

RICK NOLDENS SCHWERSTER FALL

BY ANJA BAGUS

Rick Nolden zog seinen Trenchcoat enger. Gierig sog er an seiner Zigarette und ließ den Rauch genießerisch aus seinem Mund und den Nasenlöchern strömen. Er kniff die Augen zusammen und schauderte. Was tat er hier, an diesem gottverlassenen Ort? Das war nicht, was er sich erhofft hatte. Heute beging er sein dreijähriges Jubiläum, und wenn schon nicht mit einem neuen spektakulären Fall, dann wollte er es in seinem Büro verbringen. Nur er, seine Flasche Whisky, die zerkratzte Jazzplatte und die Lichter der Stadt. Stattdessen hatte man ihn hierher beordert.

Die Umgebung war düster und er konnte die Umrisse des Raumes nur schemenhaft erkennen. Obwohl das Licht zu grell war, erreichte es nicht den Boden. Die Wände waren seltsam substanzlos und seine Sitzgelegenheit ein schlichter Würfel. Ein widerlicher Ort, dem alles fehlte, was seiner Meinung nach zu einem stimmungsvollen Ambiente gehörte. Dass er voller

scheußlicher Kreaturen war, machte es nicht besser.

Er nahm seinen Fedora ab und kratzte sich am Kopf. Dann setzte er den Hut wieder auf, zog aus seiner Innentasche einen Ausweis und stellte befriedigt fest, dass dieser wie immer aussah. Sein Bild in der abgegriffenen Lederhülle war zwar veraltet, aber man erkannte ihn darauf und unter »Berufsbezeichnung« stand Privatdetektiv. Das machte ihn stolz. Er war Schnüffler mit Leib und Seele und ließ gerne immer wieder all seine Fälle an sich vorüberziehen.

Vor drei Jahren war er ins Geschäft eingestiegen: "Richard Nolden und die mysteriöse Mumie", "Richard Nolden jagt den Blasrohrmörder", "Richard Nolden's Rache" und sein Lieblingsfall: **"Wer erschoss Richard Noldens Mutter?"** - alles große Erfolge, die er immer wieder gerne erlebte.

Er war der Beste. Er hatte das hier eigentlich nicht nötig. Rick Nolden wartete auf seinen nächsten Fall, noch rasanter, noch mysteriöser, noch ergreifender, noch persönlicher. Noch detailreicher, noch realistischer, noch bahnbrechender. Stattdessen war er jetzt hier.

"Ich bin Richard Nolden, Privatdetektiv", sagte er leise. Das Gemurmel der Anwesenden verstummte. Er hustete kurz. "Ich bin hier, um den Mord aufzuklären." Alle Augen beobachteten ihn, ohne zu blinzeln.

Er blickte auf den Boden. Auch hier diese Substanzlosigkeit, die Übelkeit in ihm aufsteigen ließ. Das Opfer - humanoid,

normalgroß, spärlich bekleidet (sollte das eine Rüstung sein?), mit einer riesigen Axt, an die es sich noch im Tod klammerte - lag seltsam verdreht auf dem Bauch, es schien ein wenig zu schweben. Ein roter Fleck im Rücken zeigte die Wunde an. Aber alles war zu unscharf, um wirklich Rückschlüsse auf die Mordwaffe zuzulassen. Rick sog wieder an seiner Zigarette. Das leise Knistern, wenn die Glut sich durch das Papier und den Tabak fraß, machte ihn beinahe glücklich. Er blickte dem Rauch nach, der sich wunderbar nach oben kräuselte, schlug seinen Trenchcoat zurück und kniete sich neben die Leiche.

Das war sinnlos. So nah dran konnte er überhaupt nichts mehr erkennen. Aber er machte um der anderen Willen eine Show daraus. Einer der Anwesenden war der Mörder, das war unzweifelhaft. Und er, Rick, würde ihn entlarven.

"Eric der Rote wurde von hinten mit einem spitzen Gegenstand erstochen", sagte er ins Blaue hinein. "Das widerspricht den Regeln. Er darf hier noch nicht sterben. Deshalb hat man mich geschickt."

"Das ist in 23 Jahren noch nie passiert", sagte ein ... Skelett? Rick kniff die Augen zusammen. Ja, diese jämmerliche Ansammlung von anatomisch nicht korrekten Knochen umfasste ein brüchiges Schwert und ein grüner Lichtpunkt in seinen Augen ging alternierend an und aus.

"Warum ist es dann jetzt passiert?", knurrte Rick und stand auf. "Wer von euch hat sich aus seinem Bereich wegbewegt? Oder

wer von euch hat seine Befehle missachtet?"

Mit einem 'Puff' löste sich ein fliegendes Auge in kleine Kästchen auf. Ein Kobold kicherte meckernd und seine 49 Kollegen schlossen sich seinem Heiterkeitsausbruch an. Unisono kringelten sie sich vor Lachen. Es tat Rick in den Ohren weh.

Entschlossen zog er seine Pistole aus dem Halfter, entsicherte, spannte und zielte. Die Kugel schraubte sich in Zeitlupe auf der Flamme des Schwarzpulvers reitend aus der Mündung, flog durch den Raum und durchschlug drei der widerlich kreischenden Missgeburten, bevor sie in der Wand verschwand. Rick hatte die Waffe schon wieder weggesteckt, als die Horde überhaupt bemerkte, dass etwas geschehen war. Nach einigen erschrockenen Schnatterern wurde es ganz still.

"Was ist los?", dröhnte da eine Stimme aus dem hinteren Raum. Rick schloss die Augen und stöhnte: "Großartig. Das habt ihr jetzt davon. Der Drache ist wach." In der Tat erzitterte der Boden und die Menge teilte sich. Ein dreieckiger Kopf erschien und dann blies die aufgeschreckte Riesenechse auch schon Feuer auf ihn.

Rick blinzelte, griff dann gemächlich an sein Amulett und aktivierte den Schutzschirm. Das Ankh an der Goldkette hatte er seit seinem ersten Fall und mit einem herrlichen Soundeffekt breitete sich die goldene Kugel um ihn herum aus. Das Feuer dagegen war nur aus drei Farben gemischt und prasselte pixelig gegen seinen Schutz aus fließendem Metalleffekt.

"Lass es gut sein, Alterchen", sagte er, als der Drache fertig war und kurzsichtig versuchte, herauszufinden, was hier vor sich ging. "Du hast keine Chance gegen mich. Wenn du den Kerl umgebracht hast, dann wirst du wie alle anderen abgestraft, verlass dich drauf. Dafür haben die mich ja geholt."

"Der Drache war es nicht", sagte ein Orc.

"Woher willst du das wissen?", fragte Rick.

"Na, die Mordwaffe: Hast du nicht 'spitzer Gegenstand' gesagt?"

Rick massierte sich die Nasenwurzel. Er war drauf und dran, sich einfach umzudrehen und zu gehen.

"Herrgott nochmal", explodierte er dann. "Ja, ich habe 'spitzer Gegenstand' gesagt. Ich hätte auch 'riesiger kugelförmiger Gegenstand' sagen können. Oder 'ein mit Säure bestrichenes Sägemesser'! Es ist völlig gleichgültig! Die Grafik hier ist so beschissen! Jede Wunde sieht hier gleich aus, egal von welcher Waffe sie gemacht wurde! Und das Blut? Ein simpler roter Fleck, noch nicht einmal realistisch. Es fließt nicht auf den Boden! Welcher Boden überhaupt? Was soll das sein? Wo sind wir denn hier? In einem Amiga? In einem Commodore? 8 bit Prozessor? 1,032 Megahertz? Oder etwa in einem Atari ST mit bahnbrechenden 8 Megahertz?"

Er zündete sich erneut eine Zigarette an und blies den Rauch aus. Dann zeigte er mit der glimmenden Spitze auf die eingefrorene Menge: "Allein die Leistung, die in der Animation

dieses Rauches steckt, ist um Lichtjahre besser als ihr alle zusammen! Wenn ihr sterbt, dann fallt ihr ja noch nicht einmal richtig auf den Boden! Wenn ich über euch drüber laufe, treffe ich auf keinen Widerstand. Ihr seid grobpixelig und zweidimensional."

Die Kobolde ließen unisono die Köpfe hängen und das fliegende Auge, welches sich aus den zerstreuten Pixeln wieder zusammengesetzt hatte, explodierte erneut pathetisch. Ein Minotaurus schwenkte schon die ganze Zeit seine Axt auf und nieder, auf und nieder ...

"Einer von euch hat sich gegen seine Programmierung aufgelehnt", sagte Rick müde. "Einer von euch lächerlichen emulierten Gestalten hat den User 'Eric der Rote' im ersten Level dieses 'Dungeons' niedergestreckt. Und das ist gegen alle Regeln. In diesem Spiel", er holte eine quadratische Scheibe aus seiner Innentasche und las: "In dem 'Atemberaubenden Adventure mit der bahnbrechenden Grafik', 87% sagt 'Games Unlimited', das 'Spiel des Jahres 1989' ... also in eurem lächerlichen **'Monsterhöhle 3'** ..." er holte Luft und brüllte: " ... darf kein User vor dem vierten Level sterben! Auch wenn er sich noch so dumm anstellt. Auch wenn er nicht kapiert, dass ihr immer wieder an der gleichen Stelle lauert. Auch wenn er immer wieder vergisst, den Heiltrank in dem Gang direkt neben dem Startpunkt abzuholen und selbst dann wenn er zu dämlich ist, seine Ausrüstung auch anzuziehen und nicht nur im Inventar mit sich

herumzuschleppen."

Rick warf die Diskette mit der Spielbeschreibung in die Luft und beobachtete misstrauisch, wie sie sich von einem reich texturierten vielfarbigen Gegenstand in ein simples flaches Quadrat mit unlesbaren bunten Punkten darauf verwandelte, um schließlich ohne ein passendes Geräusch auf den Boden zu fallen und dort nach ein paar Sekunden zu verschwinden.

"Was können wir denn dafür, dass wir deinen Ansprüchen nicht genügen?", fragte eine Gestalt, die Rick als 'Graubart: der weise Magier, der euch in der Not weiterhilft. Drück F2 für Hilfe' erkannte. Graubart war die detaillierteste Figur hier, was aber auch daran lag, dass er überhaupt nicht animiert war. Nichts an ihm bewegte sich und seine Worte schwebten eine Weile über seinem Kopf, bevor sie verschwanden. "Wir sind zwar im Vergleich zu dir sicher lächerlich. Aber der User hat mit uns länger gespielt, als mit dir. Er tut es immer wieder. Er liebt uns, wir erinnern ihn an viele schöne Stunden. Er hat es geliebt, seine Karte noch selbst zu malen, lange bevor es Automapping gab. Er hat geflucht und nächtelang durchgezockt, um uns allen wieder und wieder den Garaus zu machen, auch wenn die meisten von uns nur simple Vektorgrafiken sind. Es mag unglaublich erscheinen, aber wir waren mal genau so High-End, wie du es heute bist."

Rick dachte, dass er im Moment überhaupt nicht mehr High-End war, und wenn die Spieleentwickler nicht endlich fertig würden,

dann wäre er das vielleicht auch nie wieder. Dann wäre er genauso pathetisch, wie diese Gestalten hier.

"Wer auch immer das getan hat", Graubart schwebte nun über dem Toten, "der muss bestraft werden, keine Frage. Aber hör auf, uns zu beschimpfen, nur weil du aus einem Spiel kommst, welches nur auf einem Rechner mit unglaublich vielen Mhz und unendlich tollen Farben mit einer sexy überteuerten Grafik Engine läuft. Lös den Fall."

Rick starrte Graubart so lange an, dass ihm Rauch in die Augen stieg und er blinzeln musste. Er nahm die Kippe aus dem Mund, bleckte die Zähne und sagte: "Du hast recht." Er musterte die Figur auf dem Boden und seufzte dann. Er hatte keinen blassen Schimmer, was er tun sollte. Wenn sich hier keiner freiwillig meldete, dann würde er nie herausfinden, wer es war. Und das wäre für einen Meisterdetektiv wie ihn eine Schmach. Es musste doch einen Hinweis geben, verdammt nochmal! Er zog einen Flachmann aus dem Trenchcoat und nahm einen tiefen Schluck.

Er war drauf und dran, jeden von den Gestalten einzeln zu verhören, als ihm ein Gedanke kam. Der Alkohol brannte sich in seine Kehle und er grinste. Graubart starrte ihn an. Sein Gesicht war reglos, aber Rick hatte das Gefühl, auch der Magier sah belustigt aus. Rick nickte.

Er sah zu den Kobolden, die wieder alle 50 auf einem Haufen saßen und ihn anstarrten. Von den Leichen keine Spur. Es war so leicht. Zu leicht. Egal. Er hatte gedacht, er wäre ein Profi,

aber sie hatten ihn ausgetrickst. Er zündete sich eine neue Zigarette an und zog dann den Trenchcoat wieder enger um sich.

"Sorry", sagte er. "Ich war ... borniert. Wir alle wollen doch nur Spaß. Ihr Kameraden macht das gut. Ich bin nur etwas nervös, weil der Release meines nächsten Teils schon wieder verschoben wurde. Wie hat euch meine Bullet-Time gefallen? Die versprechen für den nächsten Teil noch eine bessere Grafiken-Engine. Aber das interessiert euch sicher nicht." Er nahm seinen Hut ab, kratzte sich am Kopf und sagte dann: "Steh auf."

Er ging an die Leiche ran und knuffte den Körper sacht mit seinem Schuh. Die Figur sprang auf und die Pixel zerstoben in einer bunten Explosion. Dann stand plötzlich ein zweiter Richard Nolden da, einer, wie es ihn vor 30 Jahren gegeben hätte: grobpixelig und wenigfarbig, den Hut in der einen Hand, die Kippe in der anderen.

Rick streckte die Hand aus und schüttelte die des anderen. "Guter Spaß, Doppelgänger!"

Der andere grinste und alle brachen in Lachen aus. Die Kobolde kreischten, die Skelette klapperten und der Drache hustete Feuer.

"Auch ein 30 Jahre altes Spiel kann einen modernen Privatdetektiv an seine Grenzen bringen", sagte die spiegelbildliche Figur und klopfte Rick auf die Schulter. "Wir wollten dir die Zeit bis zum nächsten Fall etwas verkürzen. Und: Alles Gute zum drei-Jährigen Jubiläum, Ricky-Boy. Wir wünschen

dir, dass auch mit dir in 27 Jahren noch gespielt wird."

Unisono holte jeder einen Flachmann aus einer Innentasche, sie stießen an und tranken. Dann nickte Rick den anderen zum Abschied zu, drehte sich um und ging. Sein Rauch blieb noch einen Moment und kringelte sich wunderbar filigran um die dicken weißen Pixel, die von der Zigarette des Doppelgängers aufstiegen. Dann verschluckte das Dunkel die Geister der Vergangenheit.

Nach einigen Schritten sah Rick endlich wieder einen Boden. Auf dem regennassen Asphalt spiegelten sich die Lichter der Stadt in den Pfützen. Er war erleichtert, wieder zurück zu sein, obwohl es dunkel und kalt war. Aber endlich hörte er wieder seine Schritte auf der Straße, das tock-tock von Regentropfen auf Metalldächer und die Sirenen der Polizeiwagen. Sein Thema spielte leise im Hintergrund. Das Lied der Stadt.

Als er die Tür zu seinem Büro aufschloss, roch er aber seine Einsamkeit. Er war hier allein und irgendwie beneidete er die Truppe, die sich sicher jetzt immer noch feierte. Sie hatten den besten Privatdetektiv aller Zeiten fast ausgetrickst. Aber nur fast.

Jetzt begann wieder das Warten. Darauf, dass ein alter Fall noch einmal gespielt wurde. Oder auf den Release des Neuen. Was würde ihn erwarten? Alte Feinde oder etwas Neues? Er hatte die Tür noch nicht ganz hinter sich geschlossen, da ertönten eilige Schritte auf dem Gang. Stöckelschuhe. Eine Frau. Er grinste. Es

war so weit. Er setzte sich schnell, zog aus der Schublade eine Flasche und zwei Gläser. Dann schloss er die Augen und wartete auf den Anfang ...