



James Frey

ENDGAME – DIE AUERWÄHLTEN

In Zusammenarbeit mit Nils Johnson-Shelton

Aus dem Englischen von Felix Darwin

Oetinger 2014 • 582 Seiten • 19,99 • ab 16 (Verlagsempfehlung) •
978-3-7891-3522-4

★★

„Dieses Buch ist ein Rätsel“, liest man zu Beginn des Romans und erfährt, dass man während der Lektüre Hinweise bekommt, einen

Schlüssel suchen muss und nach einer erfolgreichen Suche mit Gold belohnt wird – genauer gesagt mit 500.000\$. Zugleich, auch damit wirbt der Klappentext, ist *Endgame* mehr als nur ein Buch: Man kann Links folgen, im Internet den Schlüssel suchen und sich so in unterschiedlichen Medien bewegen. Hinzu kommen Handyspiele, Hörbücher, eine Verfilmung, usw. In Interviews macht der Autor James Frey klar, dass er den Buchmarkt verändern möchte. Und vielleicht ist gerade der Medienverbund auch das Interessanteste an der Trilogie, die zumindest in Romanform die hohen Erwartungen nicht erfüllt.

Die Leserinnen und Leser erwartet eine recht banale Geschichte: Im Mittelpunkt stehen 12 Jugendliche, die die Welt retten sollen. Sie gehören Menschengeschlechtern an, die seit Jahrhunderten auf der Erde leben und sich auf das Endgame, das von Außerirdischen gelenkt wird, vorbereiten. Sie lern(t)en Rätsel zu entschlüsseln, Sprachen und Kampfsport und werden so zu brutalen Mördern ausgebildet. Es sind Familien, die vor Jahrtausenden von Aliens ausgesucht wurden und seitdem auf das Ende warten. Die Aliens, auch das erfahren die Leserinnen und Leser nach und nach, werden von Menschen als Gott oder Götter verehrt. Daher finden sich viele Hinweise in zahlreichen mystischen Orten wie Stonehenge und die Jugendlichen müssen diesen Hinweisen nachreisen.

Als dann zwölf Meteoriten auf die Erde treffen, beginnt für die 12 Jugendlichen zwischen 13 und 20 Jahren das Spiel um die Rettung ihres Clans. Sie müssen Rätsel lösen, sich gegenseitig töten – denn nur einer kann das Spiel gewinnen – und so ihre Familie und Freunde retten. Es ist eine Mischung aus *The Hunger Games* und *Heroes*, was James Frey präsentiert. Die Jugendlichen selbst stammen aus unterschiedlichen Teilen der Welt, treffen in China aufeinander und verkörpern unterschiedliche „Völker“. Aber irgendwie passt in der Geschichte nichts zusammen, Kapitel werden aneinandergereiht, man wird als Leserin oder Leser durch die Handlung gejagt und zugleich ärgert man sich über die Protagonisten, die blass bleiben und doch auch fragwürdigen Stereotypen entsprechen. Die einzelnen Figuren werden zwar eingeführt, aber dann konzentriert sich die Geschichte auf einzelne Figuren, manche werden recht schnell getötet, andere verletzt und andere agieren im Hintergrund. Aber irgendwie interessiert es nicht, wer überlebt und wer stirbt. Das hängt damit zusammen, dass an keiner Stelle Raum gelassen wird, den Figuren Entwicklungspotential zu geben.



Auch die andeutende Lovestory zwischen zwei „Auserwählten“ wirkt langweilig und das, obwohl hier die in der Jugendliteratur der letzten Jahre beliebte Dreiecksgeschichte aufgenommen wird. Doch auch diese bleibt, obwohl brutal gelöst, irgendwie uninteressant.

Die Handlung ist brutal, die Sprache trivial und die Figuren eindimensional, aber auch austauschbar. Aber wahrscheinlich geht es nicht darum, einen literarisch anspruchsvollen Roman zu schreiben und dann als Leserin und Leser zu genießen, sondern das Buch sollte man als ein Teil des Spiels bzw. des Medienverbundes betrachten. Man muss als Leserin und Leser die Zahlen im Roman – und es sind sehr viele – entschlüsseln, nach Hinweisen im Internet – so besitzen die Figuren auch Facebook- oder Twitter-Accounts – forschen und so dem Rätsel näher kommen. Vielleicht entsprechen die Figuren einfach Spielkarten, die hin und her geschoben werden. Und vielleicht ist der Roman für Spieler zugänglicher als für Leserinnen und Leser, die in andere Welten „entführt“ werden wollen. Aber es sind dann doch zu viele „Vielleichts“, um den Roman positiv zu bewerten und sich auf die Suche nach dem Rätsel aufzumachen. Dafür sind weder die Handlung noch Figuren interessant genug.