

In den Fußstapfen Rambos

David Morrells größte Errungenschaft als Autor liegt schon einige Jahrzehnte zurück - damals hatte er die Figur des John Rambo erschaffen. Morrell lieferte die Romanvorlagen für die Leinwand-Abenteuer des Einzelkämpfers, verkörpert von Sylvester Stallone hat er sich einst durch allerlei ausweglose Situationen den Weg gebahnt - insbesondere mit Hilfe seines unerschöpflichen Arsenal an Bomben und Waffen. Nun lässt Morrell mit "Level 9" seinen Protagonisten Frank Belanger bereits dessen zweites actionreiches Abenteuer erleben: War dieser in "Creepers", dem Überraschungserfolg des Jahres 2006, noch gerade so mit dem Leben davongekommen, scheint in "Level 9" sein Dasein zunächst in ruhigere Fahrwasser angekommen zu sein.

Der ehemalige Polizist und Soldat im ersten Irak-Krieg Frank Belanger hatte gemeinsam mit seiner neuen Freundin Amanda erfolgreich die Schrecken der Vorkommnisse im Paragon Hotel gemeistert und gerade begonnen, sich mit ihr ein schönes und ruhiges Leben einzurichten. Da werden die beiden zu einem öffentlichen Vortrag über Zeitkapseln eingeladen, in dessen Verlauf sie ihr Bewusstsein verlieren - den ihr zuvor heimlich verabreichten K.O.-Tropfen geschuldet. Belanger erwacht alleine zurückgelassen und verständigt sofort die Polizei, von Amanda fehlt jedoch jegliche Spur. Diese wiederum befindet sich mit zwei anderen Männern und zwei weiteren Frauen in der Obhut eines Psychopathen, der sich ihnen als "Game Master" ausgibt. Dieser "Game Master" hat sich einen Plot ausgedacht, in dem die fünf realen Personen quasi als seine Spielfiguren in einem Computerspiel agieren, mit dem Ziel innerhalb einer bestimmten Zeit die "Grabkammer des weltlichen Begehrens" zu finden.

Morrell erzählt die Geschichte in zwei parallelen Strängen, zum einen ist da die Suche Belangers nach Amanda, in der die Verzweiflung für den Hörer geradezu greifbar wird, zum anderen ist man Zeuge bei "Scavenger", dem Computerspiel, in dem Amanda und ihre Schicksalsgenossen nach und nach erleben müssen, wie perfekt ihr "Game Master" dieses Spiel für sie konzipiert hat. Es sei an dieser Stelle nur so viel verraten, als dass die beiden Handlungsstränge sich immer mehr annähern und letztlich auf einen großen Showdown hinauslaufen.

Der Hörer erfährt allerlei Interessantes zum Thema "Zeitkapseln" und wie diese in der Geschichte der Menschheit immer wieder deren Streben nach Unvergänglichkeit widergespiegelt haben. Zusätzlich entwickelt Morrell eine spannende Geschichte rund um das kleine Städtchen Avalon, das gegen Ende des 19. Jahrhunderts vom einen Tag auf den anderen verwaist ist. Die Aufklärung dieses mysteriösen Falles wiederum überlässt der "Game Master" seinen Spielfiguren, die er nach Belieben kontrolliert und auch eliminiert.

An sich ist die Grundidee von "Level 9" ein erneuter Geniestreich des Autors, ähnlich wie schon in "Creepers" mit dem Abenteuer der "Urban Explorers", die in fremde und längst verlassene Gebäude einbrechen, dabei allerdings weder etwas zerstören noch etwas zurücklassen oder mitnehmen. Morrell hat eine brillante Fantasie, die seine Thriller stets von der breiten Masse auf dem Buchmarkt abhebt. Dennoch hapert es bei "Level 9" ein wenig an der Umsetzung, da die Akteure des Computerspiels geradezu von einer Aufgabe zur nächsten stolpern und dabei die nicht gerade auf der Hand liegenden Lösungen stets allzu spontan finden.

Positiv anzumerken ist, dass der Vorgängerroman "Creepers" keine notwendige Voraussetzung für "Level 9" ist, auch wenn sich die Geschichte direkt an die Vorkommnisse im Paragon Hotel anschließt. "Level 9" gibt garantiert eine hervorragende Vorlage für einen Film ab, der über kurz oder lang seinen Weg von Hollywood in die Kinos finden wird. Allerdings weist die Hörbuch-Adaption der actiongeladenen Story ein wenig ihre Grenzen auf, da Morrell statt auf die Entwicklung von Charakteren vor allem auf ein Action-Feuerwerk setzt, das er wie erwartet atemberaubend abbrennt. Wer sich dessen bewusst ist, wird seinen Spaß haben an diesem außergewöhnlichen Werk.

Christoph Mahnel 08.03.2010

