



MIT VOLLGAS  
DURCH



# LOS CARRROS



riva

Dein SPIEGEL  
Bestseller





riva

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

**Für Fragen und Anregungen**

[info@rivaverlag.de](mailto:info@rivaverlag.de)

Originalausgabe

1. Auflage 2022

© 2022 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Türkenstraße 89

80799 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Redaktion: Mirka Uhrmacher

Umschlaggestaltung, Illustrationen: Marek Bláha

Satz: Achim Münster, Overath

eBook: ePUBoo.com

ISBN Print 978-3-96775-097-3

ISBN E-Book (PDF) 978-3-96775-098-0

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-96775-099-7



Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

**[www.rivaverlag.de](http://www.rivaverlag.de)**

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter [www.m-vg.de](http://www.m-vg.de)

*Hey, yo Leute, iCrimax hier, was geht ab ihr Paulberger?  
Herzlich willkommen zu meinem ersten eigenen Roman!*

*Heute sind wir mit dem Lambo in Los Carros unterwegs,  
einer Stadt, die euch vielleicht bekannt vorkommen könnte.*

*Allerdings sind wir nicht ganz freiwillig hier, aber lest am  
besten selbst, wie es dazu kam! Es wird gewohnt actionreich  
und chaotisch, meine Freunde, aber keine Sorge – wir haben  
bislang ja noch jedes Abenteuer überstanden. Also schnallt  
euch an, und dann sehen wir uns in den Straßen von Los  
Carros!*

*Bis dahin, haut rein Leute!*

*Euer iCrimax*



# INHALT

Die Einladung

Der Nullpunkt

Willkommen in Los Carros

Verhaftet

Die Gearheads

Mittellos

Autoklau

Überfall

Der Plan

Das Rennen

Am Limit

Vorbereitungen

Die Spendengala

Hoch hinaus



Der Kingston-Tower-Überfall

Kingston Junior

Ein letzter Stunt

Epilog

# DIE EINLADUNG

Der Wind zerrte an Max' Jacke. Schob ihn ein wenig näher an das Haus heran, vor dem er nervös rumstand. In diesem Haus erwartete ihn etwas schier Unglaubliches, etwas komplett Verrücktes. Vielleicht sogar etwas Gefährliches. Zumindest solange ihm Stanni keinen absoluten Unsinn erzählt hatte.

Stanni war einer seiner besten Freunde. Gemeinsam hingen die beiden stundenlang im Voice Chat rum, zockten ihre Lieblingsspiele oder schauten sich lustige Videos an. Doch für diese Sache, so hatte ihm Stanni erklärt, musste Max persönlich vorbeikommen. Ansonsten würde er ihm ja doch nicht glauben.

Max rieb sich ein letztes Mal die kalten Hände, ehe er die Türklingel drückte. Kaum war die kurze Melodie verstummt, wurde die Tür bereits aufgerissen, und Stanni stand vor ihm, ein wenig außer Atem, als wäre er durchs halbe Haus gehetzt, um ihm aufzumachen.

»Hey!«, rief Max etwas zu laut. Er war wirklich aufgeregt.

»Max! Endlich, Diggi, komm rein!« Stanni zog ihn ungeduldig in den Hausflur.

Max wollte sich erst noch höflich die Schuhe ausziehen, aber Stanni deutete schon in Richtung oberes Stockwerk. Offenbar konnte er es kaum erwarten, Max endlich alles zu zeigen.

»Komm schon, ich hab alles vorbereitet!«, rief er und sprintete die Treppe nach oben hinauf.

Max folgte ihm, befreite sich umständlich von seiner Jacke und kramte noch im Gehen eine VR-Brille aus seinem Rucksack. Stanni hatte darauf bestanden, dass er sie mitbrachte.

Oben angekommen, konnte Max durch die geöffnete Tür sehen, dass Stanni bereits vorm PC saß. Sein Zimmer war etwas unordentlich, aber der Schreibtisch mit dem großen Monitor und dem Aufnahme-Mikro war vorbildlich aufgeräumt. Im Hintergrund blubberte ein Aquarium leise vor sich hin.

»Setz dich!«, wies Max' bester Freund ihn an und zeigte mit einer Hand auf den leeren Küchenstuhl neben sich, während er mit der anderen seine eigene VR-Brille aus einer Schublade holte.

Max ließ sich lachend auf den Stuhl fallen. »Du hast es ja eilig, Junge«, meinte er. »Aber du hast auch echt krasse Dinge erzählt, jetzt will ich Beweise.«

»Sollst du haben.« Stanni grinste und schaltete den Monitor an.

Auf dem Bildschirm erkannte Max das Titelbild von Tal Royal; ein Videospiele, das sie beide besonders gerne zusammen spielten. In genau dieses Videospiele, so hatte Stanni zumindest behauptet, war er hineingesogen worden und hatte dort jede Menge Abenteuer erlebt. Also, wirklich *in* das Spiel rein. Max konnte sich das einfach nicht vorstellen und musste erst mal schlucken.

»Ich versteh schon, wenn du mich für verrückt hältst«, sagte Stanni. »Ich hab's ja selbst erst nicht geglaubt. Aber

es ist alles wahr!«

Max erinnerte sich noch gut an den Abend, an dem ihm Stanni erzählt hatte, wie er nach einer Runde Tal Royal plötzlich in das Spiel hineingeglitcht war. Nicht als Spielfigur, sondern als er selbst. Eigentlich, hatte Stanni gesagt, dürfe er darüber gar nicht sprechen, aber er brauche Hilfe bei einem wichtigen Projekt. Deswegen wäre es ihm ausnahmsweise erlaubt, eine weitere Person einzuweihen. Und Max war zugegeben stolz darauf, diese Person zu sein.

»Willst du noch was essen oder trinken, ehe wir loslegen?«, fragte Stanni jetzt. Er hatte sich auf seinem Schreibtischstuhl zurückgelehnt und sah ihn erwartungsvoll an.

»Nee, passt schon.« Max winkte ab. Seine Neugier war viel zu groß. Er zog einen Laptop aus seinem Rucksack, legte ihn auf den Tisch und klappte ihn auf. »Lass lieber starten, ehe ich vor Aufregung kaputtgeh!«

Stanni nickte, rollte dann ein Stück in seinem Stuhl nach hinten und griff unter seinen Schreibtisch. Nach ein paar Sekunden Herumtasten zog er mit einem »Aha!« einen Gegenstand hervor, den er offenbar mit etwas Tape unter die Tischplatte geklebt hatte. Gar nicht mal schlecht, das Versteck.

»Das brauchen wir, um nach Los Lamas zu kommen«, erklärte Stanni und zeigte Max, was er in der Hand hielt. Es war ein Anhänger, ein dünnes Metallplättchen an einer Kette, und auf dem Plättchen war ein kleiner Würfel mit Kulleraugen eingraviert, darunter stand Stannis Name. Besonders beeindruckend wirkte das jetzt noch nicht.

»Starte das Spiel und setz deine VR-Brille auf, dann geht's auch gleich los«, befahl Stanni. Er hatte noch immer das fette Grinsen im Gesicht und schien sich seiner Sache absolut sicher, während er in den Einstellungen des Spiels herumklickte.

Max öffnete das Game, um Stannis Lobby beizutreten. »Sollten wir dann nicht lieber stehen, wenn wir mit VR reingehen?«, fragte er, während er seinen Stuhl näher an den Schreibtisch zog.

»Dreh jetzt bitte nicht durch«, setzte Stanni mit ernster Stimme an, »aber ich weiß nicht wirklich, was mit unseren Körpern hier draußen passiert, wenn wir ins Spiel glitchen.« Er zuckte mit den Achseln. »Ich bin schon mal auf dem Teppich liegend wieder aufgetaucht. Seitdem sitz ich lieber. Ist sicherer.«

Max schluckte. Seine Beine fühlten sich plötzlich wie Pudding an, und er war ganz froh, dass er sitzen bleiben konnte.

Auf dem Bildschirm tauchte jetzt neben Stannis Skin, einer wendigen Kämpferin namens Siren, auch der von Max auf. Er spielte Woody, einen breit gebauten Überlebenskünstler im Holzfällerhemd, dessen bärtiges Gesicht halb unter einer Kapuze verschwand.

»Bist du bereit?«, fragte Stanni, und als Max zu ihm rüberschielte, hatte er bereits seine VR-Brille aufgesetzt.

»Klar«, sagte Max und zog sich ebenfalls die Brille über den Kopf.

Er blinzelte kurz. Es dauerte meist ein paar Sekunden, ehe sich seine Augen und sein Gehirn an das Bild gewöhnten, das ihm die Brille zeigte. Aber irgendwie wurde

er sofort etwas ruhiger. Alles war eigentlich wie immer. Er und sein Kumpel würden eine gemütliche Runde Tal Royal spielen, wie jeden Abend. Nur dass sie diesmal nebeneinandersaßen. Was war schon dabei?

Stanni startete die Runde, und kurz darauf flogen sie mit 98 anderen Spielern über die Karte. Gleich würden sie alle rausspringen, ihre Gleiter öffnen und irgendeine Location auf der Map anpeilen, um dort den besten Loot zu finden. Dann bekämpfte man sich, bis nur noch ein Team stand.

Aber heute sollte es anders laufen.

»Wir springen über Trippy Town ab«, erklärte Stanni neben ihm.

Es war schon etwas ungewöhnlich, ihn direkt neben sich im echten Leben zu hören und nicht über das Headset. Noch viel ungewöhnlicher war allerdings, dass er den Anhänger mit dem kleinen Würfel drauf auch hier im Spiel um den Hals trug. Doch ehe sich Max weiter darüber Gedanken machen konnte, fuhr Stanni mit seinen Anweisungen fort.

»Wir müssen direkt über die Statue vom alten Trippington auf dem Marktplatz.«

Max sah fragend zu ihm rüber. »Und was ist mit den anderen Spielern?«, fragte er verblüfft. »Auf dem Platz gibt es kaum Deckung.«

»Wir müssen eben schnell sein!«, lachte Stanni und machte sich absprungbereit. Auch Max studierte die Map aus dem Augenwinkel und wartete auf die richtige Position, um ihr Ziel bestmöglich anzusteuern.

Drei. Zwei. Eins. Go!

Als sie kurze Zeit später auf dem Marktplatz landeten, wimmelte es um sie herum bereits von Spielern, die sich

gegenseitig in Konfetti-Wolken verwandelten. Aber Max und Stanni waren Profis. Geschickt huschten sie zu der großen Statue des Stadtgründers Trippington, hinter der sie in Deckung gingen.

»Was tun wir jetzt?«, fragte Max, während er das flache Gelände nach Gegnern absuchte.

»Ich öffne mit dem Anhänger von Flux den Zugang zu Los Lamas, wir glitchen rein, und dann besuchen wir Paule und Tilly«, meinte Stanni entspannt, als müsste Max ganz genau verstehen, was und wen er damit meinte.

Aber Max schwirrte einfach nur der Kopf. Stanni hatte ihm damals nicht nur von seinen Abenteuern erzählt und wie er nur knapp mit dem Leben davongekommen war – zweimal! –, sondern auch von den Zwillingen Paule und Tilly, mit denen er sich in der Spielwelt angefreundet hatte. Sie lebten angeblich in einer geheimen Stadt namens Los Lamas unter der Map, zusammen mit Hunderten von Einwohnern. Welchen Sinn diese Stadt haben sollte, war Max allerdings nicht so ganz klar. Stanni meinte, die Bewohner würden nach jeder Runde alles wieder aufbauen, was die Spieler kaputtgeschossen hatten – aber das klang einfach vollkommen verrückt! Außerdem behauptete er, dass die Zwillinge einen lebendigen Würfel als Haustier hielten: Flux. Einen Würfel, wie er auf Stannis Anhänger abgebildet war.

*Ein lebendiger Würfel ... alles klar!* Max schüttelte den Kopf, was sich ingame auf seinen Skin übertrug.

»Hab's gleich!« Stanni tastete hinter ihm den Sockel der Statue ab.

Max blickte sich nervös um. Sie konnten jederzeit entdeckt und angegriffen werden. »Du meinst das wirklich ernst, oder?«, fragte er seinen Kumpel.

Eigentlich rechnete Max noch immer fest damit, dass Stanni ihn auf den Arm nahm. Was sollte man denn auch denken, wenn einem der beste Freund erzählte, er sei in ein Spiel hineingesaugt worden! Bestimmt würde Stanni gleich vor Lachen losprusten, weil Max den ganzen Quatsch wirklich mitgemacht hatte. Aber trotzdem: Ein ganz kleiner Teil von ihm wünschte sich, dass doch etwas an der Sache dran war. Denn wie aufregend wäre es bitte, so richtig in einem Spiel zu sein?

»Klar meine ich das ernst!« Stanni hatte sich über den Sockel der Statue gebeugt und fummelte irgendwo am Stein herum. »Eine Sekunde noch ...«

Plötzlich hörte Max ein Surren und dann ein Piepsen, als Stanni den Anhänger in eine Vertiefung drückte, die dort eben noch nicht gewesen war.

»Zugang bewilligt«, ertönte eine Computerstimme von überall und nirgendwo zugleich.

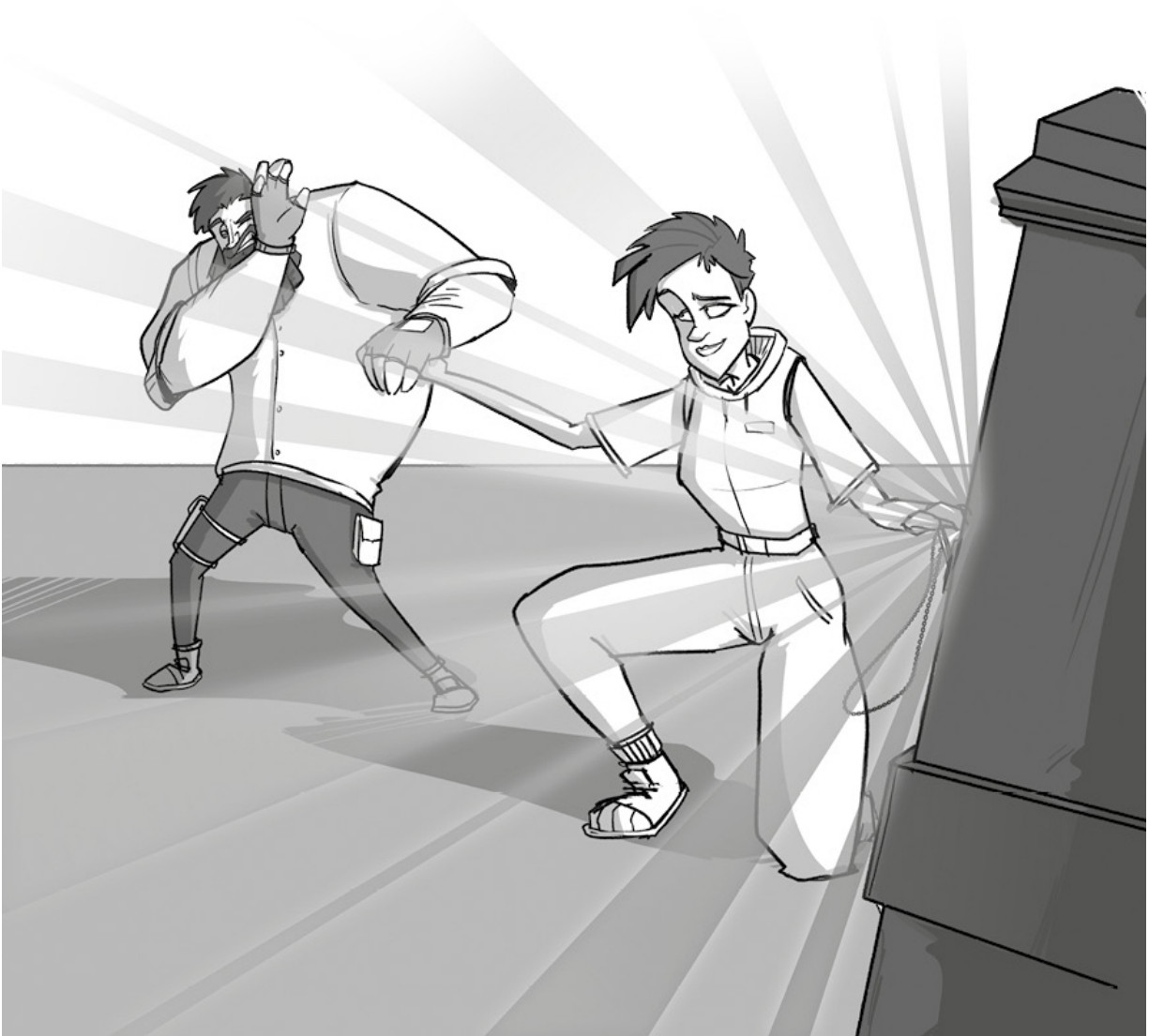
»Gib mir deine Hand!«, rief Stanni. »Schnell!«

Max fuhr zu ihm herum. »Was willst du mit meiner Hand?«

»Eine Verbindung aufbauen!« Stanni packte seine Hand, die im Handschuh seines Skins steckte. »Nächster Halt, Los Lamas!«

Um Max herum wurde alles blendend hell.





# DER NULLPUNKT

Es war ein bisschen so, wie wenn er die VR-Brille aufsetzte. Er blinzelte einige Male, bis die hellen Flecken in seinem Sichtfeld verschwanden. Alles war noch super verschwommen.

»Keine Sorge, deine Augen haben sich gleich daran gewöhnt«, sagte eine Stimme neben ihm. Das war Stanni, klar. Aber diesmal kam sie nicht leicht gedämpft wie durch seine VR-Brille hindurch, sondern kristallklar, als ob Stanni neben ihm stünde.

Jetzt erst merkte Max, dass er auf dem Boden lag. War er vielleicht vom Stuhl gekippt und hatte dabei seine VR-Brille verloren? Aber wieso stand dann die Sonne direkt über ihm?

Er blinzelte erneut, rieb sich dann die Augen und starrte hinauf. Was er für die Sonne gehalten hatte, war eine riesige, leuchtende Kugel, die mit dicken Stahlseilen an einer unglaublich hohen Höhlendecke befestigt war. Darunter ragte eine beindruckende Pyramide in die Höhe, mit einem kleinen bunten Haus auf der Spitze. Neben ihm, wenn er den Kopf ein wenig zur Seite rollte, konnte er Straßen aus hellem Kopfsteinpflaster mit noch mehr farbenfrohen Gebäuden erkennen, zwischen denen Girlanden voller Wimpel und Lampions hingen. Alles wirkte leicht verschwommen, als würde er durch eine verschmierte Fensterscheibe schauen.

Er war ganz sicher nicht mehr in Stannis Zimmer.

»Alter«, murmelte Max. Erst mal konnte er einfach nur daliegen und staunen.

Über ihm tauchte jetzt Stanni auf. Er hielt ihm eine Hand hin, um ihm aufzuhelfen, und Max nahm sie dankend an.

»Ist am Anfang echt ganz schön irre, oder?«, fragte Stanni.

Erst da fiel es ihm auf. Vor ihm stand tatsächlich Stanni! Nicht sein Skin aus dem Game. Sondern sein bester Kumpel, so wie er in echt eben aussah. Sofort blickte Max an sich runter, zupfte an seiner Hose, seinem Sweatshirt. Er trug die Klamotten, die er in der realen Welt auch anhatte. Er war er selbst, wirklich und in echt!

»Du hast die Wahrheit gesagt«, stammelte Max ungläubig und machte testweise ein paar Kniebeugen, rotierte die Arme, hockte sich dann hin, um den Steinboden zu berühren, das Gras in den Rillen zwischen den Pflastersteinen. »Unfassbar.«

Er richtete sich wieder auf und drehte sich im Kreis, um den Platz zu betrachten, auf dem sie gelandet waren. Er entdeckte Bewohner, die vor ihren Haustüren kehrten, Einkäufe herumtrugen, Hecken schnitten. Das war eine ganze, neue Welt, mit jeder Menge Leben darin! Begeistert machte Max einen Schritt nach vorn – und knallte mit der Nase gegen eine unsichtbare Wand.

»Au!«, heulte er auf und rieb sich das schmerzende Gesicht.

»Pass doch auf!« Stanni lachte herzlich, hob eine Hand und klopfte dreimal gegen die durchsichtige Barriere. Ein Zischen erklang, dann fiel das verschwommene Bild wie ein

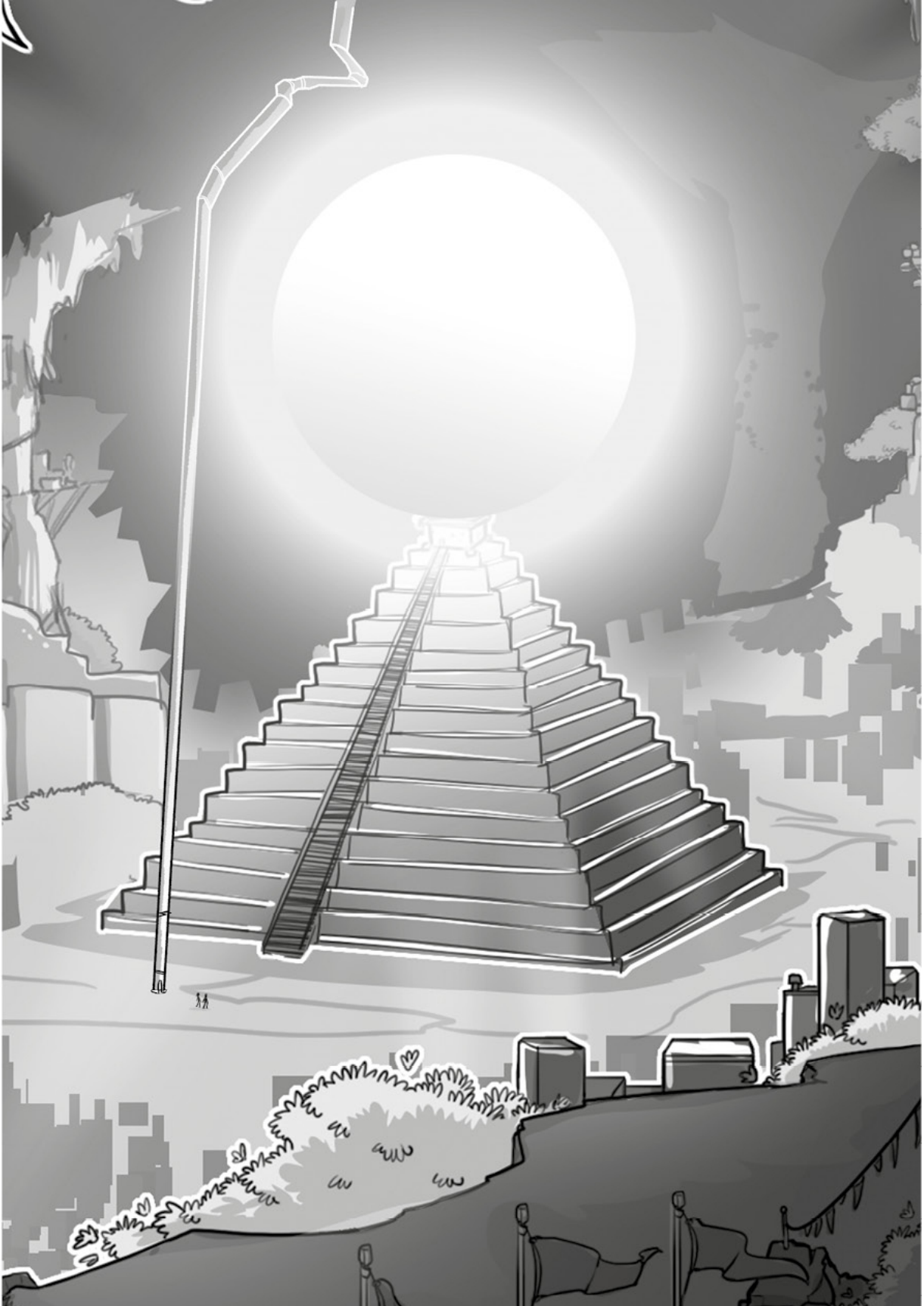
Vorhang vor Max' Augen und ließ nur klare, scharfe Umrisse zurück.

»Beim ersten Mal bin ich einfach vom Himmel gefallen«, erklärte Stanni mit einem Fingerzeig nach oben. »Daher waren die Bautruppler so nett, für meine Besuche eine Luftschleuse zu bauen.«

»Bau...was?«, setzte Max an, doch Stanni redete schon weiter.

»Man sieht sie kaum, was?« Er machte einen Schritt aus der Schleuse heraus und reckte stolz das Kinn. »Ich bin immerhin Teil einer wichtigen Mission und sollte nicht zu Matsche auf dem Boden werden.«

Max taumelte hinter ihm auf den Platz. Seine Nase tat noch immer weh, und er fragte sich, wie real dieser Schmerz sein konnte, wo sein Körper doch eigentlich in Stannis Zimmer saß.





»Du wolltest mir hier etwas zeigen«, nusichelte er, eine Hand noch an seinem Riechorgan. »Also was anderes als die Stadt an sich.«

Stanni rieb sich aufgeregt die Hände. »Den Nullpunkt.« Er sprach das Wort fast ehrfürchtig aus.

»Das ist der Kristall, oder?« Max erschauerte. »Den ihr im Unterwassertempel gefunden habt?«

Vom »Nullpunkt« hatte er das erste Mal im Zusammenhang mit einem Event gehört, das gehörig schiefgegangen war. Anstatt eines epischen Superheldenkampfes waren alle Spieler in einen gigantischen Strudel gerissen worden – keine schöne Erfahrung, wenn man eine VR-Brille trug. Danach hatten die Macher von Tal Royal allerdings behauptet, das sei alles von langer Hand geplant gewesen, und hatten eine neue Location, eine Unterwasserstadt, enthüllt.

Mittlerweile wusste Max allerdings, dass nicht die Entwickler des Spiels, sondern Stanni höchstpersönlich zusammen mit seinen Freunden das Tal gerettet hatte. Dabei hatten sie den besagten Nullpunkt entdeckt, einen Kristall voller Energie, der Portale öffnen konnte ... oder so ähnlich. Max war sich nicht ganz sicher, ob er das richtig verstanden hatte. Stanni hatte ihn geschlagene drei Stunden ohne Pause mit dem Thema zugelabert. Kein Wunder, dass nicht alle Details hängen geblieben waren.

»Genau«, gab Stanni freudig zurück. Sie schlenderten mittlerweile durch die Straßen von Los Lamas. Die Stadt wirkte echt total gemütlich. Einige Bewohner nickten Stanni

zu oder grüßten ihn mit Namen. »Mittlerweile steht der Kristall aber hier in der Stadt, damit wir ihn besser erforschen können.«

»Erforschen?«, fragte Max gespannt. »Was kann er denn?«

Stanni lachte. »Tja, das ist die große Frage. Wenn man seine Energie anzapft, dann kann er Dinge erschaffen, die im Spiel total nützlich wären. Er öffnet allerdings manchmal auch Portale in andere Spiele oder einfach nur ins Internet. Das ist dann weniger praktisch, sondern ziemlich verwirrend für die Spieler.«

Sie kamen jetzt an den Rand der Stadt, wo nur noch einige wenige Häuser zwischen grünen Gärten und Schotterwegen standen. Stanni steuerte auf das letzte Gebäude ganz am Ende des Weges zu, ein kleines rotes Haus mit einem Windrad auf dem Dach. Doch statt höflich an die Tür zu klopfen, bog er direkt auf einen schmalen Weg ab, der am Haus vorbei in den Garten führte. Gemeinsam folgten sie den Gehwegplatten um die Ecke und traten schließlich auf eine schmale Terrasse, auf der ein Tisch und vier Stühle gerade so unter einen bunten Sonnenschirm passten.

Aber es war nicht der Tisch, der Max' Aufmerksamkeit auf sich zog. Auch nicht die Glaskanne, die bis oben hin mit Limonade gefüllt war, oder die herrlich aussehenden Sandwiches, die jemand auf einem Teller serviert hatte. Stattdessen staunte Max über den riesigen Kristall, der in der Mitte des Gartens auf dem Rasen stand, gehalten von einem eisernen Gestell, das wie Ranken um den unteren Teil des Kristalls wuchs. Das ganze Gebilde war über eine Reihe

von dicken roten und dünnen schwarzen Kabeln mit diversen Maschinen und Konsolen verbunden, vermutlich alles Instrumente, die der Erforschung des Kristalls dienten.

Das war er also, der Nullpunkt. Jetzt stand er nur harmlos und bewegungslos da, aber Max spürte die Macht und Anziehungskraft, die von ihm ausgingen.

Stanni, der den Kristall wohl schon zur Genüge kannte, war nicht einmal stehen geblieben, sondern schlenderte zum Gartentisch.

»Hey!«, rief er, und Max brauchte ein paar Sekunden, um seinen Blick vom Nullpunkt zu lösen. »Scheint so, als wäre die Familie ausgeflogen. Sie haben uns aber Limonade und Sandwiches dagelassen!« Er hielt ein Blatt Papier in die Luft, offenbar einen Brief.

»Schade«, bemerkte Max. Er hätte die Zwillinge gerne kennengelernt, von denen Stanni schon so viel erzählt hatte. Hätte gerne gewusst, wie diese Menschen, die in einer digitalen Welt lebten, wohl so waren. Und ob es den lebendigen Würfel Flux wirklich gab.

»Die kommen bestimmt bald wieder«, sagte Stanni zwischen zwei Bissen von einem Sandwich, das – Max musste es sich immer wieder selbst sagen – absolut und vollkommen virtuell war. »Paule und Tilly wissen ja, dass wir zu Besuch kommen.« Er schenkte sich ein Glas absolut und vollkommen virtueller Limo ein und nahm einen tiefen Schluck. »Willst du auch was?«

Max nickte zögerlich. Er fand die Vorstellung zwar verrückt, digitale Pixel zu sich zu nehmen, aber er wollte unbedingt wissen, wie sie schmeckten. Dankbar nahm er