

	Seite: 40 / Seitenmitte		wöchentlich		Verbreitete Auflage: 260.150
	Seitenanteil:				Reichweite: 1.019.788
	Farbigkeit:				Anzeigenäquivalenz:

Dunkle Macht

ab 14 Jahren

Kann ein Computerspiel denken?
Es sieht leider fast so aus ...

Was hat es mit den Päckchen auf sich, die in der Schule auftauchen? CDs sollen es sein, aber was ist darauf? Raubkopien von Musik? Verbotene Filme? Nick wüsste gern, was vorgeht. Doch bisher hat er noch keine CD ergattert. Und alle, die er fragt, lassen ihn mit fadenscheinigen Ausreden stehen. Die Eingeweihten aber verändern sich: Sein Freund Colin geht kaum noch ans Telefon. Die Klassenlooser trumpfen plötzlich auf, und immer mehr Schüler sitzen todmüde im Unterricht. Schuld ist ein Computerspiel, findet Nick heraus, als ein Mitschüler auch ihm – endlich! – eine der CDs anvertraut. Aber: Niemandem soll er von »Erebos« erzählen, und er darf es immer nur allein spielen, am eigenen Computer. Schon bald kann auch er dem Sog des Spiels nicht mehr standhalten. In einer Welt, die von Katzenfrauen, Vampiren, Trollen und anderen Fantasy-Wesen bevölkert ist, verschmelzen die Spieler mit ihren Charakteren. Nick hängt Nächte hindurch vor dem Computer, schwänzt die Schule: Denn Erebos bestimmt, wann gespielt wird. Und es mischt sich in die wirkliche Welt außerhalb des Computers ein. Das Spiel erteilt Aufgaben, scheint zu wissen, was die Mitspieler denken. Schleichend entfaltet es eine brutale Macht.

KATRIN HÖRNLEIN



Ursula Porznanski: Erebos
Loewe Verlag, 2010,
485 Seiten, 14,90 €; ab 14 Jahren