

»Es ist Zeit, nach Pala aufzubrechen.«

Seit ihr Bruder verschwunden ist, flüchtet Iris immer öfter in die virtuelle Welt von Pala – auf die tropische Insel, wo sie eine Superheldin ist. Level für Level besteht sie abenteuerliche Prüfungen. Doch plötzlich wird aus dem scheinbar harmlosen Online-Game gefährliche Realität. Denn auf dem Bildschirm erscheint ihr Bruder – und wenn Iris ihm helfen will, muss sie alles tun, was das Spiel von ihr verlangt ...

Eine Insel, deren Koordinaten niemand kennt.  
Eine Welt, von der man nicht weiß, wie wirklich sie ist.  
Und ein Mädchen, das in tödliche Gefahr gerät.  
Der erste Band der Pala-Serie.

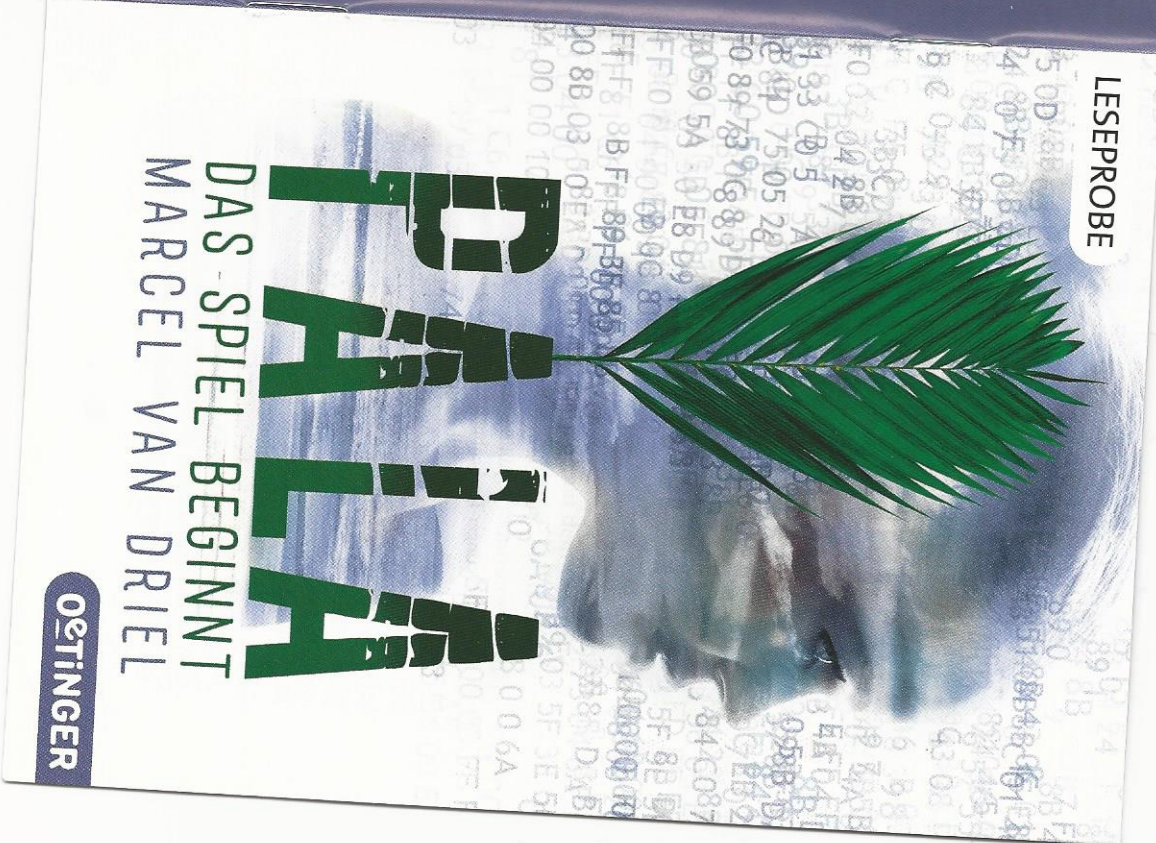
Deutsche Erstausgabe



**OETINGER** TASCHEN  
BUCH

739129

LESEPROBE



# PALA

DAS SPIEL BEGINNT  
MARCEL VAN DRIEL

**OETINGER**

SCHAU DIR DEN PALA-BUCHTRAILER AN:



Deutsche Erstausgabe

1. Auflage 2016

© Oetinger Taschenbuch GmbH, Hamburg

April 2016

Alle Rechte dieser Ausgabe vorbehalten

© Originalausgabe: Uitgeverij De Fontein, Utrecht 2011

Originaltitel: Superhelden.nl

© Marcel van Driel, 2011

Aus dem Niederländischen von Kristina Kreuzer

Mit freundlicher Unterstützung des Niederländischen Literaturfonds

Umschlaggestaltung: Carolin Liepins

Druck: CPI books GmbH, Leck, Germany

ISBN: 978-3-8415-0353-4

[www.oetinger-taschenbuch.de](http://www.oetinger-taschenbuch.de)

2

Auszug aus  
PALA – Das Spiel beginnt (Band 1)  
aus dem Kapitel

## **EIN TREFFEN MIT MR OZ**

In ihrem Zimmer musste sie sich entscheiden zwischen Fernsehen, einem Buch lesen oder Superhelden weiterspielen.

Sie entschied sich für Letzteres, seit dem Tod ihres Vaters konnte sie sich schlecht konzentrieren.

Iris lag in ihrer Lieblingsposition auf dem Bett, bäuchlings, den Laptop vor sich aufgeklappt. Sie dachte an Justinimgefangnisinhratervormzugihremutterwitendwegenfrakroon.

Nein! Konzentration, bitte!

In dem Raum gab es ein kompliziertes Schiebepuzzle mit Torenköpfen, mit dem Iris eine Weile beschäftigt war. Jedes Mal, wenn sie eine Reihe gelöst hatte, tauchte wieder eine neue auf. Und wieder eine. Und wieder eine. Dann geschah nichts mehr.

Eine Tür öffnete sich.

Endlich, das nächste Level!

Doch anstatt ihren Avatar weiter zu bewegen, lief Iris nach unten, wo ihre Mutter die Küche aufräumte.

3

»Machst du jetzt etwas?«, fragte Iris schnoff.

»Rede nicht in so einem Ton mit mir, mein Fräuleinchen.«

»Fräuleinchen?«

»Ja, Fräuleinchen.«

Iris musste anfangen zu lachen, obwohl es das Letzte war, wonach ihr der Sinn stand. »Fräuleinchen? Kommst du aus dem letzten Jahrhundert?«

»Wäre es dir lieber, wenn ich dich »ungehobelter Rippel« nenne?«

»Nein, schon gut. Sag ruhig Fräuleinchen. Aber ich meine es ernst: Ob du noch was machen wirst?«

»Was meinst du denn damit?«

»Ob du etwas unternehmen wirst, Mama. Wegen Justin.«

Ihre Mutter, die gerade dabei war, die Spülmaschine einzuräumen, hielt mit einem schmutzigen Teller in der Hand inne. »Was um alles in der Welt könnte ich denn tun?«

»Die Botschaft anrufen?«, schlug Iris vor.

»Nein, das kann ich nicht ... Obwohl ... so eine schlechte Idee ist das vielleicht gar nicht!«

»Fräuleinchen?«

Jetzt musste ihre Mutter selbst lachen. »Fräuleinchen.«

»Gut, dann spiele ich jetzt weiter.« Iris goss sich ein Glas Cola ein und ramte damit die Treppe hoch (wobei sie gut darauf achtete, nichts zu verschütten).

Dass Iris sich um ihre Mutter und ihre apathische Haltung Sorgen machte, war inzwischen völlig normal,

darum hatte sie in ihrem Kopf dafür einen speziellen Platz eingerichtet: ein Schränkchen, in dem sie all ihre Sorgen verstaute, wenn sie gerade keine Lust darauf hatte – so wie jetzt.

Während sie unten gewesen war, hatte sie das Spiel nicht unterbrochen, aber zum Glück waren in der Zwischenzeit keine Spinnen gekommen, um ihren Avatar aufzufressen. Die Tür stand noch immer offen. Iris legte ihre Finger auf die Tastatur und ließ ihre Figur vorwärtsgehen. Der Saal war nicht ganz so groß wie die Grotte mit dem Berg und dem Labyrinth, dennoch war er riesig.

»Grün, grün, grün sind alle meine Kleider ...«, summete Iris, als ihre virtuelle Persönlichkeit den Raum betrat.

Alles im Saal war grün. Der Boden war grün, er war mit grünen Smaragden ausgelegt, und die Fugen zwischen den grünen Steinchen leuchteten grün auf.

Die Wände waren grün, genau wie die gewölbte Decke. Doch Iris Blick wurde unwillkürlich auf den riesigen, steinernen Thron in der Mitte des Raumes gelenkt.

Über dem Thron schwebte ein Kopf – genauer gesagt war es ein Feuerball. Dies war der einzige Gegenstand im Raum, der gelb war und nicht grün, und er strahlte hell. In dem Feuerball schwebten Augen und ein Mund, so musste man es wohl beschreiben.

Iris war froh, dass alles nur ein Spiel war. Das hier war kein Kopf, dem sie in Wirklichkeit begegnen wollte. »WILLKOMMEN, IRIS GOUDHAAN«, sprach der

Feuerball mit einer mechanischen Stimme, die nicht zu dem Kopf passte. »WILLKOMMEN AUF PALA. MEIN NAME IST MR OZ.«

Iris stellte die Lautstärke an ihrem Laptop etwas leiser und ließ ihren Avatar gemächlich im Raum auf und ab gehen, auf der Suche nach einem Hinweis. Der Feuerball folgte ihren Bewegungen und drehte sich mit, dahinter musste ein geklonter Algorithmus stecken.

»MR OZ IST HIER«, sprach der Kopf. Klang die Stimme ein wenig verärgert?

Iris drückte auf den Trackball und sah zu, wie ihr Avatar dem Feuerkopf fröhlich zuwinkte.

»DU BRAUCHST NICHT WEITER ZU SUCHEN.«

DAS SPIEL IST ZU ENDE. DU HAST GEWONNEN.«

Die Stimme ging einem durch Mark und Bein. Iris stellte das Volumen noch ein Stück leiser. Am unteren Rand des Bildschirms gab es ein Textfeld, in das die Spieler selbst etwas eintippen konnten. Iris schrieb: »Und jetzt?«

»JETZT WIRD MR OZ DIR EIN ANGEBOT

MACHEN.«

Was? Iris war automatisch davon ausgegangen, dass sie es mit einem programmierten Spielcharakter zu tun hatte – so wie die Spinne einer gewesen war. Deshalb hatte sie gar nicht mit einer Antwort gerechnet. Und woher kannte er überhaupt ihren Namen? Ihr Avatar hieß Iduna Rothaig, ihr selbst gewählter Nickname im Internet. Saß dort wirklich jemand auf der anderen Seite

und tippte? Aber selbst wenn es so wäre: Woher wusste dieser jemand, wer sie war?

»Wer sind Sie?«

»MEIN NAME IST MR OZ.«

»Ja, das habe ich begriffen, aber wer sind Sie in Wirklichkeit?«

»WILLST DU DAS TATSÄCHLICH WISSEN, IRIS?«  
Ja, Mann, dachte Iris, sonst würde ich wohl kaum fragen.

Sie tippte: »Ja.«

»SUPERHELDEN SPIELT MAN WELTWEIT. NUR WENIGE ERREICHTEN DAS ZIEL IN DER ZEIT.«

»Das reimt sich«, kicherte Iris, aber sie tippte es lieber nicht in das Feld.

»ALLE GEWINNER KAMEN NACH PALA.«

Pala, das war die Insel, auf der das Spiel stattfand, das wusste sie doch. Nun rede schon weiter, Mann!

»MR OZ WILL, DASS DU HERKOMMST. DANN KANN MR OZ DIR ZEIGEN, WER ER WIRKLICH IST.«

»Wohin?«

»NACH PALA.«

»Aber ich bin doch auf Pala?«

»DIE ECHTE INSEL IM GROSSEN OZEAN.«

»Es gibt Pala wirklich?«

»ES GIBT SIE WIRKLICH. MR OZ IST ECHT.«

»Hm .... dann habe ich also eine Reise gewonnen?«  
»SO KANNST DU ES AUCH NENNEN.«