

Perry Rhodan NEO

APHILIE

3/10



Ruben Wickenhäuser

Spiel des Todes



Perry Rhodan NEO

Band 312

Ruben Wickenhäuser

Spiel des Todes

Als Perry Rhodan von einer Mission zu fernen Sternen zurückkehrt, stellt er fest: Das gesamte Solsystem ist durch einen gigantischen Sperrschirm von der Außenwelt abgeschottet.

Nur mit größter Mühe kann er diese Barriere überwinden. Auf der Erde erfährt er, dass 82 Jahre vergangen sind, seit er von dort aufgebrochen ist. Die Menschen haben sich radikal verändert – die meisten können keine Emotionen wie Mitleid oder Freude mehr empfinden. Die wenigen Immunen werden von einer Diktatur der reinen Vernunft unterdrückt.

Rhodan schließt sich einer Widerstandsgruppe an, wird aber bald als Verräter beschuldigt. Er muss fliehen – auf dem Mars sucht er neue Verbündete. Hierzu schlägt der Terraner einen gefährlichen Umweg ein – er wird zum Teilnehmer in einem SPIEL DES TODES ...

Impressum:

PERRY RHODAN NEO-Romane

Redaktion: Klaus N. Frick, Schlussredaktion: Bettina Lang

Marketing: Anna-Maria Gmeiner

Redaktionsanschrift:

Pabel-Moewig Verlag KG, Postfach 23 52, 76413 Rastatt

E-Mail: info@perry-rhodan.net, Internet: www.perry-rhodan.net

www.perry-rhodan.net/facebook, www.perry-rhodan.net/youtube

www.twitter.com/perry-rhodan, www.instagram.com/perryversum

Titelbild: Dirk Schulz/Horst Gotta

Lektorat: Dieter Schmidt

PERRY RHODAN NEO-Romane

erscheinen alle zwei Wochen in der Heinrich Bauer Verlag KG,

Burchardstraße 11, 20077 Hamburg

Druck: ECO-Druck GmbH, Mühlgrund 5-7, 71522 Backnang

Vertrieb: Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4000, 20086 Hamburg

Anzeigenleitung: Pabel-Moewig Verlag KG, 76437 Rastatt

Verlags- und Anzeigenleiter: Claus-Uwe Bartsch

Nachlieferservice und Einzelheftbestellungen: www.meine-zeitschrift.de,

Kontakt: ecommerce@bauermedia.com

Aboservice:

Bauer Vertriebs KG, 20078 Hamburg, Telefon 0 40/32 90 16 16,

Mo.–Fr. 8–20 Uhr, Sa. 9–14 Uhr, Fax: 040/3019 81 82.

E-Mail: kundenservice@bauermedia.com, Adressänderungen, Bankdatenänderungen, Reklamationen

bequem im Internet unter: www.bauer-plus.de/service

Aboservice Ausland (Österreich, Schweiz und restliches Ausland):

Bauer Vertriebs KG, Auslandsservice, Postfach 1 42 54, 20078 Hamburg,

Tel.: 00 49/40/30 19 85 19, Mo.–Fr. 8–20 Uhr,

Fax: 00 49/40/30 19 88 29,

E-Mail: auslandsservice@bauermedia.com

PERRY RHODAN NEO gibt es auch als E-Books und Hörbücher.

Nachdruck, auch auszugsweise, sowie gewerbsmäßige Weiterverbreitung in Lesezirkeln

nur mit vorheriger Zustimmung des Verlages.

Für unverlangte Manuskripteinsendungen wird keine Gewähr übernommen.

Printed in Germany. September 2023

www.perry-rhodan.net



YouTube



1.
Gejagt
Jahr 82 der reinen Vernunft

Sylvia Demmister rannte um ihr Leben, mitten durch den wuchernden Urwald von Borneo. Das Blätterdach über ihr war sehr dicht, verbarg sie aber nicht vor positronischen Augen. Irgendwo erklang ein scharfes Knistern. Der Widerschein grünen Lichts wanderte über die Baumstämme. Sie waren ihr immer noch auf den Fersen: mindestens zwei Flugroboter, die es darauf angelegt hatten, die Agentin der Organisation Guter Nachbar den Aphilikern auszuliefern.

Demmister sprang über einen umgestürzten Baumstamm, schlug einen Haken und tippete auf ihr Multifunktionsarmband. Eine holografische Umgebungskarte leuchtete über ihrem Handgelenk auf und zeigte ihre Position dicht bei einem hellorange-farbenen eingefärbten Areal.

Das Störfeld ist nicht mehr weit, dachte sie.

Sie brach durch ein Gebüsch, zerkratzte sich dabei ihre Haut. Sie ignorierte den Schmerz. Hinter sich hörte sie das Bersten eines Astes. Gleich darauf spürte sie die sengende Hitze eines Thermostrahls über ihrer linken Schulter. Der Schuss verfehlte sie nur um Haaresbreite und brannte ein schwelendes Loch in eine armdicke Lianenranke.

Sie sprang eine Senke hinunter, rollte sich ab, presste sich flach gegen den Boden und zog das unterarmlange Kampfmesser aus den Schlaufen an ihrem Oberschenkel. Ein Tausendfüßler kletterte über ihr Bein. Sie roch feuchte Erde. Und sie hörte das anschwellende Surren der Robotertriebwerke.

Nur Geduld, mahnte sie sich.

Eine kleine, hellgrüne Schlange wand sich auf sie zu. Demmister wollte jedoch lieber einen Schlangengebiss riskieren, als den Aphilikern in die Hände zu fallen, und verharrte reglos. Gelegentlich hörte sie ein kurzzeitig lauter werdendes Fauchen, wenn einer der Roboter mit einem Pulsatortriebwerksschub die Position wechselte, um eine Peilung vorzunehmen. Anschließend kam das Fluggeräusch wieder konstant näher.

Die Umgebung beeinträchtigt ihre Sensoren bereits, stellte sie

fest. Andernfalls wäre ihre Spur für die Maschinen wohl so unübersehbar gewesen wie eine Lichterkette.

Die Schlange war noch einen Fingerbreit von ihrer freien Hand entfernt, da kroch das Zischen direkt über ihren Kopf hinweg. Sie sah den Schatten des mehr als einen Meter durchmessenden Diskusroboters dicht über den Boden huschen, dann kam die Flugscheibe über dem Saum des Abhangs zum Vorschein.

Jetzt!, dachte Demmister. Sie ergriff die Schlange und warf sie hoch.

Der Roboter reagierte augenblicklich und feuerte einen Thermoschuss auf das Tier ab. Demmister schnellte empor und stieß ihr Messer in eine der kleinen, gegenwärtig inaktiven Manövrierdüsen am Außenrand der Maschine. Die Sägezähne auf dem Klingenträger verhakten sich darin.

Mit einem Ruck zog sie den scheibenförmigen Roboter seitlich zu Boden, sodass er in Vertikallage kippte. Das Kombigeschütz am unteren Pol ruckte zu ihr herum, aber da hatte Demmister schon das Messer aus der Düsenöffnung befreit und verpasste dem Roboter einen Stoß, der den Diskus wie eine aufgestellte Münze auf der Stelle drehte, sodass die Oberseite zu ihr zeigte. Die ungeheure Kraft des Pulsatortriebwerksschubs presste gegen sie. Sie aktivierte den Desintegrator in ihrem Ärmel, ein blassgrüner Strahl durchbohrte die Panzerung des oberen Scheibenpols.

Schaltkreise barsten. Der Druck hörte so schnell auf, wie er begonnen hatte. Stattdessen feuerte das Thermogeschütz ungezielt in den Urwald. Sie nahm den Diskus wie einen Schild an den Rändern, richtete ihn auf den Schemen des zweiten Roboters aus und brachte sich dann mit einem Sprung in Sicherheit. Der attackierte Roboter wich den Schüssen aus, analysierte den beschädigten Kollegen als akute Gefährdung und zerstörte ihn.

Demmister war schon auf der anderen Seite die Böschung hinaufgehetzt und blickte auf ihre Holokarte. Die orangefarbene Grenze lag direkt vor ihr!

Sie warf ihre letzte daumengroße Störgranate hinter sich, wo sie detonierte. Die Agentin tauchte in den markierten Bereich ein. Sergio Percellar hatte in einem großartigen Schachzug, dem sogar sie Anerkennung zollen musste, vor einem Jahrzehnt einen Kraftwerksunfall inszeniert. Seither war die Gegend durch fünfdimen-

sionale Strahlung zu einer Hölle für die meisten Arten von Sensoren geworden.

Der Roboterdiskus hatte inzwischen aufgeholt. Er überquerte die unsichtbare Grenze – und taumelte. In menschlich anmutender Verwirrung drehte er sich um seine Achse.

Demmister wartete nicht ab, sondern setzte ihre Flucht fort. Erst nach einer Weile war sie sicher: Der Roboterschwarm hatte die Verfolgung aufgegeben.

Stattdessen setzte Regen ein.

Ein ausgetrockneter Flusslauf, den die Bäume längst zurückerobert hatten, diente ihr als Pfad. Unter der dicken Pflanzendecke spürte sie gelegentlich noch faustgroße Kiesel. Das Flussbett beschrieb eine weite Kurve. Wie die Relikte lang vergessener Kulturen ragten rechts von Demmister Ruinen auf. Die Schlünde mannshoher Abwasserröhren öffneten sich vom ehemaligen Ufer aus, schwer beladen mit Lianenvorhängen.

Demmister kletterte an den Betonröhren vorbei über einen niedrigen Damm und schlüpfte durch eine Lücke, die sich in einem geborstenen Felsen vor ihr auftat. Sie verscheuchte die lästigen Fliegen und steuerte ein Gebilde an, das an einen Hügel erinnerte. Kletterranken hatten sich ihren Weg in erblindete Fenster gebahnt, Farne überwucherten zerborstene Fliesen. Nachdem sie einen fast verrotteten Zaun passiert hatte, kam sie in einen Zaubergarten aus Rostbraun und Grün. Längst ausgediente Hochspannungsgleichrichter, Transformatorenbauten und aufgereihte Isolatoren markierten das Gebiet eines ehemaligen Umspannwerks, das die Umgebung mit Elektrizität versorgt hatte.

Eilig setzte sie ihren Weg fort, zog die rostige Eisentür eines Trafohäuschens auf und ging hinein. Drinnen erwartete sie ein Chaos aus Kabeln, Rohrleitungsstücken und anderem Schrott. Dazwischen befand sich eine geschickt im Boden verborgene Luke, durch die sie in ein weitverzweigtes, unterirdisches Tunnelssystem gelangte.

Roh behauene Gänge wechselten sich mit Stichschächten ab, die von Kupfermineuren mit Desintegratoren präzise in den Fels geschnitten waren. Schließlich stand sie vor einer alten Stahlpforte,

deren Schilder in abblätterndem Gelb vor Einsturz- und Explosionsgefahr warnten. Das Tastenfeld zur Eingabe des Öffnungscodes machte einen alles andere als funktionstüchtigen Eindruck. Demmister ignorierte es und zog stattdessen an einem unauffällig in der Wand eingelassenen Hebel. Die Panzertür schwang nach innen auf.

Der Raum dahinter sah nicht viel anders aus als die Gänge. Einen entscheidenden Unterschied gab es allerdings: Um die nächste Panzertür öffnen zu können, musste Demmister sich identifizieren.

»Sylvia Demmister«, sagte sie laut. Sie wusste, dass nun verborgene Sensoren ihr Äußeres, das Stimmprofil, ihr Körpergewicht, ihre Iris sowie weitere Parameter analysierten und mit gespeicherten Referenzdaten abglich.

Das Sperschott gab den Weg in eine Bunkeranlage frei. Leuchtbänder tauchten die Umgebung in sanftes Licht. Der Boden war sauber, die Wände waren weiß gestrichen. Ein Kampfroboter starrte sie aus einer Nische zu ihrer Rechten wachsam an. Sylvia Demmister hatte ihr Ziel erreicht: das Hauptquartier der Organisation Guter Nachbar, der OGN.

2. Likibis Schaumdruckbügler Jahr 78 der reinen Vernunft

Algot Kråkasson schrak aus dem Schlaf. Er schnappte verzweifelt nach Luft. Seine Arme hingen schlaff von den Schultern wie zwei Fremdkörper. Er spürte sie nicht mehr. Auf seiner Brust lastete ein gewaltiger Druck, ein Bleiklotz, der seine Lungen daran hinderte, sich zu weiten. Er wollte schreien, aber kein Laut drang aus seiner Kehle. Mit weit aufgerissenen Augen starrte er die Wand an. Von draußen dämmerte die Morgenröte herein.

Seine hektischen Atemzüge wurden ruhiger. *Alles ist gut. Alles ist gut! Ich bin in Sicherheit!*

Es war ganz und gar nicht alles gut. Nachdem er wieder Luft bekam, dominierte die Panik wegen seiner Arme. Sie waren immer noch taub. Hastig bewegte er die Schultern hin und her, seine oberen Extremitäten schlenkerten nur kraftlos um seinen Leib.

Schon wieder! Das Gefühl von Hilflosigkeit und einer nicht greifbaren Bedrohung war zu seinem allmorgendlichen Begleiter geworden, war zuweilen so schlimm wie an diesem Morgen. Dann fürchtete der Elfjährige, dass es dieses Mal ernst sein könnte. Dass er keine Arme mehr hatte, ersticken musste.

Aus zwei lang gezogenen Fremdkörpern wurden aber doch allmählich wieder Gliedmaßen mit Sensorik und Muskelkraft. Algot ließ sich in die durchgeschwitzten Laken zurückfallen und atmete tief durch. Prüfend bewegte er die Finger. Alles in Ordnung. Nur die unbestimmte Angst war geblieben.

Noch hatte er Zeit bis zum Aufstehen. Er schaltete das Hörbuch aus seiner Liebessammlung an. Es war eine mehr als hundert Jahre alte Aufnahme, über Generationen gehegt und gepflegt von einem Kreis hartnäckiger Fans. Die Qualität war nicht mit der von modernen Aufnahmen zu vergleichen, denn sie war noch original von einem Magnetband digitalisiert worden. *Tonbandkassette* hatte das Ding geheißen, und das Abenteuer »Die drei Fragezeichen und der Super-Wal«.

Die Angst schwand, während er den Ermittlungen der Protagonisten über den geheimnisvollen Wal lauschte. Bei den Szenen, wo Peter sich den Taucheranzug anlegte und unter hörbar lautem

Platschen ins Wasser stieg, sah Algot eine Meeresküste vor seinem geistigen Auge und spürte das kühle Nass. Ein Gefühl der Geborgenheit stellte sich ein. Wasser beruhigte ihn. Da war Peter Shaw als passionierter Surfer und begabter Taucher die perfekte Identifikationsfigur für ihn. Dass der zweite Detektiv zwar athletisch und sportlich, aber auch total ängstlich war, machte ihn für Algot umso sympathischer.

Aber er selbst wollte natürlich nicht als Angsthase dastehen.

Als er einige Stunden später im Kid-Slow-Stadion von Bradbury Central ankam, der Hauptstadt des Mars, standen beim Tor drei schon alle anderen beisammen. Ungeduldig winkte ihn der Stadionvorarbeiter Cedric Likibi zu sich. »Du bist spät dran, Junge.« Der Form halber fügte er hinzu: »Alles okay? Geht es dir gut? Keine Probleme sonst? Nein?«

Algot wurde rot und verbiss sich eine Antwort. Die anderen Jungen feixten. Der Vorarbeiter hatte die Empathie eines Rammbocks.

»Der Astroground muss bis elf Uhr tipptopp in Schuss sein!«, rief Likibi. »Um fünf starten die Spiele. Außerdem seid ihr gestern nicht mit den Sitzreihen fertig geworden, also streichen wir heute die Pausen. Ran an die Arbeit!«

Algot hatte am Vortag bis Sonnenuntergang geschuftet. Er hatte nur gehen dürfen, weil er erst elf Jahre alt war – alle Älteren hatten länger bleiben müssen.

»Wenn der uns die Aufgabe früher gegeben hätte, wäre das gar kein Ding gewesen«, maulte Nilay, ein ziemlich kleiner, schwarzhaariger Junge.

Es half nichts. Sie holten Schaumdruckbügler, Eimer mit Füllmasse und Härter sowie die großen Handfeudel. Dabei mussten sie zwischen dem halben Dutzend Reinigungsroboter hindurchgehen, die an eine Statuengalerie gemahnten: Einer nach dem anderen war im Laufe der Jahrzehnte ausgefallen, und niemand hatte die Mittel aufgebracht, um sie wieder instand zu setzen.

Sie begaben sich auf das Spielfeld. Es war eine riesige, rote Fläche. Algot kam sich winzig und verloren darauf vor. Es war drückend heiß.

Die Atmosphäreaufbereiter spinnen mal wieder, dachte Algot. Wegen der schieren Masse an Menschen, die von der Erde auf den Mars geflüchtet waren, waren so ziemlich alle Lebenserhaltungssysteme der Glassit- und Prallschirmdome überlastet.

Mit dem Schaumdruckbügler bearbeitete er ein fingertiefes Loch im gummiartigen Material des Bodens. Die Maschine reinigte automatisch die Bruchkanten, ihre mehr oder weniger zuverlässig funktionierenden Mikrodesintegratoren frästen die Oberfläche ab und rauten sie an, sodass die Füllmasse optimalen Halt fand. Am Schluss konnte Algot das schwere Gerät abnehmen, von Hand nachpolieren und Versiegelung darüberstreichen.

»Ordentlich! Ich will keinen Rand sehen!«, herrschte Likibi ihn an.

Algot schwitzte und schrubbte. Die Zahl der Löcher nahm kaum ab. Seine Arme brannten vom Gewicht des Schaumdruckbüglers. Aber irgendwann war es vollbracht.

»Ihr habt viel zu lange für das bisschen gebraucht!«, beschwerte sich Likibi. »Und nun macht ihr die Bankreihen fertig!«

Nach seiner Schicht trottete Algot in den Waschbereich. Er fühlte sich wie ein Fisch, der zu lange in einer lauwarmen Fettsoupe gelegen hatte. Die Duschen waren natürlich tabu, die waren den Spielern vorbehalten. Wasser war ein kostbares Gut auf dem Mars. Vor wenigen Wochen noch war Algot täglich in der Schule gewesen. Aber dann hatte die Grundbildungszeit geendet, und seitdem hieß es für Algot arbeiten. Denn seine Familie brauchte Geld.

Ein eigenes Zimmer war ein Luxus, den er gar nicht kannte. Seit den großen Auswanderungswellen von der Erde auf den Roten Planeten war nach wie vor noch nicht genug gebaut worden, um für alle Familien eigene Wohnungen zur Verfügung zu stellen. Deshalb mussten die Kråkassons mit einer halben Wohnung auskommen – Algots Schlafzimmer diente tagsüber als Wohnzimmer, nachts teilte er es sich mit seiner Schwester Rebi, und das Getöse der Nachbarn bildete eine ständige Lärmkulisse.

»Du sollst es mal besser haben«, hatten seine Eltern ihm gesagt. »Wir hätten dich so gern auf der Erde großgezogen. Da ging es uns

gut ... eigenes Haus ... gutes Auskommen ... immer genug zu essen ... Haushaltsroboter ...«

Algot hatte anfangs noch Sehnsucht verspürt, mittlerweile war er lediglich genervt davon. In solche Grübeleien versunken, ließ er sich durch die Gassen des Stadionviertels treiben.

Lautes Schlagen und Jubeln riss ihn aus seinen Gedanken. »Mach ihn ab!« – »Lass ihn nicht durch!« – »Zurück, zurück!«, schallte es aus einer Seitengasse.

Auf einem runden Platz am jenseitigen Ende des kurzen Sträßchens geschah etwas, das wie eine gewaltige Prügelei anmutete. Nur dass sie mit großen Schlägern erfolgte und die Leute in primitive Rüstungen aus Schrottteilen erfüllt waren. Algot glaubte, Topfdeckel an den Schultern einer kräftig gebauten Frau zu erkennen, zusammengesetzte Stücke von tief profilierten Autoreifen als Helme auf den Köpfen vieler Spieler, und die mannshohen Stangen, mit denen sie gegeneinander fochten, glichen überdimensionierten Trommelschlägeln. Manche führten Schilde aus ausgerichteten Gleitertüren oder anderen Blechen in der einen und kurze Knüppel in der anderen Hand.

Neugierig näherte sich Algot dem Trubel und blieb nahebei stehen. Je länger er zusah, desto mehr erkannte er eine gewisse Ordnung in der Meute. Es schien sich um zwei Mannschaften zu handeln. Aus Gründen, die er nicht nachvollziehen konnte, ließen Duellanten plötzlich voneinander ab, eilten zu einem anderen Teil des Kampfgeschehens und mischten dort mit. Plötzlich raste eine Frau auf Gleiterschuhhaarscharf an Algot vorbei und setzte mit einem Sprung über zwei Kämpfende hinweg, während sie etwas unter dem Arm trug. Kurz darauf hörte er einen triumphierenden Schrei.

Die beiden Parteien stellten sofort ihre Kämpfe ein. Sie besprachen sich, gingen sich anschließend entgegen ... und umarmten einander! Leute, die sich gerade noch gegenseitig mit Hieben eingedeckt hatten, lachten und schlugen den Kontrahenten spielerisch auf die Oberarme. Danach löste sich die Menge auf.

Algot rätselte, von was er da gerade Zeuge geworden war. Obwohl es wüst und chaotisch ausgesehen hatte, hatte es eine unerklärliche Faszination auf ihn ausgeübt.

Zu Hause wartete wieder die dröge Realität. Das begann damit, dass es wieder nur den Standardfraß gab, der Algot schon zum Hals heraushing.

»Mach dir ein paar Flocken drauf, dann schmeckt es besser«, sagte sein Vater Mats.

Super, dachte Algot. Damit das Zeug schmeckt, brauche ich aber richtig viele Flocken. Er hob die Dose an. Und die sind natürlich fast leer.

»Lass mir was übrig!«, schrie seine kleine Schwester Rebi. »Ich will auch was ab!«

»Ist ja gut, schrei nicht so«, blaffte Algot zurück.

»Red nicht so mit deiner kleinen Schwester!«, ermahnte ihn Mats.

»Sonst gibt's eine Strafe, bääbäh«, stichelte Emre, der ältere Sohn der anderen Familie, mit der sie sich die Wohnung teilten.

Algot brummte genervt und zog sich mit seiner Schale in die hinterste Ecke der Küche zurück. Gerade mal den anderen den Rücken zudrehen konnte er, um etwas Platz für sich zu haben. Damit riskierte er aber eine neuerliche Ermahnung seiner Eltern, weil sie das für unfreundlich hielten.

Ich will doch nur meine Ruhe haben!, dachte er verzweifelt. Der Arbeitstag saß Algot in den Knochen. Er wollte unbedingt von dem merkwürdigen Ereignis auf dem Platz erzählen.

»Du, ich habe da was ganz Komisches gesehen«, fing er an, bekam aber nur ein genervtes »Nicht jetzt!« zur Antwort.

Algot beugte sich frustriert über seine Schale. Seine Eltern konnten gar nicht oft genug betonen, dass er immer freundlich und rücksichtsvoll sein solle, aufpassen müsse, dass es allen gut gehe ... Und zu Hause erlebte er tagtäglich das Gegenteil davon. Am liebsten hätte er sich so einen Schläger genommen und sich mit jemandem geprügelt.

»In der Schule war es viel schöner«, murrte er. Das Essen war besser gewesen, sie hatten mehr Platz gehabt, er hatte nicht den ganzen Tag für Idioten schufteln müssen ...

Die Nacht über fand Algot nur wenig Schlaf. Irgendwo in der Nachbarschaft hielt man es für eine gute Idee, mitten unter der

Woche ein rauschendes Fest zu feiern, und Algots Eltern hielten es für rücksichtslos, die Feiernden auf ihr Fehlverhalten hinzuweisen. Algot starrte an die Decke, seine Gedanken begannen sich zu jagen.

Wir sind hergezogen, damit du es mal besser hast als wir.

Die Aphiliker sind schuld. Ihretwegen mussten wir auf den Mars fliehen.

Und warum habt ihr dann nichts daraus gemacht?, hätte Algot am liebsten herausgebrüllt. Warum müssen wir in diesem Loch leben, wo andere ein ganzes Haus für sich allein haben, die Eltern von Xin zum Beispiel?

Vor Zorn krallte er die Hände in die Decke.

Seine Eltern hatten ihm erzählt, dass die Sonne auf der Erde viel heller gestrahlt hatte, dass die Sonnenaufgänge prächtige Farbenspiele aus Rot und Orange und Gelb gewesen waren. Auf dem Mars indes dämmerte sie höchst unspektakulär und bleigrau herauf.

Kaum wach, war er schon wieder bis zur Oberkante Unterkiefer genervt. Er gähnte, aß den ekligen Frühstücksbrei, der ihm anschließend wie ein Lehmklumpen im Magen lag, und machte sich auf den Weg zur Arbeit.

Ein Irrgarten aus Balkonen, Leitern und Treppen verband ihre Wohnung mit der Gasse. Überall standen Pflanzkästen mit Kräutern, mindestens die Hälfte davon war gelb und vertrocknet. Bunte Bänder flatterten von den Geländerstreben. Es sollte wohl fröhlich aussehen, aber auf Algot wirkte es wie der deprimierende Versuch, die eigene Hilflosigkeit zu kaschieren. Der Schock des Schulendes, auf den kein Aufbruch in eine glorreiche Zeit, sondern reine Schinderei gefolgt war, hatte ihm den Zynismus eines Vierzigjährigen verliehen.

Neben ihm flammte ein meterhohes Werbehologramm auf, das eine Frau in einer eng anliegenden, rot-schwarzen Montur mit der Aufschrift »Kuolonkankas« zeigte. Sie trug einen Helm mit einer Art Datenbrille auf dem Kopf, deren Front ihre Augen zeigte. In den Händen hielt sie einen blau leuchtenden, schwertähnlichen Gegenstand und erweckte den Eindruck einer zum Sprung be-

reiten Raubkatze. Sie blickte Algot direkt an. Obwohl er diesen optischen Trick schon von klein auf gewohnt war, berührte es ihn dieses Mal auf merkwürdige Weise.

»Du musst dich beeilen, die Röhrenbahn fährt in einer Minute«, riss ihn sein billiges Multifunktionsarmband aus den Gedanken.

Die dicht gedrängten Menschenmassen und das ständige Sich-entschuldigenden-Müssen, Anteilnahme-Zeigen, Rücksicht-nehmen-Müssen verhinderten, dass er sich weiter Gedanken über die Werbung machte.

Im Kid-Slow-Stadion angekommen, wurde er erst mal von Likibi angeschnauzt. Der Blick auf die riesige Fläche, die Algot zu schrubbten hatte, tat sein Übriges.

Nilay fragte: »Mensch, bist du aber sauer! Was ist denn passiert?«

»Ach nichts!«, schnappte Algot. »Meine Alten. Überhaupt alles. Nichts!«

Ein Geräusch ließ ihn aufsehen. Am anderen Ende des Stadions war eine Gestalt aufgetaucht. Sie eilte in rasender Geschwindigkeit über das Feld.

»Das ist einer von den Stürmern, von den Blauen Pokis«, rief Nilay begeistert.

»Blaue Pokis?«, fragte Algot.

»Du weißt aber auch gar nichts«, spottete Nilay.

»Sport interessiert mich nicht. Sport ist doof«, wiederholte Algot die Position seines Vaters.

»Spinnst du? Die Blauen Pokis gehören zu den Hausmannschaften des Stadions, die spielen in der Liga!«

»Ach ja?«, erwiderte Algot mit der Begeisterung eines Jungen, der zum zehnten Mal die Specksteinsammlung seines Großvaters gezeigt bekam.

»Du arbeitest hier im Stadion und hast keine Ahnung, wer die Pokis sind?« Nilay war sichtlich schockiert.

»Na und? Ist halt 'n Job.«

Algots Antwort steigerte Nilays Entsetzen zur Fassungslosigkeit.

Der Spieler trug einen hautengen, dunkelblauen Anzug, auf dem weiße Leuchtstreifen ein Muster bildeten. Der Helm hatte ein offenes Visier.

»Im Spiel trägt er eine Datenbrille, die ist echt unheimlich. Sie projiziert seine Augen auf die Außenseite«, erzählte Nilay.

Unter den Füßen des Spielers, die in geschmeidigen Schaftstiefeln steckten, loderten Flammen über den Boden.

»Ein super gemachtes Hologramm, oder?«, schwärmte Nilay. »Mit integrierten Prallfeldemittern, die liefern eine hammermäßige Beschleunigung!«

Der Pokispieler sauste genau auf Algot und Nilay zu. Kurz bevor er mit ihnen kollidierte, verspürte Algot einen Ruck, ganz als habe ihm jemand plötzlich ein schweres Gewicht von den Schultern genommen.

»Sie haben die künstliche Schwerkraft abgeschaltet!« Nilay war begeistert.

Algot indes schrie vor Schreck auf, als der Mann, dessen Körpergewicht nun um zwei Drittel vermindert war, mit spielerischer Leichtigkeit über sie hinwegsetzte. Kurz sah Algot in die himmelblauen Augen des Spielers, der verächtlich zurückstarrte.

Zwei Sekunden später setzte die künstliche Schwerkraft wieder ein. Algot fühlte sich zu Boden gepresst, dann hatte sein Körper sich wieder an die auf der Erde übliche Gravitation gewöhnt.

»Boah!«, brachte er hervor. »Okay. Das war krass.«

Nilay sah ihn triumphierend an. »Siehst du, das ist gar nicht doof!«

»Pah ...« Algot musste an den Blick denken, mit dem der Mann ihn angesehen hatte. Es lief ihm kalt den Rücken herunter. *Der* Spieler brauchte sich nicht vor Ärger mit irgendwem zu verstecken. Wer über solche Kraft verfügte, der *verursachte* höchstens Ärger. Und zwar genau dann, wenn er es wollte.

»Komm, wir schauen uns nachher ein Spiel an«, sagte Nilay.

Algot wusste nicht, was er davon halten sollte, denn Sport war langweilig und dämlich. Oder etwa nicht?

Die Antwort nahm ihm Likibi ab. »Würden die Herren vielleicht heute noch an die Arbeit gehen? Der Boden flickt sich nicht von selbst! Ran jetzt, oder ich kürze euren Lohn!«

Nilay passte ihn im Hygieneraum ab. »Also los, wir gehen in den Krabberpark. Da zeige ich dir ein Trivid von einem richtigen Spiel!«

Algot ließ sich mitschleifen. Der Krabblerpark hatte seinen Namen von den Segmenten eines Marsfahrzeugs aus grauer Vorzeit, das an eine stählerne Tierraupe erinnerte.

Nilay projizierte mithilfe seines Multifunktionsarmbands ein großformatiges Hologramm in ihr Sichtfeld. »Da, das ist das Finale vom vorigen Jahr!«

Schon beim ersten Spielzug riss Algot die Augen auf. »Das habe ich gesehen!«

»Na siehst du!«, sagte Nilay. »So ein Finale verpasst selbst du nicht.«

»Nein, das meine ich nicht. Gestern Abend! Da haben das Leute auf einem Platz gespielt, gar nicht weit weg von hier! Aber halt ganz anders. Ohne neue Anzüge und so, sondern mit Autoreifen-teilen auf dem Kopf und richtigen Knüppeln und so. Ich hab zuerst gedacht, die prügeln sich!«

Nilay grinste. »Du hast echt hinter der Eskes gelebt, oder? Alle spielen das. Und wer super ist, kommt in die Liga.«

»Das ist ja verrückt ...«

Nilay ließ das Spiel weiterlaufen. Algot erkannte Taktik und Strategie, ertappte sich sogar dabei, bei knappen Punkten mitzufiebern.

Der Platz des Spiels vom Vortag war wieder vollständig mit Marktständen belegt. Und zu Hause war es genauso nervig wie am Tag davor und wie am Tag davor und wie am Tag *davor*. Während er einzuschlafen versuchte, kreisten seine Gedanken um das Spiel. Darum, dass genau dieses Spiel in genau dem Stadion stattfand, das er Tag für Tag reinigen musste. Anstelle einer drögen, roten Fläche dramatische Action, jubelnde Ränge ... So hatte er seinen Arbeitsplatz noch nie betrachtet.

Zum ersten Mal, seit er die Schule verlassen hatte, *freute* sich Algot Kråkasson darauf, am nächsten Tag zur Arbeit zu fahren.

*PERRY RHODAN NEO Band 312
ist ab dem 1. September 2023 im Handel erhältlich.
Der Roman ist dann auch als E-Book und als Hörbuch
zum Download verfügbar.*