

Level 4.2 – Zurück in der Stadt der Kinder

Wenn eine ganze Stadt mehr oder weniger reibungslos funktionierte, als wären Erwachsene da, ging etwas nicht mit rechten Dingen zu. (5. Kap., S. 26)

„Moment!“, sagte Jennifer. Das alte Spiel „Die Stadt der Kinder“ besaß ein neues Level, in dem die Kinder zu Spielfiguren programmiert, manipuliert und vom Spieler gelenkt wurden. (S. 71).

| | |
|------------------|------------------|
| Zyklus/Band: | Level 4 (11) |
| Autor: | Andreas Schlüter |
| Erscheinungsjahr | 2004 |
| Original: | |
| Verlag: | Arena Verlag |
| ISBN: | 3-4011-05714-6 |
| Subgenre: | Jugendbuch |
| Seitenzahl: | 220 S. |



Worum's geht:

Es ist schon dumm gelaufen, wenn man 7:53 aufwacht und um 8:00 die Mathearbeit beginnt. Natürlich schafft es Ben nicht mehr rechtzeitig, aber die Klassenarbeit hatte noch nicht begonnen, denn der Lehrer taucht nicht auf. Kein Lehrer taucht auf. Kein Erwachsener ist da. Die Welt verhält sich wie im Spiel „Die Stadt der Kinder“. Als Ben, Miriam, Jennifer und einige andere dies bemerken, versuchen sie, den Proviant zu sichern. Aber sie stoßen nicht nur auf hartnäckige Verkäufer, sondern auch auf eine bestens organisierte Polizei. Nach einigen Rangeleien wird deutlich, dass sich die Schule sicher, vermutlich Museum und Bibliothek ebenso, „normal“ verhält. Nach kurzer Zeit machen die Kinder dramatische Entdeckungen. Vor dem Rathaus taucht ein gekrönter König auf mit seiner Hausmacht. Wenig später wird die Stadt vom Wasserwerk aus überflutet. Schule, Wasserwerk, Zoo waren schon im alten Spiel zentrale Stellen gewesen, aber jetzt verhalten sich diese Orte anderes. Das wird spätestens dann deutlich, als der König durch die Wand geht und Kolja an eben dieser Stelle verschwindet. Ganz offensichtlich wurden im neuen Spiellevel nicht nur Umge-

bumgsmodifikationen vorgenommen, sondern die Kinder selbst programmiert. Sicherheit wird diese Vermutung, als Jennifer durch Zufall oder Intuition das Deprogrammierungscodewort entdeckt. Aber die Verwicklungen nehmen jetzt erst kräftig zu, denn es spielen mindestens drei Parteien und nicht alle Figuren sind programmgesteuert, sondern agieren aus Überzeugung.

Warum's so gut ist:

anche Einfälle sind eine Neuauflage aus älteren Büchern derselben Serie. Andererseits kommen sie standardmäßig in Adventurespielen vor: Geheimtüren, die wie Wände aussehen, Geheimgänge, deren Länge nicht der echten Entfernung entspricht, Labyrinth mit schwebenden Klötzen und ähnliches mehr. Schlüter nimmt deutliche Anleihen an bekannten Spielen wie **Half-life** oder **Technomage**, setzt die Ideen aber gut und passend um.

Eine Entwicklung ist, dass die Handlung sich nicht an einem Protagonisten aufhängt, sondern aus der Perspektive vieler gleichwertiger Charaktere geschildert wird. Neue treten dazu wie Ahmed, der in sanfte Opposition zu Kolja tritt. Alte, die nur im ersten Band der Serie auftraten, werden wieder ins Spiel gebracht wie Norbert von der freiwilligen Feuerwehr. Der langsame Thomas wird gar nicht mehr lächerlich gezeichnet, sondern die Langsamkeit bekommt ein Loblied gesungen, weil sie unverkennbare Qualitäten hat. Frank glänzt durch einige sportliche Einsätze, die etwas an „**Mission impossible**“ erinnern, wenn er sich an den Zwischendecken entlanghängelt.

Es gibt nach wie vor offene Stellen. So streicht der Puma des Zoos frei in der Stadt herum, begegnet aber niemandem. Der zweite Hauptspieler wird über ein Spiegelkabinett ins Spiel eingeleitet, verschwindet aber unerkannt und lässt so die Vermutung nach einer weiteren Fortsetzung fast zur Gewissheit werden.

Die Kapitel sind angenehm kurz, die Handlung ist phantasievoll, manchmal etwas übertrieben, aber nie überzogen.

Wie im ersten Buch der Serie werden Sozialkonflikte (z.B. ausländische Schüler) aufgegriffen, aber nicht mit zu großem Ballast für den Leser befrachtet. Insgesamt ein würdiger Nachfolger von Level 4 – Die Stadt der Kinder.

| | |
|---|---|
| Wertung: | 5 ist das Beste, 1 das Schlechteste |
| Insgesamt: | 4 |
| Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt) | 4.5 |
| Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras) | 3.5 |
| Sprache: | 3.5 |
| Story: | 4 |
| Karte: | nein |
| Personenglossar: | nein |
| Sachglossar: | nein |
| Hinweise zur Sprache/Aussprache: | nein |
| Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges: | nein |
| Fazit: | Eine direkte, griffige Fortsetzung von Level 4 |

| | |
|--|---|
| Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch... | Level 4 – Die Stadt der Kinder |
| Online-Rezension: | http://www.bibliothekaphantastika.de |
| Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit | wolfcrey / 26-10-2004 |