

# Schattenjagd

Valerie strahlte. „Sag ich doch die ganze Zeit“, sagte sie. „Ich bin ja so cool!“ „Ja“, murmelte David tonlos. „Ich weiß. Jetzt weiß ich es wirklich. Du bist Yaso Kuuhl.“ (S. 170)

Zyklus/Band:

Autor: **Wolfgang & Heike Hohlbein**

Erscheinungsjahr 1996 / 2005 TB

Original:

Verlag: Ueberreuter // Wilhelm Heyne Verlag

ISBN: 3-453-53005-5

Subgenre: Science Fantasy

Seitenzahl: 504 S.



## Worum's geht:

Ritter DeWitt und seine Lichtkrieger helfen König Liras bei der Entscheidungsschlacht um Adragne. Die Orcs haben die Hauptstadt umzingelt und Ghuzdans Heer liegt in Stellung für den morgigen letzten Tag. In der Nacht startet eine Gruppe verwegener Helden mit DeWitt, dem Magier Orban, dem Zwerg Gamma Graukeil und, überraschenderweise dem Konkurrenten DeWitts, dem schwarzen Ritter Yaso Kuuhl einen verzweifelten Gegenangriff auf das Schwarze Portal der Orcs. Sie laufen mitten hinein in die Falle und werden aufgerieben. In letzter Sekunde spricht DeWitt ein Zauberwort. Der Cheat wirkt, das Blatt im Kampf wendet sich, jedoch Kuuhl stößt DeWitt ins Portal und David reißt sich zornig den Cyberhelm vom Kopf: Das Spiel *Shadowhunt* ist für heute beendet, aber sein Vater steht hinter ihm. Scheibchenweise zieht er David die Fakten wie Würmchen aus der Nase. David hat Papas PC umpartitioniert und letztlich sogar mit dessen Passwort im Netz gespielt, aber diese Spiel-Version liegt auf Computrons manipuliertem Zentralrechner und dieser wiederum steuert die gesamten städtischen Einrichtungen als Pilotprojekt. Kurz darauf gibt es unerwartete Fehler zuerst im Kaufhaus. Als Davids Bruder Morris dort an der Konsole spielt, merkwürdig gebannt ist und plötzlich als kleine Spielfigur von Orcs auf dem Bildschirm herumgeworfen wird, ahnen David und Valerie langsam, dass hier mehr als nur eigenartige Spielabläufe vor sich gehen. Valerie outet sich als Programmexpertin und David enthüllt die nächste Schicht der sich immer mehr verschränkenden Realitätsebenen, aber erst einmal spielt der Computer verrückt und wehe, wenn der Urheber gefunden wird. Es geht um Millionenverluste.

## Warum's so gut ist:

Das Autorenpaar Hohlbein versteht es gut, in immer weiteren Kreisen Spannungsbögen aufzubauen. Anfangs sitzt David als Spiel-Kid im Rollstuhl da, ein kleines Genie, das seine eigene Welt programmierte auf der Basis eines Adventure-Spiels. Gegenpart ist der Vater, ein guter Programmierer, der bestes Equipment hat. Als im Informatikkurs Mädchen zu Besuch kommen, wird mit Valerie die nächste Protagonistin ins Spiel gebracht, die sich in Davids eigene Shadowhunt-Version hineingehackt hat. Im Großcomputer hat sich Schattenjagd verselbstständigt und die Spielfiguren entwickeln Eigeninitiative und Gefühle, die die sich einklinkenden Spieler überraschen. Als dann das gesamte Programmiererteam Computrons ins Koma fällt, nachdem es Schattenjagd aus dem Computer entfernen wollte, was aber durch Löschbefehle nicht durchführbar war und sie sich einloggten, um dies von innen heraus zu tun, werden Rückkopplungen aus der Spielwelt in die echte Welt deutlich sichtbar.

Diese Idee taucht in der SF-Literatur so z.B. 1964 bei Daniel Galouye mit „Welt am Draht“ respektive „Simulacron-3“ schon sehr früh auf (1973 von Fassbinder verfilmt, Remake als 13th Floor): Programmierte Individuen aus der Simulation kommen eine Ebene höher – wo ist dann das Ende? Die Autoren setzen dies erneut um auf der Basis der aktuellen PC-Spiele, durchaus gekonnt und spannungsreich.

Es gibt im Buch mehrere mögliche Enden, aber immer wieder wird eine neue Runde der Spirale der Spannung eröffnet, bis sich am Ende beide Welten durchmischen und Monster das Kaufhaus verwüsten. Dass dann der Magier den querschnittsgelähmten Jungen heilt, ist etwas rührselig, aber ein geglückter Schluss, der allerdings schon früh erwartet werden konnte.

Wenn man selbst erlebt, wie ein ‚gutes‘ Spiel die Gedanken- und Gefühlswelt bindet, liegt das Thema näher an der Realität, als viele vermuten werden. Positiv ist zu vermerken, dass Spieler und Figuren gemeinsam reflektieren, welche Realität denn Gedanken eigentlich haben und wo die Verantwortung des Programmierers für seine Geschöpfe anfängt bzw. aufhört. Diese Passagen heben das Buch dann doch über die reine Actionebene hinaus.

|                                                                       |                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Wertung:</b>                                                       | 5 ist das Beste, 1 das Schlechteste                                                     |
|                                                                       |                                                                                         |
| <b>Insgesamt:</b>                                                     | <b>4</b>                                                                                |
| Welt:<br>(Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt) | 4.5                                                                                     |
| Aufmachung:<br>(Coverbild, Gestaltung innen, Extras)                  | 3.5                                                                                     |
| Sprache:                                                              | 4                                                                                       |
| Story:                                                                | 4.5                                                                                     |
| Karte:                                                                | nein                                                                                    |
| Personenglossar:                                                      | nein                                                                                    |
| Sachglossar:                                                          | nein                                                                                    |
| Hinweise zur Sprache/Aussprache:                                      | nein                                                                                    |
| Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:                                 | nein                                                                                    |
|                                                                       |                                                                                         |
| <b>Fazit:</b>                                                         | Ein interessantes Buch mit Hohlbeintypischer Spannungsspirale                           |
| <b>Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...</b>                  | <b>Netz der Schattenspiele</b>                                                          |
| Online-Rezension:                                                     | <a href="http://www.bibliothek-phantastika.de">http://www.bibliothek-phantastika.de</a> |
| Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit                               | wolfcrey / 28-3-2005                                                                    |