

Achtung Zeitfalle!

Die berühmte Brücke Ponte Vecchio führt über den Arno zum Palazzo Pitti, ebenfalls 15. Jahrhundert, der übrigens durch einen Gang mit dem Palazzo Vecchio verbunden ist, ... (1. Kap.)

Zyklus/Band: Level 4-Serie, 3. Bd.

Autor: **Andreas Schlüter**

Erscheinungsjahr 1996 / 1999 TB

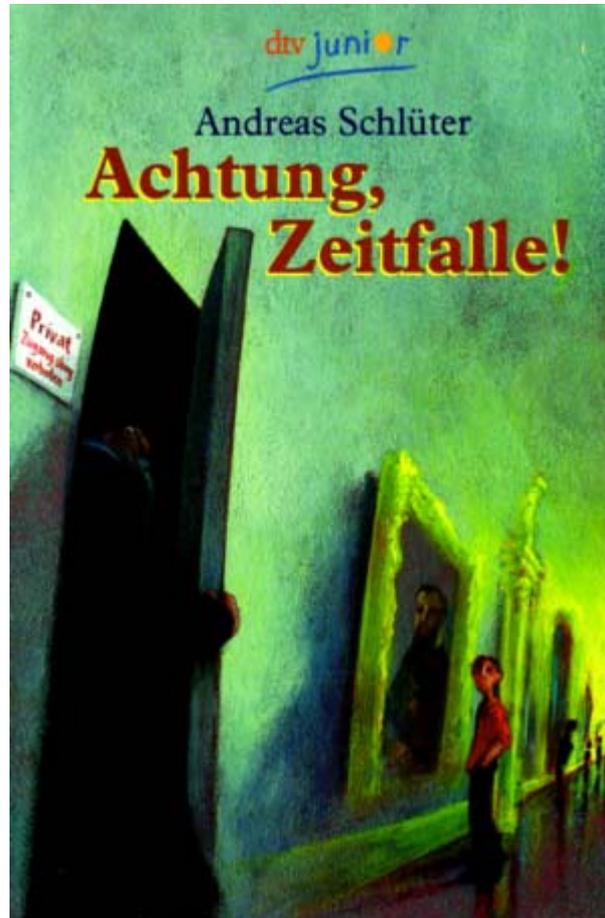
Original:

Verlag: Altberliner Verlag /
Deutscher
Taschenbuch Verlag

ISBN: 3-357-00715-0

Subgenre: Jugendbuch

Seitenzahl: 269 S.



Worum's geht:

Die Freude ist riesengroß, als eine Klassenfahrt angesagt wird. Zum Verdruss einiger Kinder ist es jedoch eine Kunstfahrt – nach Florenz. Ein Flohmarkt soll das Geld für die Mitschüler erbringen, die die Reise nicht bezahlen können, wie z.B. Kolja. Überraschenderweise erbringt der Verkauf eines einzigen Trödelstückes die fehlenden 1500 Mark und alle sind mehr als verwundert. Zu Ben, Frank, Miriam und Jennifer wird Kolja ins Zugabteil gesteckt, ihr alter Rivale. In Florenz gibt es Stadtführungen und erste Bekanntschaften. Bei einer Führung geht Kolja plötzlich eigene Wege und verschwindet hinter einer Türe. Als er nicht mehr zurückkommt, suchen ihn seine neuen Freunde und finden sich plötzlich in der Renaissance-Welt wieder, in der der Medicifürst gerade seine Hochzeit feiert. Noch ahnen sie nicht, was geschah, als sich der lange Gang zwischen den Palästen plötzlich veränderte. Aber nach einigen Abenteuern in dieser farbenfrohen Welt stellt sich so manche Figur als programmiert heraus, aber eben nicht alle. Übergangslos findet sich die ganze Gruppe in einem turbulenten Geschehen. Es gibt jedoch zumindest einen Bundesgenossen...

Warum's so gut ist:

Schlüter greift in diesem Buch wieder das Thema der Computersimulation auf, das schon in Level 4 eine überragende Rolle spielte. Die Freundesgruppe wird in einer riesigen Simulationswelt gefangen und muss innerhalb deren Gesetze agieren. Die phantasievolle Jennifer bringt glücklicherweise an entscheidenden Stellen das Programm durcheinander, was mehr als einmal Rettung in letzter Sekunde bedeutet. Wichtig ist für Jugendliche, dass es keine dominante Hauptperson gibt, sondern dass alle 5 Protagonisten recht gleichmäßig ihre jeweiligen Stärken ausspielen können und so zum Gelingen bzw. glücklichen Überstehen des Abenteuers beitragen. Dass es hier nicht so harmlos zugeht, wie es anfangs schien, wird klar, als sich eine ganze Reihe von „Spielfiguren“ als ziemlich echt und nicht gerade zimperlich entpuppt – schließlich hat ja auch die Mafia ihre Hand im Spiel. Eine Duell, das mit Degen ausgetragen wird, endet durchaus mit einer blutigen Verletzung, wobei Schüter die Ebenen Simulation versus Wirklichkeit mischt, ob absichtsvoll oder nicht sei dahingestellt. Weniger schlimm dagegen scheint es, dass man virtuelles Wasser nicht trinken kann. Wie letztlich die Scheinwelt aufgebaut ist und wie sie auf die Menschen wirkt, bleibt offen. Hier ist die Kreativität des Lesers gefragt. Es gibt nicht nur eine offene Stelle in diesem Buch. Auch der Schluss kommt sehr schnell und fast etwas überstürzt. Insgesamt liest sich die Geschichte flüssig, sie ist spannend und für die Alterstufe 10 – 15 Jahre durchaus empfehlenswert.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	4.5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4.5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	4.5
Sprache:	4
Story:	3.5
Karte:	Ja
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	Nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	Nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Eine spannende Geschichte mit einigen Sprüngen, phantasieanregend.
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Netz der Schattenspiele
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 4-3-2005