

Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.



Den Großteil seiner Kindheit verbrachte *THiLO* in der elterlichen Buchhandlung. Anschließend schaute er sich in Afrika, Asien und Mittelamerika um, bevor er mit Freunden als Kabarett-Trio »Die Motzbrocken« durch die Lande zog. Heute lebt *THiLO* mit seiner Frau und vier Kindern in Mainz und schreibt neben seinen Romanen Geschichten und Drehbücher. Im Alter von 12 bis 14 Jahren zockte er die Vor-, Vor-, Vor-, Vorgänger von Fortnite und anderen Spielen auf seinem Commdore 64.

Juul Adam Petry, Jahrgang 2006, jagte mit seinen Freunden schon im Kleinkindalter mit Stöcken bewaffnet durch die Wälder. Dabei lernte er eine wichtige Lektion: Ein Krieger weiß auch, wann er sich zurückziehen muss. Wie bei einer guten Fußballmannschaft kann ein Sieg nur durch die richtige Mischung von Angriff und sicherer Deckung gelingen – eine Taktik, die er auch als begeisterter Spieler von Fortnite anwendet.

Weitere Informationen finden sich auf www.fischerverlage.de

THiLO mit Juul Adam Petry

DIE BEFREIUNG AUS MEAN MINES

**Cold Blood Cooper's
Mission Three**

Mit Illustrationen von Stefani Kampmann
und Timo Müller-Wegner

FISCHER Taschenbuch



Originalausgabe

Erschienen bei FISCHER Kinder- und Jugendtaschenbuch
Frankfurt am Main, September 2019

Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epic, Epic Games, Fortnite, das Logo von Fortnite sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Epic Games, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern.

Kein offizielles Fortnite-Produkt. Nicht von Epic Games genehmigt oder mit Epic Games verbunden.

© 2019 S. Fischer Verlag GmbH, Hedderichstr. 114,
D-60596 Frankfurt am Main

Innenillustrationen:
Skizzen von Timo Müller-Wegner
Reinzeichnungen von Stefani Kampmann

Coverillustration:
Skizze von Timo Müller-Wegner
Reinzeichnung von Stefani Kampmann

Umschlaggestaltung von Norbert Blommel, MT-Vreden,
unter Verwendung einer Illustration von Stefani Kampmann
und Timo Müller-Wegner

Satz: Dörlemann Satz, Lemförde

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-7335-0589-9

Wir schreiben das Jahr 2116. Die Katastrophe, die 98 Prozent der menschlichen Bevölkerung ausgelöscht hat, ist schon eine Weile her. Die Folgen aber sind noch immer sichtbar. Die einst so prächtigen Städte sind verfallen, die Natur geschädigt, Mutationen von Tieren und Pflanzen machen sich auf der Erde breit.

Die zwei Prozent der Menschheit, die mit dem Leben davongekommen sind, wurden roh und kaltherzig. Jeder Tag ist ein Ringen ums Überleben. Nahrung ist knapp. Und um die wenigen Rohstoffe ist ein erbitterter Kampf entbrannt. Alle Menschen, egal ob Männer, Frauen oder Kinder, gehen nur schwerbewaffnet vor die Tür. Manche von ihnen haben sich von den Umständen trotzdem nicht brechen lassen. Sie haben sich zu Kolonien vereinigt, leben friedlich zusammen und helfen einander. Sie werden *die gerechten Menschen* genannt. Die Mehrheit jedoch denkt

nur an den eigenen Vorteil. *Eine Leiche frisst mir nicht mein Mittagessen weg*, ist der Wahlspruch dieser Verbrecher.

Lange Zeit waren diese Schurken Einzelkämpfer. Sie lebten von den Dingen, die sie ohne Rücksicht auf andere erbeuteten.

Doch die besten Kämpfer wollten bald noch mehr Macht. Sie scharten die unerbittlichsten Männer und Frauen um sich und bildeten Clans. Wie Heuschrecken fallen sie nun über ganze Landstriche her und reißen sich alles unter die Nägel, was auch nur den kleinsten Wert hat – Menschenleben gehören nicht dazu.

Der mächtigste Clanführer ist »Mad Mike« Molotov. Wenn seine Bande am Horizont auftaucht, hilft nur rennen und verstecken.

Der Anführer der gerechten Menschen ist Marcellus, ein weiser und friedliebender Mann. Seine schärfste Waffe ist seine Klugheit. Um die Sicherheit seiner Schäfchen zu gewährleisten, schickt er mutige Männer und Frauen auf geheime Missionen. Und der Beste von ihnen bist du.

Dein Name ist Bob »Cold Blood« Cooper. Manche nennen dich auch eine Kampfmaschine auf zwei Beinen. Selbst in den brenzligsten Situationen bleibst du cool. Dein Herz geht um keinen einzigen Schlag schneller, auch wenn die Lage aussichtslos erscheint. Zwanzig Mann gegen einen? Du liebst diese Herausforderungen, und die Kerben an deinem Gewehrlauf beweisen, dass du keine Gefangenen machst.

Du ahnst also schon, dass wieder einmal eine besondere Aufgabe auf dich wartet, als du eine Nachricht von deinem Freund Marcellus auf deinem Tisch findest.

Eine Stunde später bist du an eurem geheimen Treffpunkt, einem verrosteten Eisenbahnwaggon mitten in der Pampa.

Marcellus hockt in seinem Zenith-Skin auf einem Ölfass und sieht gar nicht glücklich aus. Seine blauen Krallen leuchten im Dunklen.

Du hebst zur Begrüßung kurz den Arm – und sofort beginnt Marcellus zu reden.

»Kennst du die Mean Mines?«, fragt er.

Du nickst. In den ehemaligen Eisenminen gibt

es keine Rohstoffe mehr zu holen, also wurden sie schon vor Jahren stillgelegt.

»Mad Mike und seine Krieger haben Tough Town überfallen«, fährt Marcellus fort.

»Anzahl der Toten?«, unterbrichst du ihn.

Marcellus schüttelt den Kopf. »Beinahe null«, erklärt er. »Aber Mad Mike hat tausend gerechte Menschen gefangen genommen und zu den Mean Mines verschleppt. Dort bauen sie unter Tage Millionen Tonnen Gestein ab. Mit den Felsen errichten die Sklaven eine gigantische Mauer. Und in ihrem Inneren bauen sie ein riesiges Fort, Villain Village, die Stadt der Gangster.«

Mehr muss Marcellus nicht sagen, dein Auftrag ist klar: Verhindere den Bau der Stadt, befreie die gerechten Menschen aus der Sklaverei und bringe Mad Mike Molotov zur Strecke. Für jede dieser Aufgaben bräuchte man mindestens zweihundert perfekt ausgebildete Krieger. Oder einen einzigen, wenn er Cold Blood Cooper heißt.

Du wendest dich zum Gehen, die Zeit drängt. Jede Stunde wächst die Mauer weiter in die Höhe und macht deine Mission noch schwieriger.

»Versage nicht, Bob«, ruft Marcellus hinter dir her. »Das Leben von eintausend gerechten Menschen hängt einzig und allein von dir ab.«

Du verstehst nicht ganz, was er meint. Das Wort »versagen« kennst du nicht.

Im höchsten Tempo läufst du zu deinem Quartier zurück, holst deinen legendären Eiskönig-Skin aus dem Schrank und machst dich nur mit einer Spitzhacke bewaffnet auf den Weg.

Eine Stunde später springst du mit deinem Gleiter vom Flugbus ab. Auf dich warten Schnee, Schmerzen und Verwüstung.

Du atmest tief durch.

Es ist ein harter Job, Bob »Cold Blood« Cooper zu sein – doch einer muss ihn machen ...

Du steuerst einen riesigen Baum an, der über der Landschaft schwebt. → Lies weiter auf Seite 10.

Du segelst zu einem Scharfschützenturm. → Lies weiter auf Seite 12.

Dein Gleiter gleitet – was soll er auch sonst tun? Noch zwanzig Meter bis zu diesem ungewöhnlichen Baum. Schnell wirfst du einen Blick auf deine Map. Die Landschaft unter dir ist Pointless Plateau. Und dieser Baum, der auf einem Stück Erde hoch über dir schwebt, ist auf der ganzen Insel bekannt. Er heißt Treasure Tree, denn in seinen mächtigen Ästen verfangen sich oft Loot-Bal-lons, an denen saftige Items baumeln.

Leider machen sie den Baum so auch zu einer genialen Falle, denn Loot lockt bekanntlich jeden Idioten an. Lauern in seinem Geäst Krieger von Mad Mike?

Du siehst und hörst nichts, aber das ist nicht von Bedeutung. Deine Gegner sind schließlich auch nicht von gestern. Sie werden kaum mit Pauken und Trompeten auf sich aufmerksam machen.

Dann dringen doch noch knatternde Töne an

dein Ohr. In der Ferne zieht ein X-4 Stormwing vorbei.

Den schickt der Himmel! Wenn das Flugzeug deine Augen anzieht, dann tut es das auch mit den Glubschern deiner Feinde. Einen Moment lang werden sie abgelenkt sein, so dass sie dich nicht ins Kreuzfeuer nehmen können.

Ohne Schaden landest du in der Baumkrone von Treasure Tree. Bingo! Am Ende eines Astes hängt eine Pumpgun.

Du holst dir das schöne Stück sofort. → Lies weiter auf Seite 14.

Du gehst erst in Deckung und wartest ab. → Lies weiter auf Seite 16.

Der Scharfschützenturm besteht aus drei Stockwerken und ist vollbesetzt. Das bemerkst du schon beim Anflug. Aus jeder Schießscharte blitzt dir der Lauf einer Schusswaffe entgegen. Hast du Angst? Als Cold Blood Cooper lachst du still in dich hinein. Angst, was ist das?

Wenn man alle Informationen analysiert, muss man keine Angst haben. Dann gibt es nur Handlungen, die Sinn machen, und andere, die auf direktem Wege zu einem ewigen Besuch auf dem Friedhof führen.

Unten am Boden siehst du noch weitere Krieger von Mad Mikes Clan herumsneaken. Der Schurke wusste also genau, dass du kommen würdest. Aber er weiß nicht, wie sehr du auf einen epischen Sieg gegen ihn brennst ...

Um die Kugeln, die dir nun entgegenfliegen, machst du einen eleganten Bogen und landest auf dem hölzernen Dach des Turms. Sofort zückst du

die Spitzhacke und baust das Holz ab. Bündelweise sackst du den wertvollen Baustoff ein.

Doch noch dringender brauchst du eine Waffe. Zwanzig Kämpfer mit Schusswaffen gegen einen mit Spitzhacke ist unfair – doch sicher bekommen die zwanzig bald Verstärkung ...

Der Erste, der das Feuer auf dich eröffnet, trägt den coolen Wu-Kong-Skin. Du lässt dich von seinen toten Augen nicht ablenken und schickst ihn mit ein paar Schlägen ins Jenseits. Doch zwei seiner Kumpane stürmen die Treppe herauf, genau auf dich zu.

Loot-Action: Nimm Revolver + 2 × Munition.

Du gehst sofort zur Attacke über. → Lies weiter auf Seite 18.

Du baust eine Schutzwand. → Lies weiter auf Seite 20.

Da liegt sie, die Pumpgun. Eine hervorragende Waffe, wenn du aus mittlerer Entfernung einen Feind umpusten willst. Du könntest sie in fünf Sekunden in der Hand halten und hättest deine Schlagkraft um 1000 Prozent gesteigert. Noch hast du nur eine Spitzhacke, aber dann ...

Trotzdem zögerst du. Die Knarre könnte auch ein Lockmittel von Mad Mikes Männern für dich sein. Tust du ihnen den Gefallen und unterschreibst dein Todesurteil selbst?

Oder bleibst du stehen und wirst so zur sicheren Zielscheibe für jeden mittelmäßigen Schützen?

Es sind diese Kleinigkeiten, die einen guten Krieger von Cold Blood Cooper unterscheiden.

Du springst los und greifst zu. → Lies weiter auf Seite 22.

Du hangelst am Baumstamm nach oben. → Lies weiter auf Seite 23.