

Andreas Schlüter
Level 4
Die Stadt der Kinder

Andreas Schlüter, geboren 1958, ist einer der erfolgreichsten Jugendbuchautoren der letzten Jahre. Gleich sein erstes Buch, ›Level 4 – Die Stadt der Kinder‹, wurde ein großer Erfolg, neben diesem sind alle folgenden Computerkrimis aus der Reihe ›Level 4‹ bei dtv junior im Taschenbuch lieferbar und aus dem Programm inzwischen nicht mehr wegzudenken. Zusätzliche Informationen über Andreas Schlüter und seine Bücher finden sich unter www.aschlueter.de.

Weitere Titel von Andreas Schlüter bei dtv junior: siehe Seite 4

Andreas Schlüter

Level 4

Die Stadt der Kinder

Deutscher Taschenbuch Verlag

Der vorliegende Band ist die leicht überarbeitete Neuauflage der bisher unter der Nummer 70459 erschienenen Ausgabe.

Von Andreas Schlüter ist außerdem
bei dtv junior lieferbar:
siehe unter www.dtvjunior.de

Zu diesem Band gibt es ein Unterrichtsmodell
unter www.dtv.de/lehrer zum kostenlosen Download.

Das gesamte lieferbare Programm
von dtv junior und viele andere
Informationen finden sich unter
www.dtvjunior.de



Leicht überarbeitete Neuauflage
19. Auflage 2012
1998 Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München
© 2004 Arena Verlag GmbH, Würzburg
Umschlagkonzept: Balk & Brumshagen
Umschlagbild: Karoline Kehr
Satz: Fotosatz Reinhard Amann, Aichstetten
Gesetzt aus der Futura 11/14
Druck und Bindung: Druckerei C. H. Beck, Nördlingen
Printed in Germany · ISBN 978-3-423-70914-9

Das neue Computerspiel

Die Sonne warf ihren hellen Strahl durchs Fenster und traf Ben genau ins Auge. Ben blinzelte, schielte zu seinem Radiowecker und war im Nu hellwach. Sechs Uhr dreißig zeigte der Wecker. Eigentlich hätte Ben noch eine halbe Stunde schlafen können, aber an diesem Tag erschien es ihm unmöglich.

Aufgeregt sprang Ben aus dem Bett. Heute war der Tag der Tage. Heute bekam er endlich das neue Computerspiel. Frank, sein bester Freund, wollte es mit in die Schule bringen. Ben hatte ihm im Gegenzug das neue Sporttrikot versprochen, das er von seiner Oma geschenkt bekommen hatte. Ein stolzer Preis. Einen kurzen Moment überlegte Ben noch einmal, ob er auf das Tauschgeschäft tatsächlich eingehen sollte. Seine Großmutter wäre bestimmt nicht begeistert, wenn sie wüsste, dass er das Trikot gegen ein Computerspiel eintauschen wollte. Aber er hatte es sich zwei Wochen lang überlegt und nun eine Entscheidung getroffen. Das Computerspiel war ihm wichtiger.

In Windeseile zog Ben sich an. Er griff in die Schublade der Wäschekommode und erwischte zwei Socken, eine rote und eine grüne. Schnell noch Pullover und Hose. Minuten später steckte er den Kopf durch die Tür des Zimmers seiner Mutter. »Hallo, Mami! Gibt's heute kein Frühstück?«





Bens Mutter schreckte aus dem Bett hoch. Hektisch blickte sie zum Wecker: sechs Uhr dreißig. Gott sei Dank, sie hatte nicht verschlafen.

»Ben?«, fragte sie erstaunt. »Es ist halb sieben. Du hast doch noch eine Dreiviertelstunde Zeit bis zum Frühstück. Warum bist du denn jetzt schon auf?«

»Ich muss heute eher los«, drängelte Ben. »Ich bekomme ein neues Computerspiel!«

»Das darf nicht wahr sein«, stöhnte Bens Mutter und ließ ihren Kopf zurück ins warme, kuschelige Kissen fallen. »Und deshalb weckst du mich eine halbe Stunde zu früh?«

»Das ist wichtig«, quengelte Ben.

»Klar«, antwortete seine Mutter und rappelte sich langsam wieder aus dem Bett hoch. Dabei fiel ihr Blick erneut auf Ben. Plötzlich lachte sie los.

»Was ist denn?«, wollte Ben wissen.

Kopfschüttelnd betrachtete seine Mutter den roten und den grünen Strumpf, wanderte mit den Augen hoch bis zu Bens Hosenbund, stellte fest, dass sein Hosenschlitz noch offen war, schaute noch ein Stückchen höher und erkannte, dass er den Pullover falsch herum angezogen hatte.

»Hast du heute schon mal in den Spiegel geschaut, du kleiner Clown?«, kicherte seine Mutter. »Ich wette, du hast dich vor lauter Wichtigkeit noch nicht einmal gewaschen.«

Waschen! Ich bekomme heute das neue Computerspiel und die fragt, ob ich mich gewaschen habe. Ben

konnte es nicht fassen. *Ich habe mich gestern Abend gewaschen, bin in ein sauberes Bett gestiegen und heute Morgen aus diesem sauberen Bett wieder aufgestanden. Mir soll mal jemand sagen, wo ich mich da dreckig gemacht haben soll.*

»Ich bin nicht mehr klein«, antwortete Ben entrüstet. Er wollte so schnell wie möglich von dem unangenehmen Thema Waschen wegkommen.

»Natürlich nicht«, schmunzelte seine Mutter. »Allerdings auch noch nicht ganz erwachsen genug, um dich richtig anzuziehen, geschweige denn dir dein Frühstück zu machen.«

»Oh Mann«, stöhnte Ben. »Nie nimmst du mich ernst. Und jetzt ist es schon gleich zehn vor sieben. Ich muss doch los.«

»Es ist noch nicht mal zwanzig vor sieben«, korrigierte seine Mutter. »Aber es scheint ja ein wahnsinnig wichtiges Spiel zu sein, wenn du dafür so früh aufstehst.« Sie setzte sich auf den Rand des Bettes, rieb sich noch einmal verschlafen die Augen und griff zum Morgenmantel, der neben dem Bett auf dem Fußboden lag. »Woher bekommst du es denn?«, fragte sie.

»Von Frank!«, antwortete Ben postwendend. »Im Tausch.«

Kaum hatte Ben das gesagt, hätte er sich am liebsten auf die Zunge gebissen. *Mist! Jetzt fragt sie bestimmt, wogegen ich es eintausche.* Schnell huschte er Richtung Küche. Die erwartete Frage eilte ihm hinterher: »Im Tausch? Wogegen denn?«





Ben tat so, als habe er die Frage nicht gehört. Seine Mutter schlurfte in die Küche und wiederholte die Frage, während sie Milch, Butter und Marmelade aus dem Kühlschrank nahm.

Ben flüchtete in sein Zimmer. »Ich muss noch meine Schultasche packen«, erwiderte er so beiläufig wie nur möglich.

Als Ben im Zimmer ankam, schnarrte sein Radio- wecker los, der auf Viertel vor sieben gestellt war. »... und haben deshalb in den parlamentarischen Gremien folgende Maßnahmen gegen die eskalierende Gewalt auf den Straßen diskutiert...«, leierte der Sprecher seinen Nachrichtentext. Ben drückte auf die Aus-Taste. *Immer dieses langweilige Gerede*, dachte er. *Versteht doch ohnehin kein Mensch*.

Er griff nach seiner Schultasche, wobei er hoffte, dass sich darin wenigstens ungefähr die Bücher befanden, die er heute brauchen würde. In den vergangenen drei Tagen hatte er mit seiner Schultaschen-Grundausrüstung jedenfalls Glück gehabt. Ein Schreibheft, zwei Stifte und natürlich das Mathematik- und das Physikbuch. Die hatte Ben immer dabei. Bei seinen Lieblingsfächern ließ er nichts anbrennen. Sein Geschichtsbuch hingegen war schon seit drei Wochen spurlos verschwunden, aber das hatte in der Schule noch niemand bemerkt.

Er lief zurück in die Küche, wo seine Mutter wie jeden Morgen ein umfangreiches Frühstück vorbereitet hatte. Ihr Kaffeewasser gurgelte noch durch die Ma-

schine. Ben trank sein Glas Milch in einem Zug leer, griff sich einen Apfel aus der Obstschale und verschwand auf den Flur.

»Willst du nicht frühstücken?«, wunderte sich seine Mutter.

». . . ch . . . ha . . . edet«, grunzte Ben mit dem Apfel im Mund, während er seine Jacke anzog und gleichzeitig versuchte, mit dem rechten Fuß in einen Schuh zu schlüpfen, der natürlich noch zugeschnürt war.

»Wie bitte?«, fragte die Mutter.

Ben nahm den Apfel aus dem Mund und wiederholte ungeduldig: »Ich habe mich mit Frank verabredet. Und jetzt ist es schon so spät.«

Endlich war es ihm gelungen, die Schuhe anzuziehen, ohne sie vorher zu öffnen. Er nahm seine Schultasche, schnappte noch nach dem Schulbrot, das seine Mutter ihm reichte, und wollte gerade aus der Haustür stürzen.

Aber da war sie wieder – die Frage: »Wogegen tauschst du denn das Computerspiel?«

Jetzt musste es raus. »Gegen mein Trikot«, antwortete Ben so schnell, dass seine Mutter es hoffentlich nicht richtig verstehen würde.

Doch die verstand sehr gut. »Gegen das neue Trikot von Oma?«, bohrte sie nach.

»Ja«, gab Ben kleinlaut zu.

»Findest du das nett?«, fragte die Mutter und fügte hinzu: »Du hattest es dir doch gewünscht. Und Oma ist ziemlich viel herumgelaufen, um es zu bekommen.«





»Ich weiß«, nuschelte Ben, während er mit gesenktem Kopf auf den Fußboden starrte. »Aber . . . so viel Sport mach ich ja gar nicht. Und dieses Computerspiel ist nicht irgendein Spiel. Es ist ganz neu und aufregend. Noch niemand ist bis in die vierte Ebene gekommen. Denn immer werden wir vorher aus dem Kaufhaus geschmissen, wenn wir es ausprobieren und . . .«

Bens Mutter unterbrach den Redeschwall ihres Jungen. »So war es bei den anderen 500 Computerspielen doch auch, oder nicht?« Manchmal konnte Bens Mutter unerbittlich sein.

»148«, korrigierte Ben. Er hatte die Anzahl seiner Spiele exakt im Kopf. »Und die meisten davon habe ich kopiert. An dieses kommt man aber nicht heran!« Ben bemühte sich verzweifelt, gute Gründe dafür zu finden, warum das Trikot von seiner Großmutter jetzt dran glauben musste.

»Es ist *dein* Trikot«, bestimmte seine Mutter. »Du kannst damit machen, was du willst. Ich sage dir nur: Es wird nicht geschwindelt. Wenn Oma dich mal danach fragt, sagst du ihr ehrlich, was du damit gemacht hast. Überlege es dir also gut.«

»Ja, ja, mach ich«, versprach Ben und hoffte, seine Großmutter würde diese Frage niemals stellen.

Knapp zehn Minuten später kam Ben keuchend am Schultor an. Natürlich war er den ganzen Weg gelaufen. Mit jedem Schritt stieg in ihm die Aufregung. Nun sollte er endlich das neue Computerspiel bekommen.

Noch weit vom Schultor entfernt blickte Ben in alle Richtungen, um Frank vielleicht schon irgendwo entdecken zu können. Aber Frank war nirgends zu sehen, auch nicht am Schultor. *Das gibt's doch nicht*, dachte Ben und sah auf seine Armbanduhr, die anzeigte, dass es in Tokio 15 Uhr 15, in New York 1 Uhr 15, in Moskau 8 Uhr 15 und in Bens Schule 7 Uhr 15 war. Erst um halb acht war er mit Frank verabredet. *Aber man muss ja nicht erst in letzter Minute kommen*. Ben wurde immer ungeduldiger.

»Hallo, Ben«, rief eine Stimme über den Schulhof. Ben drehte sich um und sah, wie Thomas über den Schulhof in seine Richtung schlich. *Der hat mir gerade noch gefehlt*, dachte Ben. *Ehe der hier ankommt, ist Schulschluss*.

»Hast du die Mathe-Hausaufgaben? Ich muss sie noch irgendwo abschreiben«, brüllte Thomas noch immer von weit her, während zwei Lehrer an ihm vorbeihasteten und ihn verblüfft ansahen. Mathematik war zwar in der ersten Stunde dran. Das war für Thomas aber noch lange kein Grund, sich ausnahmsweise mal etwas schneller zu bewegen. In gewohntem Zeitlupentempo trottete Thomas auf Ben zu. Thomas war der Ansicht, dass zu große Geschwindigkeit nur dazu führte, die besten Dinge dieser Welt zu übersehen. Er war nämlich ein leidenschaftlicher Sammler von Fundstücken. Dabei kam es ihm gar nicht darauf an, was es war. »Das Entscheidende ist: Es ist umsonst und man braucht es sich nur zu nehmen«, belehrte Thomas seine



▼ Mitschüler immer dann, wenn er wieder etwas gefunden hatte. So war sein Zimmer zu Hause – einschließlich der Garage seiner Eltern – das wohl größte, unordentlichste und verrückteste Fundbüro der ganzen Stadt.

»Platz da!« Ben schrak auf und sprang instinktiv zur Seite. Unmittelbar neben ihm bremste ein Fahrrad mit quietschenden Reifen ganz knapp vor dem Schultor. Ein Wunder, dass es überhaupt noch vor dem Tor zum Stehen kam. Bens Herz pochte wie wild. Er schnappte nach Luft. Dann aber seufzte er erleichtert.

»Frank, endlich! Wo bleibst du denn so lange?«

»Ach, meine Mutter. Du weißt doch: Iss dein Brot, trink deine Milch, hast du alle Sachen, wo ist . . .«

»Ja, ja, wie bei mir zu Hause«, unterbrach Ben seinen Freund. »Und? Hast du's dabei?«

»Ja, natürlich. Was denkst du denn?« Frank angelte ein dickes Knäuel aus Zeitungspapier aus seiner Jackentasche. Um Bens freudige Erwartung auch zur Genüge auszukosten, entfaltete Frank nun betont langsam mit einer feierlichen Handbewegung und würdevollem Gesicht das Zeitungspapier, so als würde er der Welt die größte Erfindung dieses Jahrhunderts vorstellen. Dabei war es nur das neue Computerspiel, das Frank von seinem Vater bekommen hatte. Oft beneidete Ben Frank um diese Quelle. Franks Vater arbeitete nämlich in einer Computefirma und kam oft leicht an die neuesten Spiele heran. Frank selbst aber konnte mit dieser traumhaften Quelle wenig anfangen. Erstens in-

teressierte er sich mehr für Sport als für Computer. Und zweitens scheiterte er bei den meisten Spielen schon im ersten Level.

Ein Gewirr aus gelbem Schaumstoff und roten Gummibändern kam zum Vorschein.

»Hast du nun die Matheaufgaben oder nicht?« Thomas war mittlerweile angekommen.

»Du nervst«, blökten Ben und Frank wie aus einem Munde. Thomas erstarrte, was bei seinen ohnehin langsamen Bewegungen aber kaum auffiel. *Dahinter steckt sicher ein Geheimnis*, ahnte er. Aber da Geheimnisse aller Erfahrung nach nicht umsonst zu lüften sind, drehte er sich um und schlurfte Richtung Klassenraum.

Frank hatte jetzt die Schaumstoff-Gummiband-Konstruktion aufgelöst. Aber es kam noch eine Schicht, diesmal aus Aluminiumfolie.

»Sag mal, 'ne vernünftige Schachtel hattest du wohl nicht zu Hause?«, jammerte Ben nervös.

»Nee, hättest ja mal Thomas fragen können. Der hätte bestimmt eine gehabt«, antwortete Frank und packte ruhig weiter aus: Nach der Alufolie kam Watte, nach der Watte ein Staubtuch, nach dem Staubtuch ein Taschentuch und nach dem Taschentuch – endlich – die CD-ROM mit dem heiß begehrten Spiel. Schon oft hatte Ben das Spiel im Kaufhaus gesehen und es selbst einige Male ausprobiert. Aber jedes Mal, wenn er kurz davor war, in die schwierigste Ebene des Spiels zu wechseln, kam irgend so ein unfreundlicher Verkäufer



☐ und machte dem Spaß ein Ende. »Lange genug gespielt«, musste Ben sich dann anhören, »schließlich wollen die Kunden, die wirklich was kaufen, auch mal gucken, wie das funktioniert.« Aber nun konnten Ben alle Verkäufer dieser Welt egal sein.

»Und?«, fragte Frank. »Was ist mit dem Trikot?«

Behutsam legte Ben die Silberscheibe in die Hülle, die er mitgebracht hatte. Dann zeigte er auf den Karton, den er dabei hatte. Frank schnappte ihn sich. Er grinste zufrieden.

»Tu mir nur einen Gefallen«, bat Ben. »Solltest du jemals meiner Oma begegnen, dann schwärm ihr nichts von deinem neuen Sporttrikot vor, verstanden?«

Während des Unterrichts konnte Ben sich gar nicht konzentrieren, noch nicht mal in Mathe. Ständig stellte er sich vor, in die vierte Ebene einzudringen und das Spiel an dieser schwierigsten Stelle mit der Rekordpunktzahl zu beenden. Ben war so in Gedanken, dass er zuerst nicht bemerkte, wie ihm von der rechten Seite des Klassenzimmers ein kleines Papierknäuel zuflog. Es landete direkt neben seinem Stuhl auf dem Fußboden.

Thomas boxte ihm von hinten in den Rücken. »Pst, da liegt ein Zettel für dich«, tuschelte er.

»Ein Zettel? Woher kommt der?«, fragte Ben.

Thomas grinste übers ganze Gesicht. »Na, woher schon«, antwortete er, »von da, wo er immer herkommt.« Dabei deutete er mit einem kurzen Kopfnicken in Richtung Jennifer.

Jennifer, die auf der anderen Seite des Klassenraums an der Fensterseite saß, blickte ungeduldig zu Ben hinüber und fragte sich, ob er jemals in diesem Leben den Zettel bemerken würde – oder zumindest rechtzeitig, bevor der Lehrer ihn entdeckte.

Ben faltete das Papierknäuel auseinander und las:

Hallo Ben!

Hab in Mathe echt noch nichts geblickt.

Und morgen schreiben wir die Klassenarbeit.

Kannst du mir helfen?

Heute Nachmittag.

Ist wirklich sehr wichtig.

Jennifer

Das hatte Ben gerade noch gefehlt. Er selbst hatte die Vorbereitung auf die Klassenarbeit schon in seinem Programm gestrichen. Genauer gesagt fieberte Ben dem neuen Computerspiel so sehr entgegen, dass er gar nicht mehr an die Klassenarbeit gedacht hatte. Es war auch egal. Mathe war wirklich kein Problem für Ben. Auch ohne Extraübungen hatte er in diesem Fach noch nie etwas Schlechteres als eine Zwei minus geschrieben.

Und nun kam Jennifer. Ohne ihre Hilfe wäre seine letzte Englischarbeit mit Sicherheit voll danebengegangen. Es half alles nichts.

Gereizt riss Ben eine Seite aus seinem Schulheft und kritzelte darauf:





Hallo Jennifer!

O. K.

Komm heute um vier bei mir vorbei.

Dann lernen wir.

Habe aber nicht viel Zeit. Ehrlich.

Ben

Ben faltete den Zettel zusammen, schrieb groß »Jennifer« drauf und gab ihn auf den gewohnten Postweg. Entlang dem von allen Schülern so genannten Postweg wanderte der Zettel unter den Tischen von Nachbar zu Nachbar, bis er endlich bei Jennifer ankam.

Sie entfaltete das Papier, las es hastig und schon breitete sich ein zufriedenes Lächeln auf ihrem Gesicht aus.

»Spitze«, zeigte sie wie in der Taubstummensprache mit Daumen und Zeigefinger zu Ben herüber. Ben rollte die Augen gegen die Zimmerdecke und ließ dann den Kopf schwer in die aufgestützten Hände fallen. Er wusste: Der Nachmittag war gelaufen.

Das Spiel beginnt

Endlich war Ben zu Hause.

Er rannte in sein Zimmer, schmiss die Schultasche in die Ecke und nahm die CD-ROM aus der Hülle. Seine Hände zitterten, teils vor Aufregung, teils, weil er den ganzen Schulweg zurückgelaufen war. Noch schwer atmend legte er die Scheibe ins Fach. Mit einer raschen Handbewegung wischte Ben alles vom Tisch, was beim Spielen störte. Dann schaltete er den Computer ein. Der Bildschirm flackerte. Ein kurzes Piepsen. Die üblichen Standardzeilen tauchten in gelber Leuchtschrift auf und verschwanden wieder. Ben begann das Spiel zu installieren. Schließlich quäkte eine schrille, einfache Melodie durch den Raum, dann meldete der Bildschirm:

DIE STADT DER KINDER
Das Superabenteuerspiel
der Computergames GmbH

und den anderen Quatsch:

Dieses Spiel ist geschützt
Zu bestellen bei ...

und so weiter.

»Mach schon!«, brüllte Ben den Computer an. Endlich zeigte der Bildschirm eine Einkaufsstraße. Kleine Figuren gingen in die Läden hinein und kamen wieder



▼ heraus, immer dem gleichen Bewegungsablauf folgend. Auf der Straße fuhren in entgegengesetzter Richtung zwei Autos Schlangenlinien. In der unteren linken Ecke stand die Figur, die Ben mit dem Joystick bewegen konnte.

Er probierte die Bewegungsabläufe aus: links, rechts, nach vorn (im Bildschirm also nach oben), nach hinten. Gut, es konnte losgehen. Jetzt hieß es, sich zu konzentrieren.

Zuerst einmal die Straße hoch und in den letzten Laden hineingehen. Also Joystick nach vorn. Achtung vor den Autos. Die werden nämlich von Kindern gefahren, die keinen Führerschein haben. Deshalb waren sie unberechenbar. Plötzlich fiel ein Blumentopf aus dem zweiten Haus. Dicht neben der Figur prallte er auf die Straße und zersprang in tausend kleine Lichtpunkte, die sich auf dem Bildschirm in alle Richtungen verflüchtigten.

Das war knapp. In seiner Aufregung hatte Ben diese kleinen, heimtückischen Hindernisse völlig vergessen, die durch das Chaos in der Stadt entstanden. Er musste vorsichtiger sein, denn bis zur vierten Spielebene war es noch ein langer Weg. Und dummerweise ließen sich die ersten, leichteren Spiellevels nicht überspringen. Nach jedem groben Fehler fing das Spiel von vorne an. Unzählige Male hatte Ben diesen Anfang schon gespielt. Und doch entging ihm immer mal wieder eine dieser Kleinigkeiten wie der Blumentopf.

Diesmal hatte Ben Glück gehabt. *Hinein in den La-*

den. Schon sprang das Bild auf eine neue Szene: das Innere des Ladens. Hinter dem Tresen stand eine zwielichtige Gestalt. Ben wusste, dass es kein normaler Verkäufer war. Er war ein heimtückischer Zauberer – einer der letzten Erwachsenen in der Stadt. Vorsicht war geboten. Jeder Schritt der Figur musste wohlüberlegt sein auf dem Weg zu der Glasvitrine, wo der Schlüssel zum nächsten Bild versteckt war. Dazwischen, das wusste Ben von seinen zahlreichen Versuchen im Kaufhaus, lauerte eine Falltür im Fußboden auf eine unbedachte Bewegung der Spielfigur.

Entschlossen packte Ben den Joystick. Und schon . . . »rring-rrring!«, klingelte es an der Haustür.

»Das darf doch nicht wahr sein!«, fluchte Ben. Ein Blick auf seinen Radiowecker holte ihn in die Wirklichkeit zurück. Es war vier Uhr nachmittags. Jennifer wollte für die Mathearbeit üben.

Zögernd schob Ben sich von seinem Sitz. Langsam ging er einige Schritte auf die Zimmertür zu, ohne auch nur einen Augenblick den Bildschirm aus den Augen zu lassen. Wer weiß, welchen Schabernack der Zauberer mit seiner Figur treiben würde, wenn er zu lange an einer Stelle stehen blieb? »Ring!«, wiederholte die Haustürklingel erbarmungslos.

»Ja doch!«, rief Ben ärgerlich. Dann rannte er los, riss die Haustür auf, hechelte ein kurzes »Hallo« hinaus auf die Straße und stürzte schnurstracks wieder zurück in sein Zimmer. Jennifer blieb mit offenem Mund vor der Haustür stehen.





»Was war denn das?«, fragte Miriam. Jennifers beste Freundin hatte nach Schulschluss die tolle Idee gehabt, Jennifer zu begleiten. Schließlich war auch Miriam nicht gerade die Beste in Mathematik. Und ein Nachmittag mit Jennifer versprach eigentlich immer auch eine Menge Spaß, selbst beim Mathelernen.

Ben hatte in seiner Eile gar nicht bemerkt, dass sie zu zweit gekommen waren. Langsam tasteten sich die beiden Mädchen hinter Ben her. Schließlich standen sie in Bens Zimmer. Himmel, wie es dort aussah! Auf dem Fußboden lag ein Haufen Computerzeitschriften wild durcheinander. Um diesen größten Papierhaufen, den Jennifer je in einem Zimmer gesehen hatte, lagen Schraubenzieher, Lötkolben, Drähte, Schraubchen, Schaltpläne und Steckdosen. Durch dieses Ersatzteillager schlängelten sich die Reste einer elektrischen Autobahn, die aber dort endete, wo ein auf den Kopf gestelltes Mountainbike offensichtlich darauf wartete, wieder ein Hinterrad zu bekommen. Das aber würde bestimmt noch eine Weile dauern, erkannte Jennifer sofort. Denn das Hinterrad diente einem selbst gebauten Fernrohr gerade als drehbares Stativ, das gleich neben einem alten Schwarzweißfernseher mit offener Rückwand stand. Jennifer wagte nicht einen Schritt weiterzugehen. Sie hatte Angst, irgendein Elektroteil zu zertreten. So blieb sie regungslos an der Türschwelle stehen und fragte sich, wo man hier Mathematik lernen sollte.

Miriam hatte weniger Probleme. Sie stützte sich auf