

Arcan-Virus

Der Anblick wirkt wie ein Foto auf Gregor, bereits zu einer Erinnerung gefroren, Sekunden, nachdem es geschehen ist. Die Schreie der Leibwächter dringen durch eine schützende Wand aus Unglauben an seine Ohren. (Anfang)

Zyklus/Band:

Autor: **Andreas D. Hesse**

Erscheinungsjahr 2004

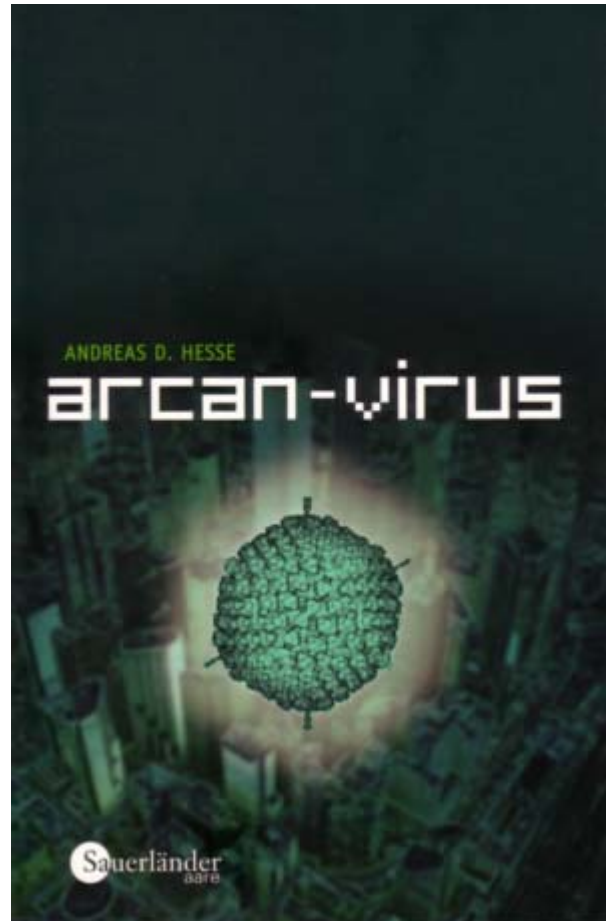
Original:

Verlag: Patmos Verlag

ISBN: 3-7941-7025-3

Subgenre: Jugendbuch / Science
Fantasy

Seitenzahl: 192 S.



Worum's geht:

Ein Virus, schlimmer als HIV, verändert die Welt. Die Menschen brauchen alle paar Tage ein Medikament und die herstellenden Konzerne haben mehr Macht, als jede Regierung. Georg, der Sohn eines Konzern-Lords, ist plötzlich selbst Zielscheibe von Angriffen, als sein Vater umkommt. Auf der anderen Seite der Gesellschaft versucht sich Tanka durch alle möglichen, auch illegalen Geschäfte, durchzuschlagen und gleichzeitig sich um ihre drogenabhängige Freundin Melissa zu kümmern. Als Georg fliehen muss und auch sein letzter Vertrauter stirbt, kreuzen sich seine und Tankas Lebenswege. Beide kommen in einem von Türken besiedelten Wohnblock unter, in dem noch so etwas wie eine normale, fast heile Welt mit Familienatmosphäre herrscht. Beide erhalten Hilfe, die manchmal fast uneigennützig erscheint und der Helfer entpuppt sich als illegale KI, also als Künstliche Intelligenz. Viele kleine Hinweise verdichten sich schließlich zu dem Bild, dass mit dem Arcan-Virus nicht alles nur auf natürliche Wege zustande kam und dass die Konzerne tiefer in die Geschichte verwickelt sind, als nur mit der Suchen nach Heilmitteln.

Warum's so gut ist:

Die Geschichte fängt mit zwei Erzählsträngen an, die bald zusammenmünden und als lineare Handlung weiterführt werden. Die Charaktere sind einfach gezeichnet, allerdings nicht ganz schwarz-weiß. Angesiedelt ist die Story in einer Welt etwa 50 Jahre in der Zukunft und könnte von der Thematik auch als SF durchgehen, spricht aber andererseits Jugendliche an und ist auch so geschrieben. Die Handlung lässt so manchen Vergleich zu der Shadowrun-Serie zu, nur fehlt der magische Komplex völlig. Dafür entwickelt die KI manchmal altruistische Züge, opfert aber auch bedenkenlos alle Protagonisten, um das höhere Ziel, die Welt von dem künstlichen Virus zu befreien, zu vollenden. Der abgeriegelte Wohnblock mit türkischer Bevölkerung stellt eine Dorflandschaft mitten in einem Megakomplex aus Stadt und Industrie dar. Dort fühlt sich der Zeitgenosse heimisch, dort gibt es Hilfe und menschliche Wärme. Dies ist zwar ein Klischee, wie manches andere im Buch auch, aber durchaus ein positives. Die KI wird von jugendlichen Programmierern und Technikfreaks rund um die Uhr verbessert und ausgebaut. So stellt man sich vielleicht die Zukunft heutiger Spielekids vor, die sonst nicht sozialisierbar erscheinen. Und die KI sorgt für sie wie eine Übermutter, weil sie ohne jede Familienstruktur leben. Diese Szenerie ist recht deutlich herausgearbeitet: Spiele, Drogen, aufgelöste Familienstrukturen, Straßenkinder in einer zukünftigen Welt. Hesse gelingt es, dieses Panorama trotzdem nicht zu drückend zu zeichnen. Der Schluss bleibt offen, hat aber mangels Überlebender keine Fortsetzungsmöglichkeit. Vielleicht ist es auch besser, wenn dieser Band ein Einzelband bleibt.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	2.5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	2.5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	1.5
Sprache:	2.5
Story:	2.5
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 12-12-2004