

Andreas Schlüter
Chaos im Netzwerk-Clan

Andreas Schlüter, geboren 1958, ist einer der erfolgreichsten Jugendbuchautoren der letzten Jahre. Gleich sein erstes Buch, ›Level 4 – Die Stadt der Kinder‹, wurde ein Bestseller, dieser und alle weiteren Computerkrimis aus der Level-4-Serie sind bei dtv junior im Taschenbuch lieferbar und aus dem Programm inzwischen nicht mehr wegzudenken. ›Chaos im Netzwerk-Clan‹ ist ein weiterer Band dieser erfolgreichen Serie, den man auch unabhängig von den anderen Folgen lesen kann. Zusätzliche Informationen über Andreas Schlüter und seine Bücher finden sich unter www.aschlueter.de.

Andreas Schlüter

Chaos im Netzwerk-Clan

Ein Computerkrimi
aus der Level 4-Serie

Deutscher Taschenbuch Verlag

Weitere Titel der Level-4-Serie
sowie das gesamte lieferbare Programm von dtv junior
finden sich unter www.dtvjunior.de



Ungekürzte Ausgabe
3. Auflage 2011
2006 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 11/13,5
Druck und Bindung: Druckerei C. H. Beck, Nördlingen
Printed in Germany · ISBN 978-3-423-70975-0

Netzwerk

»Immer muss ich allein in das kleine Zimmer gehen«, nörgelte Thomas. Schnaufend schleppte er seinen Monitor die Treppe hinauf. Zum dritten Mal fand in Franks Haus ein Netzwerk-Treffen statt. Seit Frank draußen auf dem Lande wohnte, hatte er genügend Platz, um bis zu zehn Jungs mitsamt ihren kompletten PCs unterzubringen. Frank hatte die Party-Gartenmöbel seiner Eltern im ganzen Haus verteilt und so fanden er, Ben und Kolja Platz in seinem Zimmer, Norbert und Siggie im Wohnzimmer, während Paul und Achmed aus der Parallelklasse sich unter dem Schwur, ja nichts auf dem Schreibtisch anzurühren, im Arbeitszimmer von Franks Vater breit machten. Das Schlafzimmer der Eltern war tabu und für Thomas blieb mal wieder nur die kleine Kammer, die eigentlich kein Zimmer, sondern eher ein begehbarer Kleiderschrank war. Schon die letzten beiden Male hatte Thomas hier die Netzwerk-Nächte verbracht. Diesmal weigerte er sich. »Wenn ihr ein bisschen zusammenrückt, habe ich noch in deinem Zimmer Platz«, behauptete er.

Frank schraubte seinen Zeigefinger gegen die Stirn, während er mit der anderen Hand Thomas' Midi-Tower trug. »Wie soll das denn gehen?«

Thomas wollte ihm das gerade anschaulich verklickern, als Ben ihm aus Franks Zimmer heraus Beistand leistete: »Das geht schon. Es ist wirklich blöd, im



mer allein im Kleiderschrank zu hocken. Du kannst mit an meinen Tisch kommen.«

Thomas strahlte übers ganze Gesicht und setzte ächzend den Monitor auf dem Tisch ab, auf dem Ben seine Anlage schon komplett aufgebaut hatte.

Franks Eltern waren zu einer großen Party eingeladen, und da beide etwas trinken wollten, übernachteten sie auch gleich dort.

Frank war es nur recht. So hatten sie die ganze Nacht Zeit, das neueste Kampfballerspiel auszuprobieren, das erst in einer Woche auf den Markt kommen würde. Frank machte sich eigentlich nicht viel aus Computern, aber Netzwerk, das war etwas anderes. Es machte einfach Spaß, sich mit mehreren Freunden die ganze Nacht um die Ohren zu schlagen, und manchmal konnte Frank sich sogar durchsetzen und die anderen dazu bringen, mit ihm ein Sportspiel zu spielen. Natürlich wurde nicht nur gespielt, sondern auch viel gequatscht und Blödsinn gemacht. Aber auch das Spielen machte ungeheuren Spaß. Jeder der Spieler verkörperte eine Spielfigur und sah die Spielwelt aus seiner Sicht. Da konnte es eben gut passieren, dass man durch einen Kellergang schlich und Ben oder Thomas oder jemand anders in Gestalt des Gegners lauerte einem hinter der Kellertür auf, und schon kämpfte man nicht etwa gegen den vom PC gesteuerten Gegner, sondern eben gegen Ben oder Thomas.

Schnell hatte Ben die einzelnen Computer quer durchs Haus vernetzt, bis auf einen: Soggi war das erste Mal dabei und musste sich seine neue Netzwerk-

karte erst noch einbauen. Doch das war kein Problem. Die anderen waren es gewohnt, dass es ein oder zwei Stunden dauerte, ehe ein Spiel beginnen konnte. Mal musste etwas installiert werden, mal funktionierte eine Vernetzung nicht und man musste erst einige Einstellungen in der Systemsteuerung ändern. Außerdem nutzten die meisten diese Zusammenkünfte, um sich mit neuen Programmen zu versorgen.

Das war zwar verboten, aber übers Netzwerk unglaublich einfach. Warum also nicht? Schließlich waren die Geschäftspraktiken großer Software-Firmen auch nicht immer legal, wie neueste Gerichtsurteile immer wieder bestätigten. Und wer seinen Kunden durch unrechtmäßiges Handeln das Fell über die Ohren zog oder aus seiner Monopolstellung schamlos Vorteile zog, brauchte sich nicht zu wundern, wenn er selbst mal betrogen wurde. Immerhin hatten sich nicht eben wenige Chefs der großen Konzerne als Jugendliche selbst als Phoneycracker oder Computerhacker in der Szene einen Namen gemacht und waren überhaupt erst über diesen illegalen Weg letztendlich zu ihren Unternehmen gekommen.

Keiner der Jungs machte sich jedenfalls Gedanken darüber, als sie einige Programme austauschten.

Nach zwei Stunden war es so weit: Das Spiel konnte beginnen.

Zur gleichen Zeit hockte Miriam zusammen mit Jennifer in ihrem Zimmer und blätterte die Fernsehzeitung durch.





»So etwas Ödes«, beschwerte sich Miriam. »Ich weiß gar nicht, weshalb die Fernsehsender immer so um die Quoten kämpfen. Wenn ich mir das Programm anschau, ist doch nichts leichter, als Zuschauer zu gewinnen. Man brauchte jetzt nur einen vernünftigen Film zu zeigen und schon wäre man bei 90 Prozent. Bei dem Schrott, den die anderen zeigen, gäbe es gar keine Konkurrenz.«

Jennifer glaubte natürlich nicht, dass es so einfach wäre, doch Miriam hielt ihr zum Beweis die Fernsehzeitschrift entgegen. »Der Musikantenstadl. Mal ehrlich: Wer guckt denn solchen Mist?«

»Meine Oma«, wusste Jennifer.

»Die anderen fünfundzwanzig Sender scheinen sich auch nur um deine Oma zu kümmern«, vermutete Miriam. »Außer Big Brother kannst du alles andere knicken.«

Jennifer war zwar von Big Brother alles andere als begeistert, weil sie nicht wusste, weshalb sie einer Gruppe Verhaltensgestörter beim Essen zuschauen sollte, aber sie musste Miriam zustimmen, dass es an diesem Abend nichts Gescheites im Fernsehen gab. Der Gemeinschaftsraum der Kirche, in dem sonst am Samstagabend die Jugenddisco stattfand, wurde renoviert, zu einer Party waren sie nicht eingeladen und die Jungs waren nicht ansprechbar, weil sie sich im Netzwerk gegenseitig abballerten, eine Freizeitbeschäftigung, die Miriam und Jennifer für so ziemlich das Langweiligste hielten, was man überhaupt machen konnte.

Kurzum: »Es ist grottenlangweilig«, befand Miriam.

Sie warf sich rücklings auf ihr Sofa, fingerte einen Kartoffelchip aus der Tüte auf dem Fußboden und schob ihn sich senkrecht so in den Mund wie ein Otter einen Fisch verschlang.

»An einer Grotte ist überhaupt nichts langweilig«, widersprach Jennifer.

»Hä?«, fragte Miriam nach.

Jennifer hielt ihr die Zeitung entgegen, in der sie gerade blätterte. Miriam las:

Königspalast der Mayas im Regenwald entdeckt

Ein Archäologe der Vanderbilt-Universität ist im Urwald von Guatemala über einen spektakulären, mehr als zwölf Jahrhunderte alten Palast der Maya-Indianer gestolpert.

»Gestolpert!«, lachte Miriam. »Das stelle ich mir gerade vor: *Hey, Mum, ich gehe mal kurz Milch holen. Huch, worüber stolpere ich denn da? Oh, ein alter Königspalast!* Also ehrlich, die schreiben manchmal einen Schwachsinn zusammen!«

»Lies mal weiter!«, forderte Jennifer sie auf.

Miriam tat ihr den Gefallen:

– Im wahrsten Sinne des Wortes: Der Experte für präkolumbianische Kulturen und speziell für die Mayas erkundete die vom Urwald überwachsene Maya-Stätte »Ort der Schlangen«. Plötzlich sank er bis zu den Achseln in ein Loch, das er spontan für ein Schlangennest hielt.



☐ »Uäh!«, machte Miriam. »Überleg dir das mal! Du brichst in die Erde ein und krachst in ein Schlangennest. Widerlich!«

Erst hielt er den Atem an vor Schreck – und dann vor Überraschung: Er befand sich in einem der zugewachsenen Innenhöfe eines dreistöckigen Palastes.

»Uuuhh!«, quiekte Miriam. »Warum finde ich nie so etwas?«

Jennifer lachte. »Vor zehn Sekunden warst du noch froh darüber!«

Miriam winkte ab. Was scherte sie ihr Geschwätz von eben? Da hatte sie ja noch nicht gewusst, dass es sich um einen Palast handelte. »Dort hätte ich mal mit Thomas Urlaub machen sollen«, fand sie. »Der hätte den Palast bestimmt gefunden.«

»Sicher«, spottete Jennifer. »ich möchte allerdings lieber nicht wissen, was es dann für ein Schrottpalast gewesen wäre.«

Jetzt musste auch Miriam lachen. Thomas war allgemein bekannt für seine geradezu unstillbare Sammel Leidenschaft. Er sammelte allerdings grundsätzlich nur Dinge, die er gratis bekam oder irgendwo fand. Das meiste war natürlich wertlos oder defekt. Aber Thomas machte das überhaupt nichts aus. Die Garage seiner Eltern war seit langem überfüllt mit unzähligen gefundenen Schrottteilen. Sein weltberühmtes Motto lautete: Hauptsache, es ist umsonst und man braucht es nur zu nehmen!

Miriam legte die Zeitung weg und schob damit ihre Träume beiseite, jemals in ihrem Leben auf einen großen, wertvollen oder geheimnisvollen Palast zu stoßen.

»Was ist, wollen wir die Ödnis beenden, indem wir ein wenig chatten?«, fragte sie Jennifer. Wenn sie schon keinen Palast entdecken würde und es auch keine Party gab, auf der man Jungs kennen lernen konnte, wozu gab es das Internet? In irgendeinem Chatraum war bestimmt was los.

»Aber nicht hier«, wandte Jennifer ein, wofür Miriam sofort Verständnis aufbrachte. Zwar durfte Miriam den PC ihres Vaters ohne weiteres mitbenutzen, aber Miriams Eltern besaßen nur eine einzige Telefonleitung, als lebten sie noch in den Sechzigerjahren des letzten Jahrhunderts. Das hatte unweigerlich zur Folge, dass – kaum hatte man einen Chatraum mit netten Jungs gefunden – Vater oder Mutter oder alle beide ins Zimmer stürmten und Miriam ermahnten die Leitung nicht so lange zu besetzen. Es könnte immerhin sein, dass eine Tante, ein Onkel, Oma oder Opa oder vielleicht auch der Papst genau in dem Augenblick anrufen wollten, in dem Miriam einen heißen Flirt begonnen hatte.

Zum Glück hatte in der Nähe ein Schnellrestaurant vor kurzem in einer Ecke ein Internet-Café eröffnet. Wenn man großes Glück hatte, bekam man dort nicht nur einen Platz am PC, sondern machte sogar live und ganz ohne Internet die Bekanntschaft eines netten Jungen.





»Und was sagt dein Ben dazu, wenn wir wirklich einen heißen Typen kennen lernen?«, fragte Miriam ihre beste Freundin, die seit einiger Zeit mit Ben zusammen war – allerdings ohne dass dieser es so richtig wahrnahm.

Jennifer zuckte mit den Schultern. »Dann muss er halt ab und zu mal über seinen geliebten Bildschirm hinweg in die reale Welt schauen, damit er merkt, was wirklich abgeht.«

Miriam nickte zustimmend. Das war endlich mal eine vernünftige Einstellung. Man konnte und durfte den Jungs wirklich nicht immer alles auf dem silbernen Tablett servieren.

»Wenn das Glück kommt, muss man ihm einen Stuhl hinstellen, habe ich mal irgendwo gelesen«, erinnerte sich Jennifer. »Offenbar glaubt Ben wirklich daran, dass es eines Tages bei ihm anklopft.«

»So ein dämlicher Spruch«, empörte sich Miriam. »Die Hoffnung der vereinsamten Mauerblümchen. Ich sage: Beweg deinen trägen Hintern nach draußen und schaffe dir dein Glück selbst!«

»Genau!«, fand auch Jennifer.

Es war also beschlossene Sache. Die Mädchen informierten Miriams Eltern und schlenderten zum Schnellrestaurant ins Internet-Café.

»So, jetzt müsste alles bereit sein.« Ben kroch unter dem Gartentisch hervor, auf dem Siggis PC stand, an den er das letzte Kabel gesteckt hatte. Aus den einzelnen Zimmern drangen nach und nach die Erfolgsmel-

dungen: Die Computer waren vernetzt, die Spiele geladen, alles lief reibungslos.

»Okay«, freute sich Frank und wählte seinen Computer ins Internet ein. Diesmal war nämlich keine gewöhnliche Netzwerk-Sitzung. Franks Vater besaß als Mitarbeiter einer Computerfirma, für die er auch oft von zu Hause aus arbeitete, natürlich eine Flatrate. So konnten die Jungs, die gemeinsam eine Spielgruppe, den Clan *Beschützer der Geächteten*, gegründet hatten, im Internet jetzt gegen einen anderen Clan antreten.

»Barbaren, jetzt seid ihr fällig!«, rief Thomas siegesgewiss, als sie endlich mit dem gegnerischen Clan *Revenge of the Devils* verbunden waren. Seine Stimme klang dabei ein wenig gedämpft.

»Was ist denn mit dir los?«, fragte Frank ziemlich verblüfft.

Thomas hockte zwar wie alle anderen vor seinem Computer, aber man sah ihn nicht. Er hatte über seinen Kopf und den Computermonitor ein Handtuch gespannt. Thomas lugte nicht einmal darunter hervor, als er antwortete: »Das ist gegen die Lichtreflexe. Mir entgeht nichts. Ich finde jede Waffe und jeden Gegenstand, wetten?«

Frank wieherte vor Lachen. »Wie im richtigen Leben«, japste er. »Fehlt nur noch, dass du dir künftig auch immer ein Handtuch über den Kopf wirfst, wenn du über die Straße gehst.«

»Schwafelt nicht so viel!«, warnte Siggie. »Die Gegner ballern schon!«





In zwei Zehntelsekunden waren alle auf ihren Plätzen, bis an die Zähne bewaffnet, durch die Erfahrungen vergangener Abenteuer gestählt und bereit, eher als ihre Widersacher den versteckten Schatz in der fremden, gefährlichen Fantasiewelt zu finden und sicher nach Hause zu bringen.

Das Abenteuer hatte sie gepackt – allerdings eines völlig anderer Natur, als sie in diesem Augenblick noch glaubten.

Störungen

Im Internet-Café war tote Hose. Das brachte zwar den Vorteil mit sich, sofort einen Platz an einem der zehn Bildschirme zu bekommen, aber öde war es dennoch. Auch in den Chaträumen schienen sich an diesem Abend nur Flachköpfe aufzuhalten.

Hallöle :-), meldete sich einer, der sich *Jack the Ripper* nannte und in seinem Profil als Hobbys Sportwagen und junge Mädels angegeben hatte.

Jennifer klickte ihn kommentarlos weg. Wer sich den Namen eines Frauenmörders gab, war in ihren Augen ohnehin schon ein Idiot, die angegebenen Hobbys widerten sie an und die Begrüßung klang wie eine Sprachübung für spät entwickelte Kleinkinder.

Nacheinander versuchten ein *Schumi III*, drei *Terminator*, ein *King* und ein Schleimer mit dem Namen *Die zarteste Versuchung* Kontakt mit ihr aufzunehmen.

»Im Internet ist heute offenbar weltweites Blödmänner-Treffen«, seufzte Jennifer. »Ich habe genug. Wie sieht es bei dir aus?«

Miriam hatte mit ihrem Blick den Bildschirm längst verlassen und spähte durchs Schnellrestaurant, ob sich nicht in natura ein schönes, männliches Wesen zeigen würde, das es wert war, von ihr angezwinkert zu werden. Doch das reale Leben bot auch nicht mehr als die virtuelle Welt. »Nur öde Nasen«, stellte sie enttäuscht fest. »Und nun?«





Jennifer zuckte mit den Schultern. Vermutlich würde sie nach Hause gehen und ein gutes Buch lesen. Leider hatte sie zurzeit keins, das sie noch nicht kannte. In der Bücherei stand sie für vier Titel seit Wochen auf der Warteliste, ihr Taschengeld ließ es nicht zu, sich jeden Monat neue Bücher zu kaufen, und ihren Eltern hatte sie erst vor drei Wochen Geld für zwei neue Bücher aus dem Ärmel geleiert, diese beiden allerdings schon längst durchgelesen.

Als einzige Rettung des Abends fiel Jennifer ein, dass Ben und seine Kumpels ihre komischen Spiele im Internet spielten. Vielleicht konnte sie ja Ben eine E-Mail schicken.

»Starke Idee«, fand Miriam. »Die Jungs brauchen nicht den ganzen Abend durch die Gegend zu ballern, sondern können auch mal etwas Sinnvolles tun!«

»Was denn?«, wunderte sich Jennifer.

»Na, sich mit uns unterhalten. Kann es etwas Sinnvolleres geben?«, lachte Miriam als Antwort zurück.

Jennifer wechselte schnell zu ihrem kostenlosen E-Mail-Provider, sah mit Enttäuschung, dass sie seit der letzten Leerung ihres Briefkastens vor einer halben Stunde keine neuen Mails erhalten hatte, und schrieb ihm eine Mail:

Hi, Ben!

Wie geht's ? Was macht ihr gerade?

Miriam und ich hängen im IC rum.

Meld dich mal.

Jennifer

»Scheiße, jetzt habe ich ihn verfehlt!«, fluchte Ben.

»Blindfisch!«, kommentierte Thomas unter seinem Handtuch hervor. »Fetter konnte der ja gar nicht vor dir stehen.«

»Nerv mich nicht!«, blaffte Ben verärgert zurück. »Ich habe eine E-Mail bekommen. Ausgerechnet jetzt!«

Ben erledigte seine Hausaufgaben weitgehend auf dem Computer. Da ihm dabei jede Ablenkung höchst willkommen war, hatte er sein E-Mail-Programmfenster auf *immer im Vordergrund* eingestellt. Leider hatte er vergessen diese Funktion vor dem Spiel auszuschalten, sodass sich genau in dem Moment, als er einen der gefährlichsten Gegner endlich treffsicher im Visier hatte und abdrücken wollte, dieses blöde Postfenster öffnete.

Sein Gegner – zu Bens großem Glück gerade unbewaffnet – nutzte sofort die Gelegenheit und war schon wieder verschwunden.

»Weg isser!«, kommentierte Thomas überflüssigerweise.

Ben murrte und öffnete – da sie schon mal da war – die E-Mail. »Wehe, es ist nichts Wichtiges«, zischte er.

»Bestimmt nur eine Spam«, feixte Thomas.

Ben stöhnte und knallte die flache Hand auf den Tisch, als er las, dass er eine völlig belanglose E-Mail von Jennifer erhalten hatte.

»Was ist?«, fragte Thomas nach.

»Die Mädchen haben Langeweile«, stöhnte Ben. »Die können sich auch nie alleine beschäftigen!«





»Du sprichst wahre Worte, mein Sohn«, pflichtete Frank ihm grinsend bei.

Als Bens bester Freund wusste er beinahe besser als Ben selbst, wie sehr Jennifer an Ben hing. Manchmal wurde es ihm auch zu viel, weil er kaum noch etwas mit seinem besten Freund alleine machen konnte. Nicht einmal beim Netzwerk, zu dem sich ausschließlich Jungs trafen, ließ Jennifer ihren Freund in Ruhe.

Entsprechend ärgerlich reagierte Ben. Nicht nur, dass er seinen Gegner verpasst hatte, ihm war es auch peinlich, wenn Jennifer ihn mitten im Spiel mit seinen Freunden störte.

»So ein Blödmann!«, regte sich Jennifer auf, als sie Bens prompte Antwort las.

Neugierig las Miriam die Antwort mit.

»Der Herr fühlt sich in seinem Spiel gestört«, meckerte Jennifer. »Als ob so ein virtueller Ballermann wichtiger wäre als ich. Na warte!«

Jennifer legte sich ins Zeug, um Ben eine gepfefferte Mail zurückzuschicken.

Ben hatte unterdessen sein Mailprogramm nicht nur in den Hintergrund verbannt, sondern vollends beendet. Er wollte nicht noch einmal gestört werden. Mit seinem virtuellen Helden drehte er sich einmal um sich selbst, um sich neu zu orientieren, wo er war und was inzwischen um ihn herum geschehen war. Denn selbstverständlich lief das Spiel in Echtzeit.

Ben prüfte mit ein paar Tasten, welche Waffen er bei

sich trug, las die Liste der Gegenstände, die er besaß, und stutzte in der letzten Zeile: *Brief* stand dort plötzlich. Was für ein Brief? Den hatte er doch eben noch nicht gehabt.

Für einen Augenblick dachte er an Jennifers E-Mail, aber das war natürlich Blödsinn. Wie sollte Jennifers Brief in seinem Spiel gelandet sein? So etwas konnte nicht passieren. Aber wenn in einem Computerspiel etwas nicht stimmte, kam man auf die albernsten Gedanken. Ben klickte auf *Brief*. Vielleicht konnte er ihn lesen? Tatsächlich. Es erschien ein Papier auf dem Bildschirm, das sich selbst entfaltete und in einer eigentümlichen Schrift mitteilte:

Cancuén

Mehr nicht. Nur dieses Wort.

Was sollte das bedeuten? Sofort befragte Ben die anderen, aber auch die konnten weder mit dem Begriff etwas anfangen noch hatten sie je davon gehört, dass es in diesem Spiel neben den vielen Gegenständen, die man sammeln oder erobern konnte, auch Briefe gab.

»Das ist bestimmt eine Falle der *Devils!*«, vermutete Frank. »Die sind doch zu allem fähig.«

»Was soll denn das für eine Falle sein?«, fragte Kolja in die Runde. »Es ist doch nur ein Wort. Da steht ja nicht einmal, was wir tun sollen.«

»Das haben wir gleich«, verkündete Ben selbstbewusst. »Ich verziehe mich und recherchiere mal im Internet. Gebt mir Schutz.«





Die anderen stimmten zu.

Thomas blieb in Gestalt eines alten Bettlers und Sammlers mit einigen magischen Kräften in Bens Nähe, der einen armen Mönch darstellte, welcher zur Sicherheit heimlich mit zwei Laserkanonen ausgestattet war. Der verschlagene Dieb und Trickser, gespielt von Kolja, hielt in der Umgebung Wache. Denn Ben, das hieß natürlich der Mönch, war im Besitz der Schatzkarte, auf die der gegnerische Clan schon seit Wochen scharf war. Außerdem hielt sich noch Franks Schwertkämpfer in nicht allzu großer Entfernung auf.

Ben wechselte also ins Internet und gab das Suchwort *Cancuén* ein. Es erschien – wieder die Oberfläche des Spiels. »Hey!«, rief Ben. »Was ist denn jetzt los? Wieso komme ich nicht auf andere Webseiten?« Er versuchte es ein zweites Mal. Wieder vergeblich.

»Komisch«, fand Jennifer. »Meine E-Mail wird nicht gesendet!« Bereits dreimal hatte sie versucht ihre Nachricht an Ben zu mailen. Jedes Mal wurde die Übertragung abgebrochen.

Ratlos wandte sich Jennifer an das Personal. Der einzige Fachmann des Hauses schlurfte zu Jennifers PC-Platz. Schon an seinem herablassenden Lächeln erkannte Jennifer, dass er zutiefst überzeugt war, sie wäre zu unbedarft, eine E-Mail abzuschicken. Leider war sie auf diesen Kerl angewiesen; so behielt sie die Bemerkungen, die ihr auf den Lippen lagen, für sich.

Mit Genugtuung beobachtete sie, wie *Meister Oberschlau* genauso ratlos auf den Bildschirm stierte wie