



Roland Jungbluth

REMEMBER

Arena 2012 • 380 Seiten • 14,99 • ab 13 J. • 978-3401067575

Annabel, Michael, Eric und George erwachen alle plötzlich in einer Irrenanstalt in einem Teil von London, der ihnen bis dahin noch nie aufgefallen ist. Sie haben keinerlei Erinnerungen, wie sie dorthin gekommen sind und warum. Die Leute, die sich als ihre Eltern ausgeben, haben sie noch nie gesehen. Eine Patientin gibt ihnen einen kryptischen Hinweis, den sie als Anstoß nehmen, um ihr Gedächtnis wieder zu finden. Bei der folgenden „Schnitzeljagd“ suchen Annabel, Michael, Eric und George weitere Informationsbrocken.

Dabei begegnet ihnen nicht nur immer wieder ein Ultimatum, von dem sie nicht einmal wissen, welche Aufgabe es ihnen stellt, sondern auch weiteren geheimnisvollen Rätseln, die alle zum Spiel Monopoly führen. Einzig George erkennt, worum es geht, und missbraucht sein Wissen, um etwas ganz Bestimmtes zu erreichen. Was das ist, wird Annabel, Michael und Eric erst am Ende klar. Doch eines ist todsicher: Dieses Spiel fordert von ihnen Unmenschliches, dieses Spiel verwischt die Grenzen von Traum und Realität und bringt die Spieler an den Rand der Belastbarkeit. Aber wer spielt mit wem, warum und wozu?

Der Thriller wird von einem allwissenden Erzähler erzählt. Ab und zu werden Teile eines Interviews eingeschoben, die gegen Ende dann auch von dem Geheimnis um Annabel, Michael, Eric und George handeln. Obwohl es ein Thriller ist, bekommt man davon wenig Angst und besonders spannend ist es auch nicht. Das liegt vor allem daran, dass man das Ende (oder das System hinter dem Ganzen) schon früh erahnen kann, was die Spannung noch einmal drastisch reduziert (also auch die, die den Schluss gerne zuerst lesen, sollten das hier nicht tun, weil die gesamte Geschichte danach überflüssig ist).

Einige Passagen überdecken sich, was wohl gemacht wurde, um alles ein wenig „thrillermäßiger“ wirken zu lassen. Die Auflösung aller Mysterien ist einfach und bietet ein fröhliches Ende. Wie in anderen Zukunftsvisionen ist auch hier das Thema, wie weit man am Bewusstsein von Lebewesen herumspielen darf, vorhanden. Es wird keine Wertung dazu eingebracht, regt aber zum Weiterdenken an.

Der Roman ist nicht herausragend, weder positiv noch negativ, und weist keine großen Schwächen auf. Die Idee, die Erlebnisse der Hauptpersonen einfach als Virtual-Reality-Game zu tarnen, ist interessant, verliert aber mit zunehmender Länge an Reiz; die Geschichte lohnt dennoch, gelesen zu werden.