



Teri Terry

MIND GAMES

aus dem Englischen von Petra Knese

Coppenrath 2015 • 459 Seiten • 17,95 • ab 14 • 978-3-649-66712-4



In Lunas Welt sind alle zu jeder Zeit vernetzt: Begegnungen, Sport, Schule, alles findet in der virtuellen Welt statt. Nur wenige verweigern sich dem, meistens aus religiösen Gründen. Luna tut es, weil ihre Mutter einst bei einem Online-Spiel ums Leben kam. Aber von allen Seiten wird Luna unter Druck gesetzt, sich nicht mehr zu verweigern, insbesondere von der Firma, die diese gesamte Online-welt kontrolliert.

Dieser Konzern, PareCo, macht die obligatorischen Intelligenztests, um sich die Besten für seine Entwicklerwerkstätten zu sichern. Und, was in Lunas Welt beinahe noch wichtiger ist, er macht die Rationalitätstests. Wer intelligent, aber irrational ist, wird aus dem Verkehr gezogen, da unter anderem durch solche Kombinationen der dritte Weltkrieg ausgelöst wurde. Luna hat natürlich Angst, dass sie bei dem Test als irrational eingestuft wird, da bei ihr einige seltsame Phänomene auftreten, wenn sie sich einloggt, die es bei anderen nicht gibt.

In dem Trainingscenter, in das sie von PareCo praktisch ohne Begründung eingeladen wird, geht auch wirklich eine ganze Menge nicht mit rechten Dingen zu. Luna trifft auf Gecko, einen außergewöhnlich guten Hacker, und der ist genauso wie sie auf der Suche nach der Wahrheit über PareCos Machenschaften, nur, dass er schon mehr weiß. Luna wird klar, dass sie eine Gefahr für den Konzern darstellt. Deshalb verwundert es sie auch nicht wirklich, als sie von Rebellen angeworben wird. Aber auch die sind nicht wirklich das, wofür sie sich ausgeben. Als Luna dann doch gegen ihren Willen zu PareCo gebracht wird, lernt sie zwar, was man in der virtuellen Welt alles machen kann, aber sie kommt auch einem grausigen Geheimnis auf die Spur. Und um all das zu lösen, kann sie praktisch nur sich selbst vertrauen.

Die Geschichte wird von Luna erzählt. Sie spielt relativ weit in der Zukunft, es gab, wie gesagt, einen dritten Weltkrieg, und die virtuelle Realität ist enorm ausgereift. Man greift darauf über Gehirnimplantate oder High-Tech-Neuralsofas zu. Das hat die gleichen Vor- und Nachteile, die man schon jetzt mit dem immer online sein in Verbindung bringt, nur eben auf die Spitze getrieben. Man kann im Schlaf in virtuellen Welten spielen und es ist



keine Seltenheit, dass man wochenlang eingeloggt ist. Man kann eigentlich schon nach den ersten Seiten erkennen, dass PareCo seine Macht missbraucht, beziehungsweise überall seine Finger drin hat und selbst die Neuen Vereinten Nationen mehr oder weniger kontrolliert. Was an Luna so besonders ist, kommt Stück für Stück heraus. Nach dem Besuch bei den Rebellen wird Lunas Gedächtnis gelöscht, sodass sie alles noch einmal von vorne herausfinden muss. Das ist aber für den Leser nicht langweilig, weil Luna so mehr herausfindet, als vorher.

Der letzte Teil der Geschichte wird sehr schnell abgehandelt, eigentlich müsste man ihn mindestens zweimal lesen, um alles zu verstehen. In dem Teil tauchen dann auch die meisten ungeklärten oder unlogischen Dinge auf. Ein bisschen erinnert dieser Abschluss an Matrix, mit genau den Problemen, die auch dort entstanden sind, als die Fähigkeiten aus der virtuellen Welt plötzlich in der realen anwendbar waren. Ansonsten ist die Ähnlichkeit zwar zu spüren, aber nicht offensichtlich.

Man kann die Spannung spüren, aber genauso gut auch die Faszination für diese virtuellen Welten. Man kann das Buch kaum mehr weglegen und das, was man sich dazu vorstellt, ist echt fantastisch. Teri Terry hat sogar einen witzigen Hinweis auf ihre „*Gelöscht*“-Trilogie eingebaut. Ich fand dieses Buch, das übrigens ziemlich sicher ein Einzelband ist, sogar noch besser als die Trilogie, also ein sehr zu empfehlendes Buch. Wenn auch der Schluss genauso gut wie der Rest gewesen wäre, hätte man dem Buch auch 6 Sterne geben können.