

Leseprobe

Birgit Ebbert

Ego-Trip

Computerrallye durch das Leben

Verlag:

edition zweihorn GmbH & Co. KG

Riedelsbach 46

D-94089 Neureichenau

Tel: +49 (0) 8583 2454, Fax: +49 (0) 8583 91435

E-Mail: edition-zweihorn@web.de

Internet: www.edition-zweihorn.de

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Copyright © 2012 edition zweihorn GmbH & Co. KG, Neureichenau

Umschlaggestaltung: Johann Thiessen, Koblenz

ISBN: 978-3-943199-01-7



Leseprobe

„Der Mensch ist immer noch der außergewöhnlichste Computer von allen.“

(John F. Kennedy)

Das Drei-Wochen-Zuhause

Mike hatte nie gedacht, dass eine Tür so laut sein konnte. Eine Stahltür war so laut. Er hörte, wie hinter ihm der Schlüssel zweimal im Schloss umgedreht wurde. Eingesperrt.

Zum ersten Mal, seit er das graue Gebäude betreten hatte, hob er den Kopf. Zum ersten Mal sahen die Augen etwas anderes als grauen Boden.

Mike schaute geradeaus. Mit einem Blick erfasste er den Raum. In der Mitte standen ein Tisch und ein Stuhl. Links an der Wand befand sich ein Bett. Auf dem Bett lag eine graue Decke. Rechts sah Mike eine gekachelte Nische wie im Duschaum eines Schwimmbads. Sie war der sichtbare Beweis dafür, dass dies hier wirklich sein Zuhause für die nächsten Wochen war. Erst jetzt wurde ihm klar, was das Urteil bedeutete. Das Urteil, das der Richter gesprochen hatte: „Drei Wochen Jugendarrest“.

Mike ging langsam zum Bett. Am Tisch blieb er stehen. Vorsichtig setzte er ein kleines Stofftier in die Mitte des Tisches. Er durfte keine eigenen Sachen mitnehmen. Nur das Stofftier hatte man ihm erlaubt. Es war ein kleiner weißer Bär mit einem roten Pullover. Er hieß Bommel.

Eigentlich fand sich Mike zu alt für ein Stofftier. Aber es war das Einzige, was ihn an seine beste Zeit erinnerte. Seine Oma hatte es ihm kurz vor ihrem Tod geschenkt. Damit es nicht so uncool aussah, hatte er auf den roten Pulli mit Filzstift ein Hakenkreuz gemalt. Er wusste, dass er damit Erwachsene ärgern konnte. Er hoffte, dass seine Oma ihm die Tarnung verzeihen würde. Wenn sie wirklich irgendwo war. Mike glaubte fest daran, aber das würde er nie zugeben.

Er wollte cool sein und stark. Deswegen war er auch hier gelandet. Hätte die blöde Kuh ihre Schnauze gehalten, wäre er nicht hier. Warum musste sie ihn auch „Fascho“ nennen? Was bildete die sich eigentlich ein?

Mike war kein Fascho. Seine Oma hatte ihm von den Faschisten erzählt, wie sie 1944 seinen Uropa umgebracht hatten. Nur weil er mit seiner Gitarre Musik gespielt hatte, die ihnen nicht gefiel.

Er hatte ihr versprochen, nie ein Nazi zu werden. Er war auch keiner geworden, aber mit einem Hakenkreuz wirkte man cool. Es gab schließlich genug Leute, die Kreuze um den Hals trugen und keine Christen waren.

Neben den kleinen Bären legte Mike ein dickes Heft mit einem schwarz-weißen Einband und einen Bleistift. Das Heft war leer. Er sollte darin aufschreiben, was er getan hatte und warum er es getan hatte. Mike lachte, das würde höchstens zehn Minuten dauern. Aber er hatte keine Lust. Er hasste es, mit einem Stift zu schreiben. Jetzt sollte er auch noch mit einem Bleistift schreiben, wie ein Kind. Never! Okay, wenn man ihm einen Computer geben würde, dann wäre das etwas anderes, aber so! Mit diesem albernen Strafheft. Da konnten sie lange warten.

Mike warf sich auf das Bett. Er starrte an die Decke und fragte sich, wie er die drei Wochen hier verbringen sollte.

Scheiße, dass ich in einer Einzelzelle bin, dachte er. Das hatte er alles dieser blöden Kuh und dem beschissenen Richter zu verdanken. Er hatte extra gesagt, dass Mike keinen Kontakt zu anderen haben sollte. Er sollte über seine Tat nachdenken ... Toll, was gab es über eine Schlägerei schon groß nachzudenken? Man schlägt ein paarmal zu, der andere blutet und der Frust ist weg. Was ist schon dabei?

Mike setzte sich im Bett auf. Er begann, Lieder von seinen Lieblingsbands zu singen. Manchmal sprang er auf und spielte Luftgitarre. Er sah das große Publikum vor sich. Es johlte dem coolen, tollen Gitarristen zu.

Ein heftiges Klopfen an der Wand riss ihn aus seinen Träumen. „Geht das auch leiser“, brüllte eine Jungensstimme aus der Zelle nebenan.

Mike spürte, wie die Wut in ihm hochkroch. Wie konnte der es wagen, seinen Auftritt zu stören? Er trat gegen die Wand und schrie vor Schmerz. Er hatte vergessen, dass er nicht seine dicken Springerstiefel trug. Hier durfte er nur leichte Sportschuhe tragen.

Mike legte sich wieder auf das Bett. Er versuchte zu schlafen. Aber immer wenn er die Augen schloss, sah er das Mädchen vor sich. Wie sie auf dem Boden lag und wimmerte. Er hatte sie im Park angequatscht, weil sie eine Gitarre bei sich trug. Er hatte gehofft, dass er ihre Gitarre spielen durfte. Eine Gitarre war immer schon sein größter Wunsch. Aber seit seine Oma tot war, interessierte sich niemand mehr für seine Wünsche. Zu Hause verhielt er sich lieber ruhig, dann konnte ihm auch nichts passieren.

Mike konzentrierte sich auf das Gesicht des Mädchens im Park. Sie war so freundlich zu ihm gewesen. Schüchtern zwar, aber erfreut, dass er sie angesprochen hatte. Er sah ja auch ganz gut aus mit seinen schwarzen Haaren. Er hatte einmal gehört, wie Mitschülerinnen von seinem tollen Knackarsch sprachen. Seitdem achtete er darauf, enge Hosen zu tragen. Und coole Springerstiefel dazu. Von dem Geld, das er mit Zeitungsaustragen verdiente, hatte er sich eine weiße Sonnenbrille gekauft. Die trug er lässig in die Haare geschoben.

Leseprobe

Wenn er die Zeit doch zurückdrehen könnte. Man müsste eine Zeitmaschine erfinden, waren seine letzten Gedanken, ehe er einschlief.

Kein Wort zu viel

„Besuch!“, rief ein Mann in einer Uniform und stieß dabei die Stahltür auf.

Mike schreckte hoch. Er wusste nicht gleich, wo er war. Dann hörte er die schwere Tür zufallen. Der Schlüssel wurde wieder zweimal im Schloss gedreht.

„Scheiße!“, sagte er und warf sich zurück auf das Bett.

„Das ist ja eine freundliche Begrüßung“, hörte Mike eine Stimme. Er öffnete die Augen.

Da stand tatsächlich eine geile Braut in seiner Zelle. Sie hatte schwarze Haare wie er, nur trug sie die Haare lang und ein Gummiband bändigte ihre Mähne. Das blaue T-Shirt zu der weißen Hose sah nach üblichem Erwachsenenfummel aus. Aber ihre Figur fand Mike für ihr Alter toll. Und ihre Stimme. Er wusste nicht, wie er sie hätte beschreiben sollen. Erotisch wäre nicht passend. Tief, auf jeden Fall, weich. Konnte eine Stimme samtweich sein?

„Äh“, Mike fing tatsächlich an zu stottern. Er, der sonst jede ohne Probleme anbaggern konnte. „Was wollen Sie?“ Jetzt hatte er auch noch „Sie“ gesagt, das passte gar nicht zu dem Bild, das Mike abgeben wollte. Aber manchmal kam eben noch durch, was seine Oma ihm beigebracht hatte.

„Ich bin Steffi Jakobs“, stellte die Frau sich vor. „Ich betreue dich in den nächsten drei Wochen.“

Sie zeigte auf das Heft auf dem Tisch. „Hast du schon mit dem Schreiben begonnen?“

Mike verdrehte innerlich die Augen. Er hätte sich ja denken können, dass die Frau nicht zu seiner Unterhaltung kam. Sie gehörte zu dem Club, der ihn hier quälen sollte.

„Ich kann nicht schreiben.“ Mike kämpfte mit sich. Er wollte den Satz gerne verächtlich in den Raum werfen, aber dann fiel sein Blick auf den Bären. Er musste an seine Oma denken und sprach normal mit der Frau.

Steffi Jakobs strahlte ihn zur Belohnung an. „Was heißt, du kannst nicht schreiben?“ hakte sie nach.

Mike wusste nicht, was er sagen sollte. Er schwieg einfach.

Doch Steffi ließ nicht locker. „Heißt das, du kannst keinen Stift halten? Oder du kannst keine Wörter bilden? Oder hast du schreiben und lesen nicht gelernt?“

Mike überlegte kurz, ob er behaupten sollte Analphabet zu sein. Aber das würde bedeuten, dass er drei Wochen auch nichts zu lesen bekäme. Also seufzte er nur und sagte: „Ich kann nicht mit einem Stift schreiben!“

Die Frau sah ihn verwundert an. Sie hatte seine Akte gelesen. Danach kam der Junge nicht aus einer Familie, die sich einen Computer leisten konnte.

Dennoch fragte sie nach: „Schreibst du lieber mit dem Computer?“

Mike nickte. Vielleicht würden die ihm ja einen Computer hier reinstellen. Dann könnte er wenigstens spielen.

„Hast du einen eigenen Computer?“, wollte Steffi Jakobs wissen.

Mike nickte. Den Computer hatte er seiner Oma zu verdanken. Sie hatte ein Testament hinterlassen und bestimmt, dass er einen Computer bekommen sollte. Sein Vater hatte getobt. Dann hatte er Mike einen Computer gekauft – sogar einen Internetzugang hatte er ihm erlaubt.

Mike wusste bis heute nicht, wie das geschehen konnte. Aber er war froh darüber, so konnte er manchmal in eine andere Welt verschwinden.

„Was machst du mit dem Computer?“, erkundigte sich Steffi Jakobs. Ihre Verwunderung ließ sie sich nicht anmerken.

Mike dachte nach. Wenn er so tat, als hätte er mit Spielen nichts am Hut, würden sie auf dem Computer, wenn er überhaupt einen bekommen sollte, alle Spiele löschen. Andererseits würde sowieso niemand glauben, dass ein Vierzehnjähriger nicht am Computer spielte. Er grinste, als ihm die Lösung einfiel.

„Ich schreibe und geh ins Internet. Da gibt es coole Spiele und tolle Leute, mit denen man sich treffen kann.“ Er rechnete damit, dass Steffi Jakobs keine Ahnung hatte, wovon er sprach.

Ihr Grinsen brachte ihn durcheinander. „Verstehe“, sagte sie nur und hielt sich nicht länger bei dem Thema auf.

„Du meinst also, wenn wir dir einen Computer bringen, wirst du aufschreiben, was du getan hast und warum du es getan hast?“, meinte die Frau.

Mike sah sie an. Er traute Erwachsenen nicht. Nur auf seine Oma hatte er sich verlassen können. Bis sie eines Tages tot in ihrer Wohnung gelegen hatte. Herzstillstand hatten die Ärzte gesagt. Mike wollte das nicht glauben. Aber wer hörte schon auf einen zehnjährigen Jungen.

„Mike!“ Die Frau wartete noch auf seine Antwort. Bis jetzt hatte er sich allen Gesprächen verweigert. Er hatte auch im Gericht nichts gesagt. Was sollte er auch sagen? Es war klar, was passiert war.

Mike grübelte, wie er aus dieser Zwickmühle herauskommen konnte. Er wollte gerne einen Computer haben. Aber er hatte keine Lust, etwas über seine Tat zu schreiben. Er wollte sie vergessen. Er konnte natürlich so tun, als ob er schreiben wollte, und dann nicht schreiben. Aber das passte ihm nicht.

Leseprobe

„Ja!“, sagte er zu Steffi Jakobs. Er würde eben in ein paar Sätzen aufschreiben, was passiert war, und den Rest weglassen. Vielleicht.

„Gut, dann Sorge ich dafür, dass du einen Computer bekommst.“ Steffi Jakobs stand auf. „Ich komme wieder“, sagte sie und Mike wusste nicht, ob das ein Angebot oder eine Drohung sein sollte. Er sagte nichts, sondern legte sich mit dem Rücken zu Steffi auf das Bett. Die klopfte gegen die Stahltür und kurz darauf fiel die Tür wieder ins Schloss. Der Schlüssel drehte sich zweimal und Mike war wieder allein.

Alltagsdinge

Mike dachte darüber nach, was er mit dem Computer alles machen würde. Er wollte im Seclife noch einmal von vorne anfangen. Seclife war eine eigene Welt im Internet. Hier konnte sich nicht jeder anmelden. Er brauchte einen Paten, der für ihn bürgte. Mist, da ging es schon los. Wer sollte für ihn bürgen? Da konnte er den Computer auch gleich abbestellen, ärgerte Mike sich. Doch dann lachte er über sich selbst. Er konnte ja Zorrombie, seinen bisherigen Stellvertreter, als Paten seiner neuen Figur wählen. Ob das möglich war? Wenn nur dieser Computer endlich käme.

In Gedanken versunken setzte Mike sich an den Tisch und schlug das Heft auf. Er zeichnete Zorrombie, eine Mischung aus Zorro und Zombie, also einen wild aussehenden Typen in scharfen Klamotten. Manchmal fühlte er sich wie ein Zombie. Dann konnte er sich nicht bremsen und musste zuschlagen. Aber dann fühlte er sich auch wie Zorro, der nur zuschlug, wenn jemandem Unrecht getan wurde. Eigentlich müsste ich gegen mich selbst kämpfen, dachte Mike.

Das Geräusch des Schlüssels riss ihn aus den Gedanken.

Schnell schloss er das Heft. Aber es war nicht der Computer, der gebracht wurde, sondern das Mittagessen. Um 8.00 Uhr war er in die Zelle gekommen. Das Essen wurde um 12.00 Uhr gebracht, hatte man ihm gesagt. Vier Stunden sollten erst vergangen sein. Das konnte Mike kaum glauben. „Wie spät ist es?“, fragte er den Mann, der das Essen in seine Zelle getragen hatte. Aber der antwortete nicht.

Mike spürte die Wut in sich hochsteigen. Doch da war der Mann schon verschwunden. Er musste lernen, nicht gleich zornig zu werden.

Mike nahm das Heft. Er schrieb: Was ich lernen muss! Mich beherrschen und Gitarre spielen. Erschrocken schlug er das Heft zu. Was tat er hier? Diese Einzelzelle machte ihn verrückt.

Mike betrachtete das Essen. Es sah nicht so schlecht aus, wie er erwartet hatte. Kartoffeln mit Soße, Gemüse und einem Stück Fleisch. Das hatte seine Oma sonntags immer gekocht. Mike wollte testen, ob das Essen so gut schmeckte wie das von seiner Oma. Er suchte Messer und Gabel. Doch er fand nur einen Löffel. Damit sollte er das Fleisch essen. Er war doch kein Baby.

Mike ging zur Tür. Er warf den Stuhl an die Wand, trat immer wieder gegen die Tür und rief: „Ihr habt das Besteck vergessen!“ Wenig später öffnete sich eine kleine Klappe in der Tür. Die war Mike vorher noch nicht aufgefallen.

„Was ist?“, fragte eine knurrige Männerstimme.

„Ihr habt das Besteck vergessen!“, wiederholte Mike.

Der Mann lachte. „Du musst dich schon mit einem Löffel begnügen!“, sagte er. „Bei deiner Tat bekommst du kein Messer, tut mir leid!“

Mike war sauer. Am liebsten hätte er dem Mann das Essen ins Gesicht geworfen. Aber er hatte Hunger. Zu Hause hatte er natürlich wieder nichts zu essen bekommen. Also bearbeitete er das Stück Fleisch mit dem Löffel. Zum Glück war es so schön weich wie bei seiner Oma, da konnte er es gut zerkleinern.

Nachdem Mike gegessen hatte, betrachtete er die Klappe in der Tür. Sie konnte nur von außen geöffnet werden. Das hieß aber, dass man ihn jederzeit beobachten konnte.

Er sah die gekachelte Nische mit dem Waschbecken und dem Klo an. Er ging zur Tür und stellte sich so, dass sein Kopf auf der Höhe der Klappe war. Tatsächlich, von der Klappe aus konnte man in das Mini-Bad schauen. Mike betrachtete das kleine Bad. Es gab keinen Vorhang. Mike war den Blicken von wem auch immer ungeschützt ausgeliefert. Er beschloss, nicht auf die Toilette zu gehen.

Kaum hatte er darüber nachgedacht, spürte er schon ein Ziehen und Knurren in seinem Inneren. Mike betrachtete das Heft. Er versuchte es in die Lücke zu quetschen, durch die die Klappenmenschen schauen mussten. Es funktionierte. Mike grinste und ging schnell in sein Mini-Bad, ehe jemand kam und sein Manöver entdeckte. Als er fertig war, zog er so lange an dem Heftumschlag, bis das Heft aus der Lücke verschwunden war. Er legte sich wieder einmal auf das Bett und döste.

Virtuelle Gesellschaft

Mike schreckte hoch. Er hatte von seiner Oma geträumt. Wenigstens glaubte er, dass es seine Oma war, die in seinem Traum vorkam. Sie war eine junge Frau. Das Kleid, das die Frau im Traum trug, sah aus wie das Lieblingskleid seiner Oma.

Als er klein war, war sie mit ihm manchmal auf den Dachboden gestiegen. Dort bewahrte sie die Schätze aus ihrer Jugend auf, wie sie sie nannte. Dazu gehörte auch das Kleid.

Mikes Vater hatte die Sachen gleich weggeworfen, als Oma gestorben war. Mike konnte gerade noch verhindern, dass die wichtigsten Papiere verbrannt wurden. Er stahl sie in der Nacht nach Omas Tod aus der Kiste, in der sie aufbewahrt wurden. Als hätte er vorhergesehen, wie sein Vater reagieren würde. Mike kannte seinen Vater gut.

In dem Traum hatte Mike seine junge Oma geschlagen. So wie er das Mädchen geschlagen hatte. Ihm war speiübel, wenn er an den Traum dachte. Er hatte nie darüber nachgedacht, dass alles, was er tat, auch seiner Oma hätte passieren können. Oder war es ihr geschehen?

Jemand trat gegen die Stahltür. Mike musste lachen. Hier nützte es nichts, anzuklopfen, er konnte die Tür ohnehin nicht öffnen. Trotzdem rief er: „Herein!“

Als ob der Mann auf seine Antwort gewartet hätte, öffnete sich die Tür. Der Wärter, den er schon kannte, stand in der Tür. Er zog einen kleinen Transporter ein Stück zu sich her.

„Der Herr hat einen Computer bestellt?“, fragte er mit beißender Ironie. Mike riss sich zusammen. Jetzt nur

nichts falsch machen. Er nickte glücklich und sah zu, wie der Mann einen Laptop auf den Tisch stellte. Mike jubelte innerlich. Er gab sich Mühe nach außen hin freudig, aber nicht zu begeistert zu erscheinen. „Super!“, entfuhr es ihm dennoch.

Der Mann sah ihn an. „Das ist kein Unterhaltungsprogramm. Kein Internet oder so. Das heißt, nach zwei Stunden hole ich das Gerät wieder ab.“

Mike machte ein langes Gesicht, aber er sagte nichts. Ihm war klar geworden, dass er schon mehr bekam, als ihm zustand.

„Danke!“, sagte er daher. „Dann will ich mich gleich mal an die Arbeit machen.“

Der Wärter grinste und verließ den Raum mit den üblichen Geräuschen, die Mike schon gar nicht mehr auffielen.

Mike setzte sich sofort an den Computer. Obwohl er sich mit Laptops nicht auskannte, gelang es ihm, den Rechner hochzufahren.

Enttäuscht blickte er auf den leeren Desktop. Keine Spiele, keine Programme – nichts. Eine schöne Pleite war das. Doch er wollte nicht aufgeben. Er suchte nach der Liste der Programme. Sie war kurz und sehr übersichtlich. Dort fand er nur ein Textprogramm und einen Ordner „Spiele“. Immerhin, dachte er. Das werden zwar nur Kartenspiele sein, aber das ist immer noch besser als nichts.

Beim Öffnen des Ordners entdeckte Mike jedoch keine Kartenspiele. Der Ordner war leer. Anscheinend hatte man die Spiele gelöscht, ehe er den Computer bekommen hatte. Mike wurde wütend. So eine Gemeinheit. Er warf die Klappe des Laptops zu und schmiss sich aufs Bett. Sollten sie ihren Scheiß-Computer doch wieder abholen!

Wenige Minuten später stand er auf und setzte sich erneut an den Tisch. Nicht aufgeben! Nicht aufgeben, sagte er sich immer wieder. Er öffnete die Klappe des Laptops. Zum Glück war nichts kaputtgegangen.

Mike durchsuchte sorgfältig jeden Ordner des Computers. Er wusste, wie er verdeckte Ordner und Dateien sichtbar machen konnte. Es war unmöglich, dass der Rechner ohne weitere als die angezeigten Programme funktionierte.

In einem Ordner für temporäre Dateien wurde Mike fündig. „Ego-Trip“, das war kein Name für eine Systemdatei, da war er sich sicher. Er hatte ein Spiel gehabt, das hieß „Egomanie“ und war richtig schön brutal gewesen. „Ego-Trip“ hörte sich genauso an.

Ehe Mike das Programm öffnete, sah er sich um. Er saß mit dem Rücken zur Tür. Wenn jemand kontrollieren wollte, was er mit dem Computer machte, konnte er das von der Klappe aus sehen. Er stellte den Laptop an die andere Tischseite. Kurz überlegte er, ob er schnell einen Satz mit dem Textprogramm schreiben sollte. Aber wer konnte schon wissen, ob bis zum nächsten Mal, wenn er den Computer bekam, nicht die Datei gelöscht wurde. Also klickte Mike auf das Wort „Ego-Trip“.

Spielstart

Mit einer lauten Hintergrundmusik startete das Programm „Ego-Trip“. Das Startbild zeigte einen Spiegel, auf dem eine Tür und eine Maske zu sehen war. Unter dem Spiegel war ein Feld für den Namen des Spielers vorgesehen.

Mike tippte seinen Namen in das Feld. Ohne nachzudenken hatte er „Mike“ geschrieben und die Eingabe bestätigt.

„Mist“, entfuhr es ihm in dem Moment. Er gab bei solchen Spielen nie seinen richtigen Namen an, sondern dachte sich Fantasienamen aus. Er versuchte, das Spiel zu schließen. Doch er fand kein Feld, mit dem er das Spiel verlassen konnte.

Merkwürdig, dachte Mike. Er sah auf die Uhr des Computers. Fünfzehn Minuten hatte er mindestens schon mit Suchen vertan. Die Zeit war zu schade, um noch einmal von vorne zu beginnen. Also spielte er eben mit seinem Namen.

„Hallo, Mike“, begrüßte ihn eine metallisch klingende Stimme. „Willkommen bei Ego-Trip, dem Programm der Zukunft.“

Geil, dachte Mike, bestimmt hat jemand das Programm illegal auf den Rechner gezogen. Er freute sich noch mehr, dass er es entdeckt hatte.

„Damit du dich in dem Programm wohlfühlst, benötigen wir noch einige Angaben zu dir. Bitte beantworte sie korrekt. In diesem Spiel sind keine unwahren Angaben erlaubt.“

Mike grinste. Das wollte einem jedes Spiel weismachen. Bisher hatte er noch alle ausgetrickst.

„Wir haben unsere Wege, die Angaben zu prüfen“, erklärte die Stimme weiter. „Wer falsche Angaben macht, fliegt für immer aus dem Programm.“

Mike grinste etwas weniger zuversichtlich. Er konnte natürlich probieren, den Computer zu überlisten. Aber wenn das Spieleprogramm tatsächlich abschmierte, dann war er für die nächsten drei Wochen auf sich gestellt.

„Gut, dass du unsere Regeln einsiehst“, sprach die Computerstimme.

Mike wurde misstrauisch. Er besah sich den Laptop genauer. Auf den ersten Blick konnte er keine Kamera entdecken. Wahrscheinlich hatten seine Gedanken einfach genau in die Pause gepasst, die die Programmierer hier vorgesehen hatten.

„Ich bin übrigens Ekim“, stellte sich die Stimme vor.

Mike erstarrte. Wieso war der Gegenspieler ein Türke? Auf Türken war er nach dem Vorfall mit dem türkischen Mädchen nicht gut zu sprechen. Oder besser, sie waren auf ihn nicht gut zu sprechen.

„Hast du erkannt, warum ich Ekim heiße?“

Mike wurde nervös. Das Ganze war ihm nicht geheuer. Hatten Deryas Brüder Kontakte in den Knast? Wollten sie ihn fertigmachen? Er malte sich die schlimmsten Geschichten aus.

„Nein?“ Dieser Computer kam Mike schon vor wie ein Mensch.

„Dann lies doch einmal deinen Namen von hinten nach vorne“, schlug die Stimme vor.

Mike schrieb die Buchstaben seines Namens in umgekehrter Reihenfolge auf: E K I M. Das ist ja irre, dachte er. Schnell drückte er die Bestätigungstaste, um im Spiel weiterzukommen. Die Idee mit dem Namen ließ darauf hoffen, dass das Spiel noch mehr gute Aufgaben bereithielt.

Auf dem Bildschirm erschien die erste Frage zu seiner Person: Alter. Mike tippte schnell 14 ein. Bei der Größe überlegte er, entschied sich dann aber doch für 1,75 m. Als auf dem Bildschirm Gewicht oder Kleidergröße erschien, stöhnte er. Wozu waren diese Angaben in einem Ego-Shooter nötig? Aber er wollte kein Spielverderber sein und gab 70 kg als Gewicht ein. Haarfarbe: schwarz, Haarlänge: mittellang gewellt, Augenfarbe: braun. Langsam wurde es ihm zu bunt. Doch es kam noch schlimmer. Als nach den Lieblingsklamotten gefragt wurde, hätte Mike den Rechner am liebsten ausgeschaltet. Doch er dachte an die langen langweiligen Stunden in den nächsten drei Wochen und antwortete auch hier geduldig. Endlich zeigten die Felder „Fertig“ und „Vorschau“ an, dass er sich dem Ende näherte. Er klickte auf „Vorschau“.

In einem eckigen Rahmen erschien ein Junge, der all seine Merkmale hatte. Mike starrte das Bild verblüfft an. Es sah ihm sogar ein wenig ähnlich, aber das war sicher Einbildung. Mike fühlte sich etwas unbehaglich. Schnell schloss er das Fenster mit der Vorschau.

Er klickte auf „Fertig“ und wartete gespannt, wie es weitergehen würde.

„Hey“, erklang wieder die Computerstimme. „Ich bin Ekim“, sagte sie und auf dem Bildschirm erschien sein Ebenbild.

Clever gemacht, dachte Mike, man muss sich nicht selbst einen Nicknamen ausdenken, der Computer erledigt das. Dass die Figur aber so aussah wie er, gefiel ihm weniger. Er mochte sich zwar, aber er hatte keine Lust, sich selbst durch ein Schießspiel zu schicken. Aber das war jetzt nicht zu ändern.

Ekim schien ihn fragend anzusehen.

Mike hatte nicht auf seine Worte gehört.

Leseprobe

„Kann es losgehen?“, wiederholte Ekim seine Frage. Mike nickte. Da ging die Tür auf.

„Schluss für heute!“, rief der Wärter.

Mike war fassungslos. Er hatte doch gerade erst mit dem Programm begonnen. Doch der Mann war unerbittlich.

Mike musste den aktuellen Spielstand speichern und den Laptop abgeben. Enttäuscht warf er sich auf das Bett und klagte seinem Bär Bommel sein Leid.

Das erste Hindernis

Den Rest des Tages hatte Mike damit verbracht, zu schlafen oder sich auszumalen, wie das Spiel weitergehen könnte. Als am nächsten Morgen an seine Tür geklopft wurde, war er voller Vorfreude auf das Spiel

„Guten Morgen, wie war die erste Nacht?“ Es war nur Steffi Jakobs, seine Betreuerin, die durch die Tür kam.

Mike sah ihr enttäuscht entgegen. „Ging so!“, antwortete er abweisend, um ihr klarzumachen, dass sie gleich wieder gehen konnte.

Doch die Sozialarbeiterin ließ sich nicht so leicht abwimmeln.

„Kommst du mit dem Computer zurecht?“, erkundigte sie sich freundlich.

Mike nickte mürrisch. „Aber geschrieben habe ich noch nichts. Dafür war die Zeit zu kurz“, brummte er.

Steffi nickte verständnisvoll. „Du hast ja noch 29 Tage Zeit“, tröstete sie ihn.

Mike lachte verächtlich. Sie sollte ja nicht versuchen, ihn einzuwickeln.

„Wir können dir keinen stationären Computer geben, weil wir nicht sicher sind, was du mit den Kabeln machst. Und der Akku hält leider kaum länger als zwei Stunden.“ Steffi sprach einfach weiter und ließ sich von Mikes abweisendem Verhalten nicht aus der Ruhe bringen. „Was machst du denn den ganzen Tag?“

Mike zog die Schultern hoch und ließ sie wieder fallen. „Was soll ich schon machen?“, knurrte er. „Schlafen, fressen, schießen.“ Er beobachtete Steffi genau, um zu sehen, wie sie auf den Ausdruck reagierte. Sie verzog keine Miene und sagte auch nichts.

„Was möchtest du denn gerne tun?“, erkundigte sich Steffi freundlich, als hätte sie seine Ausdrücke nicht gehört. „Computer spielen, fernsehen, chatten, was man halt so macht“, antwortete Mike lahm.

„Den Computer hast du ja schon. Einen Fernseher gibt es nicht, du sollst hier über deine Tat nachdenken und dich nicht zudröhnen. Auf einen Internetzugang musst du deshalb auch verzichten“, erklärte Steffi Jakobs. „Wenn du aber ein Hobby hast, dann kann ich vielleicht etwas machen.“

Mike sah sie mit großen Augen an. „Ein Hobby?“, wollte er wissen. „So was wie Modellbau oder Briefmarken sammeln?“

Steffi nickte. Obwohl sie merkte, dass er sie auf den Arm nehmen wollte, ging sie auf seine Bemerkung ein. „Das mit dem Modellbau wird wohl schwierig, da gibt es zu viele spitze Gegenstände. Aber wenn du deine Briefmarkensammlung haben möchtest, ist das kein Problem. Nur auf eine Pinzette musst du verzichten.“

Mike begann zu kichern. „Meine Briefmarkensammlung“, japste er und konnte mit dem Kichern nicht aufhören. „Die hätte mein Vater doch schon längst verkloppt.“

Nachdem er das gesagt hatte, fluchte er. Er hatte sich fest vorgenommen, nichts über sich rauszulassen. Und jetzt hatte er seinen Vater erwähnt.

Doch die Sozialarbeiterin beachtete diesen Hinweis nicht. „Gibt es denn sonst etwas, an dem du Spaß hast? Wie wäre es mit einem Buch?“

Mike verdrehte die Augen. Ein Buch war nun wirklich das Uncoolste, das er sich vorstellen konnte. Dann schon lieber nichts tun. Er schüttelte heftig seinen Kopf.

„Willst du nicht oder fällt dir kein Buch ein?“ Diese Frau war aber auch wirklich hartnäckig. Mike wollte

schon eine freche Antwort geben, hielt sich dann aber zurück. Vielleicht war die Idee mit dem Buch doch nicht so schlecht. Seine Kumpel würden das hier ja gar nicht mitkriegen. Das war der Vorteil der Einzelzelle.

„Mir fällt kein Buch ein“, sagte er und versuchte, den abweisenden Ton beizubehalten.

„Kein Problem“, meinte Steffi Jakobs, „dann werde ich mal sehen, was ich in der Bücherei finde. Da wird schon etwas für dich dabei sein.“ Sie wandte sich zur Tür und hob die Hand, um gegen den Stahl zu trommeln.

„Hast du sonst noch etwas auf dem Herzen?“

Mike zuckte zusammen. Was sollte das jetzt heißen, er hatte doch nichts gesagt. Wie kam sie darauf, dass er etwas auf dem Herzen hatte? Wortlos warf er sich auf das Bett und drehte ihr den Rücken zu. Er hörte ihr Klopfen, den Schlüssel, den Knall der Tür und noch einmal den Schlüssel. Er war wieder allein – zum Glück, diese Frau schaffte es doch tatsächlich, ihn zum Reden zu bringen. Da war es besser, wenn sie gar nicht kam. Aber dagegen konnte er wohl nichts tun. Und immerhin hatte sie ihm den Computer beschafft.

Seine Gedanken wanderten zu Ekim, seinem zweiten Ich in „Ego-Trip“. Er wusste nicht, wie er die Zeit verbringen sollte, bis der Computer gebracht wurde. Aus Langeweile riss er Seiten aus dem Heft, das noch immer auf dem Tisch lag, und faltete Papierschiffchen.

Level 1

Als das Mittagessen gebracht wurde, war der Tisch übersät mit Papierschiffchen. Mike fegte sie beiseite, um das Essen in sich hineinzuschlingen. Es gab Eintopf, was er ohnehin nicht mochte. Aber da fiel auch nicht auf, dass er nur einen Löffel zum Essen hatte und auf Messer und Gabel verzichten musste.

„Ein kleiner Tausch gefällig?“, fragte der Wärter, nachdem er an die Tür geklopft hatte.

Mike hatte damit gerechnet, dass sein Teller abgeholt würde. Der Computer in der Hand des Wärters versetzte ihn in helle Aufregung. Er bemühte sich, nicht zu zeigen, wie aufgeregt er war. Doch seine Hand zitterte leicht, als er den Teller vom Tisch nahm, um Platz für den Computer zu schaffen. Das Klappen der Tür und das Geräusch des Schlüssels nahm er nicht mehr wahr.

Hektisch öffnete Mike die Klappe des Computers. Fieberhaft überlegte er, wo er das Spiel beim letzten Mal gefunden hatte. Hoffentlich verlor er dieses Mal nicht wieder so viel Zeit mit der Suche. Doch seine Sorge war unbegründet. Nachdem der Rechner hochgefahren war, öffnete sich automatisch das Programm „Ego-Trip“.

„Hey, Mike“, begrüßte ihn sein virtueller Zwilling. „Wie geht es dir?“

Ein freies Feld erschien unter dem Bild der Computerfigur. Mike sah das Feld verwirrt an. Sollte er wirklich eine Antwort eingeben? Doch es geschah nichts. Mike suchte einen Cursor auf dem Bildschirm. Er fand keinen. Wieder fiel ihm auf, dass das Programm kein Feld zum Beenden des Spiels vorsah.

Ekim, seine Spielfigur, fragte erneut: „Wie geht es dir?“

Mike fiel auf, dass Ekim zwar den Mund auf- und zumachte, doch passten seine Mundbewegungen nicht zu dem, was er sagte. Ein bisschen mehr Mühe hätten sich die Entwickler schon geben können, fand Mike. Aber ansonsten wirkte die Animation ziemlich echt, da war so ein kleiner Schönheitsfehler eigentlich nicht schlimm. Um endlich weiterzukommen, gab Mike in das leere Feld ein: „Gut!“ und bestätigte die Antwort.

Ekim auf dem Bildschirm lächelte, als hätte er die Antwort gehört. „Warum geht es dir gut?“, fragte er weiter.

Mike dachte nach. Was konnte er eingeben? Es musste unverfänglich sein. Er begann zu tippen: „Ich habe gut gegessen“, und bestätigte die Antwort.

Kurz darauf erklang wieder Ekims Computerstimme: „Und deshalb geht es dir gut?“

Mike wurde wütend. Beim letzten Mal musste er lauter Fragen über sich beantworten. Dieses Mal nervte ihn das Programm mit Fragen danach, wie es ihm ging. Das war ein Computerspiel, keine Oma! Beim Gedanken an seine Oma wurde er wehmütig. Wenn seine Oma nicht gestorben wäre, säße er bestimmt nicht hier.

„Hallo, bist du noch da?“, störte ihn die Computerstimme. „Woran denkst du gerade?“

Noch ehe es Mike bewusst wurde, hatte er schon eingegeben: „An meine verstorbene Oma“, und das Bestätigungsfeld angeklickt.

Scheiße, dachte er. Meine Oma geht niemanden etwas an. Er suchte nach einer Möglichkeit, das Spiel ohne Speichern zu beenden. Es war kein Feld dafür vorgesehen. Wütend drückte er die Anschalttaste so lange, bis der Rechner herunterfuhr. Ich muss mich besser unter Kontrolle haben, dachte er, auch wenn das nur ein Spiel ist.

Nach einem weiteren Druck auf die Anschalttaste startete der Rechner wieder. Auf dem Bildschirm erschien Ekim. Er hatte ein trauriges Gesicht. „Du hast dich nicht verabschiedet“, sagte er.

Mike starrte die Figur an. Sie war ihm nicht geheuer. Zum Glück war kein Feld für eine Antwort vorgesehen. Doch als er Ekims nächste Frage hörte, wurde er blass. „Was ist mit Oma?“, ertönte es aus dem Lautsprecher. Das Wort „Oma“ klang fast wie „Om-ma“ und irgendwie tonlos.

So ein Mist, dachte Mike, diese neumodischen Rechner speichern ständig alles ab. Ich muss besser aufpassen. Er tippte rasch in das Feld unter die Frage: „Nichts, sie ist halt tot!“, und lehnte sich zurück. Damit war das Thema hoffentlich beendet.

„Ist Oma wichtig für dich?“

Mikes Zorn wuchs. Wieso konnte dieser Computer ihn nicht in Ruhe lassen? Er wollte doch nur ein bisschen spielen. Wahrscheinlich war das so ein Spiel, bei dem erst einmal die Schwächen definiert wurden, ehe es losging. Am besten ließ er sich darauf ein.

„Ja!“, antwortete er kurz.

Doch das reichte dem Computer nicht. „Beschreib ein Erlebnis, bei dem Oma für dich wichtig war!“, sagte die Computerstimme.

Mike starrte den Computer an. Er kämpfte mit sich selbst. Was war ihm wichtiger: Das Spiel am Computer oder seine geheime Welt?

Er dachte an den ersten Tag in der Zelle, der sich endlos dahingezogen hatte. Wenn er den Computer nicht nutzen konnte, wäre die Zeit noch schwerer zu ertragen.

„Als ich in die Grundschule ging, habe ich bei meiner Oma gelebt!“, gab er widerwillig in das Antwortfeld ein.

„Meine Oma hat mich in einer Schule in ihrer Gegend angemeldet. Meine Eltern hatten meine Einschulung vergessen.“ Gedankenlos klickte Mike auf das Feld „Bestätigen“. Erst als Ekim sagte: „Aha, Eltern hatten also Einschulung vergessen!“, wurde Mike klar, was er geschrieben hatte. Er war wütend auf sich selbst und warf die Klappe des Laptops zu. Zornig sprang er auf die Papierschnitzchen, die neben dem Tisch auf dem Boden lagen. Er rannte zur Tür und schrie so laut, dass gleich zwei Wärter erschienen. Einer hielt ihn fest, während der andere den Computer aus dem Zimmer trug.

Sollen sie doch, dachte Mike, was soll ich mit einem Gerät, das mich nicht in Ruhe lässt! Fast hätte er den Wärter getreten. Im letzten Moment konnte er seinen Fuß stoppen.

Der Wärter tat, als hätte er nichts gemerkt. Er führte Mike zum Stuhl und zwang ihn, sich darauf zu setzen. „Beruhige dich erst einmal“, sagte er und seine Stimme klang wärmer, als Mike es einem Mann in Uniform zugebraut hätte. Dann drehte der Wärter ihm den Rücken zu und ging durch die Tür.