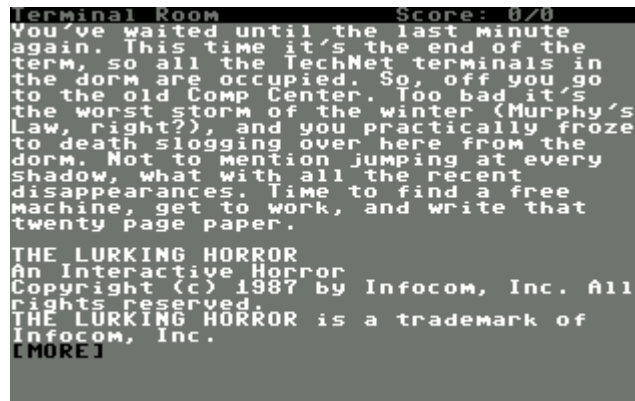


The Lurking Horror

GO64! 12/2002 und 1/2003



Das Spiel

Das habe ich nun davon! Das ganze Semester habe ich die Seminararbeit vor mir hergeschoben, um mich den wirklich wichtigen studentischen Tätigkeiten zu widmen. Jetzt, kurz vor Weihnachten, rückt der Abgabetermin unaufhaltsam näher! Es hilft alles nichts: Ich muss mich an die Arbeit machen. Selbst der Schneesturm, sonst ein willkommener Anlass, die Sache noch mal zu verschieben, kann mich nicht aufhalten: Ich fahre zur Uni und suche mir im Computerraum einen freien PC.

Don't Panic – It's only a Game

Wahrscheinlich durch den Sturm bedingt ist der Raum fast leer, lediglich ein Mitarbeiter der Universität arbeitet an diesem Abend hier. Den Mann kenne ich flüchtig, also grüße ich ihn höflichkeitshalber.

Obwohl ich keine große Lust zum Arbeiten habe, schalte ich erst mal den PC ein und melde mich mit meiner Login-Nummer („872325412“) und meinem Passwort („UHLERSOTH“) an.

Um den Arbeitsbeginn noch ein bisschen hinauszuzögern und mein Grummeln in der Magengrube zu bekämpfen, schaue ich aber zunächst noch nach etwas Essbarem. Südwestlich des Computerraums befindet sich eine kleine Küche. Dort finde ich „Funny Bones“, einen leckeren Snack, den ich gleich aufesse. Im Kühlschrank finde ich außerdem eine Flasche Cola und einen Karton mit chinesischem Essen. Beides gehört jetzt mir. Da chinesisches Essen aber kalt nicht gut schmeckt, wärme ich es in der Mikrowelle etwas auf. Die richtige Temperatur erreiche ich bei mittlerer Hitze und ungefähr vier Minuten Aufwärmzeit. Mit Essen und Trinken beuge ich mich in den Computerraum zurück.

Am Mitarbeiter der Uni fällt mir sein dicker Schlüsselbund auf, daher frage ich ihn danach. Stolz zeigt er mir einen „Master Key“, mit dem man alle Türen innerhalb der Universität öffnen kann. Den möchte ich natürlich haben, aber er will ihn mir nicht geben. Daraufhin biete ich ihm mein Essen an. Das ist ihm aber zu kalt, also erwärme ich es noch einmal für vier Minuten und bringe es ihm wieder. Er macht sich mit ausgesuchten Tischmanieren darüber her. Mein schönes Essen! Hoffentlich lohnt sich das! Nach dem Essen ist er viel verträglicher und gibt mir sogar den Schlüssel. Na also!

Man kann ja nie wissen, wozu man einen Generalschlüssel für die Uni mal brauchen kann. Jetzt aber los, diese blöde 20-Seiten-Arbeit schreiben! Also klicke ich am PC erst auf den Menüpunkt „Edit“ und dann auf „Paper“. Doch was ist das? Verdammte moderne Technik! Das ist ja gar nicht mein Text! Das ist irgendein unverständliches Kauderwelsch! Vielleicht ein Virus? Ich lese den ganzen Text durch, ohne viel zu verstehen.

Wie immer: Am PC eingeschlafen

Wahrscheinlich bin ich beim Lesen eingeschlafen, jedenfalls befinde ich mich plötzlich an einem seltsamen Platz, einer Anhöhe, wo alles grau in grau ist. Ein Pfad führt hinunter ins Tal. Ich folge ihm und sehe eine Steinplattform. Eine Horde Kreaturen umringt mich, so dass ich nichts tun kann außer Warten. Die Kreaturen drängen mich vorwärts, wo ich einen seltsam schimmernden Stein sehe, den ich an mich nehme. Plötzlich wird aus der Dämmerung absolute Dunkelheit. Ich träume noch irgendetwas Wirres, der Stein vibriert, und dann stoße ich mit dem Kopf auf die Tastatur. Ein lauter Knall, und ich wache auf. Peinlich! Vor dem Computer eingeschlafen! Der Monitor zeigt nur noch Schnee, wie ein Fernseher nach Sendeschluss. Der Uni-Angestellte ist durch den Knall aufmerksam geworden, und da ich etwas konsterniert aufstehe, kommt er gleich zu mir herüber. Als er sieht, dass mit dem Rechner etwas nicht stimmt, beginnt er sofort, ihn zu reparieren. Ich lasse ihn gewähren, und nach einiger Zeit hat er es geschafft. Meine Arbeit ist jedoch hin, da meine Dateien mit denen des Fachbereichs „Alchemie“ verschmolzen sind. Der nette Hacker schickt mich hinunter in den Keller, da man mir dort vielleicht noch helfen kann. Na, dann mal auf!

Fast habe ich den Alptraum schon vergessen. Nur eins macht mich stutzig: Wenn das ein Traum war, wieso besitze ich dann plötzlich einen Stein, der genauso aussieht wie der, den ich im Traum genommen habe? Komische Sache. Na ja, meine Seminararbeit ist jetzt erst mal wichtiger. Schließlich muss sie morgen fertig sein! Also mache ich mich zum Fahrstuhl auf, um eine Etage tiefer zu fahren. Der Fahrstuhl sieht von innen jedoch nicht sehr vertrauenerweckend aus, so dass ich mich doch für die Treppe entscheide. Trotzdem öffne ich, neugierig wie ich bin, noch die Schalttafel im Fahrstuhl und entdecke eine Taschenlampe, das ich mal mitnehme. Wer weiß, was ich auf dem nächsten Flohmarkt dafür aushandeln kann?

Über die Treppe erreiche ich den Keller, wo ich im Osten ein Paar Handschuhe und ein Brecheisen finde. Da sie scheinbar niemandem gehören, gehören sie jetzt mir. Und die Handschuhe passen sogar fast, sie sind nur ein bisschen zu groß.

Den Keller hat der Hacker scheinbar nicht gemeint, als er mich nach unten schickte – jedenfalls finde ich hier niemanden, der mir helfen könnte. Also gehe ich eine Etage hoch ins Erdgeschoss. Dort ist es leider dunkel. Zeit, die Taschenlampe auszuprobieren! Jemand hat seine Thermosflasche hier vergessen. Her damit. Hier ist auch niemand, der mir helfen könnte. Vielleicht finde ich doch jemand im Keller? Die Zeit sitzt mir im Nacken! Irgendwer muss mir doch helfen können!

Also beschließe ich, noch einmal unten nachzuschauen. Dort kann ich die Taschenlampe ausmachen. Im Westen treffe ich einen vernachlässigt aussehenden Jungen, der ziemlich wortkarg ist und mir nicht verraten will, was ihn dorthin verschlagen hat. Es scheint aber kein Student zu sein. Na ja, schaue ich halt noch mal weiter oben nach.

Fleißige „Raumpfleger“

Im sogenannten „grenzenlosen“ Korridor finde ich ein Päckchen Bohnerwachs, das ich an mich nehme. Weiter im Osten treffe ich einen Raumpfleger, der mit einer Wachsmaschine den Boden einwacht. Warum arbeitet dieser Mann noch so spät am Abend? Und warum ist er ebenso wortkarg wie der Junge, den ich vorhin getroffen habe? Jedenfalls kann ich ihn nicht verstehen. Ich lasse den fleißigen Mann also seine Arbeit machen und warte, bis er diesen Bereich gewachst hat. Dann sehe ich mich weiter im Osten um und steige eine Etage höher.

Dort klettere ich am Seil hoch, nachdem ich die Handschuhe angezogen habe. Welcher Teufel reitet mich bloß, dass ich meine Zeit mit so etwas verschwende, statt mich um die Arbeit zu kümmern? Hier finde ich doch nie jemanden, der mir hilft. Und gefährlich ist es auch noch, beinahe hätte ich einen elektrischen Schlag bekommen.

Immerhin erreiche ich den Steg. Als ich dort nach Atem ringe, sehe ich kurz eine seltsame Masse, die sofort wieder verschwindet. Das war keine Täuschung! Irgend etwas geschieht hier: Der wortkarge

Junge, der seltsam schweigende Raumpfleger, und jetzt diese undefinierbare Kreatur, dazu der Stein. Was geschieht hier? Diesen Dingen auf den Grund zu gehen, scheint mir langsam interessanter als die Seminararbeit. Die kann ich notfalls im nächsten Semester noch nachholen.

Also lasse ich die Leiter hinunter, klettere nach unten und öffne die Tür nach draußen. Mann, ist das ein Sturm! Den hatte ich schon ganz vergessen. Trotzdem klettere ich von hier aus ganz nach oben, um dort den Stecker aus dem Sockel herauszuziehen. Was für eine Kälte! Im Sockel finde ich ein Stück Papier, das ich schnell und ohne zu lesen einstecke, da mir langsam entsetzlich kalt wird und ich schnell wieder ins Warme möchte. So schnell es geht, klettere ich wieder hinunter, gehe zurück ins Gebäude und mache die Tür hinter mir zu. Welche Wohltat! Jetzt lese ich erst mal die Notiz und merke, dass es sich um die Abschiedsnachricht eines scheinbar wahnsinnigen Selbstmörders handelt – jedenfalls werde ich aus dem Text nicht recht schlau. Der Name kommt mir bekannt vor, es handelt sich um den Namen eines Studenten, der vor einiger Zeit tatsächlich auf dem Campus Selbstmord begangen hat.

Ich begeben mich wieder in den „grenzenlosen“ Korridor zu einer Maschine, wo ein Notfallschrank steht. Das Glas zerbreche ich und nehme die Axt mit. Dafür werfe ich den Stecker weg, der ist jetzt ebenso unwichtig geworden wie die Aufgabenstellung für die Seminararbeit, die ich ebenfalls wegwerfe. Komisch, dass der Raumpfleger, der mich die ganze Zeit argwöhnisch beäugt, dazu nichts sagt. Mal sehen, was er sagt, wenn seine Wachsmaschine keinen Strom mehr bekommt! Ich gehe also zum Stromkabel und werfe die Axt darauf. Es klappt! Die Maschine kommt zum Stillstand. Der Raumpfleger ist darüber gar nicht begeistert. Er steigt von seiner Maschine ab und kommt auf mich zu, nichts Gutes im Schilde führend. Daher helfe ich ihm bei seiner Arbeit und schütte das Wachs vor ihn auf den Boden. Schon gleitet er darauf aus und ist erst einmal beschäftigt ...

Die Wetterbeobachtungsstation

Das restliche Wachs werfe ich weg, da ich es wohl nicht mehr brauche. Die Axt nehme ich aber sicherheitshalber wieder mit, wer weiß, für welche Kreaturen sie noch gut ist. Im Nordosten befindet sich der Versorgungstrakt, bei den Studenten „Fruits and Nuts“ genannt. Dort steige ich in den Keller hinab, wo nichts als Schutt herumliegt. Also weiter nach Südosten, wo ich ein paar schöne Stiefel finde, die mir sogar passen. Also: anziehen! Mit den Stiefeln geht es jetzt hoch in den oberen Flur, wo der Wind heftig gegen das Gebäude bläst. Dort befindet sich eine Tür mit der Aufschrift „Kein Zutritt“. Das kann ja wohl mich nicht meinen. Jetzt mache ich sie natürlich erst recht auf – wozu habe ich schließlich den Generalschlüssel? Vom Dach gehe ich hinauf in die Kuppel, wo sich eine Wetterbeobachtungsstation befindet. Mal sehen, was es da Sehenswertes gibt. Während ich mich dort aufhalte, fliegt etwas gegen das Kuppeldach. Leider kann ich nur einen dunklen Schatten erkennen. Mann, habe ich mich erschrocken! Vorsichtshalber gehe ich zunächst wieder auf das Dach hinunter, um mir das Wesen näher anzusehen.

Es hat Augen wie glühende Kohlen. Da bleibe ich aber besser auf Abstand! Mal sehen, wie das Wesen auf den Stein reagiert, wenn ich ihn ihm zuwerfe. Weg ist es! Wer weiß, wie es mich sonst gepiesackt hätte! Jetzt aber schnell wieder hoch in die Wetterbeobachtungsstation, langsam frieren mir die Zehen in dem eisigen Wind ein.

In der Station befindet sich auch ein kleiner, eingetopfter Pfirsichbaum. Wie kommt der denn hierher? Das interessiert mich brennend, und so untersuche ich ihn erst einmal. An ihm scheint nichts Besonderes dran zu sein, aber als ich in der Erde des Topfes grabe, finde ich – eine mumifizierte, menschliche Hand! Eklig! Es kostet mich einige Überwindung, sie trotzdem mitzunehmen. Vorsichtig, mit zwei Fingern fasse ich sie an. Mit der Hand im Gepäck geht es wieder abwärts und zurück ins Gebäude. Dort geht es weiter hinunter und nach Süden in den Hof, wo ich in beißender Kälte meinen Stein wieder aufnehme. Jetzt schnell zurück ins Warme!

Jetzt gehe ich in den Raum zurück, in dem ich meine schicken Stiefel gefunden habe und denke auf dem Weg dorthin erst Mal über alles nach. Der Junge, der Raumpfleger mit den seltsam eckigen und unbeholfenen Bewegungen, die Schattenkreatur – und natürlich der merkwürdig reale Traum, was bedeutet das alles? Sollte der Suizid des Studenten etwas damit zu tun haben?

Hi-Tech an der Uni

Im Keller des Fachbereichs „Aeronautik“ angekommen, sehe ich einen Gabelstapler. Mal sehen, ob der funktioniert. Also steige ich ein und versuche ihn zu starten. Er läuft! Damit besuche ich den Gassenjungen. Also fahre ich nach Osten, wo ich ihn eigentlich treffen müsste. Allerdings ist er verschwunden! Dafür ist es jetzt richtig dunkel geworden, so dass ich die Taschenlampe anknipsen muss. Hier gibt es jede Menge vermodernden Unrat, der auf Paletten gestapelt ist. Was für ein Glück, dass ich zufällig einen Gabelstapler dabei habe! Mit ihm räume ich den Müll weg und finde einen Durchgang in einen Lagerraum, in dem noch älterer Müll herumliegt. Diese Sachen befinden sich schon fast wieder in ihrem Urzustand. Allerdings, und das ist viel interessanter als der Unrat, finde ich auch einen Kanalschacht. Also raus aus dem Gabelstapler und mit dem Brecheisen den Schacht geöffnet.

Im Schacht wende ich mich zunächst nach Norden und dann weiter nach unten, wo ich neben einem kleinen Altar ein Messer finde. Das kann ich allerdings nur aufnehmen, wenn ich mich von etwas anderem trenne, da mir die ganze Bagage sonst zu schwer wird (ich hätte vielleicht doch nach den Studententarifen des Bodybuildingstudios fragen sollen). Also lege ich das das Wachs und die Colaflasche ab, nachdem ich einen kräftigen Schluck davon genommen habe – das Messer ist jetzt bestimmt wichtiger. Die Cola ist zwar inzwischen lauwarm geworden und schmeckt widerlich, aber sie macht mich wenigstens wieder ein bisschen wacher. Jetzt gehe ich wieder zurück, am Gabelstapler vorbei und weiter nach Westen. Hier ist es hell genug, um die Taschenlampe wieder ausschalten zu können.

Jetzt komme ich nicht mehr weiter. Was soll ich nur tun? Herumhängen und Trübsal blasen? Oder versuchen, die Arbeit doch noch zu schreiben? Dazu müsste ich aber in den Fachbereich „Alchemie“, denn schließlich sind die dort vorhandenen Dateien mit meiner Arbeit verschmolzen. Also los!

Ein Professor am Abend ...

Eine Etage höher begeben sich nun ins Chemiegebäude, um die dortigen Gebäude näher zu untersuchen. Auf dem Korridor klopfe ich an eine Tür mit der Aufschrift „Fachbereich Alchemie“. Es hat mich schon immer interessiert, was sich hinter dieser Tür verbirgt, und außerdem können mir die Leute hier ja vielleicht wegen meiner Seminararbeit helfen. Allerdings wird wohl kaum noch jemand da sein. Was soll's, klopfen kostet ja nichts.

Es ist tatsächlich noch jemand anwesend! Der Professor freut sich sichtlich, dass er mal Besuch bekommt. Jetzt bin ich so baff, dass mir nichts einfällt, worüber ich mit ihm reden könnte. Vielleicht hätte ich mir das vorher überlegen sollen ...

Da fällt mir der Abschiedsbrief des Studenten ein. Vielleicht kennt ihn der Professor? Voller Hoffnung zeige ich ihm den Brief. Tatsächlich kannte er ihn und meint, er hätte ihm helfen können. Plötzlich ändert sich das Verhalten des bis dahin netten Professors: Er starrt mich an. Unter den Blicken des Professors wird mir langsam ungemütlich, trotzdem möchte ich höflich bleiben und nicht unvermittelt wieder gehen. Also gehe ich nach Süden in Richtung der Laboratorien. Das scheint ihn zu freuen, denn er lädt mich ein, die Räume zu besichtigen. Bevor ich recht weiß, wie, stehe ich in einem Pentagramm, das mit Kreide auf den Fußboden gezeichnet wurde. Nun fängt der Mann auch noch an, um mich herumzutanzten und einen komischen Singsang von sich zu geben. Zwischendurch erzählt er mir, dass er von allen Kollegen verlacht würde, aber sie würden schon sehen ...

Der Mann ist verrückt! Ich muss versuchen, hier herauszukommen! Ich warte zwei Momente und schneide dann, wie ich es beim Professor gesehen habe, mit dem Messer vom Altar die Linie durch und laufe schnell aus dem Pentagramm heraus. Aus den Augenwinkeln bemerke ich, dass der Professor tatsächlich etwas heraufbeschwört, eine Art Schatten. Sollte er auch das Schattenwesen vor der Wetterbeobachtungsstation heraufbeschworen haben?

Zu weiteren Überlegungen bleibt mir keine Zeit mehr, denn mir wird die Sache langsam unheimlich, und ich habe das untrügliche Gefühl, dass ich so schnell wie möglich von hier abhauen sollte. In meiner Eile stoße ich an die Bank, die ich unbeabsichtigt ein Stück mitschleife. Darunter kommt eine Falltür zum Vorschein, was für ein Glück! Ich öffne sie und klettere so schnell es geht hinunter. Obwohl ich mir die Ohren zuhalte, höre ich unbeschreibliche Schreie und andere Geräusche, die ich niemals vergessen werde. Die Falltür fällt glücklicherweise zu, was mir wahrscheinlich das Leben rettet.

Ein Begleiter!

Im Licht der Taschenlampe öffne ich sie nach einiger Zeit wieder und steige hinauf. Das, was einmal ein Laboratorium gewesen war, ist jetzt nur noch ein Chaos. Die Reste des Professors kleben an der Wand. Dem Fässchen mit Hyrax ist glücklicherweise nichts passiert, so dass ich es nun in Ruhe untersuchen kann. Was passiert, wenn ich die mumifizierte Hand in die Chemikalie tauche? Sie fühlt sich darin scheinbar ganz wohl ...

Ich lasse sie einige Zeit darin, bis sie von selbst herauskriecht, und nehme sie wieder auf. Sie krabbelt auf meine Schulter und schmiegt sich an mich. Moment mal, das muss ich mir noch mal auf der Zunge zergehen lassen: Eine mumifizierte, vielleicht seit Jahrhunderten tote Hand wird durch eine Flüssigkeit wiederbelebt? Unglaublich. Da müsste sich doch ein Geschäft draus machen lassen... Aber ich schweife ab.

Sicherheitshalber nehme ich den Ring mit und streife ihn auf die „Hand“. Im Vorraum lese ich den Zimmerbelegungsplan und finde heraus, dass das Labor meistens nachts benutzt wird und der tote Student meistens dort gearbeitet hat. Stückchen für Stückchen fügt sich das Mosaik langsam zusammen!

Jetzt aber weg von diesem unheimlichen Ort! Nachdem ich die Tür des Zimmers (von außen!) geschlossen habe, atme ich erst einmal tief durch. So was ist mir noch nie passiert! Das glaubt mir keiner! Der einzige halbwegs normale Mensch scheint jetzt der Herumtreiber zu sein, dem muss ich unbedingt die Hand zeigen. Mal sehen, was er dazu sagt. Also gehe ich zu ihm. Ich muss ihn erst eine Weile suchen, aber dann kann ich ihm die Hand zeigen. Scheinbar ist er nicht sehr helle, denn sofort überkommt ihn die Angst, und er haut ab (natürlich kann nicht jeder so heldenmütig sein wie ich!). Bei seiner Flucht verliert er einen Bolzenschneider, den ich zu meinen anderen Sachen packe – natürlich nur, um ihm den Schneider gelegentlich wiederzugeben). Jetzt gehe ich in die unterste Etage des Fachbereichs Aeronautik, das „Subbasement“. Hier lege ich den Bolzenschneider und die Thermosflasche ab, um mich durch die schmale Öffnung in der nordwestlichen Wand zwängen zu können.

Geheimgänge und Tunnels

Im Boden dieses Raumes ist eine Luke eingelassen, die aber mit einem Vorhängeschloss verschlossen ist. Mit meinem Generalschlüssel kann ich das Schloss jedoch öffnen und stecke es ein. Dann öffne ich unter großer Anstrengung und mit einem gewaltigen Knirschen die Luke. Bolzenschneider, Thermosflasche und Axt lege ich hier erst mal ab, ich kann mir nicht vorstellen, dass sie mir da unten viel nützen werden. Die Taschenlampe wird eingeschaltet, und los geht's.

Unter der Luke führt ein Gang entlang. Es ist hier seltsamerweise sehr warm, und in der Ferne kann man leise, kratzende Geräusche vernehmen. Als ich mich nach Osten wende, um den Gang zu erkunden, finde ich ein Ventil, das sich jedoch mit Geld und guten Worten nicht bewegen lässt. Da hilft nur eins: Gewalt! Mit dem Brecheisen schaffe ich es, das Ventil zu bewegen. Nebenbei vernehme ich das Geräusch von vorhin etwas lauter, es scheinen Ratten zu sein. Während ich noch überlege, was jetzt zu tun ist, höre ich die Ratten immer näherkommen! Sie greifen mich an! Beherzt drehe ich am Rad des Ventils, und Dampf tritt aus. Die Ratten fliehen und trampeln bei dieser Gelegenheit einen Artgenossen tot.

Das ist ja noch mal gutgegangen! Aber was jetzt? Zunächst drehe ich das Ventil wieder zu und erkunde den Gang weiter ostwärts. Was hat es bloß mit dem dicken Kabel an der Wand auf sich? Der Gang hört auf, das Kabel verschwindet in der Wand. Mal sehen, ob ich mit dem Brecheisen ...

Tatsächlich! Nach einigen Versuchen kann ich einzelne Backsteine aus der Wand herausbrechen. Leider befindet sich dahinter ein Gitter – Weiterkommen unmöglich! Also zurück zur Luke. Wieder oben angekommen, schalte ich die Taschenlampe ab und lege jetzt das Messer und das Brecheisen weg, denn sie haben ihren Zweck wohl erfüllt (vor allem das Brecheisen sieht inzwischen ziemlich mitgenommen aus).

Im Südosten finde ich meine anderen Sachen wieder, die ich an mich nehme. Was kann ich jetzt noch untersuchen? Es gibt doch einen Fahrstuhl. Ob der Fahrstuhlschacht noch woandershin führt? Das lässt sich doch herausfinden. In der Lobby des Computerzentrums drücke ich auf den „Runter“-Knopf des Fahrstuhls. Ich warte aber nicht, bis er kommt, sondern gehe schnell zwei Etagen tiefer, wo ich warte, bis der Fahrstuhl zwei Etagen höher angekommen ist. Dann verkeile ich die Türen, die zum Schacht führen, mit der Axt. Neugierig schaue ich in den Schacht, und was ich sehe, lässt meine Neugierde wachsen. Vorsichtig steige ich hinab.

Ein Fahrstuhl wird zweckentfremdet

Unten angekommen, sehe ich ein Loch in der Wand. Das muss das Loch sein, das ich vorhin mit dem Brecheisen gebohrt habe, denn eine Stahlstange verläuft quer durch das Loch. Am Boden des Schachtes finde ich eine dicke Kette. Hm ... Wenn schon nicht mit der Brechstange, dann müsste sich die Wand doch mit Hilfe des Lifts einreißen lassen ...

Ich versuche, die Kette an der Stange zu befestigen, aber vergeblich: Sie ist zu dick. Was für ein Glück, dass ich das Vorhängeschloss dabei habe. Mit ihm gelingt es mir, die Kette an der Stange zu befestigen. Eine Etage höher hänge ich die Kette an einem Haken des Fahrstuhls ein und klettere aus dem Schacht hinaus. Als ich die Axt wieder mitnehme, schließen sich die Fahrstuhltüren. Zwei Stockwerke höher fordere ich den Lift an, gehe wieder zurück und warte etwas.

Als ich den Fahrstuhl nicht mehr höre, sperre ich die Türen zum Fahrstuhl wieder mit der Axt auseinander und lasse mich in den Schacht hinunterfallen, um zu sehen, ob meine Idee erfolgreich war. Sie war! Ein riesiges Loch befindet sich nun in der Mauer! Also nehme ich die Axt von unten zwischen den Türen heraus und schalte die Taschenlampe an. Aha, den Gang kenne ich doch! Ich folge ihm westwärts, bis er mir unbekannt vorkommt. Hier wird es wieder kälter, die Kabel verschwinden nach oben hin ins Erdreich, und ich muss entweder zurück oder noch weiter runter. Inzwischen kann mich jedoch fast nichts mehr schocken, also gehe ich weiter runter.

Hier treffe ich auf einen Draht, der mir den Weg versperrt. Aber für den Bolzenschneider ist das kein Problem. Ich wundere mich allerdings über die schleimigen Wände des Tunnels, was für einen Tunnel ungewöhnlich ist ... Außerdem sind da ein paar Gassenjungen, die aber respektvoll auf Abstand bleiben, als sie sehen, wie ich den Draht durchschneide. Weiter unten stehe ich in einer übelriechenden Brühe. Noch tiefer geht es wohl nicht mehr. Aber wohin jetzt? Da zwickt mich die „Hand“ und zeigt mir den Weg. Also folge ich ihrem Vorschlag. Leider geht es doch noch weiter nach unten ...

An einer Stelle hindert mich Schleim am Weiterkommen. Was nun? Nichts fruchtet. Na ja, nicht verzweifeln, erst mal was trinken. Leider steht die Cola woanders. Aber ich habe ja noch die Thermosflasche. Komisch, da ist ja gar nichts Heißes, sondern etwas Kaltes drin, das seltsam dampft! Das will ich aber nicht trinken. Ich schütte es weg, und ein paar Tropfen gelangen auf den Schleim. Das reicht, damit der Schleim abfällt und eine Holztür sichtbar wird. So einfach kann es sein! Mit einem Jubelschrei mache ich mich daran, die Tür zu öffnen, was dank des Generalschlüssels leicht ist, und den dahinterliegenden Raum zu betreten.

Das Ende ist nahe ...

Das ist aber ein komischer Raum! Voller Wasser, mit einer undefinierbaren Masse und einer geheimnisvollen Metallkiste, in die ein Kabel führt! Zu allem Überfluss fällt auch noch mein treuer Begleiter, die „Hand“, ins Wasser. Schnell versuche ich, sie wieder herauszufischen. Da ertaste ich etwas kaltes, glitschiges, rundes. Bestimmt ein Tentakel oder ein Zitteraal, denke ich im ersten Moment. Aber es handelt sich nur um ein Kabel. Leider kann ich es im morastigen Wasser nicht sehen. Ob es das Kabel ist, das zu dieser Kiste führt? Was passiert wohl, wenn ich es durchtrenne (beim Zombie-Raumpfleger war das ja auch die richtige Entscheidung)? Also haue ich mit der Axt munter drauflos. Leider treffe ich selten, und vor der Tür wird es langsam immer lauter, wer weiß, was sich da zusammenbraut! Außerdem bleibt die „Hand“ verschwunden.

Der Mann aus dem Terminalraum kommt herein, fassungslos, mich hier zu sehen. Auch er hat inzwischen etwas herausgefunden und erzählt es mir ...

Mir stehen die Haare zu Berge. Trotzdem versuche ich weiter, das Kabel zu durchtrennen. Der Hacker versucht, die „Maschine“ lahm zu legen, die sich zu bewegen beginnt – und den Hacker verschlingt. Die Idee mit dem Kabeldurchtrennen war wohl doch nicht so gut, das klappt nicht. Also versuche ich, das Kabel aus dem Wasser zu ziehen. Auch keine gute Idee. Jetzt öffne ich erst mal den Metallkasten, was problemlos gelingt. Lauter Drähte und technische Innereien, von denen ich keine Ahnung habe. Hab' wohl das Falsche studiert ...

Aber ein Kabel kann ich herausziehen, nämlich das Koaxialkabel, und das tue ich auch. Wenn ich jetzt noch irgendein anderes Kabel hineinstecken kann, gibt es vielleicht einen Kurzschluss. Das könnte was bringen. Nur was kann ich da hineinstecken? Nur ein Ende des Kabels, das im Wasser liegt. Da! Der Hacker kommt aus der Masse zurück! Wie bitte? Ich soll dem „Meister“ dienen? Der hat sie wohl nicht mehr alle! Aber der Schock, den mir der Hacker versetzt, hat auch eine gute Seite: Mir fällt ein, dass ich das Kabel ja aus dem Wasser ziehen kann, um es dann zu zerhacken. Gedacht, getan. Fieberhaft haue ich mit der Axt wieder auf das Kabel ein, um es vielleicht doch noch durchzutrennen. Und es klappt! Ich greife mir ein Ende und stecke es in die Steckdose. Der Hacker kippt um, und aus der Masse wird ... wird ... äh ... etwas ...

Einen Moment lang stehe ich wie erstarrt da, und das „Ding“ öffnet sein Maul, um mich zu verschlingen. Außerdem leuchtet der Stein auf, und wie ein Kind, das herausfinden will, wie tief ein Brunnen ist, werfe ich den Stein in die dunkle Öffnung. Das „Ding“ hat scheinbar ebensoviel Angst vor dem Stein wie die schattenhafte Gestalt bei der Wetterbeobachtungsstation – es verschwindet.

Nur der Stein liegt vor mir. Als ich ihn wieder aufnehme, sehe ich, dass ein langer Riss ihn beinahe in zwei Hälften teilt. Etwas krabbelt aus dem Stein heraus, und der Hacker im trüben Wasser bewegt sich – nimmt denn der Horror gar kein Ende? Ich drehe mich also zum Hacker um und ...

(Longplay aus der GO64! 12/2002 und 1/2003; Autor: Harald Horchler 7/2000)