

Sachsen Landesstelle	Zwickau Ausschuss	rene Bearbeitung (Name, Vorname)	Nr. 221406026 Kürzel
Verf./Bearb./Hrsg.: Scheuffler Zuname		Sylke Vorname	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)	Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
Die Suche nach dem Drachenring Titel			ID: 2214221406026 Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11
Reihe			
978-3-942929-71-4 ISBN	363 Seitenzahl	15,95 Preis (EURO)	
Lychatz Verlag	Leipzig Ort	2014 Jahr	
Buch: Hardcover Medienart/Ausführung	Science Fiction Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 25.06.2014	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter Abenteuer Fantastik Spannung
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein Zentraldatei: _____ Verlag Datum: _____			

Inhaltsangabe
 Die Eltern des 13-jährigen Phil Marten entwerfen in einer Firma, die geheimnisvolle Spiele herstellt, ein Programm für ein Spiel, das in einer fantastischen Welt angesiedelt ist. Plötzlich sind die Eltern spurlos verschwunden. Phil ahnt, dass es mit dem gegenwärtigen Programm zu tun hat, und mit seinem Freund Leo und einem Digitalisierer, den man zufällig entdeckt hatte, begeben sie sich in die Unterwelt, bestehen mehrere Abenteuer und finden zuletzt die Eltern wieder.

Beurteilungstext
 Sowohl die Gegenwartsebene als auch diejenige, die in der fantastischen Welt spielt, sind spannend und exotisch zugleich, denn das Geschehen ist voller dramatischer Wendungen und unvorhersehbarer Ereignisse. Zunächst wird Phil mit der Nachricht konfrontiert, seine Eltern seien im Betrieb verschwunden, und ein Polizist kümmert sich um den verlassenen Jungen, aber der erweist sich als falscher Helfer, denn er ist selbst auf der Suche nach den Hintergründen des entworfenen Programms. So wird bereits Verwirrung gestiftet, bevor die wirklichen Ermittler dahinter kommen, dass hier Verbrechen passiert sein könnten. Aber zufällig hat jener Freund Leo mit eigenen Augen gesehen, wie sich die Eltern offenbar durch einen Fehldruck selbst in ihr eigenes Programm hinein begeben hatten. Die beiden Jungen entgehen dem Personenschutz und lancieren sich selbst in die Playworld. Nun müssen sie mehrere Abenteuer bestehen, die sie zuletzt bis in jenes Schloss eines Drachens bringen, wo sie nicht nur die Eltern Philips finden, sondern jenen falschen Polizisten, der in der Realebene den Helden Phil um die Geheimnisse des neuen Programms gebracht hatte. Nachdem die zwei zuerst bei Aussteigern in einem Wald landeten, sie dann in einer Schule mehrere Prüfungen zu absolvieren hatten (Autorennen, Kämpfe gegen urwüchsige und seltsame Tiere, Erstürmung des Drachenschlosses), gelingt es Phil mit Hilfe des Drachenamuletts, das er zu Hause in einer Schatulle gefunden hatte und stets bei sich trägt, sowohl Tiere als auch Menschen zu manipulieren und die Prüfungen zu bestehen. Dass sich dabei noch eine Liebe zu eine Katzenfrau entwickelt, ist Nebeneffekt.
 Mir scheinen doch zu viele Zufälle zu wirken und den Ablauf der Handlung zu bestimmen. Außerdem ist die gestaltete Welt der unsäglichen und böartigen Ungeheuer, die in Höhlen und im Dunklen auf den Protagonisten lauern und die bildhaft beschrieben werden, doch arg im Kontrast zu den körperlichen und geistigen Möglichkeiten eines 13-Jährigen, so dass Realismusverlust unausbleiblich sein dürfte, bei aller derben Spannung.