

DANIEL SUAREZ

daemon

DIE WELT IST NUR EIN SPIEL

THRILLER Deutsch von Cornelia Holfelder-von der Tann

Rowohlt Taschenbuch Verlag

Die Originalausgabe erschien 2009 unter dem Titel «Daemon»
bei Dutton/Penguin Group, New York.

Deutsche Erstausgabe

Veröffentlicht im Rowohlt Taschenbuch Verlag,
Reinbek bei Hamburg, März 2010

Copyright © 2010 by Rowohlt Verlag GmbH,
Reinbek bei Hamburg

«Daemon» Copyright © 2009 by Daniel Suarez

Redaktion Jan Valk

Umschlaggestaltung HAUPTMANN & KOMPANIE, Werbeagentur
(Foto: HAUPTMANN & KOMPANIE, Werbeagentur)

Satz DTL Documenta ST (InDesign)

bei hanseatenSatz-bremen, Bremen

Druck und Bindung CPI – Clausen & Bosse, Leck

Printed in Germany

ISBN 978 3 499 25245 7

7 daemon

Yahoo.com/news

E-Mord@VideoGameCompany – Thousand Oaks, Kalifornien: Nachdem bereits in einem anderen Todesfall außerhalb des Firmengeländes der Verdacht auf Mord besteht, fiel am Donnerstag ein weiterer Angestellter des Spieleentwicklers **CyberStorm Entertainment** einer über das Internet aktivierten Todesfalle zum Opfer. Der Programmierer **Chopra Singh**, führend an der Entwicklung des erfolgreichen Online-Rollenspiels *The Gate* beteiligt, kam im Firmengebäude durch einen **Stromschlag** ums Leben. **Chefermittler Pete Sebeck** von der **Abteilung Schwerverbrechen des Sheriff's Department von Ventura County** bestätigte der Presse gegenüber, dass beide Tötungsdelikte über das Internet ausgelöst wurden.

Sebeck startete bereits an die Decke, als sein Wecker ertönte. Er stellte ihn ab, ohne den Blick von der Decke zu wenden. Er war am Vorabend spät ins Bett gekommen, hatte aber trotzdem nicht einschlafen können. Immer wieder war ihm der Fall durch den Kopf gegangen. So nannte er es inzwischen: *der Fall*.

Das FBI hatte übernommen. Zwar wurde gerade eine Sonderkommission mit der lokalen Polizei gebildet, aber das Kommando hatten die Feds. Als Sebeck um zwei Uhr mor-

gens gegangen war, hatten Agenten noch immer Akten fotografiert und Verdächtige befragt. Decker war offenbar Workaholic.

Sebeck spürte seinem Verlustgefühl nach. *Der Fall* war nicht mehr seiner. Warum machte ihm das so viel aus? Er fürchtete, die Antwort zu kennen: Er fühlte sich nur dann wirklich lebendig, wenn etwas Schreckliches im Gang war. Das war das schmutzige Geheimnis, das hinter all seinen bisherigen Beförderungen steckte.

Er war eine Fehlbesetzung in seiner selbstverordneten Rolle als Autoritätsperson. Eine Entscheidung, die an einem Nachmittag vor fünfzehn Jahren gefallen war. Damals – nach dem Baby – hatte er schnell erwachsen werden müssen, aber jetzt fragte er sich manchmal, ob er nicht nur so tat. Ob er sich nicht einfach nur so verhielt, wie er sich verhalten zu müssen glaubte. Wie sich die anderen um ihn herum verhielten. Er wusste gar nicht, wer er ohne diese Rolle wäre. Pete Sebeck war nur ein Konstrukt – ein Haufen Pflichten mit einer Mailadresse.

Er versuchte sich zu erinnern, wann er das letzte Mal wirklich etwas *empfunden* hatte. Sich das letzte Mal lebendig gefühlt hatte. Das zog unweigerlich Gedanken an *sie* nach sich. Erinnerungen an den Trip nach Grand Cayman. Er versuchte sich den Geruch ihres Haars zu vergegenwärtigen. Er fragte sich, wo sie jetzt wohl war und ob er sie je wiedersehen würde. Sie brauchte ihn in keiner Weise. Vielleicht war es ja das, was er an ihr am meisten liebte.

Sebecks Handy klingelte auf dem Nachttisch und riss ihn aus seinen Gedanken. Er sah zu seiner Frau hinüber. Sie regte sich leise. Er schnappte sich das Handy und setzte sich auf. «Sebeck.»

«Detective Sebeck?»

«Ja. Wer –»

«Hier ist Special Agent Boerner, FBI. Ich habe Ihnen gerade eine E-Mail an Ihre Privatadresse geschickt. Der leitende Agent möchte eine Antwort, noch ehe Sie heute Morgen zum Dienst kommen.» Im Hintergrund rief jemand etwas. Ohne sich zu verabschieden, legte Boerner auf.

«Hallo?» Sebeck starrte das Handy ärgerlich an. Ungehoeltes Arschloch. Er sah auf die Digitalanzeige des Weckers: 6.32 Uhr.

Seine Frau setzte sich in der anderen Betthälfte auf. Sie trug eines ihrer langen Nachthemden. Sie streckte sich.

«Laura, ich muss zuerst ins Bad. Ich habe heute einen vollen Tag.»

«Okay, Pete.»

«Dauert nicht lange. Schlaf noch eine Runde.»

Sebeck wickelte seine Morgentoilette in fünfzehn Minuten ab, zog sich an und band sich auf dem Weg nach unten die Krawatte. Dann betrat er die Küche.

Sein Sohn Chris saß am Tisch und las die Morgenzeitung. Der Junge wurde richtig breit – muskulös. Sechzehn. Fast so alt, wie Sebeck gewesen war, als er und Laura ihn damals gezeugt hatten. War das wirklich schon sechzehn Jahre her? «Warum nimmst du nicht gleich eine Schaufel, Chris?»

Chris hatte die Backen voller Cornflakes. Er zog seinen vorübereilenden Dad am Jackett. Klappte die Zeitung so zusammen, dass die Titelseite oben lag. Da war ein Farbfoto von Sebeck über der Schlagzeile: «Internetmorde rufen FBI auf den Plan». Mantz war ebenfalls auf dem Foto, links neben Sebeck. Sebeck blieb jäh stehen, griff sich die Zeitung und ließ sich auf einen der Stühle am Küchentisch sinken.

Chris kaute, bis er wieder sprechen konnte. «*L.A. Times*. Das ist doch mal was.»

Sebeck las schweigend weiter.

Laura kam in die Küche.

Sebeck sah auf. «Hast du das gesehen?»

Sie blickte auf die Titelseite. «Nicht gerade ein Starfoto von Nathan.» Sie ging an den Herd, um Tee zu machen.

Sebeck gab Chris die Zeitung zurück und sagte, ohne zu Laura hinüberzublicken: «Ich kann Chris heute nicht vom Training abholen. Ich habe das FBI hier und die nationalen Medien und weiß Gott wen noch alles.»

«Wir machen das schon.»

Chris ließ die Zeitung sinken. «Die Feds verhören die Leute von der Versicherung. Glaubst du, die waren das?»

«Ich bin nicht derjenige, der sie befragt, Chris.» Sebeck stand auf. «Von jetzt an kann ich froh sein, wenn ich überhaupt noch informiert werde.» Er sah auf seine Armbanduhr. «Ich muss los.»

Sebeck ging durch den Flur zu seinem Arbeitszimmer. Dort ließ er sich in den Schreibtischstuhl fallen und schaltete den Computer an. Während der Rechner hochfuhr, schob Sebeck einen Spiele-Joystick beiseite und warf zwei Limodosen in den Papierkorb. Er rief in die Küche hinüber: «Chris, wie oft muss ich dir noch sagen, dass du aufräumen sollst, wenn du hier drinnen fertig bist!» Keine Antwort.

Der Desktop erschien. Sebeck aktivierte sein E-Mail-Programm und klickte auf «Senden/Empfangen». Er wartete, während 132 Mails heruntergeladen wurden. *Verdammter Spam*. Als die Mails angezeigt wurden, gingen die Betreffs von «Blutjunge Teens» über «Nigeria-Flüchtling braucht Hilfe» bis zu «Lolitas stehen auf Hengstschwanz».

Er suchte in seinem Posteingang nach der FBI-Mail. Sie war ziemlich weit oben und hatte den Betreff «Fall Nr. 93233 – CyberStorm/Pavlos». Die Absenderadresse war boernerh@fbi.gov. Sebeck doppelklickte auf die Mail.

Als sie sich öffnete, wurde der Bildschirm merkwürdi-

gerweise dunkel. Dann erschienen die Worte «Audio-Test». Die Festplatte mühte sich ab. Sebeck starrte verwirrt auf den Schirm. Was war das? Gleich darauf verschwanden die Worte, und an ihrer Stelle erschien jetzt das körnige Videobild eines Mannes. Sein Alter und sein genaues Aussehen waren wegen der schlechten Videoqualität kaum zu bestimmen. Es war eine dilettantische Aufnahme – mies ausgeleuchtet, und das Hauptmotiv klebte am Bildrand.

Der Mann wirkte dünn und blass – was noch dadurch verstärkt wurde, dass er vor einem nichtssagenden weißen Hintergrund stand. Er war völlig kahl und trug etwas, das wie ein Krankenhausnachthemd aussah.

Was zum Teufel war das, irgendein FBI-Laborbericht?

Sebeck brauchte ein paar Sekunden, um zu kapieren, dass das Video bereits lief. Der Mann wankte leicht – wobei das Bild immer wieder kurz in bunte Mosaikfliesen zerfiel. Dann blickte er direkt in die Kamera und nickte grüßend.

«Detective Sebeck. Ich war Matthew Sobol. Technischer Leiter von CyberStorm Entertainment. Inzwischen bin ich tot.»

Sebeck beugte sich vor, den Blick auf den Bildschirm geheftet.

«Wie ich sehe, sind Sie mit den Mordfällen Joseph Pavlos und Chopra Singh befasst. Um Ihnen unnötigen Zeitaufwand zu ersparen, sage ich Ihnen: Ich habe beide getötet. Warum, werden Sie bald wissen. Aber Sie haben ein Problem: Da ich tot bin, können Sie mich nicht verhaften. Und wichtiger noch: Sie können mich nicht stoppen.»

Sebeck starrte wie gelähmt auf das Video.

Sobol fuhr fort: «Da Sie aber wohl oder übel versuchen müssen, mich zu stoppen, möchte ich diese Gelegenheit nutzen, Ihnen viel Glück zu wünschen, Sergeant – das werden Sie nämlich brauchen.»

Das Bild verschwand, und jetzt war da wieder sein Posteingang.

Sebeck war zunächst außerstande, sich zu rühren. Als er es schließlich konnte, leitete er die E-Mail an seine Dienst-Mailadresse weiter.

8 eskalation

«Mr. Ross, können Sie uns erklären, warum Sie keinen festen Wohnsitz haben, aber fast 300 000 Dollar in liquiden Mitteln besitzen? Soll ich daraus schließen, dass Sie noch bei Ihren Eltern wohnen?»

John Ross rieb sich die müden Augen und versuchte sich auf die Frage zu konzentrieren – die Frage, die sie ihm schon in zwanzig verschiedenen Formulierungen gestellt hatten. Die Frage, auf die sie immer wieder zurückkamen.

Der größere FBI-Agent beugte sich näher an ihn heran. «Mr. Ross?»

«Ich bin Arbeitsnomade. In früheren Zeiten sind die Leute Rentierherden hinterhergezogen. Ich ziehe Software-Zeitverträgen hinterher.»

Der kleinere Agent blieb vor einem verspiegelten Fenster stehen und blätterte in seinen Notizen. «Bei Alcyone sind Sie jetzt ... zwei Monate? Ist das für Ihre Verhältnisse lange?»

«Nicht besonders. Der Normalfall sind drei bis vier.»

«Ihre Kunden nennen uns für Ihre Firma verschiedene Adressen. Bisschen seltsam für ein Einmannunternehmen, oder?»

Ross rautte sich die Haare. «Sie kontaktieren meine *Kunden*? Wollen Sie mich geschäftlich ruinieren?»

«Warum geben Sie Ihren Kunden falsche Adressdaten?»

«Ich unterhalte *legale* permanente Kontaktadressen in mehreren Bundesstaaten. Das ist ganz normale Geschäftspra-

xis. Warum tun Sie mir das alles an? Ich habe doch nur versucht, Hadi zu helfen.»

«Das erklärt nicht, warum Sie eine falsche Privatadresse haben.»

Ross seufzte. «Ich habe mir die falsche Adresse zugelegt, weil in dieser Gesellschaft nun mal jeder einen festen Wohnsitz haben muss.»

«Warum haben Sie dann keinen?»

«Weil ich keinen brauche.»

Beide Agenten gingen wieder auf und ab. Der kleinere begann erneut mit der Fragerei. «Alleinstehend. Keine Immobilien. Zahlen Sie all Ihre Steuern, Mr. Ross?»

«Ich bin eine in Delaware eingetragene Firma. Ich zahle mir selbst ein anständiges Gehalt, schöpfe meine Altersvorsorgemöglichkeiten voll aus und nehme den Rest als Firmengewinn – minus Spesen und Betriebskosten. Und die Firma least meinen Wagen.» Er zögerte. «Hören Sie, ich habe nichts verbrochen. Ich wollte nur meinem Kunden helfen.»

Das Telefon auf dem Tisch klingelte. Der kleinere Agent nahm wortlos ab und hörte zu. Nach einem Weilchen nickte er und sah überrascht zu Ross hinüber. «Verstehe.» Pause. «Ja.»

Er legte auf. «Wie's aussieht, sind Sie aus dem Schneider, Mr. Ross.»

Neal Decker und die anderen drei FBI-Agenten saßen im abgedunkelten Seminarraum des East-County-Präsidiums und verfolgten konzentriert eine Projektion von Sobols Video. Sebeck, Mantz, Burkow und der Vizechef des Ventura County Sheriff's Department, Stan Eichhorn, schauten mit. Aaron Larson bediente den Beamer, an den ein Laptop angeschlossen war.

Auf der Leinwand flimmerte Sobols körniges Konterfei.

«... möchte ich diese Gelegenheit nutzen, Ihnen viel Glück zu wünschen, Sergeant – das werden Sie nämlich brauchen.»

Das Bild gefror. Sobols Zuhörerschaft pfiff durch die Zähne und begann lautstark zu diskutieren. Larson machte Licht an. Agent Decker starrte immer noch auf die leere Leinwand. Schließlich kam er zu sich und trat nach vorn.

«Meine Herren, das ändert alles.» Decker sah Agent Straub an. «Wann kommt das IT-Forensikteam, Tom?»

«Ist schon auf dem Weg vom Oxnard Airport hierher.»

«Lassen Sie es sofort zu CyberStorm bringen. Wo sind die Alcyone-Computer?»

«Letzte Nacht noch per Flugzeug nach Washington gegangen.»

«Gut. Hoffentlich geben die Festplatten noch etwas her. In der Zwischenzeit sollen die Forensiker das CyberStorm-Netzwerk durchkämmen. Es muss auf Selbsterstörungssequenzen durchsucht werden, und dann wenden wir uns schwerpunktmäßig Matthew Sobol zu.» Er zeigte auf den Projektor. «Machen Sie den Forensikern eine Kopie von dieser Videodatei.»

Larsen meldete sich. «Ich habe schon Kopien auf CD gebrannt. Wenn Sie möchten, mache ich gern noch mehr.»

Decker hob die Hände. «Das bringt uns zu einem wichtigen Punkt. Ich will strikte Geheimhaltung, was diesen Fall betrifft.» Er sah die Beamten der örtlichen Polizei an. «Das heißt kein Wort zu Freunden oder Familienmitgliedern und erst recht kein Wort an die Presse. Wir müssen die Kontrolle darüber behalten, welche Informationen rausgehen.»

Sebeck zeigte auf die Leinwand. «Hat jemand schon mal was von diesem Sobol gehört?»

Decker sagte nichts. Er sah lediglich ein paar Aktenordner auf einem Tisch neben ihm durch und schob dann einen zu Sebeck hinüber. Die Akte trug die Aufschrift «Matthew Andrew Sobol».

«Wie? Sie kannten den Mann schon?»

«Ist am Donnerstag gestorben. Wir dachten zuerst, er könnte ein weiteres Mordopfer sein, aber es war ein Gehirntumor. Er litt schon jahrelang daran. Er war der Gründer der Firma. Hatte zu allem Zugang. Passt alles. Bis auf das Motiv.»

Straub übernahm. Die beiden waren wie ein altes Ehepaar. «Seine Sekretärin sagt, Sobol sei dement gewesen. Paranoid und heimlichtuerisch. Mit Fortschreiten der Krankheit sei es immer schlimmer geworden. Letztes Jahr habe er schließlich aufhören müssen zu arbeiten.»

Sebeck blätterte in der Akte. Sie war voller medizinischer und psychologischer Unterlagen. «Hatte er das Know-how, um diese Todesfalle bei CyberStorm zu bauen?»

Decker und Straub wechselten wissende Blicke. Decker nahm die Akte wieder an sich. «Sobol hatte bei einem Intelligenztest im Jahr 1993 einen IQ von 190. Wegen seiner Doktorarbeit über polymorphe Verschlüsselung wollte ihn die NSA direkt von der Stanford-Universität weg rekrutieren. Aber er gründete stattdessen eine Computerspielefirma und machte schon mit Anfang zwanzig Millionen. Er hätte mehr als ausreichende Fähigkeiten gehabt.»

Sebeck wusste, er konnte das entweder schweigend hinnehmen oder den Mund aufmachen. Er überlegte noch einen Moment, ehe er beschloss, sich zum Idioten zu machen, indem er redete. «Aber der Anruf dieses angeblichen FBI-Agenten? Da ist doch noch jemand an der Sache beteiligt.»

«Wir haben hervorragende Techniker, Sergeant. Mal sehen, was die finden. Aber ich werde Ihr Handy, Ihr Privat- und Ihr Diensttelefon abhören lassen müssen.» Er wandte sich an Straub. «Sorgen Sie auch dafür, dass Sebecks Provider sämtliche eingehenden Mails an die Forensiker weiterleitet. Ich kann doch mit Ihrer Unterstützung rechnen, Sergeant?»

Sebeck nickte. «Sicher. Ich muss es meiner Frau und meinem Sohn sagen, aber ja, selbstverständlich.»

Straub schrieb etwas in ein kleines Notizbuch. «Ich brauche Ihre Unterschrift unter diversem Papierkram.»

Sebeck trommelte ungeduldig mit den Fingern auf den Tisch. «Hören Sie, ich bezweifle ja nicht, dass dieser Sobol ein brillanter Kopf war, aber ich bin nicht überzeugt, dass dieses körnige Video wirklich Matthew Sobol zeigt. Wenn er so ein Genie gewesen ist, hätte er doch sicher was Besseres zustande gebracht. Man kann ja das Gesicht kaum erkennen.»

Zustimmendes Gemurmel ging durch den Raum.

Decker blieb ungerührt. «Wir werden es von Spezialisten analysieren lassen.»

Sebeck gab nicht auf. «Ich glaube, irgendein CyberStorm-Beschäftigter hat diese Morde begangen und will sie jetzt seinem verstorbenen Boss in die Schuhe schieben. Der Mörder hat ja offensichtlich Zugang zum CyberStorm-Netzwerk, und soweit ich es mitgekriegt habe, gibt es dort eine Menge gewiefte Leute. Wenn Sie mich fragen, ist das Video getürkt.»

«Wir sind beide keine Experten, Sergeant. Warten wir ab, was das Forensikteam herausfindet.» Decker sah in die Runde. «Okay, bitte mal zuhören. Wir müssen mehr Fakten in die Hände kriegen. Chief Eichhorn, ich benötige Ihre Kooperation und auch Ihre personelle Unterstützung.»

Eichhorn nickte. «Was immer Sie brauchen.»

«Matthew Sobol hatte hier in der Nähe ein 30-Hektar-Anwesen. In einer Stunde etwa müssten wir den Durchsuchungsbefehl haben. Ich werde Leute für die Abriegelung des Grundstücks brauchen.»

Larson kaute immer noch an Deckers erstem Satz. «Dreißig Hektar?»

Decker nickte. «Ja. Unser Mr. Sobol verfügte über beträcht-

liche Vermögenswerte. Insgesamt etwa dreihundert Millionen Dollar.»

Alles pfiﬀ durch die Zähne.

«Detective Sebeck mag durchaus recht haben: Möglich, dass an dieser Sache noch weitere Personen beteiligt sind, aber wir müssen der Sobol-Spur nachgehen. Vasquez, ich muss wissen, ob es zwischen Sobol und den beiden Opfern irgendwelche Unstimmigkeiten oder berufliche Rivalitäten gab. Ich will, dass die Familien der Opfer eingehend befragt werden. Finden Sie heraus, ob vielleicht sonst irgendjemand mit Sobol aneinandergeraten ist. Und jemand von NCAMD soll seine Krankengeschichte genau aufarbeiten. Straub, Sie gehen mit dem Forensik-Team zu CyberStorm. Informieren Sie mich, sobald es irgendetwas Neues gibt.»

Decker nahm einen schriftlichen Bericht von einem der Tische und wandte sich an Sebeck. «Sergeant, in Ihrem Tatortbericht im ersten Mordfall fehlen entscheidende Informationen. Insbesondere zu der Drahtseilwinde. Wir brauchen Hersteller, Modell, Seriennummer –»

Sebeck unterbrach ihn. «Ich habe die Spurensicherung nach dem zweiten Mord zu CyberStorm abgezogen. Wir wollten das noch vervollständigen.»

«Jetzt ist Ihre Chance, es zu tun.» Decker warf ihm den Bericht, einen Plastikbeutel mit einem Torschlüssel und einer Fernbedienung hin. «Ich will wissen, wann die Winde gekauft wurde und wer sie installiert hat. Vielleicht kann uns derjenige ja sagen, welche Arbeiten noch durchgeführt wurden. Und finden Sie auch heraus, ob es eine Errichtungsgenehmigung gibt. Ich möchte den ergänzten Bericht so schnell wie möglich auf meinem Schreibtisch haben.»

Mantz sah Sebeck an. «Ich fahre zum Bauamt, Pete.»

Sebeck fühlte die Wut über diesen öffentlichen Rüffel heiß durch seine Adern pulsen. Er atmete durch und versuchte, ei-

nen klaren Kopf zu bewahren. Er war es nicht gewohnt, so behandelt zu werden. «Gut. Ich wollte sowieso nochmal an den ersten Tatort.»

Das Telefon des Seminarraums klingelte, und Vasquez nahm ab. «Neal. Die NSA», sagte er nach einer Weile an Decker gewandt.

Decker übernahm: «Meine Herren, wer nicht vom FBI ist, möge jetzt bitte diesen Raum verlassen. Chief Eichhorn, richten Sie sich auf die Durchsuchung des Sobol-Anwesens am frühen Nachmittag ein.»

«Geht klar.» Eichhorn und seine Leute fanden sich zügig aus ihrem eigenen Seminarraum eskortiert. Die Tür schloss sich hinter ihnen, und die fünf Männer standen auf dem Flur.

Sebeck wedelte mit dem beanstandeten Bericht. «Reizender Vormittag.»

Eichhorn deutete auf das Schriftstück. «Ich möchte Ihren überarbeiteten Bericht sehen, bevor Sie ihn Decker geben.» Er wandte sich an die anderen. «Burkow, Larson, Sie kommen mit mir. Wir müssen irgendwie Leute zusammentrommeln.» Sie verschwanden in Richtung der Büros.

Mantz klopfte Sebeck auf den Rücken. «Lassen Sie sich von diesem Typen nicht ärgern, Pete. Ich stoße zu Ihnen, sobald ich auf dem Amt fertig bin.» Mantz eilte den Flur entlang.

Sebeck sah ihm nach. In diesem Moment kamen zwei FBI-Agenten aus einem Vernehmungszimmer. Sie geleiteten einen der Verdächtigen von Alcyone-Versicherungen auf den Flur hinaus – einen erschöpft aussehenden Jon Ross. Ross hatte seine Laptoptasche über der Schulter und klappte gerade sein Handy auf. Einer der Agenten wandte sich ihm zu, um ihm die Hand zu geben. «Vielen Dank für Ihre Kooperation, Mr. Ross. Uns ist klar, dass das für Sie beruflich lästig war.»

Ross steckte sein Handy ein. «Lästig? Gerade hatte ich auf

meiner Mailbox eine Nachricht der Alcyone-Anwälte. Sie drohen mir mit einer Klage und haben meinen Vertrag annulliert. Außerdem habe ich SMS von zwei weiteren Kunden, die meine Projekte erst mal ausgesetzt haben, was ich zweifellos Ihnen verdanke.»

«Bitte denken Sie daran, uns mitzuteilen, wo wir Sie erreichen können, falls Sie die Stadt verlassen.» Der Agent reichte Ross eine Visitenkarte. «Und die Staaten verlassen Sie bitte gar nicht.»

Ross starrte auf die Karte. «Die *Staaten* nicht verlassen? Ich habe nächsten Monat ein Projekt in Toronto.» Er musterte die ungerührten Gesichter der Agenten, steckte dann die Karte ein. «Besteht vielleicht die Möglichkeit, dass mich jemand nach Woodland Hills zurückbringt?»

«Fragen Sie beim Sheriff's Department. Aber schneller dürfte es gehen, wenn Sie ein Taxi nehmen.» Beide Agenten steuerten rasch auf die Tür des Seminarraums zu, klopfen zweimal und schlüpfen hinein. Ross stand auf dem belebten Flur und starrte ihnen nach.

Sebeck rief ihm zu: «Wie ich sehe, sind die Feds rücksichtsvoll wie eh und je.»

Ross sah ihn misstrauisch an.

Sebeck ging auf ihn zu und streckte ihm die Hand hin. «Detective Sebeck.»

«Ich weiß, wer Sie sind, Sergeant. Sie waren gestern Abend auch bei Alcyone.»

«Kann ich Sie irgendwohin mitnehmen?»

«Ich rufe mir ein Taxi.»

«Ach, kommen Sie, das ist doch das Mindeste, was ich tun kann. Wie's aussieht, waren Sie der Pechvogel bei dem Ganzen. Ich fahre sowieso gerade weg.»

Ross zögerte, nickte dann. «Danke.»

Sebeck und Ross fuhren ein paar Minuten schweigend dahin. Ross war ganz mit seinem Smartphone beschäftigt. Er fuhr mit dem Finger mehrere Bildschirmseiten hinunter und las konzentriert. Schließlich blickte er auf. «Interessant.»

Sebeck sah kurz zu ihm hinüber. «Was?»

«Bin endlich dazu gekommen, die Nachrichten zu lesen. Nett zu wissen, was man mir beinahe in die Schuhe geschoben hätte.»

Sebeck sagte nichts.

«Ihr Mordfall ist überall in den Schlagzeilen. Hier, das sind Sie.» Ross hielt das Smartphone hoch. Es zeigte eine Nachrichten-Website mit einem Foto von Sebeck bei der Pressekonferenz.

Sebeck sah kaum hin. «Es ist nicht mehr mein Fall.» Ein paar Sekunden fuhren sie schweigend weiter. «Sie sind also so eine Art Computer-Consultant, richtig?»

«Ja. Ich plane relationale Datenbank-Managementsysteme.»

«Wie kommt ein junger Mann wie Sie an so wichtige Kunden?»

«Mundpropaganda. Ich bin gut in meinem Job. Aber Sie wirken auch ziemlich jung für einen Detective Sergeant.»

Sebeck zog eine Grimasse. «Ich habe früh angefangen.» Sie kamen an die Auffahrt zum Freeway 101, aber Sebeck fuhr weiter geradeaus, über die Brücke zur anderen Stadthälfte.

«Sergeant, Sie sind gerade an der Auffahrt vorbeigefahren.»

«Ich muss erst noch kurz woandershin. Sagen Sie, kann ich Sie ein paar Computersachen fragen?»

Ross wirkte unsicher. «Worum geht's?»

«Um dieses Virus bei Alcyone. Alle dort haben gehofft, dass Sie ihnen helfen könnten. Demnach verstehen Sie also eine Menge von Viren?»

«Das habe ich doch alles schon dem FBI erzählt. Ich bin nicht mehr verdächtig, schon vergessen?»

Sebeck machte eine begütigende Geste. «Ich weiß, ich weiß. Aber unser Computerexperte hat gerade mal genug Ahnung, um es mit Hobby-Hackern und Drogendealern aufzunehmen.»

«Sergeant, das FBI hat die Cyber-Abteilung für solche Sachen. Die brauchen meine Hilfe nicht.»

«Das FBI fragt Sie ja auch nicht.»

Ross sah Sebeck an. «Ah ... verstehe.» Er deutete mit den Händen Riesenschlagzeilen an. «Fall von Provinzcop gelöst.»

Sebeck funkelte Ross finster an. «Ich versuche nur, einen Killer aufzuhalten.»

«Offen gestanden, Sergeant, denjenigen zu finden, der diese Männer umgebracht hat, dürfte Ihnen ganz schön schwerfallen. Das ist letztlich ein Fall für IT-Forensiker, und in diesem Bereich ist das FBI um einiges besser gerüstet.»

Sebeck beschloss, volles Risiko zu gehen. «Und wenn ich nun sagen würde, ich weiß, wer der Mörder ist?»

Ross zuckte sichtlich zusammen.

«Nein, nicht Sie.»

«Hat mich das FBI deshalb gehen lassen?»

Sebeck nickte. «Und wenn ich Ihnen außerdem sagen würde, dass der Mörder zum Zeitpunkt der Morde bereits tot war?»

Ross sah einen Moment verwirrt drein – aber dann schien ihm ein Licht aufzugehen. «Das kann nicht Ihr Ernst sein.»

«Sicher! Was meinen Sie denn – wäre es möglich?»

«Heilige Scheiße, es ist Ihr Ernst.»

«Die Feds glauben, dass es so ist. Aber ich nicht. Ich glaube, dass der wahre Mörder bei CyberStorm sitzt und dem toten Mann die Morde nur anhängen will.»

«Es geht um Matthew Sobol, stimmt's?»

Sebeck sah Ross verdutzt an. «Wo zum Teufel haben Sie das her?»

Ross zeigte auf sein Smartphone. «In den Nachrichten steht, dass Sobol diese Woche an einem Gehirntumor gestorben ist. Er ist Ihr toter Killer, habe ich recht, Sergeant?»

Sebeck ging auf, dass er Probleme bekommen konnte. «Was auch immer Sie hier mitkriegen – kein Wort an die Medien, Freunde oder sonst irgendjemanden. Wenn ich auch nur *glaube*, dass Sie nicht dichtgehalten haben, kriege ich Sie wegen Behinderung polizeilicher Ermittlungen dran. Verstanden?»

«Bei mir ist Ihr Geheimnis sicher. Aber wenn ich Sie wäre, würde mich das mit Sobol mehr beunruhigen. Wenn wirklich *er* dahintersteckt, ist es mit diesen beiden Morden nicht getan.»

«Wieso kennt außer mir jeder diesen Sobol?»

«Ich bin Hardcore-Gamer, Sergeant. Sobol war eine Legende. Er hat die Onlinespiele-Industrie mit aufgebaut.»

«Legende hin oder her, wie könnte ein Toter wissen, wann er seine Todesfallen zu aktivieren hat? Da hätte er doch genau vorhersehen müssen, an welchem Tag er stirbt.»

«Nicht unbedingt.» Ross hielt wieder sein Smartphone hoch. «Er könnte auch die Nachrichten lesen.»

«Erzählen Sie mir keinen Science-Fiction-Schwachsinn.»

«Sergeant, für ein Computerprogramm ist es eine Kleinigkeit, Website-Content zu überwachen. Das ist nichts weiter als Text. Sobol hätte nicht mehr zu tun brauchen, als ein Programm zu erstellen, das Websites auf bestimmte Formulierungen scannt – auf seinen Nachruf zum Beispiel oder auf Artikel über den Tod bestimmter Programmierer. Eine simple Keyword-Suche.»

Sebeck ließ das auf sich wirken. «Dieses Virus, das Sie bei Alcyone-Versicherungen gestoppt haben – könnte dies das Programm gewesen sein, das auf Sobols Tod gewartet hat?»

«Möglich. Und es hat Pakete an Tausende von IP-Adressen gesendet.»

«Was für Pakete?»

«Befehle vermutlich.»

«An Tausende von Adressen?»

Ross nickte.

«Himmel. Würden die Feds das herauskriegen?»

«Klar doch. Der Programmtyp, den ich bei Alcyone gestoppt habe, ist ziemlich gängig. Ein sogenannter *Daemon*. Er läuft im Hintergrund und wartet, bis ein bestimmtes Ereignis eintritt. Gewöhnlich ist es etwas Simples, zum Beispiel ein Druckauftrag. In diesem Fall wäre es die Nachricht von Sobols Tod. Dann aktiviert er sich.»

«Und löst die Todesfallen aus.»

Ross nickte. «Möglich wär's.»

«Da gibt es nur ein Problem. Sobol könnte mich nicht anrufen. Ich habe aber heute Morgen einen Anruf von jemandem bekommen, der sich als FBI-Agent ausgab. Er hat mir gesagt, ich solle meine E-Mails checken – und darüber bin ich dann auf Sobol gekommen. Also koordiniert doch jemand anders das Ganze.»

Ross schüttelte den Kopf. «Es könnte VOIP gewesen sein – Internet-Telefonie.»

Sebeck sah ihn grimmig an. «Bin ich in eine verdammte Zeitmaschine geraten? Habe ich die letzten zehn Jahre verschlafen oder was?»

«Bei Unternehmen ist Internet-Telefonie seit Jahren üblich. Es spart Telefonkosten, wenn man gesprochene Kommunikation über Internetserver laufen lässt statt über Ferngesprächsleitungen.»

«Sie wollen mir erzählen, dass dieses Daemon-Programm mit Leuten telefonieren kann?»

«Eine vorher aufgezeichnete Botschaft über eine Telefon-

leitung ablaufen zu lassen ist leicht. Der Daemon könnte nach Maßgabe dessen, was er in den Nachrichten gelesen hat, die Sequenz steuern und die Anrufe timen.»

«Dann ist es also kein Computer, der da spricht? Jemand muss die Nachricht vorher aufgenommen haben?»

«Vermutlich ja. Obwohl es auch Programme gibt, die Text-Streams in ziemlich überzeugende synthetische Stimmen umsetzen. Rufen Sie mal bei der Reservierung irgendeiner Fluggesellschaft an – da sprechen Sie ziemlich bald mit einem Computer. Solche Programme benutzt man, um Flugpläne, Kreditkartenkontostände und dergleichen durchzugeben.»

Wieder fuhren sie ein Weilchen schweigend weiter.

Schließlich seufzte Sebeck. «Na ja, wenigstens haben Sie den Alcyone-Server gestoppt. Das wird die Pläne des Mörders durcheinanderbringen – ob er nun tot ist oder lebt.»

Ross schien nicht sonderlich beruhigt. «Sie sollten wirklich mal eins von Sobols Spielen spielen, Sergeant.»

9 der oberstleutnant

Over the Rhine war der erste Ego-Shooter, nach dem Brian Gragg je süchtig geworden war. Er hatte schon eine ganze Menge PC-Actionspiele gespielt und gemeistert. Alle hatten eine Wahnsinns-3D-Graphik, realistische Physik-Engines, 32 Stimmen/Soundprogramme, viele Levels und Multiplayer-Internetfeatures. Aber *OTR* war anders: Die KI war beängstigend clever.

Wo in anderen Spielen der Feind Welle um Welle zur Tür hereinflutete, nur um niedergemetzelt zu werden, setzte die KI-Engine von *OTR* die Nazisoldaten realistisch ein. Bei Häuserdurchsuchungen lösten sich drei, vier Mann vom Haupttrupp, um Türen einzutreten. Wenn man zwei oder gar drei von ihnen erschoss, blies der Offizier auf der Straße in seine Trillerpfeife und bellte Befehle. Dann brachte man besser seinen Arsch in Sicherheit, weil gleich Dutzende Soldaten das Haus umstellen würden. Sie stürmten es aber nicht einfach wie blinde Automaten. Vielmehr gingen sie hinter Mauern und Fahrzeugen in Deckung und brüllten auf Deutsch, man solle herauskommen. Wenn man dem nicht Folge leistete (wie käme man auch dazu?), fingen sie an, Handgranaten durch die Fenster zu werfen, oder steckten das Haus in Brand. Und wenn man durch ein Fenster nachsehen wollte, was sie machten, riskierte man, dass einem ein Scharfschütze das Licht ausblies.

Aber noch mehr faszinierte Gragg, dass sie nicht jedes Mal gleich vorgingen. Es gab schlaue und dumme Soldaten und

unterschiedlich fähige Nazioffiziere. Wenn man sich an einem besonders gut zu verteidigenden Ort verschanzt hatte, konnte es sein, dass sie ein Sturmgeschütz auffuhren, um das ganze Gebäude in Trümmer zu schießen – oder schlimmer noch, einen Flammenwerfer. Und wenn die Belagerung eine Weile dauerte, erschien die SS und übernahm, und was dann kam, war klar: SS-Oberstleutnant Heinrich Boerner, ein so verschlagener, ausgebuffter Gegner, dass diese fiktive Figur bei der Games-Messe E3 zur Cause célèbre geworden war. Über dem Stand von CyberStorm Entertainment hing ein riesiges Banner mit seinem Gesicht. Er war die Ikone des Bösen.

Die KI von OTR gab einem das Gefühl, es wirklich mit einem intelligenten Gegner zu tun zu haben – und zwar mit einem, der eine echte Herausforderung darstellte. Die vielen Stunden der Zerstreung, die das bot, wusste Gragg zu schätzen – besonders seit der Sache mit den Filipinos in seinem realen Leben.

Heider war auf einem Güterbahnhof in der Nähe des Hobby Airport südlich von Houston gefunden worden – gefesselt, geknebelt – und totgeprügelt. Eine Warnung an die Carder-Community. In Zeiten wie diesen war Gragg froh über seinen begrenzten Bekanntenkreis.

Kaum jemand würde ihn mit Heider in Verbindung bringen können, aber sicherheitshalber wollte er doch lieber ein paar Wochen abtauchen.

Er hatte fünfzig-, sechzigtausend Dollar unter verschiedenen Namen bei verschiedenen Banken liegen, jederzeit abrufbar. Zum Glück, denn die Identitäten-Datenbank, die er von dem Filipino-Server kopiert hatte, konnte er an keinen seiner abchasischen Kontakte verkaufen. Sie war einfach zu heiß. Wieder überkam ihn das Gefühl unendlicher Demütigung. Über zwanzigtausend hochklassige Identitäten, auf dem offenen Markt ein Vermögen wert – und jetzt konnte er nichts

mehr damit anfangen. Woher wussten sie, dass er es gewesen war?

Geknackt hatte Gragg ihre Datenbank über einen Unicode-Directory-Traversal-Angriff, durch den es ihm gelungen war, eine Backdoor auf ihrem Webserver zu installieren. Sie hatten den Server nicht richtig gepatcht und immer noch dieselben Anwendungen laufen gehabt, sodass es keine große Sache gewesen war, Administratorenrechte zu erlangen. Er war sich ziemlich sicher, dass wegen dieses blöden Fehlers jetzt ein Netzwerk-Admin irgendwo auf dem Grund des Hafens von Manila lag.

Aber wie zum Teufel hatten sie den Hack zu ihm zurückverfolgt? Gragg hatte den Exploit über einen Zombie-Rechner irgendwo in Malaysia und eine gehijackte WiFi-Verbindung in einer Trabantensiedlung von Houston durchgeführt. Selbst wenn sie den Datei-Transfer zur Ziel-IP-Adresse getrackt hatten, wie waren sie von da aus auf ihn gekommen? Der arme Vorstadttrottel mit dem gehijackten WiFi-Zugangspunkt hatte ihnen doch nichts sagen können, egal, ob sie ihm die Scheiße aus dem Leib geprügelt hatten. Trotzdem brachte Gragg ein paar schlaflose Nächte damit zu, darauf zu warten, dass seine Haustür eingetreten wurde, während er über diese Fragen nachgrübelte. Er kam einfach nicht drauf. Was hatte er übersehen?

Dann erst ging ihm auf, dass er womöglich der einzige Geschäftspartner der Filipinos in Houston gewesen war. Den Angriff von einer Houstoner Domain aus zu führen war ein beschissen dämlicher Fehler gewesen. Natürlich war da der Carder Loki aus Houston der Verdächtige Nummer eins.

Doch als die Tage ins Land gingen, zeichnete sich ab, dass die Gang entweder überzeugt war, Loki getötet zu haben, oder aber seine wahre Identität nicht kannte. Bis er sich ganz sicher war, verbrachte Gragg seine wachen Stunden damit, in

der Fabriketage, die ihm als Wohnung diente, endlos *OTR* zu spielen. Und *OTR* war schließlich eine ganz schöne Herausforderung.

Gragg entschied sich gewöhnlich für die Seite der Nazis, und seine bevorzugte Waffe war das Scharfschützengewehr, mit dem er aus einem Versteck in einem Kirchturm oder auf einem Dachboden Newbies abzuknallen pflegte. Das verband er mit einer Salve verbaler Beleidigungen, indem er über die Hotkeys die ins Spiel eingebauten Taunts losließ: *Ich habe schon französische Schulmädchen besser schießen sehen!*

Seine Kabel-Internetverbindung lieferte ihm gewöhnlich einen Ping von 20 bis 50 Millisekunden, was gegenüber Lahmärschen mit Pings von über 150 ein Riesenvorteil war. Während deren Avatare noch zögerten, hatte Gragg sie schon erledigt. Er wurde es nie müde, draußen vor seinem Versteck Leichen anzuhäufen.

Das Deathmatch *OTR* war ein verteiltes Netzwerkspiel – einer der Spieler hostete die Game-Map auf seinem Computer und stellte sie übers Internet anderen Spielern zur Verfügung. Es gab Deathmatch-Clients, die alle offenen Matches nach Regionen sortiert anzeigten – weil die jeweiligen Host-Computer eine Botschaft versandten, dass sie verfügbar waren. Die Teilnehmerzahlen gingen in die Tausende.

Da Gragg schon vor einem halben Jahr – lange vor dem Filipino-Problem – angefangen hatte, *OTR* zu spielen, war er mit jeder einzelnen Game-Map aufs engste vertraut. Er wusste, wenn er eine Kartoffelstampfergranate vom einen Ende des Parks auf der Saint-Lô-Map aus warf, landete sie genau hinter dem Gemüsekarren am anderen Ende und tötete alles, was sich dort versteckte. Er kannte einen Ort auf der Tunesien-Map, wo er auf zerschossene Dächer springen und ungefährdet Leute mit dem Scharfschützengewehr umlegen konnte. Man musste allerdings schon ein erfahrener Spieler

sein, um den Sprung zu schaffen, ohne vom Balkon in den Tod zu stürzen.

Eigentlich hatte das Deathmatch ja schon ein bisschen von seinem Glanz verloren gehabt, bis dann CyberStorm den Custom-Map-Editor herausgebracht hatte. Seither waren im Deathmatch-Serverlisting ganze Scharen beliebter Custom-Maps aufgetaucht. Viele dieser Maps waren wilde Phantasien vierzehnjähriger Jungen mit lächerlich vielen MG-Nestern und null Logik, was die Platzierung und Konstruktion von Befestigungsanlagen anging. Gragg wusste, dass er das wesentlich besser könnte, hatte aber keine Lust, die Scripting-Sprache zu lernen, die man zur Erstellung der Maps brauchte – damit war kein Geld zu machen.

Daher hatte Gragg keine hohen Erwartungen, als er auf eine neue Custom-Map namens «Monte Cassino» stieß. So ein historischer Name war ungewöhnlich, da die Vierzehnjährigen ihren Maps in der Regel Namen wie «Fickmeisters Scheißeberg» gaben.

Gragg fand schnell einen Server namens «HoustonCentral», auf dem die «Monte Cassino»-Map lief. Dass der Server so nah war, gab ihm einen Killer-Ping von zwanzig Millisekunden, also stieg er in das bereits laufende Match ein.

Schon als die Map erschien, bemerkte er Unterschiede zu anderen Custom-Maps. Zunächst mal durfte er sich gar nicht auf die Seite der Achsenmächte stellen. Die Map ließ Online-Teamplay nur aufseiten der Alliierten zu. Die Deutschen waren Bots. Es war ein Spiel Menschen gegen KI, was Gragg ärgerte, weil er lieber auf der Seite der Deutschen spielte – schließlich waren sie die Bösen.

Auch das Respawnen war auf dieser Map gewöhnungsbedürftig. Das hier war kein normales Team-Match, wo man, wenn man tot war, woanders wieder ins Spiel einstieg. Es nannte sich vielmehr eine «Objective-Map», wo man ein-

fach tot blieb, bis das letzte Mitglied des eigenen Teams sein Leben gelassen hatte oder alle Deutschen besiegt waren – dann wurde die Map zurückgesetzt, und alle waren wieder lebendig.

Außerdem waren auf dieser Map Terrain und Textur vollkommen anders – als ob alles von Grund auf neu erstellt worden wäre. Die Map bestand aus einem steilen Berg, auf dessen Gipfel die Ruine eines riesigen Benediktinerklosters thronte. Laut der Szenario-Beschreibung hatten schwere US-Bomber das Kloster angegriffen. Die Überreste erwiesen sich als ein Labyrinth von halbeingestürzten Mauern, verkohlten Holzbalken und Kellereingängen. Das lieferte den Deutschen reichlich Deckung, und außerdem hatte der Designer der Map mehrere MG 42 so postiert, dass sich ihre Schussfelder an den Zugangsmöglichkeiten zur Bergkuppe überschneiden. Dazu hatten die Deutschen auch noch leichte Mörser, um alles zu töten, was sich hinter Felsbrocken versteckte. Es war, als ob sie ihre Geschütze schon im Voraus auf sämtliche Deckungsmöglichkeiten eingerichtet hätten – was den Deutschen natürlich auch zuzutrauen war. Das alles führte dazu, dass Gragg wild entschlossen war, die Map zu schlagen.

Bald schon wurde offensichtlich, dass eine Ansammlung von Einzelkämpfern das Kloster nicht einnehmen konnte. Dazu war ein konzertierter Angriff nötig. Gragg brauchte eine Stunde, um über das Chatfenster andere Teammitglieder zu überreden, aber schließlich hatte er sie so weit, ihr Vorgehen zu koordinieren – statt einfach blind den Berg hinaufzustoürmen. Durch einiges Experimentieren fanden sie heraus, dass die Hälfte des Trupps das Feuer der Krauts auf sich ziehen konnte, während der Rest es über die linke Flanke probierte und den steileren Hang dort als Deckung nutzte. Wenn sie rannten, wurden sie erspät und niedergemäht. Wenn sie dagegen robbten, kamen sie in der Regel auf Handgranaten-

wurfweite an die äußeren Befestigungen heran. Sobald die Granaten explodierten, stürmten sie in die Ruinen, und dann ging es darum, sich Raum für Raum voranzukämpfen.

Zu diesem Zeitpunkt war der Teil des Trupps, der die Deutschen ablenkte, durch Mörser- und MG-Beschuss so gut wie aufgegeben, sodass von dieser Seite keine große Hilfe mehr zu erwarten war. Es war ein hartes Stück Arbeit, und zwei Tage später plagte sich Gragg immer noch damit ab. Er hatte nicht geschlafen und kaum etwas gegessen, aber er konnte sich einfach nicht aus dem Houstoner Monte-Casino-Server ausloggen, ohne diese Map geknackt zu haben. Am nächsten dran war er gestern gewesen, als er es bis in den Weinkeller geschafft hatte. Dort hatte ihn ein SS-Offizier von hinten erschossen, nachdem Gragg an einer Reihe Weinfässer vorbeigestürzt war.

Und das war es, was Gragg die letzten vierundzwanzig Stunden umgetrieben hatte: Nachdem ihn der SS-Offizier umgelegt hatte, war er an seinen Leichnam herantreten. Es war der berüchtigte Oberstleutnant Heinrich Boerner aus dem Einzelspielermodus von *OTR* gewesen. Und was noch gespenstischer war: Boerner hatte mit Graggs Leichnam geredet. «Der Tod ist unvermeidlich, aber meist unbedeutend», hatte er auf Deutsch gesagt, und am unteren Rand des Bildschirms war eine englische Untertitelung erschienen.

Wie zum Teufel hatten sie das gemacht? Es war haargenau dieselbe Boerner-Stimme wie auf dem Original-Single-Player-Spiel.

War diese Custom-Map von den CyberStorm-Leuten selbst erstellt worden? Gragg hatte nur das eine Ziel im Kopf, wieder bis in den Weinkeller zu kommen. Er musste herausfinden, was Boerner dort machte. Nur dass er sich diesmal von dem Mistkerl nicht hinterrücks erschießen lassen würde. Aber andererseits wusste er nur zu gut, was für ein gerissener

Charakter dieser Boerner war – jemand, der wohl kaum zweimal dieselbe Taktik anwenden würde. Gragg nahm sich vor, sich Handgranaten für den Keller aufzusparen.

Die nächste Runde begann weitgehend mit den üblichen Mitspielern – ähnlich besessenen Typen, die auf dieses süchtig machende Spiel fluchten und unbedingt das Kloster einnehmen wollten, bevor sie sich völlig übermüdet ihrem nächsten Arbeitstag stellen mussten. Diesmal achtete Gragg darauf, einem Spieler zu folgen, der den Screenname «Major Hellhound» trug. MHH war ein guter Spieler mit schnellen Reflexen, der die Tastenkombinationen fürs Springen, Wechseln von Waffen und Um-Ecken-Spähen ausgezeichnet beherrschte. Gragg robbte während des gesamten Vordringens über die Flanke hinter ihm her und klebte auch an seinen Fersen, als es in die Klosterruine zu stürmen galt. MHH absorbierte den Großteil des Schmeisser- und MG-Beschusses. Als MHH schließlich mit einer Panzerfaust endgültig erledigt wurde, war Gragg schon tiefer in der Ruine drinnen, als er es jemals vorher ohne schwere Verwundungen geschafft hatte.

Er schaltete den Panzerfaust-Trupp mit ein paar Schüssen aus seiner Pumpgun aus – seiner bevorzugten Waffe für diese Map. In der Enge der Ruinen war ein Scharfschützengewehr nutzlos.

Dann stürmte Gragg vorwärts und drückte eine Befehlstaste, die seinen Avatar «Mir nach!» rufen ließ. Er lief auf den Dormitoriumsflur zu, wo ihn das nächste Problem erwarten würde.

An der Ecke drückte Gragg die Tastenkombination, um sich vorzubeugen und nach links zu blicken. Schnell erspähte er das MG-Nest dreißig Meter den zum Himmel hin offenen, mit Trümmern übersäten Gang hinab. Der Lader zeigte auf ihn und rief etwas, der Schütze richtete das MG aus und

begann genau in dem Moment zu feuern, als Gragg den Kopf wieder zurückzog. Kurz pfffen Leuchtpurgeschosse an ihm vorbei, dann beschlossen die Krauts anscheinend, Munition zu sparen.

Es war ein faszinierend realistisches Spiel.

Gragg drehte seinen Avatar um und stellte fest, dass hinter ihm fünf weitere Alliierten-Kämpfer herangekommen waren. Phantastisch. Noch nie hatten es so viele von ihnen so weit geschafft. Das hieß, dass nur zehn von sechzehn Mann bei der Erstürmung getötet worden waren – ein Überlebensrekord. Er drückte wieder die Befehlstaste, und sein Avatar rief «Vorwärts!».

Er rannte quer über den Flur zu einer flachen Nische, die er schon kannte, worauf das MG42 am Ende des Flurs sofort wieder zu feuern begann. Sein Lebenspunkteanzeiger sank rasch auf 20, ehe er die Nische erreichte. Die Spieler hinter ihm versuchten, sich ebenfalls in die Nische zu drücken, aber Gragg wusste, dass sie immer nur einem Spieler Platz bot. Die anderen Avatare prallten gegen seinen, ohne Deckung zu finden, und die Deutschen mähten sie nieder. Drei weitere Spieler waren jenseits des Flurs in Deckung geblieben und lieferten sich mit dem MG 42 einen Schusswechsel, bis Gragg endlich hörte, worauf er gewartet hatte: Stille aus der Richtung des Kraut-MG. Sie luden nach.

Gragg wechselte auf Handgranaten und stürmte vorwärts. Als er über die Leichen seiner gefallenen Kameraden hinwegrannte, schnappte er sich deren Medikits, was seine Lebenspunkte wieder auf 95 brachte. Es war ein bizarres Feature des Genres, dass einem gefallene Kämpfer Medikits darboten wie Weihnachtsgeschenke und dass ein Verwundeter, indem er ein Medikit auflas, sofort wieder gesünder wurde – aber im Moment war Gragg voll dafür. Er wollte Boerners Kopf, auf einen Stock gespießt.

Er sah die Krauts einen Patronengurt in die Zuführung ihres MG fummeln, während er auf sie zurannte. Der Lauf des MG qualmte unheilverkündend.

Die Details dieses Spiels sind wirklich irre.

Gerade als die Krauts den MG-Deckel wieder zuknallten, schleuderte Gragg seine Handgranate den Flur entlang. Es war ein perfekter Wurf, und die Männer stoben schreiend aus ihrem MG-Nest.

Inzwischen war Gragg wieder auf seine Pumpgun umgestiegen und feuerte zwei Schrotladungen auf jeden von ihnen, während sie vor der Explosion flüchteten. Wie Lumpenpuppen sackten sie zu Boden. Als er das qualmende MG-Nest erreichte, bewegte sich einer der Krauts noch, obwohl er auf dem Rücken lag und ihm 3D-Blut demonstrativ aus dem Mund quoll – was hieß, er war zu 98 Prozent erledigt.

Das liebte Gragg: Manchmal wollten sich schwerstverwundete KI-Kämpfer ergeben.

Der verwundete Kraut hob die Hände und sah mit melodramatischer Furcht im Gesicht zu Graggs Avatar auf. «Nicht schießen!»

BUM! Grag erledigte ihn und lud die Pumpgun nach.

Die drei Überlebenden seines Trupps stießen zu ihm und luden ihre Tommy-Guns. Im Chatfenster herrschte jetzt hektische Aktivität:

Sergeant Sackhaar > Mehr Granaten?

Mongo > Noch nie so weit gekommen!

Mets-Fan > Wir geben dir Deckung, Loki.

Gragg grinste. Könnte dir so passen, Wichser. Er tippte.

Loki > Fuck U. Ich habe das MG-Nest ausgeschaltet.

Kurzes Abwarten, dann ging *Sergeant Sackhaars* Avatar auf eine Kellertreppe zu. Die anderen folgten ihm, und Gragg bildete die Nachhut. So war es ihm am liebsten.

Gragg schaute die Treppe hinunter. Das war der Eingang

zu dem Weinkeller, wo er gestern auf Oberstleutnant Boerner getroffen war. Diesmal würde er das Schwein erledigen.

Sollte er die anderen warnen? Er überschlug rasch, ob es besser war, die Information weiterzugeben und die Erfolgchancen zu erhöhen oder alles zu riskieren, dafür aber den Sieg mit niemandem teilen zu müssen. Sollten sie es doch auf die gleiche Art herausfinden wie er!

Sackhaar warf eine Granate in den Keller und stürmte, als sie explodierte, mit wild feuernender Thompson hinab. Plötzlich füllte orangefarbener Feuerschein die Türöffnung, und Flammen schlugen heraus.

Flammenwerfer. Boerner hatte sich mit einem gottverdammten Flammenwerfer dort im Keller verschanzt. Das hier war Selbstmord. *Sackhaar* war schon tot.

Die anderen beiden Spieler begannen, ebenfalls Granaten zu werfen. Sie beugten sich durch die Türöffnung und zogen sich sofort wieder zurück, jedes Mal von tosenden Flammen verfolgt. Gragg wusste, dass sie verwundet wurden, aber was sie da machten, half: Ein Flammenwerfer hatte nur zehn Feuerstöße.

Als sich der Flammenwerfer verausgabt hatte, war *Mongo* tot und *Mets-Fan* schwer verwundet. Das wusste Gragg, weil ein Avatar bei weniger als 20 Lebenspunkten hinkte – und sein Kampfgefährte humpelte jämmerlich.

Gragg überließ es *Mets-Fan*, sich die Medikits der gefallenen Kameraden zu schnappen, da er ihm tot nichts mehr nützte. Gemeinsam stürmten sie wild feuernd in den Weinkeller hinab. Von Boerner war nichts zu sehen.

Gragg hoffte, dass es Boerner war, den sie jagten, denn ihm ging allmählich die Munition aus. Er tippte ins Chatfenster:

Loki > Hast du ihn gesehen?

Mets-Fan > Nein.

Als Gragg das letzte Mal hier unten gewesen war, hatte er in dem schummrigen Weinkeller kaum etwas erkennen können, aber jetzt tauchten die kleinen Brände, die der Flammenwerfer hinterlassen hatte, das Gewölbe in fahlen Lichtschein, sodass sie keine dunklen Ecken hinter den Weinfässern zu durchsuchen brauchten. Aus Erfahrung wusste Gragg, dass in OTR alles, was aus Holz war, «brennen» konnte, also mussten sie hier schnell durch, weil sie sonst womöglich gar keine Chance mehr hatten, Oberstleutnant Boerner zu erwischen. Gragg sah auf und bemerkte, dass die Balken über ihnen bereits Feuer gefangen hatten.

Verdammt! Wer hat dieses Level designt? Das ist einfach unglaublich.

In der gegenüberliegenden Wand des Kellers war eine Türöffnung. In der Tür auf dem Boden lag der leere Flammenwerfer.

Eine hallende Stimme rief von dort drüben auf Deutsch: «Amerikaner!» Es war Boerner.

Gragg und *Mets-Fan* rannten vorwärts und postierten sich zu beiden Seiten der Tür. Gragg beugte sich gerade vor, um hindurchzuspähen, als sich plötzlich in *Mets-Fans* Rücken der berüchtigte Heinrich-Boerner-Charakter hinter ein paar Kisten aufrichtete. Boerner trug die feldgraue SS-Offiziersuniform, die sein Markenzeichen war, einen bodenlangen Mantel und ein Ritterkreuz am Halsband.

Diese miese Ausgeburt einer KI-Engine hatte den Flammenwerfer im Ausgang fallen lassen, damit es aussah, als hätte er den Raum verlassen, und sie waren ihm beide auf den Leim gegangen wie die letzten Trottel.

Boerner zielte mit einer Schmeisser-MP auf *Mets-Fans* Rücken und feuerte. Man musste *Mets-Fan* zugutehalten, dass er wie eine Katze hochsprang, herumfuhr und mit seiner Thompson wild drauflosballerte. Gragg versuchte, ein paar

Schuss aus seiner Pumpgun in Richtung Boerner abzugeben, aber *Mets-Fan* stand ihm genau in der Schusslinie.

Bis Gragg sich um *Mets-Fan* herumgearbeitet hatte und dieser in Deckung humpelte, war Boerner schon wieder hinter den riesigen Weinfässern verschwunden, und sein boshaftes Lachen hallte durch den Keller.

«Scheißkerl!», schrie Gragg seinen Flatscreen-Monitor an.

In dem Moment hörte er das verräterische *Klick-Klack* einer deutschen Kartoffelstampfergranate, die irgendwo in seiner Nähe landete.

«Fuck!» Gragg duckte sich und flüchtete, wurde aber trotzdem von der Druckwelle der Explosion erfasst und durch den Keller geschleudert. Er hatte jetzt nur noch 15 Lebenspunkte.

«Verdammt!» Er schlug mit der Faust auf seinen Computertisch.

Weitere Granaten schlugen auf, und Gragg und *Mets-Fan* wichen blindlings feuernd zurück. Als sie stehenblieben, waren sie wieder verdammt nah am Kellereingang. Glutstücke rieselten ihnen um die Ohren. Gragg hatte einen weiteren Lebenspunkt durch Verbrennungen verloren.

Gragg richtete sein Sichtfeld aufwärts und sah, dass die ganze Decke in Flammen stand. Der Keller war voller Rauch. In der Ecke krachte ein Balken herab, und Funken stoben.

Unglaublich, diese Effekte.

Gragg richtete sein Sichtfeld auf *Mets-Fans* Avatar. Der Typ sah fürchterlich aus, wankte und keuchte.

Gragg zielte mit der Pumpgun auf ihn. BUM!

Mets-Fan fiel tot um. Gragg nahm ihm das Medikit ab und war jetzt wieder bei 39 Lebenspunkten.

Playerkill ist eine Sauerei, mein Lieber.

In dem Moment merkte Gragg, dass er keine Pumpgun-Patronen mehr hatte. Handgranaten auch nicht. Er stieg auf

seinen Colt um. Das war lächerlich: Er stand Boerner mit einer Erbsenpuste gegenüber.

Bist eh so gut wie tot. Also kannst du auch da rausgehen und kämpfen.

Graggs Avatar raste wie ein Irrer durch den brennenden Keller und schoss blind mit der Pistole um sich. Er rannte zu der Türöffnung in der gegenüberliegenden Wand, sprang über den weggeworfenen Flammenwerfer und stürmte ins Dunkel.

Ziemlich überrascht stellte er fest, dass er noch lebte und sich auf ein schwaches Licht zubewegte. Er blieb stehen, um seine Pistole nachzuladen, und rannte dann weiter.

Gleich darauf war er in einer kreisrunden Kammer. Durch ein Loch in der Decke fiel ein Kegel Sonnenlicht herein und beleuchtete ein Stück Wand. Es schien sich um den Fuß eines zerstörten Turms zu handeln. Dort, wo die gekrümmte Mauer im Schattendunkel lag, konnte er mehrere vergitterte Fenster ausmachen. Einen zweiten Ausgang gab es nicht.

Gragg schaute in die Richtung zurück, aus der er gekommen war. Kein Wunder, dass ihn Boerner bis hierher hatte kommen lassen – er saß in der Falle.

Gragg war überrascht, dass ihn *Mets-Fan* nicht im Chatfenster wegen des Playerkills flamte. Vielleicht hatte ja jemand von der anderen Trupphälfte überlebt, und er konnte denjenigen dazu bringen, herzukommen und ihm zu helfen. Gragg drückte die TAB-Taste, um die Spielerliste aufzurufen. Zu seinem Erstaunen spielte außer ihm niemand mehr auf dem Server. Es gab noch nicht mal Zuschauer – was man ja wurde, wenn man tot war. Alle 31 menschlichen Spieler hatten sich ausgeloggt. Merkwürdig. Er schloss die Spielerliste. Vielleicht ächteten sie ihn ja wegen des Playerkills?

Gragg ließ seinen Avatar in dem dunklen Raum umhergehen. Da war die Wand, auf die der Lichtkegel fiel. Und mit-

ten in dem Lichtfleck war die Textur einer kryptischen, in den Stein gemeißelten Botschaft:

m0wFG3PRCoJVTs7JcgBwsOXb3U7yPxBB

Gragg starrte eine ganze Weile darauf. *Was zum Teufel soll das bedeuten?*

In dem Moment hörte er von links eine wohlbekannte Stimme auf Deutsch sagen: «Amerikaner.»

Gragg drehte sich blitzartig nach links und feuerte seine Colt-Pistole leer. Und da stand Boerner hinter einem Metallgitter in der Mauer, nur schemenhaft zu erkennen. Die Kugeln schienen keinerlei Wirkung zu zeitigen. Offenbar behandelte die Spiel-Engine das Metallgitter als massives Objekt – wie eine Art kugelsicheren Beichtstuhl.

Binnen Sekunden war Graggs Colt leer. Während er die Waffe noch immer auf Boerner gerichtet hielt, zog der SS-Offizier ein Feuerzeug heraus und zündete sich eine Zigarette an, die in einer langen schwarzen Zigarettenspitze steckte. Der orangerote Schein der Feuerzeugflamme erhellte für einen Moment sein arisches Raubvogelgesicht.

Die dunklen Augen des Oberstleutnants richteten sich auf Graggs Avatar. Mit einem starken deutschen Akzent sagte er: «Sie haben lange gespielt. Haben Sie keine Arbeit?»

Graggs übermüdete Augen weiteten sich vor Verblüffung.
Wer zum Teufel hat diese Map desingt?

Boerner rauchte gelassen weiter. Aus reinem Galgenhumor drückte Gragg einen Hotkey für Taunts. Sein Avatar rief Boerner zu: «*Die Deutschen haben wohl keine richtigen Männer mehr!*»

Boerner zog die Augenbrauen zusammen. «Lassen Sie den Unsinn!»

Gragg sprang verdutzt von seinem Stuhl auf und griff sich an den Kopf. Sah dann rasch wieder auf den Schirm.

Boerner zog an seiner Zigarette. «Sind Sie ein hirnloser

Trottel...», er zeigte auf den Text in dem Lichtkegel an der Wand, «... oder verfügen Sie über brauchbares Wissen? Falls ja, benutzen Sie Ihren Schlüssel, und wir werden uns wieder treffen.» Er klemmte die Zigarettenspitze zwischen die Zähne, lächelte unergründlich, drehte sich um und ging davon. Das boshafte Lachen, das sein Markenzeichen war, hallte durch die Flure.

Gragg sah ihm nach, wandte sich dann wieder der Schrift an der Wand zu. Er drückte eine Tastenkombination, um die In-Game-Kamera einen Screenshot machen zu lassen.

Im Moment, in dem er das tat, flog er aus dem Spiel. Der Houstoner *Monte-Cassino*-Server tauchte nie wieder in den öffentlichen Serverlisten auf.