



Fachkommission der KMK zur Überprüfung von Lehr- und Lernmitteln  
für den Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation

### Erebos

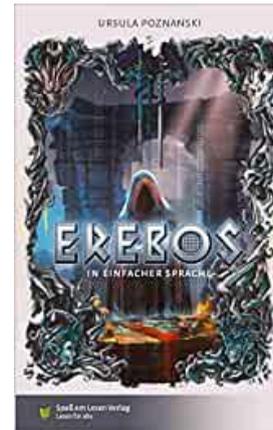
in Einfacher Sprache

Isabel Wirtz

(nach dem Originalroman von Ursula Poznanski)

Spaß am Lesen Verlag

ISBN 978-3-947185-97-9



### Zum Inhalt:

Nick Dunmore ist 16 Jahre alt, lebt in London, und ist heimlich in seine Mitschülerin Emily Carver verliebt. Er wundert sich, dass sich viele seiner Mitschülerinnen und Mitschüler in letzter Zeit stark verändert haben. Darunter ist auch sein guter Freund Colin, der ständig gereizt und übermüdet ist und sich komplett von Nick zurückzieht. Schließlich bemerkt Nick, dass eine geheimnisvolle CD unter den Schülern weitergereicht wird und vermutet zu Recht, dass es sich hierbei um ein Computerspiel handeln muss. Als Nick die CD angeboten wird, kann er es gar nicht erwarten, das Rätsel des geheimen Computerspiels kennenzulernen. Er verspricht, die Regeln, mit niemandem über das Spiel zu sprechen und immer allein zu spielen, einzuhalten. Nun steigt auch er endlich in die Welt von *Erebos* ein.

Gleich zu Beginn fällt Nick auf, dass dies kein gewöhnliches Computerspiel ist, da die Protagonisten in dem Spiel seinen richtigen Namen kennen und ihm auf seine Fragen sinnvolle Antworten geben. Das anfängliche Gefühl von Unbehagen weicht schnell einer Faszination und auch Nick wird in den Bann des Spiels gezogen. Er vernachlässigt seine Freunde sowie die Schule und lebt in Gedanken nahezu ausschließlich in der fiktiven Welt von *Erebos*. Dort muss er als Dunkelef Sarius verschiedene Kämpfe und Schlachten gewinnen, um höhere Level zu erreichen. Ziel ist es, einer der fünf Krieger zu werden, die zum sogenannten inneren Kreis gehören und die am Ende des Spiels gegen den mächtigen Ortolan kämpfen und diesen zerstören sollen.

Abweichend von herkömmlichen Spielen erhält Nick von einem Boten immer wieder Aufträge, die er außerhalb des Spiels in seinem realen Lebensumfeld erfüllen muss, um ein höheres Level zu erreichen bzw. weiter mitspielen zu dürfen. So muss er zum Beispiel eine Kiste von einem Ort Londons zu einem anderen bringen oder einen neuen Mitspieler oder eine neue Mitspielerin anwerben. Im Spiel weiß der Bote immer, ob Nick seine Aufträge wirklich erfüllt hat oder nicht, ein Lügen ist nicht möglich. So verschwimmen im Leben des Schülers die Grenzen zwischen realer Lebenswelt und fiktiver Spielewelt immer mehr. Als Nick schließlich den Auftrag erhält, dem Englischlehrer Mr. Watson Herztabletten in den Tee zu mischen, erkennt er zum Glück eine Grenze und führt den Auftrag nicht aus. Der Bote bei *Erebos* weiß auch darüber Bescheid und Nick wird unwiderruflich aus dem Spiel geworfen, worüber er sehr enttäuscht ist.

Währenddessen hat Emily, die sich immer gegen eine Teilnahme an *Erebos* gewehrt hatte, doch eine CD angenommen. Sie möchte zusammen mit dem Informatikstudenten Victor und dessen Freunden ergründen, wer oder was hinter *Erebos* steckt. Sie lädt Nick ein, sich an der Suche nach den Hintergründen zu beteiligen.

Gemeinsam finden sie heraus, dass *Erebos* wie die Londoner U-Bahn aufgebaut ist und das Ziel des Spieles darin besteht, im Zentrum der Stadt den Inhaber einer PC-Spiel-Firma Andrew Ortolan zu töten. Bei weiteren Recherchen wird klar, dass Andrew Ortolan vor ein paar Jahren einen Urheberrechtsstreit gegen den Spielentwickler Larry McVay gewonnen hat. So ist die Verbindung zu ihrem Mitschüler Adrian McVay hergestellt, dessen Vater Larry sich zwei Jahre zuvor das Leben genommen hatte. Im Gespräch mit Adrian erfahren sie,

dass dieser zwei Tage nach dem Tod seines Vaters einen Brief von ihm erhielt, mit dem Auftrag die CD mit *Erebos* in Umlauf zu bringen, ohne sie selbst anzuschauen. Offensichtlich hatte Larry McVan nach seinem Scheitern vor Gericht gegen Andrew Ortolan, welcher den Prozess zu Unrecht gewonnen hatte, das Spiel *Erebos* programmiert, um so lange nach seinem Tod mit Hilfe von unschuldigen Schülerinnen und Schülern Rache an seinem ehemaligen Chef zu nehmen.

Gerade noch rechtzeitig gelingt es Nick, Emily, Victor und Adrian vier ihrer Mitschüler, die es geschafft hatten, bei *Erebos* in den inneren Kreis zu kommen, davon abzuhalten, Andrew Ortolan zum Selbstmord zu zwingen.

Zum Ende der Geschichte versammeln sich die Spielerinnen und Spieler von *Erebos* in der Schulturnhalle und tauschen ihre Erfahrungen aus. Alle sind froh, dem Bann des Spiels, das ihr Leben ausschließlich bestimmt hat, entkommen zu sein. Nick und Emily werden ein Paar.

### **Zum Aufbau:**

Die Geschichte umfasst 126 Seiten und ist in 28 Kapitel gegliedert, die, bis auf eines, jeweils drei bis sieben Seiten umfassen. Sie ist im Präsens und aus der Perspektive eines auktorialen Erzählers geschrieben. Eine große Schriftgröße, ein angenehmer Zeilenabstand und ein stark gegliedertes Schriftbild mit häufigen Absätzen erleichtern das Lesen. Die Sätze sind größtenteils einfache Hauptsätze, Nebensatzkonstruktionen werden vermieden. Das Satzende geht meist mit dem Zeilenende einher. Die wenigen zusammengesetzten Nomen sind mit Bindestrich abgedruckt, was die Sinnentnahme erleichtert. Im Anschluss an die Geschichte findet sich eine Wörterliste, in der schwierige, fremdsprachige oder umgangssprachliche Wörter und Wendungen erklärt sind. Diese sind im Text durch Unterstreichung erkennbar und in der Liste nach Seitenzahlen geordnet.

### **Fazit:**

Mit dem vorliegenden Werk ist eine ansprechende Adaption an den bekannten Jugendroman *Erebos* von Ursula Poznanski gelungen. Der Textumfang ist im Vergleich zum Original, welches über 400 Seiten umfasst, erheblich reduziert. Trotzdem ist der hauptsächliche Handlungsstrang so anschaulich erzählt, dass sich ein fesselnder Spannungsbogen aufbaut. Die Gefahren, die ein Verschmelzen von Fiktion und Realität mit sich bringen und der Weg in eine Abhängigkeit von Spielwelten sowie deren Folgen werden auch in der adaptierten Version vom *Spaß am Lesen Verlag* deutlich.

Die Geschichte spielt in der Lebenswirklichkeit von Jugendlichen und hat eine hohe Aktualität. Aus diesem Grund ist dieser Klassiker der Jugendliteratur in der gelungenen Adaption für den Unterricht für Schülerinnen und Schüler im Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation in der Sekundarstufe I und II zu empfehlen.

Berlin, im November 2022  
Ulrike Schmid