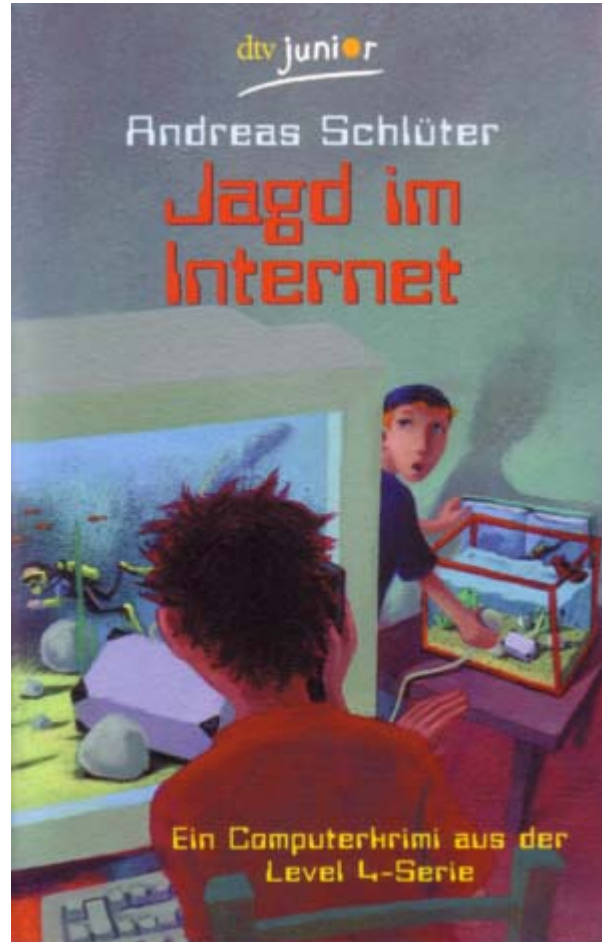


Jagd im Internet

Jetzt war Spannung in die virtuelle Schule gekommen, die – wie im richtigen Leben auch – natürlich außerhalb des eigentlichen Unterrichts stattfand. (S. 59, Kap. 5)

Zyklus/Band: Level 4-Serie (4)
Autor: Andreas Schlüter
Erscheinungsjahr ?? // 2003 TB
Original:
Verlag: Arena // Deutscher Taschenbuch Verlag
ISBN: 3-423-70796-8
Subgenre: Jugendbuch
Seitenzahl: 237 S.



Worum's geht:

Bens Ferien beginnen mit einer betrüblichen Nachricht: seine Mutter muss auf Geschäftsreise und er zum Opa auf die Hallig Langeneß (11 km², 130 Einwohner). Aufhellung bringt Frank, der an einem Internet-Lernprojekt teilnehmen soll und Ben mit modernster PC-Ausrüstung auf die Hallig begleitet. Vorgesehene Arbeitsteilung: Ben chattet, Frank joggt.

Der wortkarge Opa verhilft ihnen zu einigen Nordsee-Erlebnissen, aber Spannung kommt auf, als Ben im Internet ein Kreuzworträtsel entdeckt, das 10 Millionen € ausbietet.

Zur selben Zeit, als Ben mit Frank nach Langeneß aufbricht, reisen Miriam und Jennifer mit ihrem Eltern nach Mallorca, wohnen allerdings im Zelt vor dem Hotel. Schnell machen sie nicht nur den Strand mit seinen Reizen ausfindig, sondern auch das örtliche Internetcafé.

Als Ben im fortgeschrittenen Rätselstudium vor einer Strandperspektive steht, die Jennifer und Miriam als die ihre von Mallorca identifizieren, beginnt ein spannenderes Spiel. Schnell wird klar, dass in den Rätseln Botschaften verschlüsselt übermittelt werden. Als die Mädchen Drohungen erhalten, wird zusätzlich deutlich, dass sie alle überwacht werden, dass es um sehr viel Geld geht und dass aus einem Spiel bitterer

Ernst wird. Doch das virtuelle Klassenzimmer geht seiner eigentlichen Bewährung erst noch entgegen.

Warum's so gut ist:

Vom Stil her bleibt Schlüter bei seinem lebendigen Ausdruck, der auf Jugendliche zugeschnitten ist. Er verwendet Worte und Wendungen der Jugendsprache treffend. Erstmals wird die Gruppe der Protagonisten räumlich getrennt und die gesamte Handlung läuft auch auf eben diesen Bühnen (Langeneß und Mallorca) ab. Die Verbindung und damit den gemeinsamen Rahmen schafft das titelgebende Internet. Die Handlung ist in sich stimmig, der Schluss wie bei allen Schlüter-Büchern etwas schell aufgelöst mit offenen Fragen, nicht ganz befriedigend, weil gerade die der Kriminalität leider keine Antwort bekommt. So bleibt eben die gerade wichtige Frage nach der Verschiebung des Gewissens offen – sie wurde im Mittelteil andiskutiert – wie ein virtueller Raub denn gewichtet werden muss. Und Ben wird hier durch Handlung schuldig. Hier wäre ein deutliches Votum nötig gewesen, denn das Buch wird für Kinder ab 11 Jahre empfohlen!!

Die technischen Möglichkeiten des Internets werden für Jugendliche gut und umfassend beschrieben, der Hackereinbruch nicht zu deutlich (keine Nachahmung möglich), die Gefahr durch Online-Banking und Passwortklau (Phishing) klar zum Ausdruck gebracht. Hiervon geht eine klare Warnung aus.

Die Lehrer, die zur Beratung und Begleitung des virtuellen Klassenzimmers aufgeboten wurden, machen eine sehr schlechte Figur, eigentlich sogar unnötig lächerlich. Das Buch wäre ohne diese wenigen Passagen weder dünner noch inhaltlich ärmer geworden.

Für Rätselfans gibt es ein Kreuzwort- und ein Silberrätsel. Beide werden im Buch aufgelöst – man muss ja nicht spicken...

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	3 (ohne Patzer 4.5)
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3
Sprache:	4
Story:	5
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	level 4 – Stadt der Kinder
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 22-10-2004