

CYBERWORLD 4.0

DIE GEHEIMNISSE VON YONDERWOOD



NADINE ERDMANN

PLAN
9

Nadine Erdmann

CYBERWORLD 4.0

DIE GEHEIMNISSE VON YONDERWOOD



Science-Fiction Cyberpunk

Folgende Titel der Reihe »CyberWorld« sind bisher erschienen:

E-Books

Band 1: Mind Ripper

Band 2: House of Nightmares

Band 3: Evil Intentions

Band 4: The Secrets Of Yonderwood

Band 5: Burning London

Band 6: Anonymous

Band 7: Bunker 7

**Erdmann, Nadine: Cyberworld 4.0. Die Geheimnisse von Yonderwood.
Hamburg, Plan9 Verlag 2020.**

Auflagennummer. Auflage 2020

ISBN: 978-3-948700-07-2

Dieses Buch ist auch als eBook erhältlich und kann über den Handel oder den Verlag bezogen werden.

Lektorat: Jasmin Schunke

Satz: Lilly Pia Seidel

Umschlaggestaltung: © Annelie Lamers, Hamburg

Umschlagmotiv:

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Der Plan9 Verlag ist ein Imprint der Bedey Media GmbH,
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg und Mitglied der Verlags-WG:
<https://www.verlags-wg.de>

© Plan9 Verlag, Hamburg 2020

Alle Rechte vorbehalten.

<https://www.plan9-verlag.de>

Gedruckt in Deutschland

Kapitel 1

Yonderwood $\frac{3}{4}$ Meilen.

Zack folgte dem windschiefen Hinweisschild durch den Winterwald und lenkte seinen Wagen hinter Wills von der asphaltierten Straße auf eine schmale Schotterpiste, die ins Nirgendwo zu führen schien. Die kahlen Bäume rückten noch enger zusammen, ganz so als wollten sie mit ihren knorrigen Ästen nach den Eindringlingen greifen, die sich einen Weg durch ihre Mitte bahnten. Es war fast halb zehn morgens, doch die graue Wolkendecke am Himmel ließ es kaum hell werden.

Auf dem Beifahrersitz setzte Jamie sich auf und schaute durch die Windschutzscheibe auf die wenig heimelige Umgebung. »Die nehmen es mit dem Einstimmen auf die richtige Atmosphäre ziemlich ernst, was? Wir sind noch gar nicht richtig da und es sieht jetzt schon ganz schön gruselig aus.«

»Stimmt. Aber für das Wetter können sie nichts.« Vorsichtig wich Zack einer vereisten Pfütze aus und wies auf die imposante weiße Kuppel, die durch das kahle Blätterdach vor ihnen über hundert Meter hoch in den Himmel ragte. »Noch nicht.«

Voller Vorfreude rieb Jamie seine kalten Hände. »Ich bin echt gespannt, ob die da drin wirklich ein komplettes Dorf nachgebaut haben, in dem sie alles kontrollieren können.«

»Einiges sicherlich, aber bestimmt nicht alles. Und die wirklich spektakulären Dinge werden sicher nur in der CyberWorld passieren.«

»Ich bin trotzdem gespannt, wie sie die ganzen Übergänge hinkriegen wollen. Und ob auch wirklich schon alles funktioniert.«

»Ich denke schon. Immerhin wollen sie nächste Woche eröffnen. Unser Durchlauf ist bestimmt die letzte Generalprobe, da sollte es keine gravierenden Probleme mehr geben.«

Die Straße machte einen Knick und durch die Bäume war nun ein heruntergekommenes rotes Backsteingebäude zu erkennen. *Yonderwood Railway Station* prangte auf einem verwitterten Schild über dem Eingang und auf dem Parkplatz vor dem Gebäude standen bereits etliche Fahrzeuge. Zack folgte Will zu zwei leeren Stellplätzen und parkte neben ihm.

»Da wären wir.« Er blickte hinüber zu den anderen Fahrzeugen. »Und offensichtlich sind wir nicht die Ersten.«

Neben ihnen stiegen Will, Ned, Jemma und Charlie aus dem Wagen.

Jamie löste seinen Sicherheitsgurt und kramte eine hellblaue Beanie aus der Tasche seines Anoraks. »Bis zur offiziellen Einführung ist auch nur noch eine halbe Stunde Zeit.« Er zog die Mütze über, schloss umständlich den Reißverschluss seiner Jacke und stellte den Kragen hoch.

Zack verfolgte die gesamte Aktion mit hochgezogener Augenbraue. »Sagst du mir, was du vorhast? Eine private Polarexpedition, von der ich noch nichts weiß?«

»Es ist kalt! Die Pfütze gerade war gefroren und draußen sind Minusgrade.« Jamie deutete auf die Temperaturanzeige am Armaturenbrett.

Zack lachte und zog ihm die Mütze über die Augen. »Ja. Minus *zwei*, du Weichei! Und es sind keine fünfzig Meter bis zum Haus. Was machst du denn, wenn im Spiel metertief Schnee liegt und minus zwanzig Grad herrschen?«

Grummelnd schob Jamie die Mütze zurück und revanchierte sich mit einem Knuff in Zacks Rippen. »Tut es nicht. Wäre viel zu teuer, die Kuppel so extrem runterzukühlen, geschweige denn den ganzen Innenraum mit Kunstschnee auszustatten. Außerdem stand in der Spielbeschreibung, dass die Geschichte im Herbst spielt.«

»Na, dann hast du ja noch mal Glück gehabt.« Zack stieg schnell aus, bevor Jamie ihm einen weiteren Knuff verpassen konnte.

Die Winterluft war angenehm frisch. Es roch nach Wald und Erde und der gefrorene Boden knirschte unter ihren Füßen.

»Na, was denkt ihr?« Charlie machte eine ausschweifende Armbewegung, die die komplette Umgebung einschloss. »Die Szenerie kann man kaum besser hinkriegen, oder? Wir sind noch gar nicht im Spiel und ich hab jetzt schon Gänsehaut.« Sie schüttelte sich, grinste dann aber, als ihr Blick an Jamie hängen blieb. »Hey, coole Mütze! Ist die neu? Sieht echt süß aus.«

»Süß?« Jamie runzelte die Stirn.

»Ja. Süß. Steht dir.« Charlie nahm die Reisetasche entgegen, die Ned ihr aus dem Kofferraum reichte.

Zweifelnd trat Jamie um den Wagen herum zu Zack und deutete auf seine Beanie. »Süß?«

Zack grinste und zupfte an der Mütze. »Hey, ich hab mit süß kein Problem. Ganz im Gegenteil.« Er gab ihm einen Kuss und holte dann ihre Reisetasche und Jamies Krücken von der Rückbank. »Mit oder ohne?«

Jamie wandte sich um und schätzte kurz die Strecke ab. »Ohne. Bis zum Haus schaffe ich es.«

»Okay.« Zack schnallte die Krücken auf der Tasche fest und schlang sich den Trageriemen über die Schulter.

»Können wir los?«, fragte Will übers Autodach hinweg. »Habt ihr alles?«

Zack nahm Jamies Hand. »Jetzt ja.«

Glücklich schmiegte Jamie sich kurz an ihn und gemeinsam gingen sie auf das alte Bahnhofsgebäude zu.

Jemma lächelte, als sie die beiden zusammen sah. Es tat unheimlich gut, Jamie so unbeschwert und fröhlich zu sehen. Sie

hatte keine Ahnung, ob der herannahende Jahreswechsel sie so sentimental machte, aber wenn sie daran zurückdachte, dass ihr Bruder vor einem Jahr noch im Rollstuhl gesessen hatte und jetzt kürzere Strecken ohne Krücken gehen konnte, machte sie das unglaublich froh und dankbar und sie war unfassbar stolz auf ihn. Sie wusste, wie anstrengend es für ihn war, sich seine Beweglichkeit zurück zu erkämpfen, und wie oft er dabei mit Muskelschmerzen und Ungeduld, Zweifeln und Frust ringen musste. Trotzdem hatte er sich nie unterkriegen lassen und ihr war klar, wie viel es ihm bedeutete, jetzt Hand in Hand mit Zack laufen zu können, selbst wenn er längere Strecken noch nicht durchhielt. Noch wurden Rücken und Beine schnell müde und er brauchte eine Schiene, um seinem linken Bein Halt zu geben. Aber es war ein fantastischer Anfang. Genauso fantastisch wie die ersten Schritte, die er vor zwei Jahren an Krücken geschafft hatte. Wer wusste also, was er noch alles hinkriegen würde?

Sie merkte, dass Will sie beobachtete. »Was?«

Lächelnd strich er ihr eine lose Haarsträhne hinters Ohr und gab ihr einen Kuss. »Du siehst wunderschön aus, wenn du glücklich bist«, flüsterte er und genoss das herrliche Kribbeln, als sie ihre Arme um seinen Nacken schlang und ihre Zunge kurz mit seiner spielte.

»Und ich hab dich wahnsinnig lieb, wenn du solche Sachen sagst«, flüsterte sie zurück und lehnte ihre Stirn an seine.

»Nur dann?«, fragte er grinsend.

Sie versuchte, ihm in die Seite zu zwicken, doch seine dicke Winterjacke war ein äußerst effektiver Schutzschild. »Findest du mich nur hübsch, wenn ich glücklich bin?«

Er lachte und gab ihr noch einen Kuss. »Nein. Aber dann ganz besonders.«

»Hey!« Ned hatte sich zu ihnen umgedreht. »Ich weiß ja, dass wir in den nächsten drei Tagen vermutlich nicht viel Zeit für innige Romantik haben werden, aber wir sollten jetzt trotzdem zusehen, dass wir zur Anmeldung kommen.«

Will schickte seinem Bruder einen ungnädigen Blick. »Wer ist denn heute Morgen nicht aus dem Quark gekommen?«

Charlie zog sich Neds Arm um die Schultern und warf Will einen frechen Blick zu. »Willst du wissen, warum?«

Will verzog das Gesicht, schnappte sich Jemmas Hand und sie schlossen zu den anderen auf. »Nein, bloß nicht!«

»Schade.« Charlie grinste. »Wäre definitiv erzählenswert.«

»Kopfkino«, stöhnten Zack und Jamie gleichzeitig, doch bevor Charlie etwas erwidern konnte, hörten sie einen Wagen über den Schotterweg preschen. Mit viel zu hoher Geschwindigkeit peitschte der Fahrer einen protzigen Jeep durch die Kurve auf den Parkplatz und wirbelte trotz Frost Staub und Kies auf. Mit heulendem Motor drehte er eine Runde, bevor er sein Fahrzeug mit einer Vollbremsung in eine Parklücke schlingern ließ.

Mit hochgezogener Augenbraue wandte Charlie sich ab. »Wow. Vorsicht vor der geballten Testosteronladung auf Stellplatz 87: Da hat's einer nötig.«

Die sechs stiegen die Stufen zum Bahnhof hinauf und traten durch einen Rundbogen ins Innere des Gebäudes. Obwohl der Bahnhof nur eine Kulisse war und keine echten Züge von hier abfahren, hatte man sich Mühe gegeben, mit viel Liebe zum Detail alles möglichst authentisch aussehen zu lassen. Es gab eine elektronische Anzeigetafel mit Ankunfts- und Abfahrzeiten, Werbeplakate und Infoposter, Wartebänke mit Mülleimern und eine alte Bahnhofsuhr mit zwei dazu passenden Laternen. An der hinteren Wand, direkt gegenüber dem Eingang, hing ein Schild, das nach links in einen Gang *Zu den Zügen* wies.

Das leicht verwahrloste Flair, das das Gebäude von außen ausstrahlte, hatte man auch in seinem Inneren perfekt getroffen. Die Bodenfliesen waren ausgetreten und rissig, die Poster und Plakate vergilbt und halb abgerissen. Die abgenutzten Wartebänke wirkten wenig einladend, die Bahnhofsuhr hatte einen dicken Sprung im Glas des Zifferblatts und die Glühbirnen in den beiden Laternen sirrten und flackerten, als stünden sie kurz vor dem Burn-out. Den einzigen Stilbruch in diesem heruntergekommenen Ambiente stellten die Fahrkartenschalter dar. Wäre die Yonderwood Railway Station echt gewesen, hätte man diese mit Sicherheit längst geschlossen und mit Gittern oder Brettern verbarrikadiert. Tatsächlich waren aber alle vier Schalter geöffnet und Angestellte in Bahnuniformen blickten den Ankömmlingen freundlich entgegen.

»Denkt ihr, wir müssen jetzt schon unsere Rollen spielen?«, fragte Jemma leise.

»Finden wir es heraus!« Zielstrebig steuerte Charlie einen der Schalter an, hinter dem ein dunkelhaariges Mädchen saß, das nicht viel älter war als sie. »Hi, du siehst so aus, als könntest du uns weiterhelfen.«

Das Mädchen lachte. »Na, das hoffe ich doch! BeastyEntertainment heißt euch herzlich willkommen zum *Yonderwood* Adventure im weltweit ersten CyberEntertainmentPark. Mein Name ist Melissa und ich werde das Einchecken mit euch durchgehen.« Sie tippte etwas in ihren Computer ein und lächelte dann wieder freundlich in die Runde. »Ihr seid die Tough Cookies?«

»Ja«, antwortete Zack. »Kannst du hellsehen?«

Grinsend schüttelte Melissa den Kopf. »Nein. Für diese Spielrunde fehlt nur noch eine Sechsergruppe und ich hab eure Fotos und IDs hier im PC. Mit Hellsehen hat das Ganze also nichts zu tun.« Sie deutete auf ein Gepäckband neben ihrem Schalterhaus-

chen. »Stellt bitte einzeln eure Taschen auf das Band. Wir müssen sie scannen, danach bekommt ihr sie nebenan zurück. Es ist nicht erlaubt, Speisen und Getränke, Alkohol, Zigaretten, Drogen oder Waffen mit in die Kuppel zu nehmen. Solltet ihr etwas in der Art dabei haben, nehmt es bitte jetzt aus eurem Gepäck. Nebenan gibt es Spinde, in denen ihr die Sachen bis zum Ende der Spielzeit aufbewahren könnt. Dort schließt ihr bitte gleich auch euer Geld und andere Wertsachen sowie alle elektronischen Geräte ein. Handys, Tablets oder Laptops stören das Funknetz innerhalb der Kuppel und sind deshalb leider nicht erlaubt.«

»Okay.«

»Gib mir die Krücken«, bat Jamie, bevor Zack ihre Tasche auf das Gepäckband legen konnte.

Als alle Rucksäcke und Reisetaschen über das Fließband in einen anderen Gebäudebereich verschwunden waren, holte Melissa eine Box mit breiten Lederarmbändern aus einem Regal im hinteren Teil ihres Schalterhäuschens.

»Diese Armbänder sind das Äquivalent zu den Armschellen, die ihr aus den CyberGames kennt«, erklärte sie. »Wie genau sie funktionieren, erfahrt ihr gleich in der Einführung mit euren anderen Mitspielern.«

Sie nahm eins der Armbänder aus der Box und legte es vor ihnen auf den Tresen. Das Band war gute zehn Zentimeter breit und aus robustem braunem Leder. Zwei silberne Schnallen dienten als Verschluss und an der Oberseite war ein kleiner Touchscreen in das Leder eingelassen. *THE SECRETS OF YONDERWOOD – TOUGH COOKIES SPIELER 1* leuchtete in heller Schrift auf dem Display.

»Die Armbänder sind personalisiert.« Melissa warf einen kurzen Blick auf ihren Computer und sah dann zu Jamie. »James Bennett?«

Jamie nickte und trat vor.

»Das ist deins. Aktiviert wird es erst unter der Kuppel, aber leg es am besten jetzt schon an, dann kann es nicht verloren gehen.« Sie reichte ihm sein Armband und schob den anderen die übrigen hin. »Sie sind alphabetisch vorsortiert.« Wieder sah sie kurz auf ihren Computer. »Spieler 2 ist Jemma Bennett. Spieler 6 Zachary Watts.« Sie grinste in die Runde. »Ihr seht so aus, als könntet ihr euch den Rest selbst zusammenreimen.«

»Yep, kriegen wir hin.« Charlie nahm sich Armband Nummer fünf.

Melissa griff erneut ins Regal und holte eine weitere, deutlich größere Box hervor, in der sechs Gürtel lagen. Diese passten optisch perfekt zu den Armbändern und waren mit verschiedenen Schlaufen und einer kleinen Tasche ausgestattet. In einer der Schlaufen befanden sich CyberSpecs. »Diese Art Gürtel kennt ihr auch aus den CyberGames. Ausrüstungsgegenstände wie Waffen und Heilmittel stehen euch im Spiel zwar nur in der Cyberwelt zur Verfügung, aber in der LiveAction helfen die Gürtel euch, die CyberSpecs immer bei euch zu tragen.« Sie öffnete die kleine Tasche und holte ein paar Scheine und Münzen heraus. »Außerdem enthalten sie euer Spielgeld. Fünfzig Pfund für jeden.« Sie steckte das Geld wieder zurück und schob ihnen die Gürtel hin. »Die CyberSpecs synchronisieren sich unter der Kuppel automatisch mit euren Armbändern. Es ist also egal, wer welchen Gürtel bekommt. Ihr braucht sie jetzt auch noch nicht umzulegen. Mit den dicken Winterjacken ist das unpraktisch. Ich hoffe, ihr habt die Hinweise in der Spielbeschreibung beachtet und ein paar warme Pullis oder Trainingsjacken dabei? Unter der Kuppel herrscht zwar keine Eiszeit, aber der Herbst in englischen Wäldern ist trotzdem recht frisch.«

»Wäre schließlich auch verdammt teuer, die komplette Kuppel zu beheizen«, meinte Ned.

Melissa lächelte. »Exakt.«

»Keine Sorge«, sagte Jemma. »Klamottenmäßig sind wir gut ausgerüstet.«

»Prima.« Melissa gab etwas in ihren Computer ein und nickte dann zufrieden. »Von meiner Seite aus war das ein erfolgreiches Einchecken. Ihr habt zwar vermutlich noch jede Menge Fragen, aber die klären sich gleich in der Einführung.« Sie deutete zum Ende der kleinen Bahnhofshalle. »Hinten links geht es nicht *Zu den Zügen*, sondern zu den anderen. Ich wünsche euch ganz viel Spaß und hoffe, ihr werdet die vielen kleinen Geheimnisse von Yonderwood lüften – und wieder heil aus der Kuppel herauskommen.« Sie zwinkerte ihnen gutgelaunt zu.

»Dankel!«, strahlte Charlie. »Fürs nette Einchecken gibt's bei der Bewertung jedenfalls schon mal die volle Punktzahl.«

Melissa lachte. »Danke. Freut mich, wenn es euch gefallen hat.«

Die sechs wollten gerade Melissas Anweisungen nachkommen und dem Schild *Zu den Zügen* folgen, als drei junge Typen in die Eingangshalle einfielen. Sie mochten Anfang zwanzig sein, waren unüberhörbar Amerikaner und brachten eine Wolke aus Zigarettengestank mit sich. Als Zack und Jamie ihnen nicht schnell genug auswichen, rempelte ein großer Blonder sie beiseite, als wäre der Bahnhof sein Alleinbesitz.

»Hey, ihr Nullen, macht gefälligst Platz für die VIPs! Wir sind hier auf besondere Einladung der Geschäftsführung.«

Geistesgegenwärtig hielten Ned und Will Jamie fest, damit er nicht sein Gleichgewicht verlor, während Zack den Rowdy mit einem finsternen Blick durchbohrte.

»Alles klar, Prinz Peinlich. Hat dich keiner eingeweiht? Die Einladung von BeastyEnterprise hat jeder hier bekommen, also spiel dich nicht so auf, klar?«

Der Typ hielt inne, musterte Zack abschätzig von oben bis unten und baute sich dann provozierend vor ihm auf. »Kleiner, redest du mit mir?«

Unbeeindruckt bot Zack ihm die Stirn. »Ungern. Ließ sich gerade aber leider nicht vermeiden.« Damit ließ er ihn stehen und ging mit den anderen *Zu den Zügen*.

Der Gang führte sie zu einer hochmodernen Sicherheitsschleuse, die ähnlich wie Melissas Schalterhäuschen nicht wirklich in das leicht schmutzige und in die Jahre gekommene Ambiente der Yonderwood Railway Station passte. Aber Sicherheit hatte oberste Priorität und niemand wollte riskieren, dass jemand Sprengstoff, Waffen oder Drogen in einen Vergnügungspark schmuggeln konnte.

Nachdem die sechs die Schleuse passiert hatten, bekamen sie einen Spind zugewiesen, in dem sie Handys, Autoschlüssel und Geldbörsen einschließen konnten, und wurden weiter zur Gepäckausgabe geschickt, wo ihre überprüften Taschen bereits auf sie warteten.

»Den Gang runter, rechts die große Tür«, wies ihnen ein Mitarbeiter den weiteren Weg. »Ich wünsche euch eine schaurig schöne Zeit in Yonderwood.«

»Danke!«

Sie folgten dem Gang und traten durch die Tür in einen Raum, der der Eincheckhalle des Bahnhofs sehr ähnlich war: abgenutzte Fliesen auf dem Boden, vergilbte Werbeposter an den Wänden, altertümliche Lampen an der Decke. Im Gegensatz zur Eingangshalle leuchteten diese jedoch ohne zu flackern und in der Mitte der kleinen Halle standen deutlich mehr Wartebänke. Und die waren gut besetzt. An die achtzig überwiegend junge Leute saßen in kleinen Gruppen zusammen, lachten,

quatschten und fieberten dem entgegen, was sie in den nächsten drei Tagen erwartete.

»Also ich finde, die haben das hier wirklich cool gemacht.« Beeindruckt sah Charlie sich im Raum um und nahm ihre Mitspieler unter die Lupe, während sie Will und Jemma folgte, die sich zu zwei freien Bänken durchschlängelten. »Ich bin echt gespannt, wie das Ganze ablaufen wird.« Sie kickte ihre Tasche unter die Bank und setzte sich neben Jemma.

»Na, ein bisschen was werden die zwei uns wohl gleich verraten.« Jemma deutete zur Stirnseite der kleinen Halle, wo auf einem Podium zwei weitere Mitarbeiter neben einem Tisch standen, auf dem eins der Armbänder, ein Gürtel und CyberSpecs lagen. Im Gegensatz zu den bisherigen Mitarbeitern trugen diese beiden aber keine Bahnuniformen, sondern schlichte schwarze Jeans. Er mit einem weißen Hemd, sie mit weißer Bluse, beide mit *BeastyEnterprise-CyberPark*-Logo auf der linken Brusttasche, Tablets in den Händen und Headsets im Ohr. Als die drei Amerikaner, die nach ihnen zum Einchecken gekommen waren, durch den Seiteneingang in die Halle traten, sah Jemma, wie die beiden auf dem Podium etwas auf ihren Tablets überprüften, dann einen Blick tauschten und sich zunickten. Der Mann tippte an sein Headset und aktivierte damit offensichtlich ein Mikrofon, denn Augenblicke später erklang seine Stimme im gesamten Raum und sorgte sofort dafür, dass das Geplauder erstarb und Ruhe eintrat.

»Herzlich willkommen zu BeastyEnterprises weltweit erstem CyberPark Adventure *The Secrets of Yonderwood*. Ich bin Mark und das ist Tonya und bevor ihr euch gleich in euer Abenteuer stürzt, um die Geheimnisse von Yonderwood zu lüften, geben wir euch ein paar Tipps und Spielregeln mit auf den Weg, damit euer Aufenthalt, sowohl in der LiveAction als auch in der Cyberwelt, ein unvergessliches Erlebnis für euch wird.«

Tonya trat vor und aktivierte mit ihrem Tablet einen Bildschirm, der bisher wie eine kaputte Werbetafel ausgesehen hatte. Ein Film zeigte die riesige weiße Kuppel, die hinter dem Bahnhofsgebäude mitten im Wald lag. »Diese Kuppel dürfte euch bekannt vorkommen – auf dem Weg hierher ist sie schließlich kaum zu übersehen.« Sie zwinkerte ins Publikum und bekam ein paar kleine Lacher. »Sie beherbergt die LiveAction-Spielwelt, in der ihr die nächsten drei Tage verbringt. Ihr werdet dort wohnen, eure Geschichte spielen, vielleicht ein paar neue Freunde finden – und am Ende hoffentlich gemeinsam das große Geheimnis von Yonderwood lösen. Die Kuppel hat eine Größe von knapp achtzigtausend Quadratmetern, so klein wird es euch dort aber nicht vorkommen. Wände und Decke der Kuppel bestehen aus Videowänden, die euch freien Himmel, umliegende Wälder und sogar einen See vorgaukeln werden. Sobald ihr in Yonderwood ankommt, werdet ihr also gar nicht mehr merken, dass ihr unter einer Kuppel seid. Ihr bekommt sogar mit Hilfe von Sprinkleranlagen, Nebel- und Windmaschinen eigenes Wetter.«

Mark übernahm wieder. »Ihr könnt euch in der Spielwelt frei bewegen. Sollte es allerdings besonders lustige Witzbolde unter euch geben, die, statt die Geschichte zu spielen, lieber herausfinden wollen, was passiert, wenn ihr an den Rand der Kuppel kommt, so sei euch gesagt, dass ein solcher Zugang außer am Haupteingang und den Notausgängen versperrt ist. Ihr könnt versuchen, über die Barrikaden zu klettern, aber außer der Verletzungsgefahr droht euch dabei auch ein Ausschluss aus dem Spiel und ein Rauswurf aus der Kuppel, was sicher keiner möchte, also lasst es einfach. Die Kuppel ist komplett videoüberwacht. Wir merken also schnell, wenn jemand etwas Unerlaubtes tut.«

»Was ist mit unseren Unterkünften?«, fragte jemand. »Werden wir da auch überwacht?«

»Nein«, antwortete Tonya. »Dort selbstverständlich nicht. Kameras gibt es nur in allen öffentlichen Bereichen.«

Mark trat an den Tisch, hob das Armband hoch und das Bild auf dem Monitor wechselte von der Kuppel zu einer Großaufnahme der Armschelle. »Jeder von euch hat beim Einchecken solch ein Armband bekommen. Wer es noch nicht angelegt hat, tut das bitte jetzt. Sie sind unser Kommunikationssystem und weisen euch darauf hin, wann ihr von der LiveAction in die Cyberwelt wechseln müsst. Außerdem haben die Armbänder eine Ortungsfunktion. Falls ihr also getrennt unter der Kuppel unterwegs seid, könnt ihr euch anzeigen lassen, wo ihr die anderen Mitglieder eures Teams findet. Momentan heißt ihr noch Spieler 1, 2, 3 und so weiter, aber sobald ihr unter der Kuppel seid, könnt ihr eure eigenen Namen eingeben. Oder Rollennamen, wenn ihr euch im Spiel anders nennen wollt.« Sein Gesicht wurde ernst. »Sollte es während eurer Spielzeit zu einem Notfall, wie beispielsweise einem Brand oder Ähnlichem, kommen – was wir natürlich alle nicht hoffen wollen – zeigen euch die Armbänder auch den nächstgelegenen Notausgang. Begeht euch in so einem Fall bitte direkt dorthin. Versucht nicht, erst Freunde zu finden oder gar in eure Unterkünfte zurückzukehren, um eure Habseligkeiten zu holen. Wenn ihr die Alarmsirenen und entsprechende Durchsagen hört, geht ihr bitte unverzüglich und auf direktem Weg zu dem Notausgang, den eure Armbänder euch anzeigen. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass euer Armband nicht funktioniert, bleibt ruhig und wendet euch an einen unserer GameGuides. Das sind unsere Mitarbeiter, die die Rollen der verschiedenen Dorfbewohner in Yonderwood spielen. Wenn ihr bei einem Notfall nicht weiterwisst, helfen sie euch.« Er lächelte zuversichtlich in die Runde. »Ich bin mir aber sicher, dass so ein Fall nicht eintreten wird.«

»Gibt es noch Fragen zu den Armbändern?«, fragte Tonya nach.

»Was ist nachts oder beim Duschen? Dürfen wir sie da abnehmen?«

»Beim Duschen bitte ja, nachts solltet ihr sie umlassen, denn sie wecken euch morgens, damit ihr keine Events verpasst.«

»Nachts gibt es also keine Events?« Es klang enttäuscht.

Tonya lächelte. »Nein, wir scheuchen euch nicht mitten in der Nacht aus euren Betten. Nach allem, was ihr tagsüber und abends zu tun habt, werdet ihr aber dankbar sein, wenn ihr ein paar Stunden Schlaf bekommt.« Sie nahm den Gürtel und die CyberSpecs vom Tisch und hakte die Brille in eine der Schlaufen am Gürtel. »Außer dem Armband hat jeder von euch auch diese beiden Teile bekommen. Der Gürtel dient in erster Linie der Aufbewahrung der CyberSpecs. Die müsst ihr immer bei euch tragen, da ihr nie wisst, wann ihr von der LiveAction in die Cyberwelt wechseln müsst. Entweder weisen eure Armschellen euch darauf hin, dass ein Wechsel stattfinden soll, oder die GameGuides in der LiveAction.«

Das Bild auf dem Monitor wechselte erneut und zeigte jetzt eine Ansammlung von Münzen und Pfundnoten.

»Das ist euer Spielgeld, das ihr in euren Gürteltaschen findet«, erklärte Mark. »Jeder von euch hat fünfzig Pfund. Davon müsst ihr eure Ausrüstung sowie eure Verpflegung kaufen.« Er grinste. »Lass euch gesagt sein, fünfzig Pfund sind nicht viel. Alles werdet ihr euch davon nicht leisten können. Aber es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich Ausrüstung oder Verpflegung zu erspielen, wenn ihr das wollt. Ihr könnt euch auch gegenseitig Geld leihen, wenn ihr einige Spieler eures Teams mit besonders guten Waffen ausstatten wollt. Allerdings bedeutet das dann natürlich auch, dass die restlichen Mitglieder des Teams

nur minderwertigere Waffen bekommen können. Solche Dinge müsst ihr untereinander klären.«

»Was ist mit stehlen?« Die Frage kam von einem der Amerikaner und ließ Zack verärgert schnauben. »Kann ich mir fehlende Knete nicht einfach von anderen Spielern – *besorgen?*«

Tonya bäugte ihn stirnrunzelnd und Zack stellte voller Genugtuung fest, dass der Typ sich etliche böse Blicke von anderen Gruppen einfing. Viele Freunde hatte er sich mit seiner dämlichen Frage gerade garantiert nicht gemacht.

»Natürlich könntest du deine Mitspieler bestehlen«, sagte Tonya. »Aber das ist nicht Sinn des Spiels. *The Secrets of Yonderwood* ist ein kooperatives Multiplayergame. Jedes Team hat zwar seine eigene kleine Geschichte, doch am Ende ergeben all diese Geschichten Puzzleteile, die das große Ganze zusammensetzen. Es gibt Gemeinschaftsevents, die ihr nur als große Gruppe bewältigen könnt, und jedes Team steuert durch die Erfolge innerhalb seiner eigenen Geschichte dazu bei, wie der gemeinsame Endkampf verlaufen wird. Wenn ihr euch also vorher gegenseitig bestiehlt oder sonst wie behindert oder ausstecht, schadet ihr damit am Ende auch euch selbst. Es geht im Spiel um Zusammenarbeit, nicht um Konkurrenz.«

Gemurmel brach aus und der Unsympath fing sich noch mehr böse Blicke ein, doch peinlich berührt war der Typ deswegen nicht. Ganz im Gegenteil. Er schien die Aufmerksamkeit sichtlich zu genießen.

»Ein menschlicher Totalausfall ist offensichtlich in jeder Gruppe dabei«, seufzte Charlie und beschloss dann, dem Kerl keine weitere Beachtung zu schenken. Mark sprach ohnehin schon weiter.

»Von unserer Seite war das die offizielle Einführung. Bevor ihr aber in die Spielwelt gebracht werdet, kommt hier jetzt noch

ganz kurz der inoffizielle Teil, denn die Eröffnung des Cyber-Parks findet ja erst im neuen Jahr statt. Ihr seid unser letzter Probedurchgang, unsere Generalprobe, sozusagen. Die Spielabläufe und alles Technische funktionieren mittlerweile eigentlich einwandfrei. Sollte euch dennoch irgendetwas auffallen, das nicht läuft oder bei dem ihr noch Optimierungsbedarf seht, dann sagt uns das bitte. Sobald ihr die Kuppel betretet, solltet ihr zwar in eure Rollen schlüpfen und entsprechend *in character* bleiben – so wie unsere GameGuides es auch tun werden – aber das hier ist eben offiziell immer noch ein Probedurchlauf, also sprecht die Guides an, falls es irgendwo Probleme gibt. Ansonsten freuen wir uns auf euer Feedback nach eurem Spiel in drei Tagen.« Mark lächelte in die Runde. »Jetzt wünschen wir euch – und uns – einen hoffentlich völlig reibungslosen Durchlauf und grauenvollen Spaß in Yonderwood.«

Das Publikum klatschte und trampelte Beifall und die knisternde Vorfreude darüber, dass es jetzt endlich losging, war im ganzen Raum zu spüren. Mark und Tonya freuten sich sichtlich über die positive Rückmeldung, doch dann wedelte Tonya mit den Armen und bat noch einmal um Ruhe.

»Ihr werdet durch einen GameGuide in die Kuppel gebracht. Das ist dann euer Einstieg ins Spiel: Ihr seid am Bahnhof angekommen, werdet abgeholt und – entsprechend der Geschichte eurer Rollen – in Yonderwood dorthin gebracht, wo für euch das Abenteuer beginnt. Um euch alle so schnell und effektiv wie möglich ins Spiel zu bringen, fahren immer mehrere Teams gemeinsam.« Sie wies auf Mark, der eine Doppeltür öffnete, die gegenüber dem Seiteneingang lag, durch den sie zuvor in die Halle gekommen waren. »Wenn ich eure Gruppe aufrufe, geht ihr bitte zügig durch die Tür und Mark zeigt euch euren Fahrer.«

Allgemeine Unruhe und Aufbruchsstimmung setzte ein, als alle aufstanden und ihr Gepäck unter den Bänken hervorkramten.

»*Fireflies*, *Daredevils* und *Dark Skies*«, las Tonya die ersten drei Gruppen von ihrem Tablet ab. »Bitte begeben euch zum Ausgang und viel Spaß!«

Zack beobachtete die Leute der ersten drei Gruppen, die nach draußen verschwanden. »Wie stehen wohl unsere Chancen, dass wir uns ein Fahrzeug mit diesen Übersee-Kotzbrocken teilen müssen?«