

Level 4 – Die Stadt der Kinder

Ben erzählte ihr die Regeln seines Computerspiels. „Verstehst du?“ sagte er weiter. „Im Computerspiel verschwinden alle Menschen, die älter sind als fünfzehn Jahre. Und genau das ist in unserer Stadt passiert!“ (Ende 3. Kap.)

Zyklus/Band:

Autor: Andreas Schlüter

Erscheinungsjahr 1994 // 1998/03/2001
(8. Aufl.)

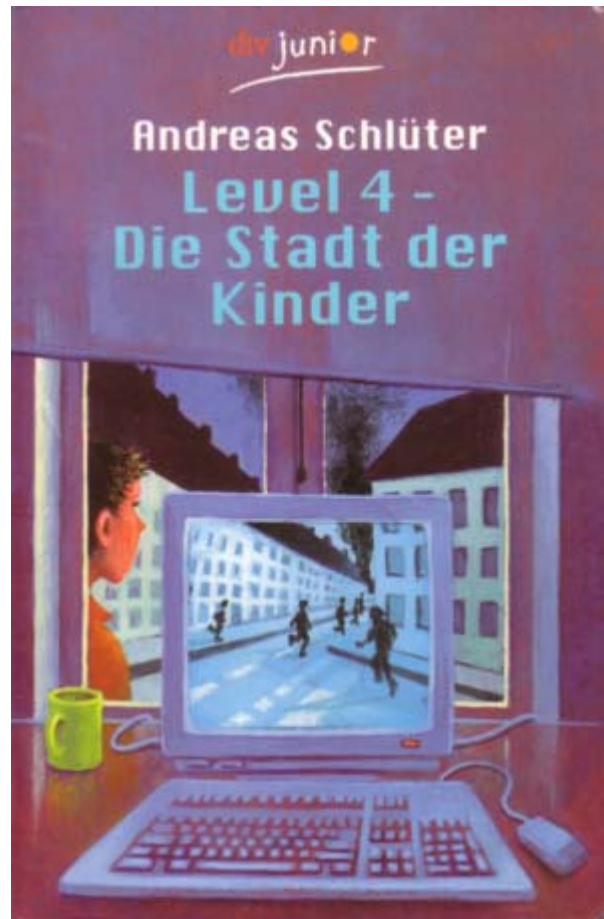
Original:

Verlag: Altberliner Verlag //
Deutscher Taschen-
buch Verlag

ISBN: 3-423-70459-4

Subgenre: Jugendbuch

Seitenzahl: 270 S.



Worum's geht:

Ben erwirbt im sogenannten Straßenhandel die neueste (Raub?)kopie eines Computerspiels. Er opfert dafür ein wertvolles Geschenk (bildhaft: sein letztes Hemd). Als das Spiel beginnt, verändert sich nach einiger Zeit die aus Kaufhaus-Daddel-Sitzungen wohlbekannte Anfangsszene und aus einem Spiel wird entsetzliche Realität. Die Umwelt wurde wie im Spiel – alle Erwachsenen (also ab der Pubertät) sind weg. Und noch keinem der Spieler gelang es bisher, in den vierten Level des Spiels vorzudringen...

Warum's so gut ist:

Das Buch ist leicht zu lesen und für Kinder außerordentlich spannend. Es kann ohne Probleme im Klassenverband zu Leseübungen benutzt werden und selbst schwierige Klassen sind gebannt. Das ist unter anderem dem lockeren Schreibstil zu verdanken, der die Alterstufe ab 10/11 Jahre anspricht. Die Protagonisten sind pffiffige Kinder, die

in einer gemischten Jugendgruppe (um den Begriff Bande zu vermeiden) herumziehen und ihre Abenteuer bestehen. Man könnte das Buch durchaus mit Kästners „Emil und die Detektive“ vergleichen. Es ist aber eben moderner von der Thematik her. Die geschlechtsspezifischen Feinheiten im Verhalten werden subtil, aber deutlich geschildert. Es gibt Konflikte zwischen Jungen und Mädchen, es gibt Bündnisse, auch wechselnde, und sogar richtige Gegner. Zu Beginn setzen sich unter Koljas Führung diejenigen Kinder durch, die gerne Randalen machen und die anderen terrorisieren. Nachdem das Kaufhaus mit den Essensvorräten verwüstet ist, machen sich Ben, Frank, Miriam und Jennifer daran, die Kinder zu sammeln und zu organisieren. Aber erst die brennende Kneipe und die gemeinsame Löschaktion bringen den Erfolg. Damit erreicht man in der Realität den nächsten Level, wie im Spiel. Kinder und Jugendliche werden genau mit den Problemen und Verhaltensmustern konfrontiert, denen sie im Alltagsleben ausgesetzt sind. Beim gemeinsamen Lesen findet jeder seine Identifikationsfigur. Sogar der langsame, linksische Thomas, der alles sammelt, wird Sympathieträger. Im Gegensatz dazu steht Kolja und sein Schlägertrupp, der ungehindert von allen gesellschaftlichen Barrieren prügelt, brandschatzt, terrorisiert.

Nach vielen spannenden Episoden lösen sich auch die Sozialprobleme größtenteils in einem Läuterungsprozess. Das macht unter anderem dieses Buch empfehlenswert und nach längerem Abwägen reif für die höchste Bewertungsstufe. Die Lösung am Ende ist elegant und entspricht der Fantasy im PC-Zeitalter.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4.5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3
Sprache:	4.5
Story:	5
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Ein kurzweiliges, spritziges Buch – ein tolles Lesevergnügen
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Das Netz der Schattenspiele
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 12-9-2004