

Thomas Thiemeyer: World Runner 1

Die Jäger ★★★★★ | ★★★★★(★)

Buch ill. von Jann Kerntke

Arena 2020 · 448 S. · 19.00 · ab 13
978-3-401-60506-7

MP3 CD gelesen von Mark Bremer

Rubikon Audioverlag 2020 · 604 min ·
19.00 · 978-3-948343-17-0

Tim ist ein Runner. Damit ist er Teil einer Community, die auch waghalsige Aktionen in Kauf nimmt, um durch Rätsellösen und Klettern von anderen Spielern platzierte Caches zu finden. Das Ganze wird auch auf Kamera aufgenommen und landet dann im Internet. Durch eine solche beinahe missglückte Aktion landet Tim im Visier von GlobalGames, einer Organisation, die die ersten weltweiten Runner-Spiele ausrichten möchte. In einer ersten Runde messen sich in Deutschland 100 Spieler miteinander auf der Jagd nach sieben Caches, bei denen nur jeweils die ersten beiden Spieler einen Claim einloggen können. Dazu gibt es die Möglichkeit, nach einem für Spieler nicht ersichtlichen Modell Zusatzpunkte zu bekommen. Am Ende wartet ein attraktiver Gewinn.

Doch Tim merkt schnell, dass er alleine nicht besonders weit kommen kann. Ohne seine Zufallsbekanntschaft Annika, in Runner-Kreisen bekannt als „Sakura“ und seit langem von ihm bewundert, kommt er nicht einmal mit den für die Global Games gestellten Geräten zurecht. Die Rätsel sollen nur für teilnehmende Runner sichtbar sein, sodass sich alles auf der Ebene der virtuellen Realität abspielt. Auch wenn sie eigentlich Konkurrenten sind, tun sich Tim und Annika für die Aufgaben zusammen. Werden sie diese Strategie durchhalten können? Was passiert, wenn sie auf andere Runner treffen?

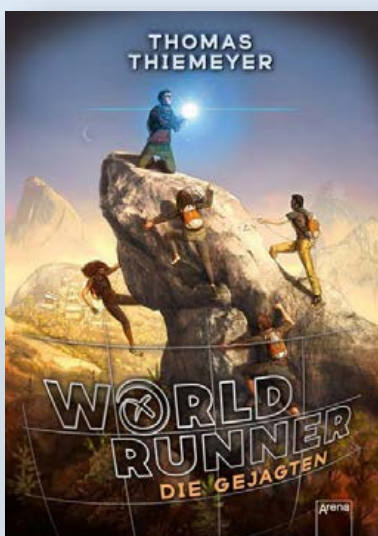
Es hat eine Weile gedauert, bis mich diese Geschichte packen konnte. Als ich die Neuerscheinung gesehen habe, habe ich mich zunächst bewusst gegen das Buch entschieden, weil das Thema mir so gar nicht zusagte – und das, obwohl ich fast alle Bücher von Thomas Thiemeyer verschlungen habe. Jetzt bin ich sehr froh, dass *World Runner* doch noch den Weg zu mir gefunden hat, denn die Bücher sind so spannend und humorvoll, wie man es von ihm kennt. Auch mit dieser Reihe beweist er wieder seine endlose Kreativität und sein Gespür für das, was Jugendliche begeistert und beschäftigt. Dazu gehört eine absolut authentische Jugendsprache, aber auch sehr reale Probleme wie, dass man sich vor seinen Eltern rechtfertigen muss, wenn man ein Hobby hat, das diese sinnlos finden oder gar Geld mit etwas verdienen will, das ihnen wenig erfolgsversprechend scheint.



Obwohl man, vor allem angeregt durch das Cover, bei der Beschreibung zunächst an Roofing denkt, also ungesichertes Klettern auf hohe Gebäude oder an Baustellen, sind die Runner eigentlich primär Geocacher, also Schatzjäger und Rätselknacker. Bei Tim war es seine verstorbene Mutter, die ihm dieses Hobby näherbrachte. Die Gefahr bei der Bergung der Caches ist optional, gibt aber einigen auch einen zusätzlichen Kick. Der Autor beschönigt das Thema nicht, will aber auch nicht mit erhobenem Zeigefinger belehren. Im Gegenteil, er zeigt, dass seine Runner keine hirnlosen Adrenalinjunkies sind, sondern lediglich Jugendliche mit einem außergewöhnlichen Hobby. Sie sind sich der Gefahren bewusst und wägen ihre Schritte sorgfältig ab. Natürlich bewegen sie sich rechtlich dabei oft in Grauzonen, in der Regel kommt aber niemand zu Schaden. Die 10 Regeln der Runner besagen unter anderem, dass Sicherheit und Respekt vor Natur und Privatbesitz oberste Priorität haben. Durch das Turnier werden ihre waghalsigen Aktionen jetzt auch gewürdigt – mehr noch: GlobalGames animiert die Spieler erst dazu, das Gesetz zu brechen und sich in Gefahr zu begeben, denn nur die skrupellosesten Runner bringen nach dem Vorentscheid, wenn die Spiele live ausgestrahlt werden sollen, die besten Einschaltquoten ein.

Die Geschichte wird hervorragend ergänzt durch die Illustrationen von Jann Kerntke, die manchmal zentrale Szenen zeigen, manchmal aber auch die zu lösenden Rätsel darstellen, sodass man sich leichter vorstellen kann, was die Runner da vor sich haben. Auf diese Weise kann man auch viel leichter miträtseln und selbst überlegen, bevor man weiterliest – was allgemein ein großer Pluspunkt von World Runner ist.

Kurz: Ich habe die Lektüre wirklich genossen. Richtig großartig wurde das Buch für mich aber durch sein Ende, wo das eigentliche Ziel von GlobalGames offenbart wird. Dieses ist gleichzeitig unglaublich und wahnsinnig aufregend, weil es für mich wirklich überraschend kam und auf eine rasante und kreative Fortsetzung hoffen lässt, ein Abenteuer, das von den Spielern alles fordern wird.



World Runner 2: Die Gejagten

★★★★★ | ★★★★★(★)

Buch ill. von Jann Kerntke

Arena 2020 · 464 S. · 19.00 · ab 13
978-3-401-60507-4

MP3 CD gelesen von Mark Bremer

Rubikon Audioverlag 2020 · 629 min
· 19.00 · 978-3-948343-39-2

Der Untertitel deutet es schon an: Bei den „richtigen“ GlobalGames spitzt sich die Lage zu und die Jäger werden selbst zu den Gejagten. Die Sieger des deutschen



Vorentscheids, Tim, Annika, Jeremy, Darius, Vanessa und der junge Malte, müssen nun als Team zusammenarbeiten, wenn sie die anderen 47 teilnehmenden Nationen schlagen wollen – schwierig, nach allem, was Tim schon mit Jeremy und Darius im ersten Band erlebt hat. Dabei treten immer zwei Teams an einem Ort gegeneinander an. GlobalGames pusht währenddessen die Spiele in der Öffentlichkeit so sehr auf, dass die Jugendlichen zuhause als wahre Stars gefeiert werden, auch wenn das konkrete Ausmaß ihres Ruhmes fast schon überzogen wirkt. Hinter den Kulissen wird zusätzlich intrigiert und wer nicht mitmacht, bei dem sorgt GlobalGames dafür, dass er ganz schön dumm dasteht – im besten Fall. Hin und wieder muss ich fast lachen, denn wenn man überlegt, welche Ziele das Unternehmen am Ende des ersten Bandes geäußert hat, scheinen sie doch mehr daran interessiert zu sein, eine Action-Soap zu drehen. Die fragwürdige Behandlung der Jugendlichen, die man im ersten Band teilweise schon erlebt hat, nimmt hier jedenfalls noch einmal dramatischere Ausmaße an. Dazu gehört z.B. auch eine Betäubung ohne deren Kenntnis.

Die explosive Zusammenstellung des Teams führt nicht, wie ich anfangs befürchtet hatte, zu billigem Drama, sondern bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Charakterentwicklung. Sie ist außerdem ein geschickter Schachzug, um nicht dieselbe Geschichte wie in Teil 1 zu erzählen. Auch bei den Leuten von GlobalGames tut sich einiges. Shenmi Stevenson, die im ersten Band noch wie eine Karikatur eines verwöhnten reichen Püppchens mit Modehund wirkte, zeigt hier deutlicher ihr wahres Gesicht, nämlich das einer perfiden und gefährlichen Intrigantin. Und auch Mortimer, bis hier eher ihr Fußabtreter, macht eine Entwicklung durch.

Das Beste an diesem Band sind aber die Orte, an denen die Aufgaben des deutschen Teams stattfinden. Hier zeigt sich das, was ich an den Büchern von Thomas Thiemeyer am meisten schätze, nämlich die Wahl von interessanten Schauplätzen mit einer leichten Aura des Geheimnisvollen, z.B. mittelamerikanischer Dschungel. Einer der Orte in diesem Band bietet zugleich die Möglichkeit, für Bezeichnungen von Menschengruppen zu sensibilisieren, und ich kann gar nicht sagen, wie großartig ich es finde, dass der Autor diese Möglichkeit auch genutzt hat. Ganz zugänglich wird durch die Linse von Jugendlichen, die keine Ahnung von Ethnologie haben und vielleicht auch auf „political correctness“ wenig Wert legen, erklärt, wieso „Indianer“ eine unpassende Bezeichnung ist. Was man damit macht, bleibt einem selbst überlassen, aber im deutschsprachigen Raum wird noch zu wenig darüber geredet und da ist es erfrischend zu lesen, wie ein Autor diese Themen einbringt, allerdings auch nicht darauf herumreitet, sondern einfach nur Gedankengänge anstößt. Dies steht dann aber in einem krassen Gegensatz zu dem unglücklichen Mischmasch, den die Spielebetreiber aus der betreffenden Kultur machen – was aber vielleicht zum Charakter von GlobalGames gut passt. Im Gebiet des zweiten Rätsels musste ich auch ein Auge zudrücken, denn der Ort, an dem die sechs sich befinden, hat mit Maya und Azteken, um die es im Anschluss geht, rein gar nichts zu tun, und, wo wir schon dabei sind: Giftschlangen sind auch nicht „poisonous“ (S. 188), sondern „venomous“. Eine „poisonous“ Schlange könnte einem nicht gefährlich werden, solange man nicht an ihr lutscht.





Die ungekürzten Hörbücher zu beiden Bänden sind beim Rubikon Audioverlag erschienen und werden von Mark Bremer gelesen, dessen Stimme und Stil mir sehr gefallen, obwohl mich viele Hörbücher schnell nerven. Er liest ohne überzogenes Pathos und schafft es, eine passende Stimme für jede Figur zu finden, ohne dass es zu bemüht klingt. An den Akzenten von ausländischen Personen könnte noch gefeilt werden, wenn sie denn unbedingt sein müssen, denn, wenn man sich ein wenig auskennt, klingen sie nicht authentisch.

Die Hörbücher haben gegenüber dem Buch leider noch einen weiteren klaren Nachteil: Es fehlen die Illustrationen. Die großartigen Szenen von Jann Kerntke sind optional, aber bei den Rätseln sind die Bilder einfach für die Visualisierung ungemein hilfreich. Man hätte sie daher z.B. im Booklet der CD abdrucken können.

So grandios und dramatisch das Ende des ersten Bandes war, so unerwartet bescheiden ist das Ende des zweiten und gleichzeitig der ganzen Reihe. Mir hat es wahnsinnig gut gefallen. Daher: Lese- und Hörempfehlung!