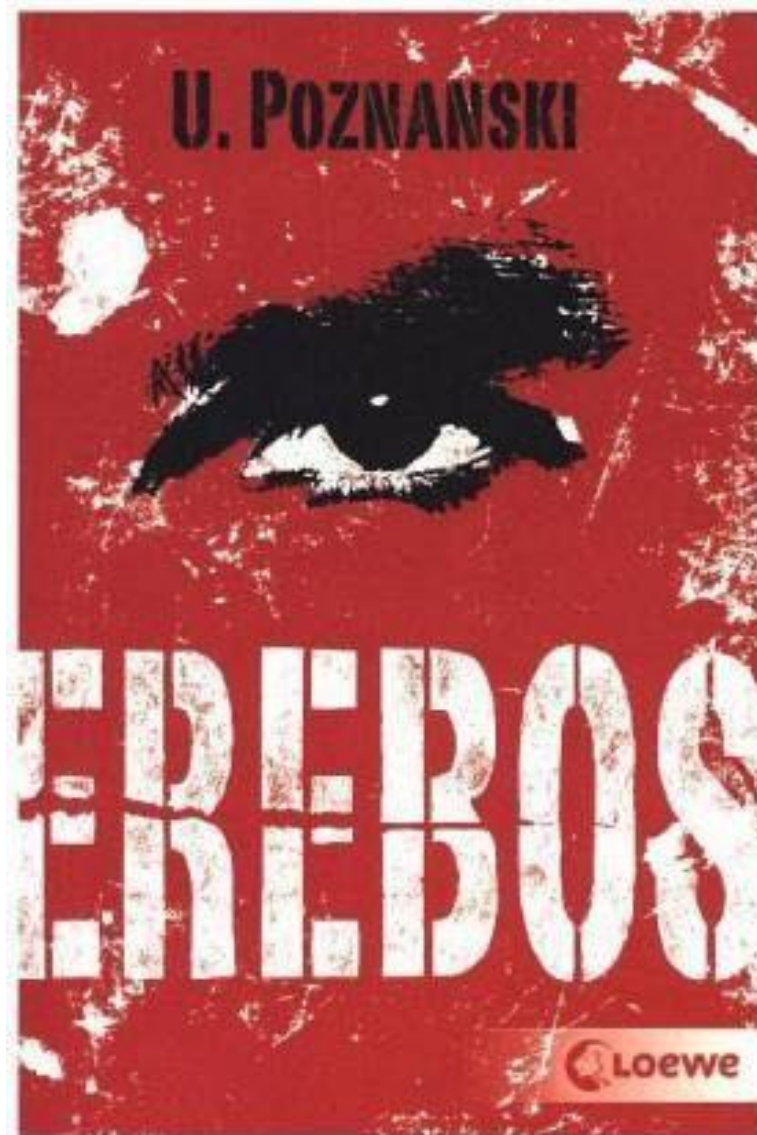


Portfolio / Buchvorstellung – Dezember 2019

Moritz Kössler

EREBOS von URSULA POZNANSKI

(Roman für Jugendliche und Erwachsene – 2010)



EREBOS ist ein Spiel.
Es beobachtet dich,
es spricht mit dir,
es belohnt dich,
es prüft dich,
es droht dir.

EREBOS hat ein Ziel: Es will töten.

Inhalt

Der Titel EREBOS ist nach dem Gott der Finsternis aus der griechischen Mythologie benannt.

1.) Autorin: Ursula POZNANSKI

2.) Wichtigste Personen:

- Nick Dunmore (Sarius)
- Der Bote
- Emily Carver (Hemera)
- Jamie Cox
- Victor Lansky (Squamato)
- Larry & Adrian McVay
- Andrew Ortolan

3.) Innerer Monolog von Nick

4.) 2 Textstellen aus dem Buch

5.) Buchbewertung – Empfehlung – Begründung

1.) Autorin: Ursula POZNANSKI



- Geboren am 30.10.1968 in Wien – aufgewachsen in Perchtoldsdorf
- Nach der Matura Studium Japanologie, Publizistik, Rechtswissenschaften und Theaterwissenschaften - ohne Abschluss
- 1996: Beginn der Arbeit als Redakteurin in einem medizinischen Fachverlag
- 2000: Geburt ihres Sohnes – Teilnahme an einem Drehbuchwettbewerb des Österreichischen Rundfunks - nicht gewonnen
- 2003: Erscheinen des 1. Kinderbuchmanuskripts in einem österreichischen Verlag
- In den Folgejahren: Weitere Kinderbücher und Arbeiten an ihrem ersten Jugendroman
- 2010: Veröffentlichung von EREBOS im Loewe Verlag - mittlerweile über 250.000 Mal verkauft und in 30 Sprachen übersetzt

EREBOS erhielt einige **Auszeichnungen und Nominierungen** wie z.B.
- Deutscher Jugendliteraturpreis 2011 (Jugendjury)

- Preisträgerin und Nominierte vieler Buchpreise – zuletzt 2018:
Österreichischer Krimipreis
- Weitere Werke:
Thriller / Jugendthriller wie SECULUM (2011), ELANUS (2016), THALAMUS (2018)
und EREBOS 2 (2019) / Kinderbücher
- Ursula Poznanski lebt mit ihrer Familie im Süden Wiens

2.) Wichtigste Personen

- **Nick Dunmore (Sarius)**

Nick ist 16 Jahre alt und lebt mit seinen Eltern in London. Außerdem hat er einen 21-jährigen Bruder namens Finn der Tätowierer wurde. Die beiden Brüder haben das gleiche Tattoo – einen Raben – im Nacken. Sein Vater wünscht sich, dass Nick Arzt wird, nachdem sich schon Finn zu einem komplett anderen Beruf entschieden hat.

- **Der Bote**

Kommt aus der virtuellen Welt, hat gelbe Augen und beauftragt Nick Aufgaben in der realen Welt zu erfüllen, um im Spiel weiterzukommen. Er stellt quasi das Spiel dar.

- **Emily Carver (Hemera)**

Eine Freundin von Nick, die ihm hilft, das Spiel aufzudecken und in die er auch heimlich verliebt ist und dann auch seine Freundin wird.

- **Jamie Cox**

Bester Freund von Nick, der mit ihm in einer Basketballmannschaft spielt und versucht ihn zu überreden, mit Erebus aufzuhören.

- **Victor Lansky (Squamato)**

Guter Freund von Emily und Computer- bzw. Spielefachmann
Mit Nick und Emily versucht er die Geheimnisse um EREBOS zu erkunden und rettet Andrew Ortolan vor einem Mordanschlag.

- **Larry und Adrian McVay**

Vater und Sohn – Larry ist der Programmierer von „Götterfunken“ (Vorgänger von EREBOS) und hat Selbstmord begangen, weil ihm Andrew Ortolan sein Spiel gestohlen und EREBOS entwickelt hat.

Adrian ist ein Mitschüler von Nick und verbreitet laut Testament seines Vaters das Spiel, um sich so an Ortolan für seinen Diebstahl zu rächen und diesen durch die Spieler umbringen zu lassen.

- **Andrew Ortolan**

Spieleentwickler und soll durch EREBOS getötet werden – wird aber knapp durch Nick und seine Freunde gerettet.

3.) Innerer Monolog von Nick:

An unserer Schule werden in letzter Zeit mysteriöse Pakete verteilt und niemand außer den Empfängern kennt den Inhalt. Mir fällt allerdings auf, dass sich das Verhalten dieser Personen kurz nach dem Erhalt verändert: sie wirken müde, abwesend und vernachlässigen ihre Hobbys.

Eines Tages habe auch ich ein solches Paket bekommen, durfte aber mit niemand über den Inhalt sprechen. In dem Paket war eine DVD mit einem Computerspiel namens Erebos, welches mich total begeistert hatte. In der virtuellen Welt warnte mich ein Mann, das Spiel zu spielen, was ich aber aufgrund meiner Neugierde ignoriert hatte.

Dann bin ich dem Boten begegnet, der mir verschiedene Aufträge in der Realität erteilt hatte. Ich war sehr verwundert, dass er ebenfalls persönliche Dinge über mich wusste wie z.B. dass ich mir ein T-Shirt meiner Lieblingsband gewünscht habe, was ich nur meinem Bruder Finn erzählt hatte und nun als Belohnung für eine erledigte Aufgabe bekam. Nur wenn ich die Aufgaben erledigt hatte, konnte ich weiterspielen, da ich bis zur Erledigung ausgeschlossen wurde.

Nachdem ich einige Aufgaben erfüllt hatte, wurde ich beauftragt, meinen Englischlehrer Mr. Watson zu vergiften. In letzter Sekunde konnte ich mich aber noch beherrschen. Zur Strafe tötete der Bote daraufhin meinen Online-Charakter und ich konnte nicht mehr ins Spiel einloggen.

Mein Freund Jamie, der immer wieder versuchte, mich vom Spielen abzuhalten, erhielt daraufhin einen anonymen Drohbrief, was ich nicht ernst genommen hatte. Nach einem Streit mit Jamie wurde dieser bei einem Unfall mit seinem Fahrrad an einer Kreuzung überfahren und in ein künstliches Koma versetzt. Genau das wurde in dem Drohbrief auch angekündigt.

Einige Zeit später habe ich Colin, auch ein Schulfreund, dabei erwischt, wie er heimlich einer Schülerin einen Drohbrief zusteckt hatte und ihn gleich darauf zur Rede gestellt, was Erebos nicht so toll gefunden hat.

Ich habe nun versucht, so viel wie möglich über das Spiel zu erfahren und hatte dabei Unterstützung von Emily und Victor, die beide ebenfalls eine

DVD erhalten hatten.

Gemeinsam fanden wir heraus, dass das Spiel eine große künstliche Intelligenz hat und wie ein Mensch denken kann. Die Überwachung von anderen Spielern wird durch den zeitweisen Ausschluss der Spieler ermöglicht, die das dann machen können. Bezahlt werden die Spieler zusätzlich noch mit Wunschkristallen, die man im Spiel, aber auch in der Realität einlösen kann und sich damit von anderen Spielern etwas wünschen kann, das diese dann tun müssen.

Ziel des Spiels war es, den Feind (Ortolan) in dessen Turm zu besiegen. Dafür wurden die fünf besten Spieler gesucht. Allerdings war der Feind aus dem Spiel eine echte Person, nämlich der Spieleentwickler Andrew Ortolan. Larry McVay programmierte dieses Spiel alleine deshalb, um sich an Ortolan zu rächen, der das Spiel einstens gestohlen hatte. Über das Testament von Larry McVay wurde sein Sohn Adrian von ihm beauftragt, das Spiel in Umlauf zu bringen ohne es jedoch jemals selbst zu spielen. McVay hatte Selbstmord begangen.

Die Ermordung von Ortolan konnte von meinen Freunden, Adrian und mir verhindert werden und wir berichteten nun allen Spielern, welchen Sinn das Spiel eigentlich hatte.

Adrian spielte das Spiel nun doch, allerdings war nur noch die Startsequenz vorhanden, da der eigentliche Plan scheiterte. Er erkannte die Stelle, an der das Spiel begann, aus dem wahren Leben wieder, da er dort oft mit seinem Vater war. Der Mann, der auch mich am Anfang vor dem Spiel gewarnt hat, war ein Doppelgänger von McVay und auch ihn erkannte Adrian. Er hätte auch Adrian gewarnt, falls dieser doch in Versuchung gekommen wäre, das Spiel zu spielen. Der virtuelle McVay entschuldigte sich bei seinem Sohn, dass er nie genug Zeit für die Familie hatte weil immer die Rache an Ortolan an erster Stelle stand und sie verabschiedeten sich voneinander.

Jamie erwachte wieder aus dem Koma und wurde wieder vollkommen gesund. Emily und ich sind nun ein Paar und auch sie ließ sich ein Raben-Tattoo im Nacken stechen.

4.) 2 Textstellen aus dem Buch

Finsternis. Stille. Nick rutschte auf seinem Stuhl herum. Warum dauerte das so lange? Pro behalber hämmerte er ein wenig auf der Tastatur herum.

»Ach komm«, sagte er und klopfte gegen das Gehäuse seines Computers.
»Nicht schlappmachen.«

Die Dunkelheit dauerte an und Nicks Nervosität wuchs. Er konnte die DVD aus dem Laufwerk holen und neu einlegen oder er konnte die Reset-Taste drücken, aber das war riskant.

Vielleicht musste er dann noch einmal ganz von vorne anfangen. Oder das Spiel startete überhaupt nicht mehr.

Plötzlich war da ein Ton. Tocktock! Ein Klopfen wie ein Herzschlag.

Nick öffnete die oberste Schublade an seinem Schreibtisch, holte Kopfhörer hervor und schloss sie an seinen Computer an. Jetzt hörte er das Geräusch deutlicher und im Hintergrund meinte er, noch etwas anderes wahrzunehmen. Hörner, die kurze Tonfolgen spielten. Er musste an Jagdsignale denken. Es klang verheißungsvoll. So, als wäre im Hintergrund das Spiel in vollem Gange, ohne ihn. Er drehte die Lautstärke höher und ärgerte sich, dass er auf die Idee mit den Kopfhörern nicht schon früher gekommen war. Vielleicht hatte er wichtige Informationen verpasst, Warnungen, Hinweise! Vielleicht hatte er den entscheidenden Tipp, wie man das Spiel zum Weiterlaufen brachte, überhört.

Mehr aus Ungeduld als in der Hoffnung, dass es die Dinge beschleunigen würde, hämmerte Nick auf die Enter-Taste.

Das Klopfen verstummte und nun schälten sich wieder die roten Buchstaben aus dem schwarzen Hintergrund.

»Dies ist Erebos. Wer bist du?«

Nick überlegte nicht lange. Er würde den gleichen Namen wählen, den er schon bei einigen anderen Computerspielen verwendet hatte...

»Ich bin Gargoyle.«

»Nenne mir deinen Namen.«

»Gargoyle!«

»Deinen richtigen Namen.«

Nick stutzte. Wozu denn das? Okay, dann würde er einen Vor- und einen Nachnamen liefern, damit es endlich weiterging.

»Simon White.«

Der Name stand da, rot auf schwarz, und ein paar Sekunden passierte nichts. Nur der Cursor blinkte.

»Ich sagte: deinen richtigen Namen.«

Ungläubig starrte Nick auf den Bildschirm und hatte einmal mehr das Gefühl, als würde jemand zurückstarren.

Er holte tief Luft und startete einen neuen Versuch.

»Thomas Martinson.«

Wieder blieb der Name einige Augenblicke lang unkommentiert stehen, bevor das Spiel antwortete.

»Thomas Martinson ist falsch. Wenn du spielen möchtest, nenne mir deinen Namen.«

Es gab keine vernünftige Erklärung dafür. Möglicherweise war es ein Softwarefehler und das Spiel würde überhaupt keinen Namen akzeptieren. Die Schrift verschwand, zurück blieb der rot blinkende Cursor. Plötzlich fürchtete Nick, das Programm könnte abgestürzt sein oder sich bei der dritten falschen Antwort selbst sperren, wie ein Handy nach drei falschen PIN-Eingaben.

»Nick Dunmore.« Er tippte, halb in der Erwartung, dass auch die Wahrheit zurückgewiesen werden würde.

Stattdessen flüsterte das Programm ihm seinen eigenen Namen ins Ohr. »Nick Dunmore. Nick Dunmore. Nick. Dunmore.

«Wieder und wieder wurden die Worte wie eine Parole von einem wispernden Wesen zum nächsten weitergegeben.

Der Willkommensgruß einer unsichtbaren Gemeinschaft.

Das Gefühl, beobachtet zu werden, war beängstigend, und Nick tastete nach den Kopfhörern, um sie sich von den Ohren zu ziehen. Doch die Schrift verschwand bereits, ebenso die Stimmen, und eine lockende Melodie setzte ein, ein Versprechen von Geheimnis und Abenteuer.

»Willkommen, Nick. Willkommen in der Welt von Erebos.

Bevor du zu spielen beginnst, mache dich mit den Regeln vertraut. Wenn sie dir nicht gefallen, kannst du das Spiel jederzeit beenden. Gut?«

Nick starrte auf den Bildschirm. Das Spiel hatte ihn beim Lügen ertappt. Wusste, wie sein richtiger Name lautete. Jetzt schien es, als warte es ungeduldig auf eine Antwort – das Blinken des Cursors wurde schneller und schneller.

»Ja«, tippte Nick, mit dem unbestimmten Gefühl, dass alles gleich wieder dunkel werden würde, wenn er sich zu viel Zeit ließ. Später, später würde er nachdenken.

»Schön. Hier ist die erste Regel: Du hast nur eine Chance, Erebos zu spielen. Wenn du sie vertust, ist es vorbei. Wenn deine Figur stirbt, ist es vorbei. Wenn du gegen die Regeln verstößt, ist es vorbei. Okay?«

»Okay.«

»Die zweite Regel: Wenn du spielst, achte darauf, allein zu sein. Erwähne niemals im Spiel deinen richtigen Namen.

Erwähne niemals außerhalb des Spiels den Namen deines Spielcharakters.«

Wieso denn das?, dachte Nick. Dann erinnerte er sich, dass selbst Brynne, die noch nie von Zurückhaltung geplagt gewesen war, ihm nichts über Erebos verraten hatte. »Es ist wahnsinnig cool, ehrlich« – das war alles gewesen.

»Okay.«

»Gut. Die dritte Regel: Der Inhalt des Spiels ist geheim.

Sprich mit keinem darüber. Besonders nicht mit Unregistrierten.

Mit Spielern kannst du dich, während du spielst, an den Feuern austauschen. Verbreite keine Informationen in deinem Freundeskreis oder deiner Familie. Verbreite keine Informationen im Internet.«

Als ob du das mitbekommen würdest, dachte Nick und tippte »Okay«.

»Die vierte Regel: Bewahre die Erebos-DVD sicher auf. Du brauchst sie, um das Spiel zu starten. Kopiere sie auf keinen Fall, außer der Bote fordert dich dazu auf.«

»Okay.«

Kaum hatte Nick die Enter-Taste gedrückt, ging die Sonne auf. Jedenfalls fühlte es sich so an. Das Schwarz des Bildschirms wich einem zarten Rot, das kurz darauf in kräftige Gelb- und Goldtöne wechselte.

Emily berichtete von ihrem Auftrag. »Ich habe einen wildfremden Menschen bedroht. Wer weiß, was der jetzt denkt. Vermutlich hat er keine Ahnung, wovon die Rede war.«

»Was musstest du genau sagen? Weißt du das noch?«

Emily reichte Victor den Zettel.

»Es ist nicht vorbei. Sie werden keine Ruhe mehr finden. Er hat nichts vergessen. Er hat nichts verziehen. Sie kommen nicht ungeschoren davon.« Victor vibrierte geradezu vor Aufregung.

»Ist ja irre. Gut, ich fasse mal zusammen: Ein gewisser Er ist sehr böse auf deinen Gesprächspartner, Emily. Ich würde wetten, er hätte ihn gern in Charons Boot oder würde Atropos gern an seinem Lebensfaden rumschnipseln lassen.«

Emily sah verwirrt aus, was Victor einmal mehr Gelegenheit gab, mit seiner Allgemeinbildung zu protzen. »Leider ist diese Telefonnummer wahrscheinlich nicht die von meinem Garagenbesitzer, sonst hätte man ihm eine freundliche Warnung zukommen lassen können.«

Victor suchte in der Teekanne nach Tee, fand keinen und ließ den
Zwirbelbart hängen. »Wenn ihr mich fragt«, ergänzte er, »dann hat
Erebos nur ein Ziel: Rache an jemandem zu nehmen. An Ortolan,
unserem Singvogel.«

»Na ja, angesprayte Garagen und dubiose Anrufe – Rache stelle ich mir
anders vor«, warf Nick ein.

»Ich würde mich sehr wundern, wenn es dabei bleibt«, sagte Victor. »Ich
glaube mich zu erinnern, dass du mir etwas von einer Pistole in einer
Zigarrenkiste erzählt hast.«

Nick fühlte, wie ihm kalt, heiß und wieder kalt wurde. »Du meinst,
Erebos will, dass wir jemanden erschießen?«

»Sehr gut möglich. Wenn ich mich nicht täusche, ist das Spiel dabei, eine
Elitetruppe für Spezialaufgaben zu formen.« Victor lächelte, aber diesmal
sah es nicht fröhlich aus. »Es wäre gut zu wissen, wer alles Mitglied im
Inneren Kreis ist.«

Der Innere Kreis drehte sich die nächste halbe Stunde lang in Nicks Kopf
wie ein feuriges Rad. Eine Elitetruppe. Ein Rachekommando.
Aber mit welchem Auftrag?

Ich habe diese Textstellen ausgesucht, weil sie wesentliche Szenen des
Buches beschreiben. In der ersten Textstelle erfahren wir, wie Nick
erstmals in das Spiel einsteigt, welche Regeln man beachten muss und
was es bereits zu diesem Zeitpunkt über ihn weiß.

Die zweite Auswahl zeigt, wie Nick, Victor und auch Emily erahnen, was
das eigentliche Ziel des Spiels ist.

5.) **Bewertung – Empfehlung - Begründung**

Ich gebe diesem Buch 4,6 von 5 Punkten und kann es daher sehr empfehlen. Anfangs ist es zwar etwas langweilig, weil ständig nur vom Schulalltag berichtet wird (=Grund für den Punkteabzug) und die Spannung erst langsam kommt.

Dann fasziniert es aber bis zum Schluss sehr und man ist ständig sehr neugierig, wie's weitergeht bzw. wie sich die nächsten Schritte im Spiel entwickeln. Außerdem ist der Inhalt sehr nah an der Realität dran, da immer diese typischen Zufälle passieren und auch immer wieder Gaming-Begriffe erwähnt werden.

Ich kann mir auch gut vorstellen, EREBOS 2 zu lesen.