

Ursula Poznanski: "Erebos 3"

Gespielt wird im echten Leben

Von Kim Kindermann

Deutschlandfunk Kultur, Buchkritik, 15.08.2025

"Der verdammte Rucksack war weg", und Nick ahnt noch nicht, dass der Verlust am Anfang eines neuen Abenteuers mit Erebos steht: Einem, in dem es um Leben und Tod geht. Im echten Leben. Auch im dritten Band von „Erebos“ legt Ursula Poznanski erneut den Finger in die Wunden einer digitalen Gesellschaft, in der alles öffentlich werden kann und vermeintliche Geheimnisse einen schnell erpressbar machen.

Die Macht von KI, ihre Möglichkeiten, aber auch die Risiken, die etwa ChatGPT mit sich bringt, wie auch die Fragen nach einem gesundheitsschädlichen Online-Konsum: All das wird schon lange diskutiert. Aber wie es sich anfühlt, wenn ein Computerspiel allmächtig wird, ins reale Leben eingreift, die Spielerinnen und Spieler zu Taten in der Realität zwingt, das macht Ursula Poznanski wieder einmal eindrucksvoll spürbar. Auch jetzt im dritten Band beschleicht einen schnell ein ungutes Gefühl: Ist dieser Thriller für Jugendliche ab 11 Jahren zu nah an der Wahrheit? Ohne zu moralisieren, erzählt die Österreicherin erneut eine gruselige, mitunter brutale Geschichte über Nick und seine Freunde, die erneut in die erpresserischen Fänge von Erebos geraten.

Es geht um Leben und Tod

Dieses Mal ist es noch heftiger: Ein Mädchen wird vermisst, Rechtsgesinnte planen Böses und die Erebos-Gamer haben nur eine Chance, Leben zu retten. Dabei wissen sie nicht, worum es geht. Erebos zwingt sie, sich den Rätseln zu stellen. Als Dunkelelf Sarius muss Nick im Spiel eine Horde gründen, mit der er gemeinsam gegen die Feinde im Spiel kämpft und zugleich die Antworten auf das Rätsel im echten Leben finden soll. Es geht um Taktik, um Logik, und ja, auch um Kampfeslust. In Erebos fließt Blut. Ziemlich viel sogar.

Wie immer sind Erebos' Augen überall: Dem Spiel bleibt nichts verborgen, es erpresst, droht und straft. Auf beiden Ebenen. Genau das macht Ursula Poznanski Erebos-Bücher aus. Geschickt vermengt sie das Spiel, in dem von einer Schlacht in die nächste gezogen wird, mit dem Kampf im echten Leben. Sie zeigt so: Wo liegen Grenzen? Wie weit geht man im Spiel? Und wie weit in der Wirklichkeit? Mitunter ziemlich weit. Die Mechanismen aus Belohnung und Bestrafung, die in einem Computerspiel nicht hinterfragt werden, die für

Ursula Poznanski

Erebos 3

Loewe Verlag/ Bindlach 2025

448 Seiten

22 Euro

Gamer ja mitunter sogar den Reiz ausmachen, sickern immer mehr ins Unbewusste. Da den Kompass zu behalten, macht es schwer. Und einige Erebos-Gamer verlieren auch die Kontrolle. Sie werden zur Spielfigur für andere. Werden missbraucht, ausgenutzt, manipuliert.

Die Versuchung ist allgegenwärtig

Auch Nick muss immer wieder gegen diese Versuchung angehen, obwohl er zu gut weiß, wie böse Erebos werden kann. (Immerhin heißt das Spiel wie der Gott der Finsternis in der griechischen Sagenwelt.) Dennoch ist auch er versucht, die Aufträge zu erfüllen. Denn das Spiel übt auf den jungen Fotografen immer auch eine große Faszination aus: „Das unvergleichliche Gefühl, ein Rätsel gelöst oder einen Kampf gewonnen zu haben – in keinem anderen Spiel hatte Nick das so empfunden wie in diesem.“

Erebos 3 baut dabei viel von den Vorgängerbüchern ein: Viele bekannte Figuren tauchen wieder auf, spinnen die Geschichte weiter. Das macht es für Fans zur Heimkehr in die Erebos-Welt; für Neueinsteiger hingegen manchmal etwas schwierig. Auch bleibt das Überraschungsmoment für Erebos-Kenner etwas aus: Dieser krasse Schnitt zwischen Realität und Spiel, der Sog, der war im ersten Band am genialsten, am spürbarsten. Und doch gelingt es der Autorin erneut, dass man auch diesem neuen Abenteuer wieder atemlos folgt. Zu klug und individuell sind die Figuren gezeichnet, die Verweise auf die Mythologie und die Spuren ins echte Leben.

Am Ende bleibt man wieder atemlos zurück, fragt sich bang, was man in der digitalen Welt selbst schon preisgegeben hat und wer das nutzen könnte? Ursula Poznanski appelliert so gekonnt ans eigene Verhalten. Und sie macht ihre Geschichte für Eltern zum prägbaren Erlebnis: Sie verstehen vielleicht zum ersten Mal die Magie und die Sucht, die Games entwickeln können. Das macht die Diskussion darum zwar nicht einfacher. Aber wenn sie ihre Kinder dazu kriegen, das Buch zu lesen, haben sie schon mal einiges gewonnen.