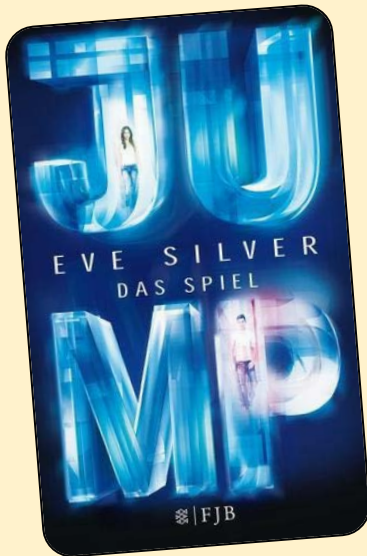


Eve Silver

DAS SPIEL

Aus dem amerik. Englisch von Alice Jakubeit

Fischer FJB 2014 bis 2016 ◦ 381 bis 416 Seiten ◦ 14,99 ◦ ab 13



JUMP

978-3-8414-2158-6 ◦ ★★★★★

Eines Tages läuft Miki vor einen LKW, um ein Mädchen vor dem Überfahrenwerden zu retten, und wird dabei selber von dem Laster erfasst. Als sie aufwacht, befindet sie sich auf einer seltsamen Ebene, gemeinsam mit anderen Jugendlichen. Sie bekommen komische Waffen in die Hand gedrückt und müssen in einem dunklen Haus gegen weiße Gestalten, die nicht menschlich sind, kämpfen.

Dann wacht Miki neben dem Laster auf – unverletzt.

Miki sucht nach Antworten und trifft auf große Ungereimtheiten, beziehungsweise auf gar keine Antworten, sondern nur mehr Fragen. Sie darf nicht über den Kampf reden und die Leute aus dem Spiel, die sie in der Wirklichkeit trifft, dürfen auch nichts erzählen. Da ist zum Beispiel Richelle, die im Spiel gestorben ist. Sie scheint in Wirklichkeit schon seit vielen Monaten tot zu sein, aber Miki kann sich genau an sie erinnern und ihr Treffen war erst vor einem Tag! Da ist Luka, der Miki gerne Antworten geben würde, es aber nicht darf und wegen dem sich Miki mit ihrer besten Freundin zerstreitet und der seinerseits eifersüchtig auf Jackson, den Teamleiter, ist. Jackson antwortet, wenn überhaupt, in Rätseln und trägt selber so viele Geheimnisse mit sich herum, dass fragen gar nichts bringt, weil Miki doch nicht alles über ihn erfahren kann, was sie gerne wollte.

Miki wird noch weitere Male losgeschickt, die weißen Gestalten, die Drow heißen und außerirdische Wesen sind, die die Erde erobern und zerstören wollen, zu bekämpfen. In allen Missionen beschützt Jackson Miki, obwohl er hartnäckig sagt, dass es weder ein Team noch ein Spiel gibt und dass jeder für sich alleine kämpfen und überleben soll. Trotz allen Schweigens erfährt Miki immer mehr über ihre Situation und was sie herausfindet, ängstigt sie, so auch Jacksons Geheimnis. Doch bevor sie ihn näher befragen kann, werden sie getrennt. Ausgerechnet dieses Mal ist die Bedrohung durch die Drow größer denn je und Miki wird wieder bewusst, dass wer im Spiel stirbt, auch in der Wirklichkeit stirbt.

Miki erzählt die Geschichte, wodurch man als Leser genauso nach Antworten hungert, wie sie. Man bekommt die Antworten auch, irgendwann, aber sie sind nicht zufriedenstellend, denn es wird viel offen gelassen. Auch das Ende ist nicht nur sehr offen, sondern abgehackt; hier wird vieles für die weiteren Bände aufgehoben. Zwar wird die extreme Spannung während der Missionen durch die relative Ruhe in der Zeit dazwischen ausgeglichen, aber keiner der beiden Erzählstränge wird wirklich ausgebaut. Es reduziert sich auf Kampf, wobei damit einmal der Kampf gegen die Drow und andersmal der Machtkampf zwischen Luka und Jackson, der Eifersuchtskampf zwischen Miki und ihrer Freundin oder der Kampf zwischen Miki und Jackson gemeint ist. Das Ende des „Liebeskampfes“ zwischen Miki und Jackson wird immer wieder aufgeschoben und man wird ungeduldig, da auch schon die anderen Antworten so lange auf sich warten lassen.

Auch die Idee einer außerirdischen Invasion und eines tödlichen Spiels für Jugendliche, die diesem nicht entkommen können, ist nicht neu. Es gibt andere, teilweise bekanntere Bücher, die, in leichter Variation, die gleiche Geschichte erzählen: Mich hat der Roman zum Beispiel sehr an „Die Tribute von Panem“ erinnert, auch, wenn ich ansonsten selten mit anderen Büchern vergleiche.

RUN!

978-3-8414-2188-3 ◦ ★★★★★

Nach einem Kampf gegen die Drow kommt Miki in einem Café wieder zu sich. Aber Jackson ist nicht da. Er hatte sich vor sie geworfen, um einen Schuss abzufangen, und danach war seine Lebensanzeige rot – rot bedeutet tot. Wenn normalerweise jemand aus dem Spiel stirbt, können sich alle normalen Menschen nicht mehr an ihn erinnern, aber Mikis beste Freundin Carly kann sich immer noch an Jackson erinnern. Er muss also noch leben!

Miki fürchtet, dass die Drow ihn gefangen haben und foltern, weil sie im Traum seine Schreie hört. Der nächste Einsatz kommt für sie viel zu schnell und es geht eine gehörige Menge schief. Aber gerade, als Miki schwer verwundet ist, taucht ein ihr irgendwie bekanntes Mädchen auf und rettet sie. Kein anderer hat dieses Mädchen wahrgenommen. Miki sieht oder träumt noch häufiger von dem Mädchen, doch sie erzählt niemandem davon. Sie sieht auch Jackson nach einem Handel mit dem Komitee wieder und Jackson wird wieder als Teamleiter eingesetzt. Miki muss dabei wieder lernen, dass er im Spiel ein ganz anderer Jackson, als in Wirklichkeit ist.

Und dann passiert das Unfassbare: In ihrer nächsten Mission haben die Drow die Grenze zur realen Welt überwunden und verwüsten Mikis Schule. Panik bricht aus und Miki muss zusätzlich zur normalen Angst auch mit der Angst um ihre Mitschüler auskommen. Plötzlich



taucht ihre Freundin Carly im Kampfgetümmel auf und das Mädchen, das keiner aus Miki wahrzunehmen scheint, erscheint wieder und will ihr und Jackson etwas Wichtiges mitteilen.

Man könnte dieses Buch nicht lesen, ohne den ersten Band gelesen zu haben, und natürlich hört es an einer sehr spannenden Stelle auf mit einem brillanten Cliffhanger auf. Eigentlich passiert nicht besonders viel: Miki und ihre Freunde kämpfen im Spiel, Miki bewältigt ihre Probleme in der realen Welt, Miki und Jackson kosten ihre gemeinsame Zeit aus und das merkwürdige Mädchen erscheint. Aber das ist alles sehr spannend geschrieben und mit viel Gefühl erzählt. Realität und Spiel wechseln sich ab und jedes Mal wechselt auch die Atmosphäre. Man erfährt mehr über das Spiel und es erscheinen erste Zweifel daran.

Miki erzählt wieder die Geschichte. Man lernt viel über ihre Gefühle und was sie beschäftigt. Die Liebesgeschichte zwischen ihr und Jackson ist schön erzählt und ihre Emotionen sind so deutlich beschrieben, dass man sie beinahe mitfühlen kann. Auf alle Fälle möchte man nicht mehr aufhören zu lesen.

In diesem Fall steht der zweite Band dem ersten in nichts nach. Er ist genauso spannend, genauso rätselhaft, genauso gefühlvoll, genauso fesselnd. Es gibt nichts Negatives zu berichten. Das Lesen ist sehr und unbedingt zu empfehlen.



KILL

978-3-8414-2237-8 ◦ ★★★★★(★)

Nachdem Miki und Jackson vom Komitee überlistet wurden, müssen beide weiterhin als Spielleiter dienen. Ihren Kameraden können sie nichts erzählen, das Komitee hatte schon Jackson gefoltert, was würden sie also einem willenschwächeren Mensch antun? Aber genauso zu schaffen machen Miki die Begegnungen mit Lizzie, Jacksons Schwester, die eigentlich tot sein sollte. Sie scheint in einem Drow-Team zu spielen und zeigt Miki verwirrende Dinge über das Komitee.

Während einer Mission steht Miki plötzlich einem Drow gegenüber, der sie um Gnade bittet und ganz offensichtlich nicht vorhat, sie zu töten. Das gibt Miki den entscheidenden Gedankenstoß, dem Komitee endgültig nicht mehr zu vertrauen. Miki kann es zwar nicht beweisen, aber sie glaubt, dass das Komitee hinter dem schweren Autounfall ihres Vaters und ihrer besten Freundin steckt.

Dann stirbt einer aus dem Team bei einer Mission, die augenscheinlich keinerlei Sinn hatte, außer den Tod eines Mitspielers. Und wieder erscheint Lizzie und will, dass Jackson und Miki ihr helfen, das Komitee zu stürzen und alle Spieler zu befreien. Natürlich würde das nicht alleine gehen und die beiden müssten erst die anderen Teamleiter überzeugen. Am kompliziertesten scheint dabei zu erklären, dass die Drow nicht böse sind, wie alle immer dachten.

Es ist der finale Band über das Spiel und alles wird vollkommen aufgelöst, am Anfang zwar ein bisschen kryptisch, aber es wird mehrfach erklärt. Wie es die Argumentation von Zeitreisen so an sich hat, gibt es ein paar logische Brüche, aber das ist nicht weiter schlimm.

In den Beziehungen zwischen den Figuren tut sich nicht mehr viel, Jackson wird lediglich offener. Dadurch, dass Mikis Vater und ihre beste Freundin im Koma liegen, fallen zwei Erzählstränge weg, die durch mehr Gefühlsleben und mehr Zusammensein mit Jackson ersetzt werden. Es ist wieder sehr actionreich, aber spannender als in den ersten Bänden, da man langsam einen Sinn hinter allem erkennen kann und auf die Auflösung wartet. Deswegen sind manchmal die Passagen in der Realität langweilig. Eigentlich lassen sich aber Realität und Spiel sowieso nicht auseinanderhalten.

Insgesamt kommt in diesem Abschlussband wenig Neues vor und alle Spannung, die zu Lasten der restlichen Geschichte geht, bereitet sich auf die Auflösung vor. Man merkt das aber nicht, weil einen die Suche nach der Auflösung so gefangen nimmt!