

FÜR ALLE
FANS VON
MINECRAFT



DIE DREI KIDS

Geheimnis um CubeMax



KOSMOS

DIE DREI ??? KIDS

DIE DREI ??? KIDS

Geheimnis um CubeMax

Erzählt von Calle Claus
Mit Illustrationen von Marco Armbruster



KOSMOS

Idee, Text und Storyboard: Calle Claus
Cover- und Innenillustrationen sowie Characterdesign und
Überarbeitung des Logos basierend auf »Die drei ??? Kids«:
Marco Armbruster
Kolorierung Innenillustrationen: Marco Armbruster, Oliver Ferreira
und Leonie Rudolf
Umschlaggestaltung und Satz:
Weiß-Freiburg GmbH – Grafik und Buchgestaltung

Unser gesamtes lieferbares Programm und viele weitere
Informationen zu unseren Büchern, Spielen, Experimentierkästen,
Autorinnen und Autoren findest du unter **kosmos.de**

Dies ist kein offizielles Minecraft-Produkt.



Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier.

© 2025, Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG,

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke
für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

ISBN 978-3-440-18094-5

Redaktion: Leyla Navarro

Produktion: Verena Schmyneec

Satz: Weiß-Freiburg GmbH – Grafik und Buchgestaltung

Druck und Bindung: Grafisches Centrum Cuno, Calbe

Printed in Germany / Imprimé en Allmagne

Inhaltsverzeichnis

Einfach nur Spaß!	6
Ein Paradies für Zocker	8
Audienz beim Gamerguru	12
Ein neuer Fall?	16
Baumhaus und Schneehaus	20
Plötzlich eckig!	27
Ein wilder Ritt	34
Noahs Notizen	39
Oase voraus!	41
Im Affenzahn	56
Eisiges Gefängnis	66
Dale wird nervös	76
Beflügelt	78
Gassi zur Garage	82
Der Baumpalast	87
Begegnung mit der Bestie	93
Stopp!	103
Kommando zurück!	107
Wiedersehen	118
Ende ohne Ecken	122

Einfach nur Spaß!

In Rocky Beach stand die Sonne bereits hoch am Himmel. Der Wetterbericht hatte einen perfekten kalifornischen Sommertag versprochen. Nicht dass das hier in Kalifornien etwas Besonderes gewesen wäre. Die Bewohner dieses Landstrichs waren mehr als verwöhnt, was schönes Wetter anging. So sehr, dass sie sich manchmal sogar über Regentage freuten. Doch heute schien die Sonne allen Bewohnern des kleinen Küstenstädtchens gute Laune zu machen.

Vom Hof eines Schrottplatzes waren die Juchzer von drei Jungen zu hören. *Titus Jonas Wertstoffhandel* stand über dem Torbogen. Eine der aufgeregten Stimmen gehörte Justus Jonas. Er wohnte hier zusammen mit seinem Onkel Titus und seiner Tante Mathilda. Als seine Eltern vor langer Zeit bei einem Unfall ums Leben kamen, war er gerade mal fünf. Glücklicherweise nahmen ihn seine beiden Verwandten damals bei sich auf. Seither lebte er in Rocky Beach, wo er mit seinen Freunden Peter Shaw und Bob Andrews als Detektivtrio aktiv war.

Für heute war allerdings keine Ermittlungsarbeit geplant.

»Jetzt besuchen wir mal eine Veranstaltung, die einfach nur Spaß macht!«, freute sich Peter.

»Das haben wir uns auch verdient!«, sagte Justus.

»Dann los, Kollegen. Schwingt euch auf die Räder!«, rief Bob.

Die drei wollten gerade losfahren, da ertönte die strenge Stimme von Justus' Tante hinter ihnen.



Ein Paradies für Zocker

Nachdem sie kräftig in die Pedale getreten hatten, parkten die drei ihre Fahrräder vor der Mehrzweckhalle im Herzen der Küstenstadt, in der die Messe stattfand. Viele Spielefirmen hatten Stände aufgebaut, an denen sie einem begeisterten Publikum die absoluten Gameneuheiten präsentierten: Fantasyquests, Rollenspiele, Sportchallenges ... es war für wirklich jeden Geschmack etwas dabei.

Die drei ??? schlenderten von Stand zu Stand und schauten sich alles an. Plötzlich blickte Bob aufgeregt auf seine Uhr. Dann lotste er seine Freunde zielstrebig zum größten Stand in der Mitte der Halle. Er war nicht zu verfehlen, denn ein riesiger Werbewürfel thronte darüber, auf dem in Leuchtschrift zu lesen war: *CubeMax von DiceMax*.

»*DiceMax* heißt die Firma, die *CubeMax* vermarktet«, erklärte Bob seinen Freunden. »Der Firmenchef heißt nämlich Dale Dice. Er ist ein echter Superstar unter den Gameentwicklern!«

Justus und Peter machten beeindruckte Gesichter.

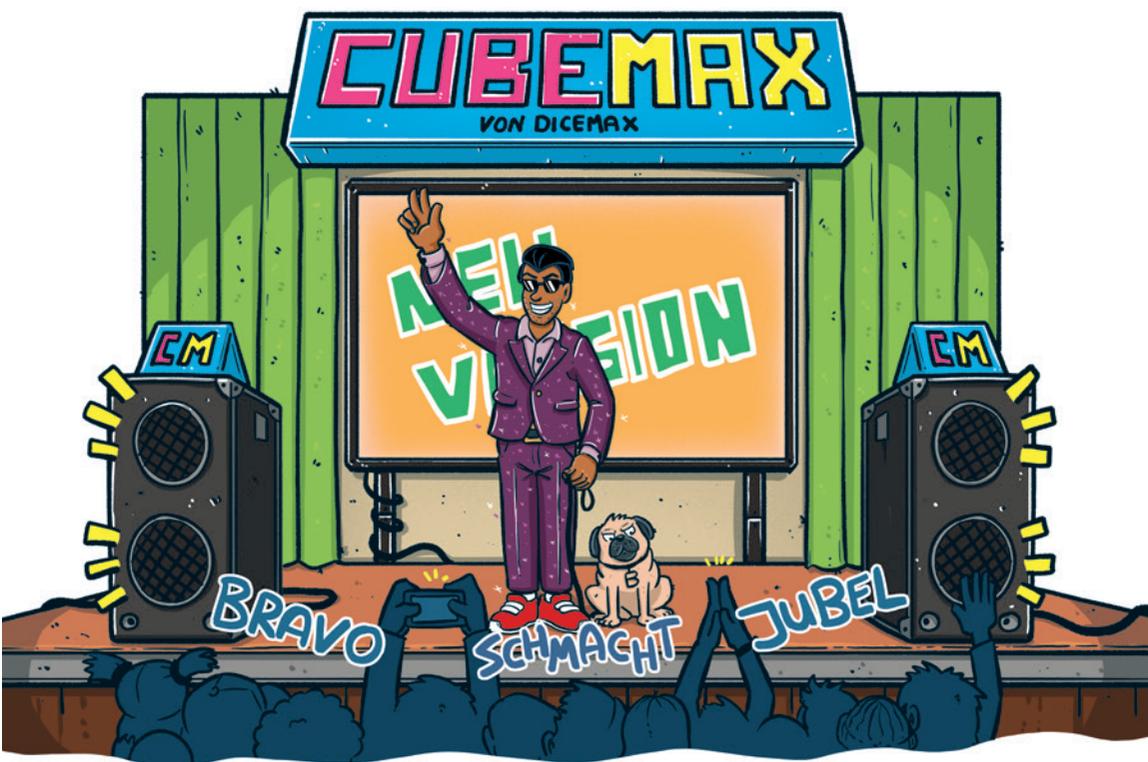
»Und jetzt kommt das Tollste: Er wird seinen Fans gleich höchstpersönlich die neueste Version von *CubeMax* präsentieren!«

Justus hob die Augenbrauen. »Aha, das erklärt den ganzen Trubel hier.«

Tatsächlich hatte sich eine große Mensentraube vor

dem Stand gebildet. Justus, Peter und Bob mussten sich schon auf die Zehenspitzen stellen, um die Bühne im Blick zu behalten. Aus zwei Boxen wummerte plötzlich laute Popmusik. Dann brandete Jubel auf, denn ein junger Mann mit dunklem, akkurat nach hinten gekämmtem Haar stolzierte auf die Bühne. Er trug einen glitzernden Anzug, was seinem Auftritt etwas Pompöses verlieh.

»Das ist Dale Dice!«, raunte Bob ehrfurchtsvoll.



»Warum trägt der in der Halle eine dunkle Sonnenbrille?«, wunderte sich Justus.

»Und was noch seltsamer ist: Warum hat der seinen Hund dabei?«, fügte Peter hinzu. Er deutete auf einen Mops, den Dice an einer Leine ins Scheinwerferlicht führte.

Bob erklärte: »Das ist Botch. Er ist so etwas wie das Maskottchen der Firma. Dale und er sind unzertrennlich.«

Peter kicherte: »So wie der aus der Wäsche guckt, scheint er nicht besonders begeistert von dem Auftritt zu sein.«

»Das will nichts heißen. Möpse gucken immer so grimmig«, bemerkte Justus.

Jetzt schnappte sich Dale Dice ein Mikrofon und ließ seine Stimme durch die Halle schallen: »Hey *CubeMax*-Fans! Schön, dass ihr alle da seid!« Begeisterter Jubel der Versammelten war die Antwort. »Heute präsentiere ich euch die neueste Version des besten Games vom Planeten Erde!«, fuhr Dice fort. Als er im Scheinwerferlicht mit den Armen fuchtelte, sah er aus wie eine menschliche Discokugel. Wieder hob er das Mikrofon zum Mund: »Ach, was sage ich, das beste Game unseres gesamten Sonnensystems!« Wieder ertönte lautes Gejohle.

Auch Bob klatschte begeistert und rief: »Wuuu-hu-huuu«.

Justus hingegen verzog das Gesicht. »Dale Dice scheint ein ziemlicher Dampfplauderer und Selbstdarsteller zu sein. Der hält sich wohl für eine Art Gamerguru?«

»Er trägt wirklich ganz schön dick auf«, pflichtete Peter bei.

Bob verteidigte sein Idol: »Er kann sich das erlauben. *CubeMax* ist halt ein konkurrenzlos gutes Game!«

Aus den Boxen war weiterhin die Musik zu hören. Dice erhob erneut die Stimme: »Für nur neunundsiebzig Dollar und neunzig Cent könnt ihr *CubeMax 3*, die neueste, mega-optimierte Version meines Games, käuflich erwerben. Eine Menge Geld, ich weiß. Aber glaubt mir: Es ist eine lohnende Investition! Nach dem Kauf wird euer Spaß nämlich grenzenlos sein!«

Peter blies die Backen auf: »Habt ihr den Preis gehört?«

»Das ist wirklich viel Geld!«, bemerkte Justus.

Jetzt verzog sogar Bob das Gesicht: »Wirklich grenzwertig, wie die *CubeMax*-Fans zur Kasse gebeten werden!«

»Grenzwertig?« Zwischen Peters Augen hatte sich eine kleine Zornesfalte gebildet. »Reine Abzocke nenne ich das!«

Audienz beim Gamerguru

Dale Dice führte einige neue Funktionen des Games vor, die per Beamer auf eine Leinwand projiziert wurden. Er rührte ordentlich die Werbetrommel für die neue *CubeMax*-Version. Nachdem er seine Bühnenshow beendet hatte, gab Dale noch eine Autogrammstunde, als Bonus für seine Fans. Zu diesem Zweck trugen zwei bullige Bodyguards einen Tisch auf die Bühne.

»Schaut euch bloß diese Gorillas an!«, staunte Peter.

»Wer so berühmt ist wie Dale Dice, braucht kräftige Leibwächter«, kicherte Bob.

Jetzt begann Dice, fleißig Postkarten zu signieren. Sie zeigten ein Foto, auf dem er mit Botch im Arm unter dem Firmenlogo posierte. Nachdem er selbst unterschrieben hatte, drückte Dice eine Pfote von Botch auf ein bereitstehendes Stempelkissen und presste sie neben sein Autogramm.

Als Bob das sah, reihte er sich sofort in die lange Fanschlange ein. Sie reichte von der Bühne bis hinunter in den Saal.

»Willst du dir für eine einfache Postkarte wirklich die Beine in den Bauch stehen?«, fragte Justus mürrisch.

Bob nickte begeistert: »Wann hat man schon mal die Gelegenheit, ein Originalautogramm von Dale Dice zu ergattern?«

»Und einen Pfotenabdruck seines Hundes!«, ergänzte

Peter. Er versuchte, den mürrischen Gesichtsausdruck Botchs nachzunehmen.

»Wenn ihr euch nur lustig macht, könnt ihr auch vor der Halle auf mich warten!«, murrte Bob beleidigt.

»Eine gute Idee! Ein Hauch Frischluft wäre eine schöne Abwechslung!«, sagte Justus.

Er und Peter wollten gerade Richtung Ausgang aufbrechen, als sie Zeugen einer höchst seltsamen Szene wurden: Es begann damit, dass Botch plötzlich böse zur Fanschlange herüberknurrte. Dann stürzten Dales Leibwächter urplötzlich auf die Wartenden zu und zogen einen der Fans heraus. Es war ein blondes Mädchen, etwa im Alter von Justus, Peter und Bob. Das Mädchen wehrte sich, konnte dem festen Griff der beiden Männer, die sie an den Oberarmen gepackt hatten, aber nichts entgegensetzen.

»Lasst mich los!«, rief sie. »Ich will zu Dale! Ich muss mit ihm reden!«

Doch sie protestierte vergeblich. Halb schubsten, halb trugen die beiden Gorillas sie Richtung Hallenausgang. Die drei ??? schauten sich fragend an.



»So richtig nett ist Dice aber nicht zu seinen Fans ...«, wunderte sich Peter.

»Zumindest nicht zu allen«, ergänzte Justus nachdenklich.

Justus und Peter verließen die Messe. So bunt und lustig, wie es im Inneren der Mehrzweckhalle zugegangen war, so trist sah der schlichte Betonbau von außen aus. Im Eingangsbereich gab es eigentlich nur eine Farbe: trübsinniges Grau. Nachdem Justus und Peter eine gefühlte Ewigkeit zwischen einigen Betonpfeilern gewartet hatten, erspähten sie Bob. Er winkte ihnen mit einer Autogrammpostkarte zu, die er in der Hand hielt.

»Scheint, als hätte seine Mission Erfolg gehabt!«, sagte Peter.

»Na, hat es endlich geklappt mit der Unterschrift?«, fragte Justus.

Bob stöhnte genervt: »Ja, aber ich habe schon Plattfüße vom Anstehen.«

»Und, hat Dice noch mehr Menschen aus der Halle entfernen lassen?«, wollte Justus wissen.

»Nein, komischerweise nur das arme Mädchen von vorhin«, sagte Bob. Peter legte die Stirn in Falten: »Das war wirklich eine sehr merkwürdige Aktion. Nicht gerade die feine Art, so mit seinen Fans umzuspringen!«

»Vielleicht war das Mädchen ja gar kein Fan ...«, gab Bob zu bedenken.

»Kollegen!«, flüsterte Justus. Er zeigte aufgeregt zu einem der Betonpfeiler hinüber.



Ein neuer Fall?

In Justus erwachte sofort der Detektiv. »Verschwunden? Einfach so? Möchtest du uns mehr darüber erzählen?«

Nika nickte. »Klar. Ich bin ja froh, wenn mir jemand zuhört!« Sie begann zu erzählen: »Noah ist mein Adoptivbruder. Er ist ein ganzes Stück älter als ich und schon volljährig. Er ist ein genialer Gameentwickler und Programmierer. Doch seit ein paar Tagen ist er plötzlich wie vom Erdboden verschluckt.«

»Einfach so? Ohne eine Nachricht?«, hakte Bob nach.

»Nicht ganz. In meinem Zimmer lag ein Abschiedsbrief von ihm«, fuhr Nika fort. »Obwohl, Brief ist übertrieben. Es war nur ein Zettel, auf dem ein einziges Wort stand: *Auszeit!*«

Peter überlegte: »Klingt nach einem Spontanurlaub.«

Nika verzog das Gesicht. »Genau das haben die Polizisten auch gesagt, denen ich davon erzählt habe. Sie meinten, Noah sei schließlich schon erwachsen und vermutlich einfach verreist.« Nika schlug verzweifelt die Hände vors Gesicht und vergrub die Finger in ihrem blonden Haarschopf.

Justus beobachtete sie ernst. »Du glaubst das aber nicht?«

Nika blickte zu ihm auf. Die Jungs bemerkten, dass Tränen in ihren Augen blitzten. »Nein, auf keinen Fall! Wenn er weggefahren ist, warum hat er sich dann nicht vernünftig von mir verabschiedet? Und was soll das für eine Reise sein, auf die man überhaupt kein Gepäck mitnimmt?«

Die Freunde wechselten einen Blick. Jetzt witterten alle drei einen neuen Fall.

»Wir könnten uns auf die Suche nach Noah machen.« Justus versuchte, möglichst cool zu klingen. »Zufällig sind wir nämlich Detektive.«

Nika machte große Augen. Dann huschte ein Lächeln über ihr Gesicht. »Hab ich ein Glück! Dann bin ich ja doch nicht ganz umsonst auf diese doofe Messe gekommen!«

Nika lud Justus, Peter und Bob ein, mit zu ihr nach Hause zu kommen. Auch sie war mit dem Fahrrad da.

Unterwegs erzählte sie: »Noahs Mutter hat mich adoptiert, als ich noch ein Baby war. Jetzt lebe ich zusammen mit Noah und ihr in einem Häuschen am Rand von Rocky Beach.«

Justus, der bis jetzt in Peters Windschatten geradelt war, schloss zu Nika auf. »Woher kennen sich Noah und dieser Dale eigentlich?«, wollte er wissen.

»Die beiden sind alte Freunde. Sie waren schon immer Computernerds. Schon als Schüler starteten sie ihre erste gemeinsame Firma namens *Cubes To Go*. Sie wurde in einer kleinen Garage hinter unserem Haus gegründet«, berichtete Nika.

Bob schmunzelte. »Viele große Computerfirmen hatten ihren Startschuss in einer Garage.«

Nika nickte und fuhr fort: »Von Anfang an war Dale für das Geschäftliche und Noah für das Programmieren zuständig. Es war allein Noah, der in mühsamer Kleinarbeit die Welt von *CubeMax* erschaffen hat. Das Game schlug voll ein und die Erfolgskurve der Firma ging steil nach oben. Schon bald

konnte *Cubes To Go* in ein schickes verglastes Bürogebäude im Zentrum von Rocky Beach umziehen. Doch Dale hat sich verändert, der Erfolg ist ihm zu Kopf gestiegen. Es kam immer häufiger zu Streit zwischen Noah und ihm.«

»Worüber zankten sie sich denn?«, wollte Peter wissen.

»Noah hatte die Vision, seine Gamewelt für alle User frei zugänglich zu machen, während Dale vor allem daran gelegen war, mit ihrem Produkt maximalen Gewinn zu erzielen«, erklärte Nika.

Bob legte die Stirn in Falten. »Jetzt wissen wir auch, wer sich den hohen Preis für die neue *CubeMax*-Version ausgedacht hat.«

Wieder nickte Nika. »Noah wäre damit niemals einverstanden gewesen. Deshalb wandte Dale einen fiesen Trick an, um ihn auszubooten: Er ließ Noah, der in Geschäftsdingen etwas naiv war, einen Vertrag unterschreiben. Darin stand, dass er Dale alle Vermarktungsrechte für *CubeMax* überlässt. Damit war Dale der Bestimmer und Noah zur Nummer zwei der Firma herabgesetzt.«

»Was für ein fieser Schachzug!«, sagte Bob.

Nika erzählte weiter: »Als Noah den Betrug entdeckte, war er völlig verzweifelt. Er kam zu mir, um mir alles zu erzählen. Nachdem ich alles gehört hatte, war ich furchtbar zornig, wie ihr euch denken könnt. Deshalb bin ich sofort zur neuen Firmenzentrale gefahren. Ihr wisst schon, dieser schicke Büroglaskasten. Dort habe ich Dale zur Rede gestellt.«

Justus rümpfte die Nase und verschränkte die Arme vor der

Brust: »Lass mich raten: Er hat sich irgendwie ... rausgewieselt?«

»Woher weißt du das?«, staunte Nika.

Justus zuckte mit den Achseln. »Ach, nur so ein Gefühl ...«, sagte er.

Nika fuhr fort: »Stimmt. Dale sagte, es sei alles nur ein Missverständnis und ich solle mir keine Sorgen machen. Zum Abschied hat er mich sogar umarmt.«

»Jetzt verstehe ich gar nichts mehr«, erwiderte Peter.

»Ging mir genauso«, seufzte Nika. »Ich fuhr völlig verwirrt zurück nach Hause. Dort lief ich in Noahs Zimmer, um ihm alles zu erzählen.«

»Doch er war verschwunden und es lag nur noch sein Zettel in deinem Zimmer«, vollendete Justus ihren Satz.

»Stimmt schon wieder!«, staunte Nika. Sie warf Bob einen Seitenblick zu. »Wie kommt es eigentlich, dass euer Freund immer alles schon vorher weiß?«

Bob seufzte. »Das ist so eine Eigenart von ihm ...«

Nika runzelte die Stirn. »Wie auch immer. Kaum war er Noah los, tat Dale so, als habe er *CubeMax* allein erfunden und programmiert. Deshalb hat er den Firmennamen auch von *Cubes To Go* in *DiceMax* geändert.«

»Das wird ja immer schöner!«, beschwerte sich Peter.

»Eben auf der Messe wollte ich ihm noch mal ins Gewissen reden. Doch anscheinend hat er schon geahnt, dass ich ihm dort Ärger machen würde«, erzählte Nika weiter.

Justus nickte: »Und deshalb hat er seine Gorillas beauftragt, dich von ihm fernzuhalten!«

Baumhaus und Schneehaus

Das Haus der Familie Olsen lag idyllisch am Stadtrand von Rocky Beach. Dort angekommen, führte Nika die drei ??? zu Noahs Zimmer im ersten Stock. Justus ließ seinen Blick rasch durch den Raum wandern. Dann wandte er sich an Nika: »Könnte ich ein Foto von Noah sehen?«

Sie nickte und fischte ein dickes Fotoalbum aus einem Regal. Es war voll mit Aufnahmen der Familie Olsen. Das erste Foto war schon etwas vergilbt. Es zeigte einen Mann mit Hut, der in die Kamera zwinkerte. »Das ist Mr Olsen, Noahs Vater. Er lebt leider schon lang nicht mehr«, erläuterte Nika. Als Nächstes deutete sie auf ein Foto, auf dem sie selbst zu sehen war. Zwar war sie darauf noch ein kleines Kind, doch ihre blonden Haare waren bereits unverkennbar. Ein schwächlicher Teenagerjunge mit rötlichem Haar und Sommersprossen hatte den Arm um sie gelegt. »Das ist Noah«, sagte sie mit einem Lächeln. Die Aufnahme zeigte die beiden in einem Baumhaus. »Noah hat es extra für mich gebaut, genau nach meinen Vorstellungen«, schwärmte Nika. »Er ist immer wie ein Ersatz-Dad für mich gewesen.«

»Aber das Foto ist ja schon alt«, wandte Peter ein. »Hast du nicht eines von Noah, das ein bisschen aktueller ist?«

»Klar«, antwortete Nika und wollte im Album weiter nach hinten blättern.



Doch Justus ließ seinen Finger vorschnellen. Er deutete auf ein Foto neben dem Baumhaus-Schnappschuss. Es zeigte wieder Klein Nika und Noah. Diesmal trugen beide Wintersachen. Auf Nikas Kopf thronte eine Krone aus Pappe. Sie standen im Schnee vor einem selbst gebauten Iglu.

»Täusche ich mich, oder ist das da Dale Dice?«, fragte Justus.

Mit auf dem Foto war ein zweiter Teenager. Unter seiner Wintermütze lugte schwarzes Haar hervor.

»Du liegst richtig«, antwortete Nika. »Das Iglu war ein weiteres Bauprojekt von Noah und mir. Ich habe mir damals

ausgemalt, ich wäre eine Eisprinzessin. Deshalb brauchte ich einen Palast! Dale war so nett, uns beim Bau zu helfen.«

Während Nika in den hinteren Seiten des Albums blätterte, schweifte Justus' Blick zum Fenster hinüber. Durch die Scheibe konnte man den Hinterhof überblicken. Dort stand ein schmuckloses, eckiges Häuschen, dessen Außenwände dringend mal wieder einen frischen Anstrich gebraucht hätten.

»So sieht er heute aus!« Nika hielt Justus, Peter und Bob ein Porträtfoto hin, das Noah als jungen Mann zeigte. Sein Gesicht sah darauf erwachsener aus, die rötlichen Haare und die Sommersprossen waren aber geblieben.

Peter bedankte sich und steckte das Foto in die Tasche. »Wir behalten es für unsere Untersuchungen, okay?«

Justus war schon einen Schritt weiter. Er deutete zum Hof hinüber: »Ich nehme an, dort drüben wurde *Cubes To Go* gegründet?«

Nika nickte. »Ja, das ist die Garage, in der alles begann. Noah hat sie bis zuletzt als Werkstatt benutzt.«

Justus wandte sich zur Tür: »Kollegen, mein Bauchgefühl sagt mir, dass wir diesen legendären Ort mal genauer unter die Lupe nehmen sollten!«

Als Nika, Justus, Peter und Bob die Garage im Hinterhof betraten, mussten sie erst einmal schlucken. Der kleine Raum war über und über vollgestopft mit Computerteilen. Überall lagen Bildschirme, Tastaturen, Platinen, Kabel und anderer technischer Krimskrams herum, der sich teilweise bis zur niedrigen Decke stapelte ...



Bob fragte erstaunt nach: »Wieso Scanner?«

»Noah hatte sich in den Kopf gesetzt, eine Art Portal zu bauen, durch welches man ganz in die Spielwelt von *Cube-Max* übertreten kann. Es sollte Menschen scannen und sie in Game-Avatare verwandeln«, erklärte Nika.

»Also wie in einer virtuellen Realität, nur ohne Brille?«, wollte Bob wissen.

Nika nickte. »Genau. Noah sprudelt immer vor Ideen.«

Justus dämmerte plötzlich, was Noah mit seinem Abschiedswort *Auszeit* gemeint haben könnte. Er wandte sich mit ernster Miene an Nika: »Vielleicht hat Noah seinen Plan ja tatsächlich in die Tat umgesetzt. Was, wenn er so enttäuscht von der echten Welt war, dass er lieber in die Gamewelt flüchten wollte, die er selbst erschaffen hat?«

Bob schlug sich mit der Faust in die flache Hand und sagte: »Dann gibt es nur eines! Auch wir müssen rüber in die *Cube-Max*-Welt, um dort nach Noah zu suchen!«

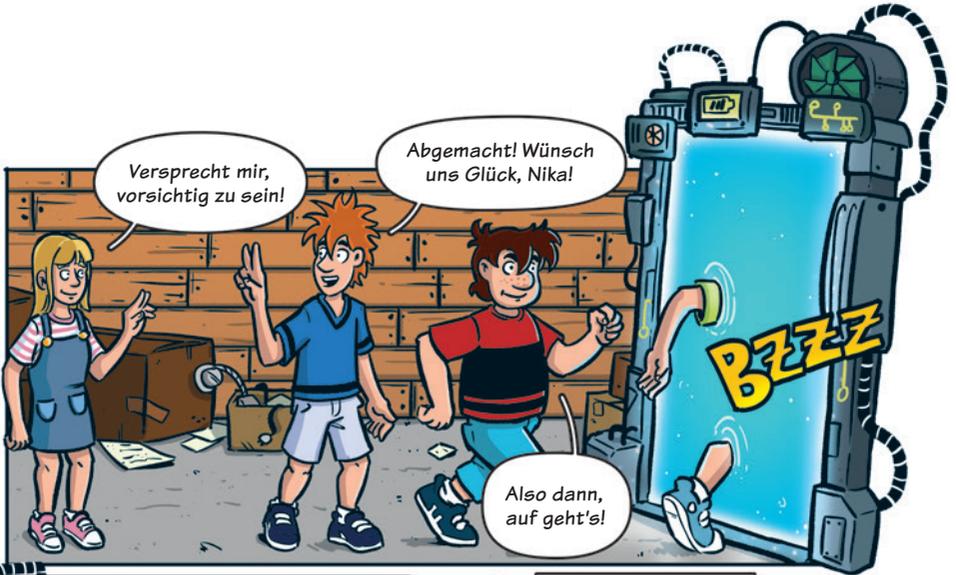
Nika entschied, dass sie während der Suchaktion in der Garage Wache schieben würde.

Bob schnappte sich einen Kompass, den er auf einem von Noahs Arbeitstischen entdeckt hatte. »Den können wir da drüben bestimmt brauchen!«, sagte er und ließ den runden Helfer in seine Hosentasche gleiten.

Justus wandte sich an seine Freunde: »Seid ihr bereit für ein Abenteuer in der Würfelwelt?«

»Mitgehangen, mitgefangen«, sagte Peter missmutig.

Nika schaute ängstlich von einem zum anderen.



Sekunden später, auf der anderen Seite ...



Stimmt! Wo ist mein blaues Lieblingsshirt?

Und was ist mit meinem bequemen roten T-Shirt passiert?

Bei unserer Verwandlung in Game-Avatare ist wohl einiges vertauscht worden!



Aber das lässt sich leicht beheben!

Wir tauschen einfach unsere Köpfe.

Hepp! Perfekt!

Aaah, jetzt fühl' ich mich wieder wie ich selbst!

Ich auch.

Peter Shaw – ein Typ mit Ecken und Kanten!

Knick

WUPP

ZACK

Uuund... schwupp!

Jetzt haben wir uns einen Snack verdient. Mal sehen, was Tante Mathilda eingepackt hat ...

Es sind Kirschen, war ja klar.

Aber schaut mal, wie die aussehen!

Jeder von uns hat so eines.

Darin können wir Essen, Tränke, aber auch Waffen verstauen!

Wie praktisch!

Ich zeige euch mal einen Trick. Achtung, ich aktiviere mein Inventar!

TIPP

Ein paar Kirschen lasse ich aber auch noch in der Tüte, als Wegzehrung!

DIEDREI???

KIDS

Auf der Computerspiel-Convention in Rocky Beach herrscht Hochspannung – besonders als das brandneue Game *CubeMax* präsentiert wird. Die drei ??? Kids sind gefesselt von der faszinierenden Spielewelt, doch dann kreuzt Nika ihren Weg. Verzweifelt bittet sie die drei um Hilfe: Ihr Bruder Noah, der Spieleentwickler von *CubeMax*, ist spurlos verschwunden. Justus, Peter und Bob tauchen tief in die geheimnisvolle Welt von *CubeMax* ein – und schnell wird klar: Hier geht es um mehr als nur ein Computerspiel.

Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt – in der Realität und im Spiel. Können die drei Freunde das Geheimnis um *CubeMax* lüften?



KOSMOS



WG 1250
ISBN 978-3-440-18094-5 € [D] 13,00
VQ



Für Leser ab 8 Jahren:

kosmos.de