüber unterhielt. Dennoch hätte sie diese Welt gern einmal erlebt.

»Na ja«, führte Apollo weiter aus, »das Observatorium *ist* immerhin ein Gebiet, das man nicht unbedingt betreten muss. Anfänger ignorieren es deswegen wohl, und die erfahrenen Spieler kommen auch nicht jeden Tag hier durch.«

»Ganz zu schweigen davon, dass die hier stattfindende Quest nur über Umwege funktioniert.«

Lea sah zum Observatorium hinüber und erinnerte sich. Für den Spieler D'kar hatte sie die erforderlichen Items eingesammelt, was nicht immer einfach gewesen war und sich lange hingezogen hatte. Die Belohnung war es jedoch wert gewesen.

Sie folgten dem Weg, der normalerweise ans Wasser führte – und blieben wieder stehen.

Statt des Flusses, der bislang hier gewesen war, zeigte sich vor ihnen tatsächlich ein Höhleneingang. Er wechselte stets zwischen gut sichtbar und fast transparent,

manchmal konnte Lea sogar flackernde Felder entdecken, die auf einen Fehler hinwiesen. Jenseits des Ausgangs zeigte sich nur Dunkelheit, die sich bis in die Unendlichkeit zu strecken schien.

Buggy kreuzte die Arme vor der Brust. »Da ist jemand also gut genug, das System zu umgehen, um so etwas heimlich hinzupflanzen, aber er kriegt es nicht hin, es fehlerfrei zu programmieren?«

»Das ist wirklich seltsam«, bemerkte Apollo.

Lea nickte ebenfalls.

Doch der Anflug von Ernsthaftigkeit fiel sofort von Buggy ab. »Okay, dann mal rein mit uns!«

»Ich wünschte, du würdest das etwas ernster angehen«, beklagte Apollo sich.

Trotzdem setzten sie sich in Bewegung und betraten die Höhle, die sie direkt in ein neues Gebiet lud.

Nach dem Wiedererscheinen schlich sich für einen Moment Furcht in Leas Gedanken. Was, wenn diese Höhle instanziiert war? Wenn sie nun ganz allein hindurchlaufen müsste, ohne zu wissen, ob sie jemals wieder herauskäme?

Aber Buggy, der an ihr vorbeilief, vertrieb diese Angst sofort wieder.

»Sieht ziemlich normal aus hier«, meinte er, mit einem Hauch von Enttäuschung in seiner Stimme.

Hier im Inneren sah Lea auch keine Fehlermeldungen. Das Gestein war durchgängig dunkel gefärbt und wurde nicht transparent, sogar einige braune vertrocknete Pflanzen waren zu erkennen, statt der Kristalle oder Pilze oder Knochen, die sie in anderen Höhlen dieser Art gefunden hatte.

»Ist das vielleicht ein neuer Dungeon?«, fragte Apollo, nur um sich dann gleich zu widersprechen: »Nein, dann gäbe es erst einen Betatest und von einem solchen habe ich nichts gehört.«

Buggy nickte. »Außerdem wären die Spieler wohl ziemlich sauer, wenn man erst einen komplett neuen Dungeon hier einbauen würde, statt den Pfad der Ahnen zu beenden.«

Lea hatte mehrere Avatare vor den Toren dessen, was einmal die nächste Etappe der Hauptquest werden sollte, bereits gesehen, wie sie dort protestierten und nach mehr verlangten. Wären sie wirklich wütend, wenn stattdessen ein anderer Dungeon Vorrang bekäme? Sie war sich da nicht so sicher. Doch für erfahrene Spieler wäre eine kleine Nebenquest vermutlich auch nur ein kurzer Pausenfüller, im Vergleich zu den Hauptaufgaben.

Sergeys Fenster öffnete sich vor ihnen. »Ich kann euch versichern, dass gerade kein neuer Dungeon eingebaut wurde, schon gar nicht an diesem Ort.«

»Wisst ihr, woran mich das erinnert?«, begann Buggy. »An diese angebliche Hackerquest, bei der sich am Ende herausstellte, dass es eine Kollaboration mit einer bekannten Gruppe war.«

Lea riss erschrocken die Augen auf. Sie erinnerte sich an diese Quest, und daran, wie ernst Sergey ihr versichert hatte, dass er nicht wusste, worum es ging. Sie war davon überzeugt gewesen, gerade das Spiel vor unbekannten Schädlingen zu verteidigen – nur damit Sergey ihr am Ende erklären konnte, dass er lediglich die Stimmung nicht vermiesen wollte und deswegen mitgespielt hatte.

Mit zusammengezogenen Augenbrauen starrte sie Sergey an, scheinbar beschämt wandte er den Blick ein wenig zur Seite. »Diesmal meine ich es wirklich ernst, das hier hat nichts mit Instatainment zu tun. Wir sind alle ratlos.«

Apollo und Buggy sahen sie fragend an, doch natürlich konnte sie die Geschichte nicht erzählen – und Sergey schien das nicht zu wollen, denn er fuhr direkt fort: »Also bitte, tut mir den Gefallen und seht euch gut um, und seid dabei vorsichtig.«

»Wir schaukeln das schon«, versicherte Buggy. »Kein Problem.«

Sergeys Fenster verschwand wieder, diese Zusage reichte ihm offenbar.

Die drei nickten sich wieder gegenseitig zu, dann übernahm Apollo die Führung. Lea störte sich nicht daran, so blieb ihr mehr Gelegenheit, sich umzusehen.

Die Textur der Wand war rau, rissig, auch das war wie in den Höhlen zuvor. Die Pflanzen fühlten sich dagegen nicht an wie die anderen. Aber sie konnte nicht einmal vergleichen, wie es jetzt war.

Buggy und Apollo schienen dem keinerlei Aufmerksamkeit zu widmen, sie waren bereits weiter den Gang hinunter gelaufen.

»Warte!«, rief Lea ihnen hinterher.

Zu ihrer Erleichterung blieben die beiden stehen, und als sie ihnen zuwinkte, kehrten sie sogar zu ihr zurück.

»Spheromancer Lea, was ist denn los?«

Sie deutete auf die Pflanze. »Warum?«

Beide blickten darauf hinunter, aber keiner machte Anstalten, sie selbst anzufassen.

»Warum sie vertrocknet ist?«, fragte Buggy.

»Wahrscheinlich weil es hier kein Wasser gibt«, erklärte Apollo.

Lea stieß ein schweres Seufzen aus. Es war *frustrierend*, dass sie sich mit niemandem richtig unterhalten konnte. Aber es gab so viele Worte, dass Sergey Jahre daran sitzen würde, ihr alle einzuprogrammieren – ohne dabei ihren restlichen Code zu zerschießen.

Sie fasste die Pflanze noch einmal an, hoffend, dass zumindest einer der beiden verstand, was sie *eigentlich* wollte. »Warum?!«

Während Apollo weiterhin ratlos blieb, berührte Buggy sie nun ebenfalls – und gab zu Leas Freude einen verstehenden Ton von sich. »Das fühlt sich echt seltsam an. Ein bisschen wie ... Plastik? Unechte Blumen eben.«

»Vielleicht ... ist der Code für Empfindungen irgendwo anders gespeichert«, vermutete Apollo, »und der Hacker weiß nicht, wie man darauf zugreift.«

»Oder er weiß nicht, wie sich echte Blumen anfühlen. Vielleicht gehen sie bei ihm immer ein und er hat Angst, dass das selbst in der Virtualität passiert, nyahahaha.«

»Sollte das lustig sein?«, fragte Apollo unbeeindruckt.

»Och, komm schon, Graskopf, lach doch mal.«

Lea lachte lautlos, was Apollo glücklicherweise nicht bemerkte. Im Gegensatz zu Buggy wusste sie, dass Apollo nicht gut darin war, sich um Pflanzen zu kümmern – sein Freund Joern hatte ihn damit aufgezogen, als sie gemeinsam in Gaias Garten gewesen waren. Dass Joern an diesem Tag nicht hier war, lag bestimmt nicht nur an Sergey, vermutlich betrachtete er das als kleinen Urlaub von Apollos Ambitionen im Spiel.

Eine plötzliche Änderung an der Wand neben ihnen lenkte Leas Aufmerksamkeit darauf. Mitten im Gestein klaffte ein Loch, doch kein natürliches – es war einfach nur ein schwarzer Kreis, ohne jegliche Tiefe.

»Oh nein!«, rief Buggy gespielt entsetzt aus. »Ein Fehler in der Matrix!«

Während er wieder in Gelächter ausbrach, sah Apollo Lea an. »War er schon immer so?«

Sie nickte. Verhielte er sich jemals anders, müsste sie sich Sorgen machen.

Schlagartig brach Buggys Lachen ab, dafür wurde nun ein anderes Geräusch hörbar. Es war ein tiefes Summen, das fast einem Vibrieren gleichkam. Lea spürte es tief in ihrem Inneren, wie es dort mit einer Art Instinkt resonierte

Buggy wich einige Schritte zurück. »Ich glaube, da ist irgendwas drin.«

Sie starrten auf das Loch, während das Geräusch näherkam und dadurch besser einzuordnen wurde: Es klang wie unzählige Käfer, die über den Untergrund krabbelten – und da schoben sich die ersten Exemplare bereits aus dem schwarzen Loch. Zuerst waren nur die Antennenpaare sichtbar, gefolgt von den dunklen

Knopfaugen, dann schälten sich dunkle Panzer aus der Schwärze. Handflächengroße Käfer krabbelten hervor, nahmen die Wand ein, den Boden, umschwirrten ihre Füße, kletterten an ihren Beinen hinauf.

Lea stieß einen lautlosen Schrei aus, schlug nach den Insekten, so dass sie von ihr herab auf den Boden fielen und dort auf dem Rücken liegenblieben; hilflos wedelten sie mit ihren Beinen in der Luft, bis sie von anderen Käfern angestoßen wurden, wieder auf den Füßen landeten und erneut versuchten, an ihr hinaufzuklettern. Zum ersten Mal konnte Lea ansatzweise nachvollziehen, warum Emilie sich so sehr vor ihnen fürchtete.

Gerade als sie wieder drei Käfer abschüttelte, stieg die Temperatur neben ihr spürbar an. Sie blickte zur Seite. Buggy schnippte die Insekten lässig von sich, sobald sie weit genug an seiner Rüstung hochgeklettert waren, doch Apollo war in Kampfstellung. Nur eine Sekunde später fuhr eine Feuerwalze durch den gesamten Tunnel. Die Flammen blendeten Lea, instinktiv schloss sie die Augen, lauschte dem Knistern, wie es sich entfernte, bis es schließlich wieder still wurde. Vollkommen still.

Lea sah sich um. Nicht nur die Käfer, sondern auch das Loch in der Wand waren verschwunden. Apollo neigte stolz den Kopf. »Damit wäre das erledigt.«

»Oh Mann«, kam es von Buggy, »zum Glück ist Emilie nicht hier. Sonst müssten wir sie jetzt fragen, was ihr für eine Laus über die Leben gelaufen ist, nyahahahaha!«

»Der war wirklich schlecht«, murmelte Apollo, worauf Lea zustimmend nickte.

Außerdem wäre Emilie – absolut verdient – bei dieser Übermacht an Käfern weggerannt oder direkt in Ohnmacht gefallen. Lea hätte ihr keines von beidem nachgetragen.

Als Buggy sich wieder beruhigt hatte, fuhr Apollo fort: »Kommen wir mal zu den wichtigen Themen: Was waren das für Feinde? Sie kamen im bisherigen Spiel nicht vor.«

Sergeys Fenster wurde wieder eingeblendet. »Richtig, sie entsprechen auch keinen geplanten Feinden. Und dass sie einfach aus diesem Loch kamen ist auch eigenartig.«

Die Männer verfielen in nachdenkliches Schweigen, sogar Buggy, der die Arme vor der Brust verschränkte und ernst in die Leere starrte.

Lea wartete, doch als keiner von ihnen etwas sagte, erhob sie die Stimme: »Warum?«

Sie sahen sie an, ratlos darüber, was sie von ihnen wollte. Sie runzelte die Stirn und wiederholte ihre Frage mit ein wenig mehr Nachdruck.

Schließlich war es Sergey der darauf richtig reagierte: »Du willst wissen, warum wir uns darum Gedanken machen?«

Sie nickte ernst.

Sergey imitierte ihre Bewegung. »Du hast recht. Solange wir ohnehin nichts wissen, bringt es auch nichts, wenn wir uns über solche Kleinigkeiten Gedanken machen. Ihr solltet weitergehen. Wenn wir Glück haben, finden wir etwas über die Quelle heraus, dann ergibt sich alles andere von allein.«

Buggy hob die Hände ein wenig. »Ich bin wirklich erstaunt, dass du sie so gut verstehen kannst.«

»Das ist doch nur natürlich«, erwiderte Apollo. »Sie sind von Beginn an Partner, da versteht man sich eben auch ohne Worte.«

Der Hauch eines Lächelns erschien auf Sergeys Gesicht. »Das ist gut möglich. Aber wie auch immer, setzt einfach euren Weg fort. Dann erfahren wir bestimmt mehr.«

Sein Fenster verschwand wieder.

Die drei nickten sich zu, und liefen wortlos weiter.

Glücklicherweise öffnete sich kein weiteres Loch, dafür fanden sie aber bald den vermeintlichen Ausgang. Sie sahen lediglich eine große mit Licht erfüllte Öffnung. Vor dieser blieben sie wieder stehen.

»Hmm.« Buggy strich sich wieder über das Kinn. »Was denkt ihr, was sich dahinter für ein Gebiet befindet? Irgendetwas Außergewöhnliches?«

»Da wir nichts über den Hacker wissen, können wir es nicht einmal erraten. Wir müssen also mit allem rechnen.«

Lea nickte entschlossen. Sie war bereit, einfach einzutreten. Wenn sie ehrlich war, fühlte sie sich genauso aufgeregt wie zu Beginn des Spiels, als alle Gebiete noch vollkommen neu für sie gewesen waren. Allein deswegen, aus Nostalgiegründen, hätte sie gern Emilie bei sich gehabt, so wie zuvor.

»Tja«, sagte Buggy, »dann finden wir einfach mal heraus, wer uns hier so lieb hat, dass er uns all diese Käfer schenkt.«

Die drei nickten sich zu, dann schritten sie gemeinsam ins Licht und damit in das neue Gebiet hinein.