

Chaos im Netzwerk-Clan

„Immer muss ich allein in das kleine Zimmer gehen“, nörgelte Thomas. Schnaufend schleppte er seinen Monitor die Treppe hinauf. (Anfang)

Zyklus/Band: Level 4 (8)
Autor: **Andreas Schlüter**
Erscheinungsjahr: 2004 // 2006 TB
Original:
Verlag: Arena Verlag / dtv junior
ISBN: 3-423-70795-8
Subgenre: Jugendbuch
Seitenzahl: 264 S.



Worum's geht:

Die Netzwerk-Party bei Frank beginnt ganz harmlos und wie immer: Die Jungs treffen sich, bauen das Equipment auf, tauschen Software etc. und die Mädchen sind ausgeschlossen bzw. haben von Anfang an Null Bock auf Spiele. Dann aber blättern Miriam und Jennifer eine Zeitung und bleiben an einem Artikel hängen – ein Maya-Palast war entdeckt worden. Ansonsten Langeweile pur. Die Jungs inzwischen haben zu spielen begonnen, da flattert aus dem Internet-Café eine Mail für Ben ins Haus und darüber verliert er den Anschluss. Doch eine seiner Figuren hat einen Brief im Inventar: Nur ein Wort – Cancuén.. Ein Klick darauf eröffnet ein neues Spiel. Die Mädchen inzwischen sind im wahrsten Sinn des Wortes abgehängt und beschließen physische Präsenz zu zeigen. Das neue Spiel präsentiert sich als Überraschung in Sachen Grafik und 3-D sowie direkter Interaktion. Als dann die Mädchen bei Frank ankommen, sind von einem Augenblick zum nächsten alle Jungs bis auf die Türöffner weg und die Schlange mit den drei Beinen verschwindet kurz danach vom Bildschirm. Als die Jungs dann von draußen wiederkehren, beginnt ein Rätselraten, doch plötzlich sind alle zusammen im Regenwald: Cancuén wurde Realität. Wen wundert es da noch, dass tatsächlich Außerirdische ihre Finger im Spiel haben? Doch die sind dann ganz anders, als man sie sich vorstellt und Kinder treffen auf Kinder.

Warum's so gut ist:

Die Geschichte ist flott zu lesen und greift den unbeschwerten Stil der Jugendsprache der Gegenwart auf. Man begegnet den bekannten Protagonisten der Serie, aber die Querverweise auf frühere Erlebnisse bleiben ganz sparsam. Das Buch kann also ohne Probleme als Einzelband belesen werden.

Schlüter packt ein spannendes Thema an, das hinter der Maske der Geschichte steckt, aber recht direkt angesprochen wird. Was ist, wenn die Erwachsenenwelt etwas verheimlicht, mit aller Kraft des Staats- und Militärapparates? Dies auch noch zum Nachteil des größten Teils der Weltbevölkerung? Und alles nur aus dem Grund der Machterhaltung und Gewinnmaximierung? Mehr soll nicht verraten werden, doch Kinder und Jugendliche, die die Erwachsenenwelt zu entdecken beginnen, weil sie selbst an der Schwelle zu ihr stehen, stellen sich derartige Fragen.

Tja, und dann die Frage der Raubkopien aus der Perspektive der Jugend im Vergleich zur Geschäftspolitik der Großkonzerne ...

Weitere Motive sind die kleinen Konflikte zwischen Kolja, dem alten Rabauken und Achmed, dem Türkenjungen, die aber inzwischen auf die Ebene der Frotzelei reduziert sind.

Jeder aus der Gruppe findet seinen Part und es gibt keine herausragende Person, die die Geschichte dominiert. Obwohl die Jungs zahlenmäßig in der Überzahl sind, spielen die beiden Mädchen eine sehr wichtige Rolle in einem zweiten Handlungsstrang.

Insgesamt ein Buch, das an die sozialen Grundmotive des ersten Bandes gut anknüpft.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	4
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3.5
Sprache:	4
Story:	4
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Kurzweilig und peppig
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Jagd im Internet
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 30-12-2005