

Presseinformation**Petra Felsner****GLITCH**

- Thriller -

MAXIMUM®
VERLAGS GMBH

Petra Felsner verbindet in ihren Jugendbüchern ihr wissenschaftliches Knowhow als Physikerin mit ihrer Leidenschaft für spannende Geschichten. Nun erscheint mit *GLITCH* der vierte Band ihrer erfolgreichen Reihe um die junge Hackerin Nora Achtziger.

Bayrische Alpen, 2039: Nora ist nach ihrem Auslandsjahr wieder zu Hause in München, um ihr Studium fortzusetzen. Während sie versucht, an der Uni wieder Anschluss zu finden, erreicht sie ein Hilferuf von ihrem alten Freund Luca, dessen Schwester Maria in einer abgelegenen Berghütte in den Alpen ein brandneues und gefährliches Online-Rollenspiel testen soll – nur leider ist Maria gamingsüchtig. Nora schleust ihren Hacker-Freund Jan, alias Iron Man, ein. Mit Hilfe einer uralten Funktechnologie halten die beiden unbemerkt Kontakt, obwohl den Gamern jegliche Kommunikation nach außen verboten ist. Offenbar hat eine Tech-Milliardärin und weltberühmte Gamerin das Spiel konzipiert. Doch was sie wirklich bezweckt, erfährt Nora erst, als es fast zu spät ist.

Nach Autonomem Fahren, Künstlicher Intelligenz und Quantencomputing in den vorherigen Bänden handelt *GLITCH* von Mixed Reality und Gaming. Die Autorin entwirft in ihren Jugendthrillern Zukunftsszenarien, erzählt rasant und mit viel Humor, ohne dabei dystopisch zu sein. Gleichzeitig bietet sie einen Zugang zu technischen Inhalten und beleuchtet gesellschaftlich relevante Fragen, etwa zu Spielsucht und Realitätsverlust.

Petra Felsner: *GLITCH*

Nora Achtziger-Reihe, Band 4

ca. 300 Seiten | Hardcover | ab 14 Jahre

20,- € [D] | 20,60 € [A]

ISBN: 978-3-98679-085-1

Erscheinungstermin: 1. Juni 2026 im Maximum Verlag

Presse- und Interviewanfragen bitte an: Literatur- und Pressebüro Politycki & Partner |
Katrin Hiller | katrin.hiller@politycki-partner.de | Tel. 040-430 9315-13

Die Autorin

© Bernhard Huber



Petra Felsner, 1966 in Nürnberg geboren, begann nach Abschluss der Schule mit Schwerpunkt Sprachen zum damaligen großen Erstaunen ihrer Familie und Freunde ein Studium der Physik, das sie erfolgreich 1996 mit ihrer Promotion abschloss. Im Anschluss arbeitete sie fast dreißig Jahre international erfolgreich im innovativen und zukunftsorientierten Halbleiterbereich. Ihre eigene Begeisterung für spannende Jugendbücher hat sie vor einiger Zeit dazu motiviert, ihre ständig sprudelnden Ideen zu Papier zu bringen und selbst Bücher zu schreiben. Bei ihren Buchprojekten verknüpft die Kinder- und Jugendbuchautorin ihre fachliche Expertise mit der Leidenschaft für spannende Geschichten. Sie inspirieren dabei besonders neue Technologien

und wie diese unseren Alltag und die Zukunft beeinflussen. Wenn sie nicht gerade beruflich auf Reisen ist, lebt Petra Felsner mit ihrem Mann, drei Kindern, einem Hund, zwei Meerschweinchen und einigen Fischen im Süden Münchens.

Fragen an Petra Felsner

Wie hat Sie Ihr beruflicher Werdegang als promovierte Physikerin im Schreiben beeinflusst?

Mein Studium und Beruf haben sicherlich meine Bücher sehr geprägt. Ich finde es aufregend neue Zukunftstechnologien mit spannenden Geschichten zu verknüpfen. Auch meine Recherchen zu den Hightech-Themen finde ich äußerst spannend.

Im aktuellen Band geht es um Gaming und Mixed Reality. Wie verlief die Recherche?

Ich habe im Vorfeld einiges bzgl. Gaming, Mixed Reality aber auch Robotics recherchiert. Häufig nutze ich für meine Recherche KI, weiß aber natürlich genau, dass ich sämtliche Informationen, die ich von der KI erhalte, auch hinterfragen muss, da man immer mit dem *Halluzinieren* der KI rechnen muss. Im Bereich Gaming habe ich mich selbst an einige MMORPGs, also Massively Multiplayer Online Roleplaying Games, herangewagt, wie z.B. WoW, also World of Warcraft. Und ich habe mich stundenlang neben erfahrene Gamer gesetzt, um mehr über die Gaming-Welt zu lernen.

Humor ist ein wichtiger Aspekt in ihren Büchern – unter anderem entsteht der durch die Figur der Achtziger-Oma, einer *Chaos-Queen*. Warum ist Ihnen wichtig, keine düstere Dystopie zu schreiben?

In erster Linie sollen meine Leserinnen und Leser Spaß beim Lesen meiner Bücher haben. Vor allem freue ich mich wahnsinnig, wenn ich junge Menschen gewinne. Idealerweise legen sie das Buch nicht mehr aus der Hand, bis es durchgelesen ist. Was Humor betrifft, gehe ich hier auch von meinem eigenen Leseverhalten aus, denn mir selbst ist Humor in Büchern sehr wichtig. Und ich finde das Zitat von Dr. Seuss (The grinch, cat in the hat) passt gut zu mir: „Ich mag Unsinn, er weckt die Gehirnzellen. Fantasie ist eine notwendige Zutat zum Leben.“ Es gibt genug problem-schwangere Bücher auf dem Markt, die sicherlich ihre Berechtigung haben

und uns immer wieder in die Realität zurückholen. Humor – Unsinn – Fantasie – Träumen ... das sind Aspekte, die wir aber auch sehr gut gebrauchen können.

Viele verteufeln ausgiebiges Gaming und Lan-Partys, fürchten gar ein Abdriften junger Menschen. Wie sehen Sie das?

Nachdem ich mich bei meinen Recherchen intensiv mit dem Gaming auseinandergesetzt habe, sehe ich nicht nur die Schattenseiten, sondern auch die vielen positiven Seiten des Gaming: Viele Spiele verlangen strategisches Denken, schnelle Entscheidungen und Problemlösungsfähigkeit. Auch werden häufig Teamarbeit, Koordination und soziale Fähigkeiten gefordert – gerade bei den Multiplayer Games, welche ich in GLITCH thematisiert habe. Klar sollte immer das Ziel sein die positiven Effekte zu maximieren und Nachteile (Sucht, Schlafprobleme, Zeitverlust) zu reduzieren. Einfluss haben Aspekte wie z.B. Spieldauer und -zeit, Spieltypen, Bewegung zum Ausgleich, Nutzung der sozialen Aspekte im Gaming, und das rechtzeitige Erkennen von Suchtmechaniken.

Sie lesen auch an Schulen aus ihren Jugendbüchern. Wie ist der Austausch mit den Schülerinnen und Schülern und welche Themen sind dort besonders interessant?

Ich schätze den Austausch mit Jugendlichen sehr, und bin in meinen bisherigen Lesungen an Schulen immer auf großes Interesse gestoßen. Vor allem in kleinen Gruppen, z.B. im Klassenverband, kam es oft zu spannenden Diskussionen, über mich als Autorin, über das Schreiben von Büchern, aber vor allem auch über die Hightech-Themen in meinen Büchern wie Autonomes Fahren und KI.

Was ist ein GLITCH?

Ein GLITCH ist im Gaming ein unbeabsichtigter Fehler im Spiel, der z.B. durch Programmierung oder Grafik entsteht und dazu führt, dass sich etwas anders verhält als von den Entwicklern vorgesehen.