

1. April 2010

Das Geheimnis des Boten

Ein Computerspiel wird zu einem realen Abenteuer

Nick, im Grunde schon ein gestandener Mann, geht mit seinen Freunden Jamie und Colin auf ein Londoner Gymnasium und fühlt sich dort gut aufgehoben. Kein Frauenheld, aber auch kein Computer-Nerd: Er gehört zum coolen Kern der Klasse, ist umgänglich, aufgeschlossen, aber auch ein wenig reizbar. Nick ist 16, und damit ist schon viel gesagt. Die Wiener Jugendbuchautorin Ursula Poznanski hat das zwiespältige Lebensgefühl ihrer pubertierenden Hauptfigur sorgfältig eingefangen. Er lebt sein Leben, zwischen Internet, Treppen-Flirt und Chemie-Prüfung, genau so, wie man sich den Alltag eines Teenagers vorstellt.

Zu Hause gehen Nick die Eltern gehörig auf die Nerven; ständig wollen sie ihm gute Ratschläge geben, dabei haben sie nicht einmal ihr eigenes Leben halbwegs im Griff. Nein, niemand braucht Nick etwas vorzumachen. Er will Arzt werden. Doch seit ein paar Tagen ist er irritiert und will wissen, warum Colin ständig beim Basketballtraining fehlt. Warum er jeden Morgen blass und übernachtigt in der Schule auftaucht. Gleichzeitig wechseln in den Gängen mysteriöse DVDs den Besitzer, doch niemand will Nick sagen, worum es sich bei den Päckchen handelt. Immer mehr Schulkameraden benehmen sich verdächtig oder bleiben dem Unterricht fern. Die Geheimniskrämerei macht Nick fast wahnsinnig. Noch kennt er die wichtigste Regel von „Erebos“, dem Spiel auf den DVDs nicht: Rede mit niemandem darüber. Als er am nächsten Tag unauffällig eine DVD zugesteckt bekommt, kann er sein Glück kaum fassen. Auch er verspricht, über die Inhalte des Datenträgers zu schweigen. Wie im Fieber fährt er nach Hause, verschanzte sich in seinem Zimmer und

steigt ein in die Welt von „Erebos“. Von diesem Moment an, in dem Ursula Poznanski mit den Beschreibungen des Computerspiels ansetzt, entfaltet das Buch auf einen Schlag eine ungeheure Sogkraft. Mit einem hervorragenden Gespür für die Phantasie des Lesers begleitet sie Nicks Spielfigur Sarius durch die Traumwelten von „Erebos“. Vorsichtig, impressionistisch dosiert Poznanski ihre räumlichen Beschreibungen und entwickelt so Seite für Seite einen rasanten erzählerischen Schwung, der sich bis zum Schluss fortsetzt.

Schnell lernt Nick, dass dieses Spiel mysteriöser ist als alles, was er vorher gesehen hat, denn es greift in sein reales Leben ein. Der zwielichtige Bote, auf dessen Hilfe die Spieler in „Erebos“ angewiesen sind, ist realer, schlauer und weiß mehr über Nick, als er einer virtuellen Spielfigur je zugetraut hätte. Doch erst als Nick vom Boten aufgefordert wird, einen Mord zu begehen an einem Lehrer, der die Gefahren ahnt, beginnt er nachzuforschen, welches Geheimnis sich hinter dem Spiel verbirgt.

Realitätsverlust, Computerspiele, Amoklauf – Ursula Poznanski hätte leicht ein weiteres, schablonenhaftes Buch zu einem ausgereizten Thema schreiben können. Doch mit *Erebos* ist ihr ein sehr lesenswerter Jugendthriller gelungen, dessen Lektion über die Kraft der Verführung dort angesiedelt ist, wo sich die Kids gedanklich aufhalten: In der irrealen Welt des Cyberspace. (ab 12 Jahre) THOMAS SCHOOS

Ursula Poznanski

Erebos

Loewe 2010. 488 Seiten, 14,90 Euro.