

Rezension

Miles, Terry. *Rabbits. Spiel um dein Leben*. Penguin Verlag. Münster. 2022. 1. Auflage. 496 S. EUR 18,00

R U Playing? Abgefahrenes Lesevergnügen um Spiel, Tod und Zufall – Die Tür ist offen.

Gibt es Zufälle oder hast du bereits RABBITS für dich entdeckt? Es ist 4.44 Uhr, im Mailpostfach 44 ungelesene Nachrichten, es ist der 4.4. und im Auto zeigt der Kilometerstand 44.444km an. Finde die Diskrepanzen und folge den Hinweisen! Terry Miles schreibt hier einen spannenden Thriller um ein tödliches Spiel. Gleichzeitig eine Hommage an die Arcade Spiele Klassiker und die Musik der 80er. Die Welt als riesiger Escape-Room.

Das Buch ist im Paperback herausgegeben und das Cover spricht sofort mit wenigen Elementen an. Der Buchtitel Rabbits im großen orangenen Glanzdruck und mit hauptsächlich in Grau- und Schwarztönen ein Hasenkopf mit interessanten Mustern. Es ist aus der Ich-Perspektive des Protagonisten geschrieben. Der Autor Terry Miles ist entweder ein absoluter Technikfreak und Nerd der 80er oder einfach nur ein sehr guter Rechercheur. Ich denke in seinen Welten ist beides möglich!

Der Einstieg ins Buch ist spannend und mysteriös geschrieben. Der Protagonist K. – einfach K., einfach nur ein Buchstabe – hat eine Obsession wiederkehrende Muster zu entdecken. Er wurde bereits mit 14 als neurodivers diagnostiziert. Es geht um ein Spiel – einen Mythos und eine Hasenszene. Ein Hasengesicht – Düster und Unheil verkündend, die Augen weit aufgerissen, das Maul halb offen – und irgendwie scheinen die Jäger bedrohlicher als der Hase. Über dem Bild in einem Waschsalon von Seattle steht dieses Manifest.

„Wer spielt, der schweigt. Finde die Tür, die Pforte, die Brunnen und Orte. Wer spielt, der schweigt. Tritt durch die Tore von Leben und Hölle. Wer spielt der schweigt. Die Wächter sind wachsam und allzeit zur Stelle. Wer spielt, der schweigt – für alle Zeit.“

Das ist das Spiel. Es geht um das Folgen von Mustern und Zeichen. Folgt man diesen nicht gerät man in Not, es geht um Leben und Tod. Es ist angeblich uralte und wird mit den Tempelrittern, Illuminati und der Thule-Gesellschaft in Zusammenhang gebracht.

K.'s Eltern sind bei einem Fährunfall ums Leben gekommen – da war er 17 - und sein Hund ist auch gestorben. Er hat ganze Tennismatches im Kopf abgespeichert und klopft sich bei den Ballwechseln zur Beruhigung auf die Beine. Er hat ein Faible für Computerspiele und eben für Rabbits. Er trifft einen der vermeintlichen Sieger der vorhergehenden Runden des Spiels Scarpio. Deswegen ist er wohl nun Milliardär. Rhabarber wächst unheimlich, legt man ein bisschen Hall drauf, hat man einen Horrorstreifen. K. hat manchmal einen Zustand, den er das „Graue Gefühl“ nennt – ein dynamisches Vibrieren in seiner Magengrube und ein unangenehmes Kribbeln hinter seinen Augen. Ein Kribbeln in seinem trockenen Mund und das Hören eines metallischen Dröhnens. Als wäre er an einem anderen Ort. Er kann sich an manche Spielerlebnisse besser als an reale Erlebnisse aus seinem Leben erinnern.

Und dann ist Scarpio verschwunden und hinterlässt ihm mystische Botschaften. Wir tauchen ein in die Welt der Arcade-Spiele-Welten und da versteckter Codes – Robotron, Tempest, Joust, Centaur, Space Ace. Und dann taucht der Circle auf – die Rabbits Hall of Fame – die Gewinner der ersten acht Runden. Es gibt einen bestimmten Satz, der immer die nächste Runde einläutet: „Die Tür ist offen.“ Erstarrung. Dazu Augmented-Reality und Game-Engine's und die Verbindung mit der heutigen Spielewelt, wo Realität und Fiktion verschwimmt. Unruhe kratzt am Rande des Bewusstseins. Dazu

kommt Musik von Jean-Michael Jarre mit seinem Meisterwerk Oxygène oder David Axelrod mit Songs of Innocence, Filme von Jeff Goldmann wie Nashville und viele weitere Kunstwerke der 80er.

R U Playing? Kann man spielen, ohne sämtliche Regeln zu kennen? Ist es möglich, dass man spielt, ohne es zu wissen? Dass man gar nichts merkt von der Gefahr, in der man schwebt?

Es gibt etwas was sich hinter dem Spiel verbirgt – Koinzidenzen und Synchronizitäten – das auffällige Zusammentreffen von Ereignissen oder Umständen ohne sichtbaren kausalen Zusammenhang. Dazu Frequenzillusion – die Häufung dieser Ereignisse und selektive Wahrnehmung dieser durch unser Gehirn. Echt abgefahren diese Geschichte.

Und dann ab und an kommt ein klein bisschen Thrill durch. Besonders der letzte Teil ist richtig mysteriös und nervenfordernd. „Die Angstschreie von Menschen und Tieren waren ohrenbetäubend, während wir alle uns dem Ende entgegenbewegten.“ „Jeder Mensch bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von fast zwei Millionen Stundenkilometern durchs All.“ Was wenn es noch was viel Größeres gäbe? Ein Open-World-Game, das so gewaltig und komplex ist, dass es die ganze Welt oder gar das Universum umfasst? Wiederkehrende Albträume und Nachtangst. Kann die Welt untergehen? Gibt es Statistiken über entführte Menschen im Kofferraum von Autos?

Das Buch zu lesen ist wie die dräuende Stimmung in einem Horrorfilm, bevor eine schwarze Katze hinter einer Mülltonne hervorspringt und das Publikum fast zu Tode erschrickt. Na gut, nicht ganz so intensiv, aber immer mal kurz davor. Nur das die Katze nicht kommt. „Es kam mir vor, als wäre alles mit einer grauen Staubschicht bedeckt, als wäre die Welt dabei, zu einer Fotokopie von sich selbst zu verkommen.“ „Ich spürte ganz deutlich, dass die Dunkelheit irgendwo über uns lauerte.“ „Ich öffnete den Mund, um zu schreien, und plötzlich war ich ein schwarzes Loch, das alles Existierende in sich aufzog.“

Wer liest und spielt sollte am Anfang nicht in zu großen Dimensionen denken. Beginne mit dem was direkt vor deiner Nase ist. Und dann wird es auf einmal eine ganze Stadt und riesengroß! Eine bizarre futuristische Welt im Stil eines H.G. Wells Romans.

Dann auf das Buch Lesen! Dann das Spiel gewinnen! Und die Welt retten.

Sonst ist da nur noch Leere! Ein abgefahrenes Leservergnügen. Die Leser werden sich in den Bewertungen an dem Buch sicher reiben. Einerseits empfohlen für Nerds und Technik- sowie Computerklassiker-Spiele Freaks und Welten-Philosophen andererseits wird es manchen sicher zu viel mit den ständigen Querverweisen und Erwähnungen von Arcade-Games, Filmen und Musik sowie der Medienkultur hauptsächlich der 80er. Pflicht für Arcade-Game-Liebhaber!

Oder würden Ameisen in einem nebenanliegenden Ameisenhaufen begreifen können, was eine gigantische zehnspurige Autobahn ist?

5 Radianten und Dimensionsströme für dieses schräge Buch zwischen Vergangenheit, heute und den vielen Welten dazwischen! R U Playing and READING?! The door is open!