

Hier wird der Leser zum (Fantasy-)Helden

Wer hat sich bei der Buchlektüre nicht auch schon einmal geärgert, wenn die Hauptfiguren unsinnige Entscheidungen getroffen haben? Bei sogenannten Abenteuer-)Spielbüchern kann der Leser selbst zwischen verschiedenen Handlungsalternativen auswählen, indem er die Lektüre bei dem (Zahlen-)Abschnitt fortsetzt, der seiner Entscheidung entspricht. Ein solches Spielbuch -in diesem Fall aus dem Fantasy-Genre -ist "Jagd nach dem Mondstein" von Joe Dever. Der Autor dürfte Kennern ein Begriff sein. Von seiner Spielbuchserie "Einsamer Wolf" verkauften sich nämlich bereits weltweit mehr als neun Millionen Exemplare. "Jagd nach dem Mondstein" spielt in der gleichen fantastischen Welt, wobei die Kenntnis der Bücher aus der Reihe "Einsamer Wolf" allerdings keine Voraussetzung ist.

Eine gute Nachricht vorab. Mit "Jagd nach dem Mondstein" erhält der Käufer praktisch zwei Bücher zum Preis von einem. Im Hauptabenteuer verkörpert der Leser einen jungen Adepten des berühmten Kai-Meisters Einsamer Wolf und soll ein mächtiges magisches Artefakt -dem im Titel genannten Mondstein -in Sicherheit bringen. Im Bonusabenteuer -das etwa ein Drittel des Buches umfasst und nicht von Joe Dever, sondern von Eberhard Eschwe und Sven Harder stammt -schlüpft der Spieler hingegen in die Rolle von Einsamer Wolf selbst. Dieser unternimmt eine gefährliche Reise mit einem Duplikat des Mondsteins, um von der Mission seines Schülers abzulenken.

Bevor das Hauptabenteuer beginnt, muss der Leser die Kampfstärke und Ausdauer seiner Figur mithilfe der am Ende des Buches abgedruckten Tabelle von Zufallszahlen ermitteln und zudem zwischen verschiedenen Fähigkeiten sowie Ausrüstungsgegenständen wählen, die er seinem Helden mit auf die Reise gibt. Kenner der Serie "Einsamer Wolf" werden sich hier besonders schnell zurechtfinden. Bereits diese Entscheidungen können die Handlung beeinflussen, weil Gegenstände und Fähigkeiten die Zahl der Handlungsalternativen immer wieder erweitern. Schon bei den ersten Kapiteln wird deutlich, wie gut es Joe Dever gelingt, eine stimmige Atmosphäre und eine vielfältige Fantasy-Welt zu kreieren, in der sich Neulinge schnell einfinden können und Spieler der Serie "Einsamer Wolf" bald wie zu Hause fühlen. Dazu tragen auch die tollen Zeichnungen aus der Feder von Hauke Kock bei, die einige Ereignisse illustrieren. Andeutungen am Ende der einzelnen Kapitel sorgen für ein fast konstant hohes Spannungsniveau. Im Vergleich zur ursprünglichen Reihe finden sich zudem einige logische Optimierungen. So verbessert nun etwa auch ein hoher Ausdauerwert des Helden häufiger die Erfolgchancen bei seinen Aktionen. An manchen Stellen hätte sich der Leser sicherlich noch mehr Entscheidungsalternativen gewünscht. Jedoch bieten sich insgesamt genug Variationen -auch dank einiger Zufallsfaktoren - sodass die spielerische Lektüre auch beim zweiten und dritten Mal noch Spaß macht. Lediglich das Ende kommt etwas abrupt.

Das Bonusabenteuer erreicht leider nicht ganz dieses hohe Niveau. Dabei haben sich die Macher einige gute Ideen einfallen lassen, um die Handlung - abgängig von den Entscheidungen des Lesers -variabler zu gestalten. Auch die Einbettung in die Welt des Einsamen Wolfs bzw. Magnamund gelingt nahtlos. So können alte Hasen hier auch alte Bekannte wiedertreffen. Allerdings ist das Gesamtergebnis nicht ganz stimmig. Ein Beinahe-Halbgott wie Einsamer Wolf gibt vielleicht keine besonders gute Spielfigur ab, auch wenn sich viele Leser über das Wiedersehen mit dem Kai freuen dürften. In einigen Aspekten scheint er im Vergleich zu seinem Schüler einfach zu schwach. Auch einige vom Buch zwangsweise für den Leser getroffenen Entscheidungen überzeugen angesichts der Stellung der Figur nicht ganz. Sieht man das Abenteuer hingegen einfach als einen Bonus zu einem starken Hauptabenteuer, so relativieren sich die Kritikpunkte.

"Jagd nach dem Mondstein" ist dank des Hauptabenteuers ein spannender, abwechslungsreicher und atmosphärisch dichter Zeitvertreib für Fantasy-Fans.

Ingo Gatzner 30.05.2016

