

Bücherstadt Kurier

Ausgabe 18
September
2015

G₂

A₁

M₃



E₁

R₁

V₆

O₂



Im Stadtgespräch:
NORA GOMRINGER

Unter der Lupe: Witcher 3

Rezensionen, kreative und informative
Texte zu **Spiele**n



Folg
unserem
Buchfinken!

g

Auf Google+ sind wir
ebenfalls und teilen
unsere Nachrichten mit
unseren Kreisen.

f

Im Gesichtsbuch
berichten wir über
aktuelle Dinge aus der
Welt der Literatur.



Liebe Bücherstädter,

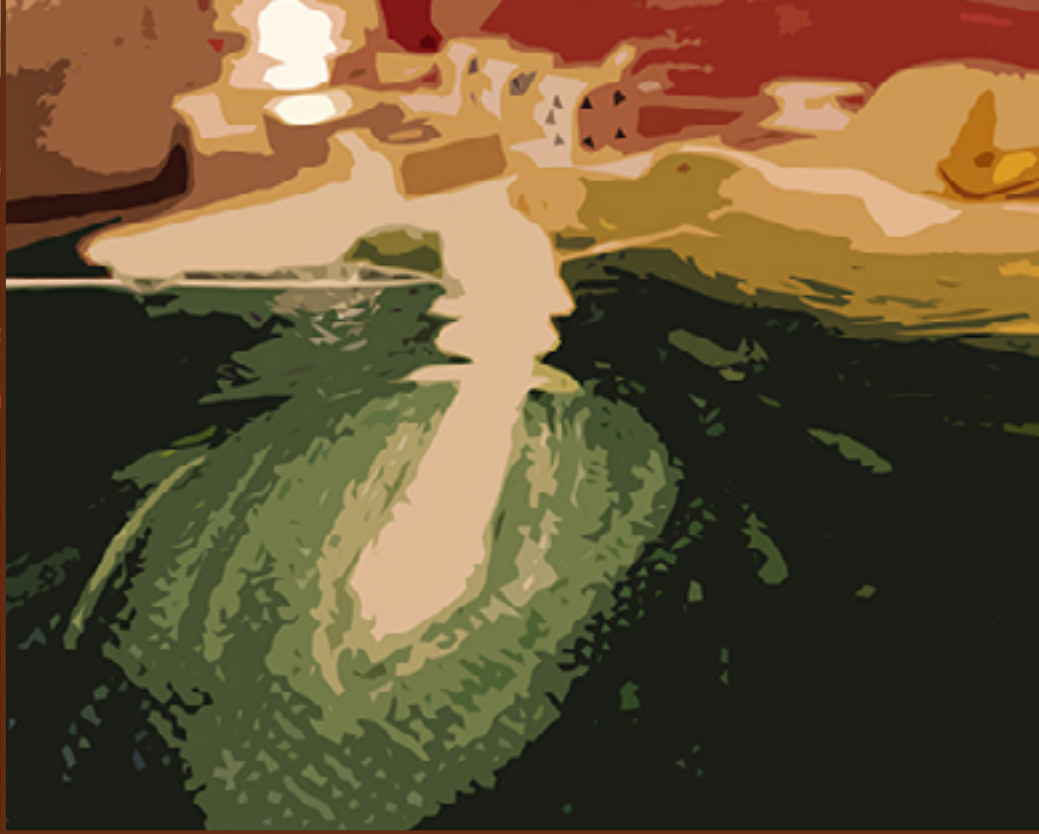
ihr liebt Computerspiele? Pen and Paper? Oder doch das gute alte Monopoly? Wir haben die Karten gut gemischt und legen Würfel zurecht, denn in dieser Ausgabe dreht sich alles um das Spiel.

Spaziert mit uns durch die Stadt, in der sich die Nacht im Schein der Reklametafeln zum Tag wandelt: Las Vegas! Oder interessiert ihr euch mehr für Computerspiele? Dann folgt der Spielanleitung zur Gamescom! Vergesst dabei aber nicht die Bücher! Es gibt unzählige, die sich um die kunterbunte Welt des Spiels drehen. Setzt euch zu Barbarella Dura auf die Lauschcouch und knackt den „Jackpot“!

Braucht ihr eine Pause von all dem Rummel? Seht, wie gut ihr euch im Spieleuniversum zurechtfindet! Oder betrachtet das „Spiel“ in anderen Bereichen: in der Sprache, im Leben oder im Theater.

Egal, wo euer Spiele-Steckenpferd liegen mag: Wir wünschen euch frohes Spielen in der Bücherstadt!

Eure Redaktion



Inhalt

Round the World No. 17 Las Vegas.....	4-5
Im Stadtgespräch: Nora Gomringer	6-7
10 Fragen auf der Lauschcouch	12-13
Spielanleitung: Gamescom	14-15
Unter der Lupe: Witcher	18-19
(Hör-) Buchrezensionen.....	20-29
Fim- und Spielrezensionen	30-33
SchauSPIEL?	35
100 Bilder - 100 Geschichten.....	36-37
Computerspiele und Literatur?.....	38
Ein Sprung durchs Spieleuniversum	41
Alles DADA oder was!?	44-45
Impressum	50



Round the World No. 17: Las Vegas

Morgens, halb zehn in Vegas: Warmer Wüstenwind, Sonne, Hitze, Menschenmassen. Und die Frisur sitzt. Oder auch nicht. **Las Vegas**, die Spielerstadt in der Wüste, ist eine Welt für sich, die überrascht, erstaunt und mit Superlativen auffährt – und trotzdem hinter den Ecken und Blitzlichtern in Normalität und Unscheinbarkeit versinkt. Doch findet man hier auch Literatur? **Bücherbändigerin Elisabeth** hat sich auf die Suche begeben.

Am Strip entlang

Herzstück der Stadt ist „The Strip“, eine knapp sieben Kilometer lange Boulevard-Straße, an welcher sich das Leben der Stadt abspielt. Ein Hotel reiht sich an das andere, sich selbst in Superlativen und Attraktivität überbietend. So bietet der Caesars Palace römischen Prunk, im Venetian kann man herrschaftlich mit einer (elektrischen) Gondel über (knieltiefe) Wasserstraßen durch das Innere des Hotels kutschiert werden, im Paris kann man von einem nachgebauten Eiffelturm die musikalisch und von einer Lichtshow begleiteten Wasserfontänen bewundern und das New York Hotel lädt ein zu einer Achterbahn-Fahrt in und um das Gebäude.

Offen sind die Attraktionen für alle, nicht nur für Hotelgäste. Genauso wie die Casinos. Hier wird absoluter Luxus offeriert. Ganze Zimmersuiten, themenbezogener Prunk und Detailverliebtheit wird einem genauso geboten wie der ganz normale Standard eines Pools und allerlei anderer Darbietungen, Shows und Ereignissen. Klingt nach unerschwinglichen Preisen? Mitnichten. Auch im Preis-Leistungsverhältnis versuchen sich die miteinander konkurrierenden Hotels gegenseitig zu unterbieten. Luxus ist hier Standard und etwas darüber gibt es nicht.

Dekadenz und Glamour

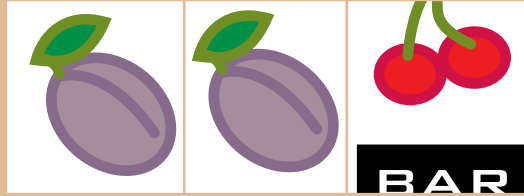
Das klingt alles nach dem Bild, das mancher einer aus Filmen kennt, wo anzugtragende James Bonds mit hübschen Blondinen flirten und sie als Glückbringer auf die Würfel pusten

lassen. Auch Fehlanzeige. Wo die Stadt sich nicht lumpen lässt, gilt für den Casinobesucher und Las Vegas-Urlauber. Hauptsache bequem. Ein anfänglich verstörendes Bild, wenn durch all diesen Prunk sowohl Mann wie Frau in Flip Flops, kurzen Hosen und ausgewaschenem T-Shirt spazieren. Doch sehr schnell passt das Bild, wenn man die Geschichten kennt. Hier residiert der kleine Mann. Derjenige, der sich nicht darum kümmert, in den Casinos eine gute Figur zu machen und Stil zu zeigen, sondern der, der draußen der heißen Wüstenluft trotzen muss, wenn er von einer Spielhalle zur nächsten wandert. Derjenige, dem es ohnehin egal ist, wie er aussieht, denn was er sieht, sind die Dollars, die er gewinnen will, aber dabei verliert.

Von Mann und Maus

Man kann sie oft unterscheiden. Die Touristen, die sich diese scheinbar reiche Glitzerwelt einfach nur ansehen möchten, vielleicht ein paar Dollars setzen oder in Einarmige Banditen stecken, nur um mal gespielt zu haben. Oder die Süchtigen, die innerhalb von Minuten Geld verspielen, das sie gar nicht mehr haben. Dabei wird es jedem leicht gemacht, sein Geld zu verspielen. Jede Eingangshalle eines Hotels besteht aus einem Casino und auch auf dem Weg in die Zimmer oder zum Pool stehen überall Maschinen, die gerne ein wenig Geld schlucken.

Es gibt sie, die Freizeitspieler, aber es sind auch nicht wenige, die verzweifelt durch die Casinos hetzen, ihr Geld verlieren, nach Hause fliegen, dort arbeiten, um einen Monat



Klickt auf diesen Würfel und rollt mit ihm zu einem Text über Glückspiel in der Literatur!



später wieder zu kommen. Schade, dass diese niemals die Attraktionen dieser zugegebenermaßen künstlichen Stadt (die außerhalb des Strips zu einer sehr unscheinbaren und langweiligen Wohngegend in der Wüste schrumpft) und deren Umfeld genießen konnten. Denn es sind die Touristen, die sich in einen Sechssitzer-Flieger quetschen und einen Rundflug über den riesigen Hoover Dam, die Talsperre des Colorado River und den aufgestauten Lake Mead machen und ein Stückchen weiter eine atemberaubende Tour über die Kamine und zerklüftete Schluchtenwelt des Grand Canyon machen.

Wüste ist alles andere als langweilig! Die Touristen sind es aber auch, die sich die Zeit nehmen können, jedes Hotel am Strip abzuklappen und deren Besonderheiten auszutesten oder immer wieder am Bellagio stehen zu bleiben, wenn die Fontänen zu Elvis Presleys „Viva Las Vegas“ springen und tauchen und sich scheinbar ineinander verknoten. Für diese Menschen sind die Shows und Attraktionen der blinkenden und glitzernden Stadt gemacht, für sie auch die ganzen Straßenstände und Souvenirecken. Und wahrscheinlich hat auch fast jeder dieser Touristen die Stadt mit dem Wissen verlassen, dass es dort wohl den schlechtesten Burgerladen gibt, in dem man jemals diniert hatte. Gut, das mag auch an der Zusammensetzung des Essens liegen. Frische Salatzugabe und Wüste passen nicht zwangsläufig perfekt zusammen. Aufgegessen hat man trotzdem. Man will ja nicht, dass es in der Wüste regnet und die schöne Scheinwelt einer künstlichen Stadt, die wie ein großer Vergnügungspark wirkt, in falschem Licht erstrahlt.

Künstliche Stadt ohne Künstler?

Las Vegas gilt nicht nur in Film und Fernsehen als Inspiration. Faszinierende Shows, Tänzer und Artisten, Sänger und Bands, die für Las Vegas-Shows angeworben werden. Schnell, laut, schrill. Sängerinnen wie Maria Carey oder Jennifer Lopez halten auf den Bühnen ihr tägliches Programm ab, Conventions und große Staraufgebote sind keine Seltenheit. Der **Cirque du soleil** ist nicht mehr aus der Glitzerwelt wegzudenken.

Aber was ist mit den stilleren Künsten? Ist eine derartige schnelle und künstliche Stadt überhaupt Inspiration genug? Gibt es doch noch die ruhigen Ecken, um sich dem Schreiben oder dem Malen zu widmen? Tatsächlich waren alle Recherchen erfolglos, auf nennenswerte Autoren zu stoßen. Wo die Stadt selbst mit all ihren Höhen und Abgründen si-

cherlich Motiv und Ideenfundgrube für verschiedenste Werke ist, scheinen sich Autoren sehr ungern inmitten dieser Glitzerwelt niederlassen zu wollen. Laut und bunt und schrill ist wohl doch nicht jedermanns Sache.

Außerhalb des Rampenlichts

Abgesehen davon, dass die Stadt weltweiten Ruhm erlangt hat und auf den Wunschlisten vieler Urlauber steht, ist Las Vegas wie jede andere Stadt, in der viel Geld fließt. Wo es viel Geld gibt, gibt es viel zu holen. Straßengangs und Kriminalität beherrschen unter dem Deckmantel der heilen Welt ebenso die Statistiken wie in anderen „reichen“ Gegenden. Die Stadt außerhalb der Stadt ist weit weniger glamourös. Kleine Häuschen und Wohnblöcke, teils heruntergekommen, das Wohnviertel des Arbeitertums oder derer, die ihr großes Glück versuchen, aber bisher noch nicht erfolgreich waren. Doch auch hier kamen scheinbar geniale Köpfe auf geldbringende Ideen. Dachten sie zumindest. Dort, wo die Stadt endet und die Mohave-Wüste und die Black Hills übernehmen, haben Investoren Geld scheinbar in Wüstensand gesteckt, um große und komfortable Häuserzeilen und Villen aufzubauen.

Erwartet wurde der große Strom vom betuchten Willigen, die diesem Wohngebiet – begrünt mithilfe teurer Bewässerung und einem krassen Kontrast zur Wüste und den dunklen Bergen – Leben einhauchen würden. Fehlanzeige. Der ganze Luxus, die riesigen Häuser, die wuchtigen Villen stehen leer, scheinbar bereit für den Verfall. Die Straßen sind leer, manche führen ins Nichts. Dabei wäre das doch wahrscheinlich genau die Ruhe, die Autoren brauchen würden, um sich zurückzuziehen und sich ihrer Kunst zu widmen. Stille hat man dort bestimmt. Und für Abwechslung wäre dann gesorgt, der Weg in die Kunststadt ist innerhalb von Minuten zurückgelegt.

Das Ende vom Lied

Las Vegas ist wie eine schillernde Glocke in der Wüste, die über die normale Menschlichkeit – ob gut oder schlecht – gestülpt wurde. Sie lebt von der Hoffnung und der Verzweiflung vieler, bietet eine Attraktion, eine Scheinwelt, derer sich Touristen wie Geldsüchtige gern ergeben, um zumindest vorübergehend in Saus und Braus zu leben und dem Luxus zu frönen. Eine faszinierende Welt, genauso unwirklich wie real und auf jeden Fall einen Blick wert! Solange man sein Geld in den Taschen behalten kann.

Im Stadtgespräch: Nora Gomringer

Fußnotarin **Natalie** hat sich Bachmannpreis-Gewinnerin **Nora Gomringer** geschnappt und sie zu ihrer Ehrung interviewt. Zudem haben sie sich über Ihre Bücher und Ihre Erfahrungen im Poetry-Slam und im Ausland unterhalten.

BK: Sie schreiben schon seit längerer Zeit und haben auch schon einiges veröffentlicht. Ihr Metier ist die Lyrik. Was fasziniert Sie so sehr an dieser Gattung?

NG: Lyrik ist die älteste und effektivste Form von Literatur. Sie kann erzählen, singen, verstören und berühren. Was kann man mehr von Literatur fordern?

BK: Haben Sie denn auch ein Lieblingsgedicht?

NG: Oh, viiiiele! Aber die erste Ballade, die ich jemals auswendig gelernt habe, war die „Waldeinsamkeit“ von Heinrich Heine. Ich liebe sie sehr.

BK: Sie haben ja den Ingeborg-Bachmann-Preis dieses Jahr gewonnen. Wie war das für Sie?

NG: Die Teilnahme ist eine Nervensache, wobei das Lesen im Studio sehr angenehm war - auch die Jury-Runde. Unangenehm waren die restlichen Tage und die Preisverleihung. Ich habe das sehr angespannt und ungläubig erlebt und war irgendwann nur noch Statistin in meinem eigenen „Film“. Jetzt mit etwas Abstand kann ich sagen: Es war großartig und zum Glück hatte ich Verlag und Familie dabei.

BK: Beim Bachmannpreis werden Prosatexte und Textauschnitte bewertet. Sie schreiben aber meist lyrische Texte. Wieso jetzt die Teilnahme und das Wagnis an eine andere Gattung?

NG: Die Einladung zur Teilnahme am Wettbewerb war und ist eine Ehre. Zudem ein Ausdruck von Vertrauen und Inspiration. Sandra Kegel, meine einladende Jurorin, hatte mich 2000 in einer Bar in Reykjavik als Dichterin auf der Bühne gesehen und rief an mit der Bitte in Klagenfurt mit mir erscheinen zu dürfen. Da hab ich mich drangesetzt. Über die letzten 15 Jahre schriftstellerischer Tätigkeit habe ich nicht wenige Prosa-Texte veröffentlicht. Es liegt also nicht soooo fern.



BK: Was macht Ihren Text „Recherche“ aus?

NG: Das müssten die Leserinnen und Leser beurteilen. Und ein Tipp sei der Literatur stets beigegeben: Laut lesen!

BK: Hat es Sie gereizt, Texte dieser Art zu schreiben und wird es in Zukunft noch mehr Geschichten von Ihnen geben?

NG: Immer wieder: Ja, solange mir etwas einfällt und das Schreiben zu bewältigen ist. Ich arbeite in zwei Jobs mit jeweils 100%. Das ist nicht leicht zu jonglieren, aber ich gebe mir Mühe und zahle den nötigen Preis dafür. Bis Ende 2015 werden sechs Bücher veröffentlicht sein. Drei davon ganz neu und drei Textsammlungen älterer, zum Teil bereits erschienener Texte. Das ist das Ergebnis zwei lebhafter Jahre seit 2013.

BK: Was motiviert Sie zum Schreiben?

NG: Aufträge durch andere oder von mir selbst formulierte. Auch das Reagieren auf Zeit, Atmosphäre, Stimmen und Stimmungen. Oft gehe ich in Vorlesungen über Themen, die mir zunächst fern sind. Das finde ich anregend - Neues Vokabular. Außerdem bin ich publikumsbezogen. Ich will nicht langweilen. Ich will arbeiten.

BK: Haben Sie einen Lieblingsort an dem Sie schreiben?

NG: An meinem Laptop, egal wo ich ihn an eine Steckdose anstecken kann. Ich nutze längere Zugstrecken sehr gerne.

BK: Als Dichter ist man mit seinen Gedanken immer am Werk



Weitere Informationen über Nora Gomringer und ihre Werke findet ihr auf www.nora-gomringer.de.

und die Inspiration kann einen zu jeder Zeit packen. Hat man eigentlich noch genug Freizeit für sich selbst?

NG: Nein. Aber ich trenne mein Leben auch nicht in Arbeit und Freizeit. Ich habe das Glück zwei Berufe ausführen zu dürfen, für die ich Anerkennung erfahre und mich dementsprechend ganz an sie unterordne.

BK: Sie waren lange Zeit Poetry-Slammerin und auch sehr aktiv in der Szene. Wieso jetzt nicht mehr?

NG: Ich konnte Slam nur so lange machen, wie ich zeitlich frei war, keinen festen Beruf ausgeübt habe und was noch vorher kam: Die Nachfrage nach Lesungen von 50, 70 und 80 Minuten aus meinen eigenen Texten durch Veranstalter. So löste ich mich vom Slam und bin stolz, mich einst eine Slammerin genannt zu haben. Das ist harte Arbeit, die vor allem in Reisen besteht. Das Auftreten lernt man. Es macht einen furchtlos und es macht einem Lust auf viele verschiedene Bühnenformate. Ich trete nun fast nur noch mit Philipp Scholz, Jazz-Drummer, im Duo „Peng! Du bist tot“ auf. Näheres findet ihr dazu auf meiner Seite.

BK: Hat der Poetry-Slam Ihr Schreiben beeinflusst?

NG: Sehr. Es ist ein ganzer Band („Sag doch mal was zur Nacht“) entstanden.

BK: Sie hatten auch so einige Auftritte. Welcher davon hat Sie am meisten geprägt?

NG: Im Schnitt sind es 180 im Jahr. In den Slam-Jahren waren es zum Teil weit über 200. Da gibt es Erinnerungsfunken an viele einzelne und vor allem an Gelegenheiten, bei denen man Kolleginnen und Kollegen zum ersten Mal begegnen durfte.

BK: Einen Teil Ihrer Schulzeit haben Sie im Ausland verbracht und auch sonst den ein oder anderen Ort für längere Zeit besucht. Inwieweit hat das Einfluss auf Ihr Schreiben?

NG: Erfahrungen addieren zum Leben. Ich versuche mein Schreiben nicht vom Leben abgetrennt zu betrachten. Also ist natürlich viel in meine Arbeit eingegangen. Viele Sprachen und auch viele Sprachbeobachtungen.

BK: Würden Sie auch selbst auf anderen Sprachen schreiben und publizieren?

NG: Das tue ich sogar. Ich bin auch in mehrere Sprachen übersetzt.

BK: Einer Ihrer letzten Gedichtbände behandelt das Thema Krankheit und den Körper allgemein. Wieso gerade diese Thematik?

NG: Aus den „Monster Poems“ hat sich die Frage nach den Ängsten der Menschen ergeben. Und die Ängste, die jeder mit sich ausmacht, sind die vor Krankheiten und Schwächen. Außerdem sind Krankheiten kulturhistorisch hoch interessant. „Durch Typhus“ ließen sich beide Weltkriege schildern, AIDS erzählt uns über die 80er und die Pest über das Mittelalter.

BK: Sie schreiben nicht nur über Krankheit, sondern auch über „Monster“. Wieso dieser leichte melancholische Hang zum Morbiden bzw. Erschreckenden?

NG: Weil mich das Abgründige beschäftigt und auch erheitert. Ich glaube, dass ich etwas Fatalistisches habe. Ich fühle mich auch dem jiddischem Humor sehr nahe.

BK: Im September erscheint Ihr neues Buch „Ich bin doch nicht hier, um sie zu amüsieren“ mit Ihrem Gewinnertext „Recherche“. Können Sie uns etwas zu Ihrem neuen Werk erzählen?

NG: Ist der Text wirklich da drin? Piper wird ihn auch drucken. Eventuell wird ein Film daraus und ein Hörspiel soll es auch geben. Es ist schön, dass so viele Medien damit arbeiten wollen. Im Band „Ich bin doch nicht hier, um sie zu amüsieren“ finden sich im Nachgang zu „Ich werde etwas mit der Sprache machen“ eine Auswahl der Reden, Artikel und Essays von den letzten 4 Jahren.

BK: Welche Werke haben Sie in Ihrer Kindheit inspiriert und tun es heute noch?

NG: Gedichte! William Cullen Bryant, Heinrich Heine, Mark Strand, Gomringer, Anne Sexton, Sylvia Plath, Ingeborg Bachmann... Märchentexte! Die Bibel! Tolle Filme! Fernsehserien!

BK: Zuletzt noch unsere Bücherstadt Kurier-Frage: Wenn Sie ein Buch oder auch Gedicht wären, welches wären Sie?

NG: Gerne wäre ich ein schmaler Band im Regal der wunderbaren Autorin Nina Jäckle und gerne wäre ich so schön und leicht, dass sie Freude daran hätte mich oft aus dem Regal zu nehmen und in mir zu blättern. Vielleicht würde sie mich auch mitnehmen auf ihre Reisen. Das könnte mir gefallen.

Wenn die Literatur dem Scripted Reality weichen muss

Endlich Ruhe, endlich zu Hause. Keine Lust mehr etwas zu tun. Ich schalte den Fernseher ein und zappe rum. Nichts Gescheites. Wieder eine Mutter, die ihr Kind anmault, weil es eine Frage gestellt hat. Kochsendungen, Fake-Doku-Soaps und auch die öffentlich-rechtlichen geben nur vorgefertigten Brei für das Gehirn her. Ich sehne mich nach kulturell informativ anspruchsvollen Sendungen.

Das ist aber nicht das, was die Masse will. Das ist nicht lukrativ. Der Mensch will „entertaint“ werden. Explosionen, zur Schaustellung von anderen Personen, Pseudowissenschaft und „Foodporn“ ist das, was man sich zu Gemüte führen will. Kultur bleibt da leider oft auf der Strecke.

„Gegen eine Dummheit, die gerade in Mode ist, kommt keine Klugheit auf.“ - Theodor Fontane

Nun ein neuer Anschlag auf die Bildung: Literatursendungen beim Bayrischen Rundfunk sollen wegfallen. In einer Fernsehlandschaft, die fast nur aus Scripted Reality und Serien, die meist auf Büchern basieren (!), existiert, ist so ein Format nicht rentabel für den Sender. Die Quoten sind niedrig, ein jüngeres Publikum soll angesprochen werden. Bedenke man aber, dass der Sender vom Rundfunkbeitrag mitfinanziert wird und so ein gewisses Bildungsleistungsniveau erbringen sollte, so stehen die Sendungen auf der Kippe. Eine Petition mit über 6.000 Unterschreibern soll der Absetzung entgegen wirken. Viele bekannte Namen finden sich hier wieder. Dem Bayrischen Rundfunk entging diese nicht und räumt nun ein, den Sendeplatz für Literatur beizubehalten. Nur wie wird das aussehen? Bleiben die Sendungen oder wird einfach eine Buchrezension in eine Morgensendung gepackt? Wird die Literatur doch vielleicht ausgesondert auf die Webseite des Senders? Das sind Fragen, die unbeantwortet bleiben.

„Beim Lesen guter Bücher wächst die Seele empor.“ - Voltaire

Literatur ist dazu da, um daran zu wachsen und sich zu entfalten. Sie kann uns entspannen, verärgern, kritischer werden lassen, träumen lassen, nachdenklich machen... Die Vielfältigkeit ist grenzenlos! Das muss ich den Bücherstädtern wohl nicht sagen, aber doch ist es wichtig, diese Worte zu Papier zu bringen, da einige da draußen der Ansicht sind, dass Bücher nur für Kinder oder gar nutzlos sind. Eine angeheizte Diskussion über eine dystopische Welt, wie in „1984“ von George Orwell oder ein Krimi, wie „Mit offenen Karten“ von Agatha Christie, lassen uns moralische, kreative, gefährliche und verwirrende Situationen überdenken und die Welt an sich mit anderen Augen sehen. Literatur ist nicht nur lesen, sondern auch das Diskutieren über das Gelesene. Deshalb ist Literatur wichtig für uns, den Menschen, die Gesellschaft. Es ist ein Weg des Einzelnen mit seinen Gedanken an die Welt heranzutreten, egal ob durch Fantasy, Sci-Fi, Krimi oder Alltagsliteratur. Sie erfasst es zudem viel tiefgründiger als es ein Blog, Youtube-Video, ein Film oder eine Serie es je schaffen könnte.

Hoffen wir, dass dem Bayrischen Rundfunk das bewusst bleibt und das Versprechen gehalten wird. Außerdem auf ein bewussteres Fernsehen im Allgemeinen, auch wenn es noch nicht darauf wirken lässt. Es bleibt dem Literat als Medium vorerst das Internet und das Radio.

„Die Zeit ist schlecht? Wohlan. Du bist da, sie besser zu machen.“ - Thomas Carlyle

Also liegt es an uns, Literatur zu schaffen, zu lesen und zu besprechen. Nachfrage bestimmt bekanntlich das Angebot. Literatur ist nicht tot!

Natalie



Fantasy mal live erleben

Fußnotarin **Natalie** hat sich die Theatergruppe **Storytellers** angeschaut und dabei eine ganz neue fantastische Welt erlebt.

Das Stück spielt in der Welt Mundoria, in der drei Völker leben: die Aranti, die Nymphen und die Cervinae. Doch die Herrscherin der Cervinae, einem Volk von Hirschmenschen, sorgt dafür, dass die neuen Bündnisse zerrüttet werden, die durch eine Hochzeit zwischen einer Nymphenprinzessin und dem Aranti Thronfolger beschlossen werden sollen. So zerbricht die Beziehung zwischen den Aranti, einem Rittervolk, und den Nymphen. Plötzlich wird der Thronfolger von den Aranti, Wilias, auf der Verlobungsfeier entführt und die Völker Mundorias stehen einem Krieg nahe. Denn die Aranti beschuldigen natürlich die Nymphen, diese Tat begangen zu haben. Um den Krieg zu verhindern und Prinz Wilias zu retten, nehmen Prinz Pelias von Arantis und Prinzessin Castalia aus Neyadia, Volk der Nymphen, den Weg in das Reich der Cervinae, Cervien, auf. Dort erhalten sie Unterstützung von einem Cervinae und dem besten Freund vom Thronfolger. Doch werden sie den Thronfolger Wilias finden und ihre Reiche vor dem Untergang bewahren?

Die Storytellers sind eine noch recht junge Theatergruppe aus Essen im Ruhrgebiet unter der Leitung von Anika Wilms und Sarah Heckhoff, die beide schon Theatererfahrung

haben und sich mit Herzensblut der Sache widmen. Heckhoff arbeitet sogar schon bei der RingStars-Produktion „Das Schicksal von Cysalion“ 2013 in Herne mit.

Während die Völker der Nymphen und das Rittervolk den Zuschauern bekannt sein dürften, handelt es sich bei den Cervinaen um ein noch unbekanntes Volk, das die Storytellers mit ins Boot holen. Dieses Volk lebt in dem Reich Cervien innerhalb Mundorias und ist halb Mensch und halb Hirsch. Sie sind allerdings in Mundoria gefürchtet, da ihr Reich von einer großen Dunkelheit bedeckt ist und sie nicht gerade für ihre Freundlichkeit bekannt sind.

Die Storytellers verbinden in ihrem Stück Fantasy und Mystik. Man sieht zudem, wie viel Liebe zum Detail und zum Theater darin stecken, da die Geschichte zu den Völkern Hand und Fuß hat, und wie viel Zeit in die aufwendigen Kostüme investiert wurde.

Wer keine Lust auf die gängigen Schauspielhäuser hat, sich ein großes Theater aber trotzdem nicht entgehen lassen möchte, der sollte die Storytellers nicht verpassen. Die nächsten Termine für ihre Aufführungen sind der 27., 28. und 29. November im Unperfekthaus in Essen.

Weitere Informationen gibt es hier:

www.storytellersruhrgebiet.wordpress.com

Sommernacht im Park

„Dieser grüne Platz ist jetzt unsere Bühne!“



Bereits zum 20. Mal hat die **Shakespeare Company** ihre Bühne für Shakespeare im Park im Bremer Bürgerpark aufgebaut. **Bücherstädterin Annika** hat sich am 19. Juli ihre Regenjacke angezogen und in **Ein Sommernachtstraum** herzlich gelacht.

Es ist ein grauer Sommerabend. Von den dicken Eichen im Bürgerpark tropft es leise, überall stehen die Bäume in sattem Grün. Und mitten drin: Eine Bühne. Vor dem orangefarbenen Vorhang steht der Elf Puck und kündigt „dies kleine Spiel, das kaum mehr bedeutet als ein Traum“, an. Die Jogger, die vorbei laufen, sehen sich fragend um. Tatsächlich, an diesem Wochenende ist Theater im Park!

Shakespeares Komödie „Ein Sommernachtstraum“ von 1595/96 ist ein Verwirrspiel der Gefühle: Lysander liebt Hermia. Demetrius aber hat ebenfalls Gefühle für sie. An den wiederum hat aber Helena ihr Herz verloren. Sie alle fliehen in den Wald, um Hermias Vater zu entgehen, der sie verheiraten will. Den Wald hat sich auch eine Gruppe Handwerker für ihre dilettantischen Theaterproben ausgewählt. Und dort hat sich der Elfenkönig Oberon mit seiner Frau Titania gestritten. Er befiehlt also seinem Elfen Puck, mit Zaubersaft einzugreifen, um die Ordnung wieder herzustellen. Doch dabei gerät alles komplett durcheinander, und die Liebespaare werden durcheinandergewürfelt, bis sich schlussendlich noch alles zum Guten wendet.

Unter der Regie von Benno Iffland hat das Ensemble der Bremer Shakespeare Company „Ein Sommernachtstraum“ inzwischen seit mehr als drei Jahren im Programm. Iffland hat Shakespeares Komödie in seiner Inszenierung aus dem sechzehnten Jahrhundert behutsam in die Neuzeit befördert. In ihren modernen Kostümen wirken die Liebenden (Petra-Janina Schultz, Tim D. Lee, Erika Spalke, Markus Seuß) wie junge Menschen von heute im Verwirrspiel der Liebe, und auch ihr ausdrucksstarkes Spiel macht die Zuschauer das sofort glauben. Alle Darsteller sind voller Freude bei der Sache, schreien sich auf der Bühne die Seele aus dem Leib, verwandeln sich in Elfen, Könige oder Esel. Die verschiedenen Ebenen des Stückes sind schön miteinander verwoben, insbesondere auch deswegen, weil alle Schauspieler mehrere Rollen übernehmen.

Frischer Wind weht auch durch die Szenen der Athener Handwerker, die tiefsten Dialekt sprechen und deren Texte teilweise modernisiert wurden. Nicht nur dadurch sorgen diese Szenen immer für ausgelassene Stimmung im Bürgerpark: Peter Lüchinger bietet eine urkomische Darstellung als Handwerker Zettel, und wenn Tim D. Lee anfängt, seinen Text durch die menschliche Wand zu rappen, kann das Publikum gar nicht anders, als lauthals zu lachen. Trotzdem bleibt der Kern von Shakespeares Komödie bestehen, wirkt nichts übertrieben modern oder aufgesetzt. Die jahrhundertealten Zeilen klingen melodisch durch den Park, und wirken in diesem Kontext noch viel intensiver.

Dass das Bühnenbild ganz minimalistisch nur aus einem orangen Vorhang und einem schrägen Holzaufbau besteht, stört hier kein bisschen: Einerseits füllen die Schauspieler den Raum durch ihr Spiel mit viel Leben, andererseits wirkt der Park um die Bühne herum fast wie das Feenreich und schafft einen tollen Rahmen für die Inszenierung.

Keine Frage: Theater unter freiem Himmel ist auch immer abhängig vom Wetter. An diesem Sonntag präsentiert es sich typisch norddeutsch grau, kein richtiges Sommernachtstraumwetter vielleicht. Doch darin sind sich die Zuschauer trotzdem einig: Ein bisschen Regen kann echten Bremern nichts anhaben! Und dann kommt sogar doch noch die Sonne raus, und prompt geht ein Wispern durch die Reihen. Am Ende ernten nicht nur die Schauspieler wohlverdienten Applaus, auch der Wettergott wird bedacht.

Wer Lust auf die Shakespeare Company bekommen hat, kann am 11. und 12. September im Amtsgarten Lilienthal in Bremen „Ein Sommernachtstraum“ selbst erleben, oder dieses und andere Stücke in der nächsten Spielzeit wieder im Theater am Leibnizplatz in Bremen sehen.

Ab September im Theater

Hamburg

In Hamburg kommen Musical-Freunde voll auf ihre Kosten: neben dem berühmten „König der Löwen“ zeigen „Aladdin“ und „Rocky“, dass nicht nur das „Wunder von Bern“ vertont werden kann. Daneben treibt ein „Phantom der Oper“ sein Unwesen und erklärt standhaft in der Fortsetzung des weltberühmten Musicals: „Liebe stirbt nie“. Genaueres zu Musicals in Hamburg: www.hamburg.de/musical.

Berlin

Berlin hat einen eigenen Sammelkalender für die Theater, Schauspiele und Festivals in der deutschen Hauptstadt. Näheres auf www.berlin-buehnen.de/de/spielplan.

Bremen

Das Theater am Goetheplatz in Bremen spielt mit einer bunten Mischung von Oper (Verdis „Rigoletto“ und Bergs „Wozzeck“), Familien- und Kindertheater (Erich Kästner, adaptiert von Charlotte Link: „Pünktchen und Anton“), Schauspiel (Shakespeares „Der Sturm“) mit sämtlichen Facetten des Theaters. Das Programm findet sich auf www.theaterbremen.de/de_DE/spielplan.

Wien

Das Burgtheater startet im September mit umfangreichem Herbstprogramm. Neben alten Klassikern des Theaters wie Sophokles' „Antigone“, Shakespeares „Der Sturm“, Nikolai Gogols „Der Revisor“ und Tschechows „Die Möwe“ bringt das zum Burgtheater gehörige Akademietheater am Schwarzenbergplatz modernere Stücke auf die Bühne. Während dort mit Oscar Wildes „Dorian Gray“ das Buch in Szene gesetzt wird, begrüßt auch Maria Haderlaps „Engel des Vergessens“ das Publikum. Weitere Informationen auf www.burgtheater.at.

Dortmund

Das Schauspielhaus Dortmund zeigt ab dem 23. August „Die Show“. Worum es geht? Wetten, Millionen, Intrigen – das immer gleiche Spiel um die Wette. Für Opernliebhaber stehen die verhinderten Liebhaber „Tristan und Isolde“ von Richard Wagner auf der Bühne. Oder doch lieber ein „Kinder spielen für Kinder“? Die Entscheidung fällt so schwer! Mehr auf www.theaterdo.de/spielplan/terminuebersicht/#month915.

10 Fragen an Barbarella Dura

Bücherbändigerin Elisabeth hat es sich mit Barbarella Dura auf der LauschCouch bequem gemacht und genauer nachgefragt, was das eigentlich ist.



1. Was ist das eigentlich - die „LauschCouch“?

Mit meiner „LauschCouch“ biete ich literarische Auszeiten. Das erklärt jetzt erst einmal nicht viel. Ich biete drei Dienstleistungen an, bei denen es um Menschen und Wörter geht. Zum Einen verfasse ich Kurzgeschichten und trage diese bei Lesungen vor. Hierfür können mich Interessierte buchen. Ich komme zu ihnen nach Hause oder an einen anderen Ort ihrer Wahl, lese und meist enden diese Lesungen in Diskussionen über das Gehörte. Das ist auch durchaus erwünscht. Kommunikation ist mir wichtig.

Was sich auch an meinem zweiten Angebot zeigt. Da ich selbst gerne Krimispiele spiele, ich mich aber oft darüber geärgert habe, dass ich zum Beispiel als Gastgeber schon von Beginn an weiß, wer der Täter ist oder ich meistens mindestens 6-8 Leute zusammenkriegen muss, um spielen zu können, begann ich, meine eigene Krimispielreihe zu schreiben. Mein „Mordsspaß“ lässt sich – je nach Spiel – bereits zu viert spielen. Außerdem erfährt der Täter frühestens zu Ende des Spiels, dass er das Verbrechen begangen hat.

Last but not least biete ich individuelle Kurzgeschichten als Geschenk an. Das ist auch für mich immer ganz besonders. Mein Auftraggeber trifft sich mit mir, wir unterhalten uns über denjenigen, dem die Kurzgeschichte gewidmet werden soll und dann bin ich dran: die Informationen verarbeite ich zu einem ganz einzigartigen Geschenk.

2. Wie bist du auf die Idee gekommen, ein solches Projekt zu starten?

Wie ich schon sagte, ist mir Kommunikation wichtig. Ich liebe es, Menschen zusammenzubringen. Wenn sie dann noch eine gute Zeit haben – umso besser! Bei meinen Krimispielabenden wird gelacht, gekeift, geflirtet. Bei den Lesungen diskutiert und reagiert. Unsere Zeit ist so schnelllebig und die Menschen müssen sich nicht mehr im selben Raum befinden, wenn sie kommunizieren wollen. Aber für mich ist dieses Beieinandersein wichtig.

Einander in die Augen sehen, Körpersprache und Mimik lesen. Bei den individuellen Kurzgeschichten geht es mir darum, den Beschenkten glücklich zu machen. Etwas Unver-

gessliches für sie oder ihn zu schaffen. Wenn jemandem beim Lesen der Geschichte Tränen in die Augen steigen, kriege ich Gänsehaut. Das ist für mich der schönste Moment.

3. Welche Schwerpunkte setzt du dir bei deiner Arbeit?

Als ich vor fünf Jahren die Idee zur LauschCouch entwickelte, gingen die Überlegungen noch in eine andere Richtung. Ich hatte vor, Kurzgeschichten – hübsch verpackt – als kleines Mitbringsel zu vertreiben. Leider bin ich überhaupt nicht begabt, wenn es ums Basteln und Erdenken von Verpackungen geht und so starb die Idee bald darauf. Im Laufe der Zeit landete ich bei dem, was die LauschCouch heute anbietet und fühle mich sehr wohl damit. Meinen Schwerpunkt könnte man in drei Worte zusammenfassen: analog zum Dialog.

4. Hast du für deine Kurzgeschichten literarische Vorbilder oder Genres, an welchen du dich orientierst?

Nicht wirklich. Ich lese für mein Leben gerne, habe aber keine direkten Vorbilder. Es gibt Autoren, die ich für Ihre Fähigkeiten bewundere, so zum Beispiel die leider schon verstorbene Maeve Binchy. In ihren Büchern traten unglaublich viele Charaktere auf, aber als Leser weiß ich dennoch immer, wer wer ist. Es ist eine hohe Kunst, so zu schreiben.

Der Humor von Colin Cotterill spricht mich auch sehr an. Oder die Kriminalromane von Ian Rankin. Da zeichnet sich gerade ein roter Faden ab, oder? Ich mag britische Autoren. Was Genres angeht, probiere ich alles aus. Ich lese gerne Krimis, also schreibe ich auch mit Vorliebe makabre Kurzgeschichten. Aber auch Nachdenkliches oder Lustiges bereitet mir Freude. Es gibt nur ein Thema, das mir nicht wirklich liegt: Liebe. Ich habe zwei, drei romantische Kurzgeschichten verfasst. Sie gehören jedoch nicht zu meinen Favoriten.

5. Was inspiriert dich außerdem?

Wörter. Oft ist es so, dass ich ein interessantes Wort sehe oder höre und mir dazu sofort eine Idee kommt. Dann schreibe ich einfach drauf los und schaue, was am Ende rauskommt.

6. Durch deine sehr persönliche Arbeit mit Zuhörern oder Mitspielern bist du Lob und Kritik direkt ausgesetzt. Gibt es denn kritische Stimmen oder trennst du dich überwiegend mit einem positiven und erfolgreichen Gefühl?

Ich erlebe beides, wobei zum Glück die positiven Momente überwiegen. Mittlerweile habe ich fünf Krimispiele geschrieben. Da ich in jeder Rolle unmittelbar drinstecke, müssen sie testgespielt werden, um zu sehen, ob die Verknüpfungen, Hinweise und Charaktere zueinander passen. Nach diesen Testspielen gab es immer wieder kritische Stimmen. Allerdings immer konstruktive Kritik, die mich voranbringt und mir Fehler aufzeigt.

Oder wenn ich an meine ersten beiden Probelesungen denke... Ich hatte sie veranstaltet, um zu schauen, wie meine Geschichten ankommen und ob sie zum Beispiel geschlechterspezifisch sind. Es gab Geschichten, die fielen gnadenlos durch. Das tut manchmal weh. Besonders, wenn ich genau solch eine Geschichte für ein Kleinod halte. Aber Geschmäcker sind verschieden.

Bisher habe ich jedoch viel Glück mit meinen Zuhörern gehabt. Wenn ich beispielsweise für eine Geburtstagsgesellschaft lese und sehe und höre, wie die Menschen reagieren, ist das ein unglaubliches Gefühl. Wenn plötzlich alle lachen. Oder ich die Betroffenheit in ihren Augen sehen kann. Genau das sind die Momente, die auch mich berühren.

Am Allerschönsten ist jedoch, wenn ich eine individuelle Kurzgeschichte auf zum Beispiel einer Feier vortrage. Dieser Moment, wenn der Beschenkte erkennt, dass es in der Geschichte um sie oder ihn geht. Die darauf folgende Aufmerksamkeit. Und dann – ganz oft – die Tränen. Da muss ich aufpassen, dass ich nicht mitweine.

7. Beim „Mordsspaß“ geht es dir um die Interaktion der Mitspieler und Beteiligten. Woher kommen die Ideen für die Rollenhefte?

Aus dem Leben. Ich beobachte die Menschen um mich herum und blättere gerne im lokalen Käseblatt. Wenn man mit offenen Augen durch die Welt geht, entdeckt man so einiges. Oder ich grabe tief in meinen negativen Erfahrungen und Emotionen – da werde ich auch fündig.

Meistens habe ich zuerst das Motiv oder das Umfeld, in dem das Verbrechen stattfinden soll.

Dann schreibe ich die Rollen und kreierte die Charaktere.

8. Oberflächlich sieht es ja oft so aus, als würden solche Ideen und Aufgaben spielend von der Hand geben. Wie kann man sich die Arbeit – Vorbereitung, Organisation und so weiter – für ein solches Projekt vorstellen? Wo sind die versteckten Zeitfresser oder Hürden, die man nicht direkt sieht?

Die Idee der LauschCouch bekannt zu machen, ist schwierig. Wenn man nicht weiß, dass es dieses Angebot gibt, sucht man natürlich auch nicht danach. Eine weitere große Hürde ist, dass die Menschen nicht wissen, was es bedeutet, zum Beispiel eine individuelle Kurzgeschichte zu verfassen. Dementsprechend sind einige nicht gewillt, den Preis dafür zu

bezahlen. Doch für mich bedeuten diese Geschichten, dass ich mir die Zeit nehme, mich mit dem Auftraggeber ausführlich zu unterhalten, mir Gedanken zum Beschenkten und dem Genre und Thema der Geschichte zu machen. Dann recherchiere, schreibe, korrigiere ich. Danach geht ein erster Entwurf an den Auftraggeber, um zu sehen, ob die Richtung stimmt. Meist folgen weitere Änderungen. Bis zur Fertigstellung einer Geschichte vergeht also einiges an Zeit.

Der Auftraggeber muss mir da vertrauen, dass ich auch wirklich arbeite. Genau aus diesem Grund gibt es aber auch einen Festpreis. So weiß der Auftraggeber, womit er rechnen kann.

Da ich bei den Krimspielen bisher frei schalten und walten kann, ist für mich die einzige Hürde die Produktion. Das ist der Teil, den ich am Wenigsten mag.

Am Einfachsten sind die Lesungen. Ich setze mich immer wieder im Alltag hin und schreibe. Wenn ich dann für eine Lesung gebucht werde, muss ich nur vorher ein wenig üben, damit die Betonung sitzt. Dann die Geschichten einpacken und los geht's.

Zum Glück kenne ich so etwas wie Schreibblockaden nicht. Ich habe kreatives Schreiben von der Pike auf gelernt und kann es jederzeit abrufen. Das ist auch der Grund, warum ich mich traue, individuelle Kurzgeschichten anzubieten. Ich muss nicht warten, bis mich die Muse küsst.

9. Gibt es denn Wünsche, Ziele oder Projekte, die du noch machen bzw. erreichen möchtest?

Da gibt es so einiges. Ich möchte mich gerne mit anderen Kreativen vernetzen und gemeinsam weitere Ideen entwickeln. Um die Ecke denken, Neues auf die Beine stellen. Gemeinsam ist man mutiger und erreicht mehr. Deshalb fände ich auch ein regelmäßiges Treffen hier in Krefeld toll. Als freiberufliche Autorin bin ich viel alleine, was manchmal gar nicht schön ist. Für die LauschCouch wünsche ich mir Menschen, die mir zuhören mögen und denen ich etwas Besonderes schenken möchte. Menschen, die Worte schätzen. Ja, das fasst es ganz gut zusammen.

Ein weiterer Traum wäre es, einen Verlag zu finden, der meine Spiele produziert und vertreibt. Ich könnte mich dann voll und ganz aufs Schreiben des „Mordsspaß“ konzentrieren. Da schlummern noch viele, viele Ideen in meinem Kopf.

Im Moment arbeite ich außerdem an der Planung für den 1. bundesweiten „Jackpot“. Das ist ein 24-Stunden-Event der deutschen Kreativwirtschaft. Jeder, der kreativ tätig ist, kann am 4. September seine Kunst vorstellen, Kurse anbieten, sein Atelier öffnen oder – wie in meinem Fall – an verschiedenen Orten lesen. Was es alles geben wird, findet man auf www.kreativ-jackpot.de. Vielleicht sehen wir uns ja bei einer meiner Lesungen in Krefeld!

10. Und zu guter Letzt: Stell dir vor, du wärst ein Buch. Welches wäre es?

Wahrscheinlich wäre ich ein Hörbuch mit auffälligem Cover. Mich hört und sieht man immer schon von Weitem.

Spielanleitung: Gamescom



Auf der Computerspielmesse **gamescom** in Köln, die dieses Jahr vom 6. bis 9.08. ihre Türen geöffnet hatte, geht es immer hektisch zu. **Sätzchenbäckerin Daniela** hat sich bereits zum sechsten Mal in diese Party aus Licht und Bass gestürzt.

Die Vorbereitung

Tickets

Die gamescom findet seit 2009 in Köln statt und wächst jedes Jahr, sowohl an Fläche als auch an Besucherzahlen. Die Tickets sind meistens bereits Wochen vorher ausverkauft, weshalb es sich lohnt, das Ticket früh zu besorgen. Dabei gibt es auch ermäßigte Karten für unterschiedliche Gruppen, die deutlich günstiger als die regulären Karten sind. Tickets gibt es nicht nur online, sondern auch bei Saturn. Das spart nicht nur Versandkosten, sondern bietet auch die Möglichkeit, Tickets zu sichern, die im Internetshop bereits ausverkauft sind.

Anreise

Bei einer Besucherzahl von über 300.000 lohnt es sich die Anfahrt sorgfältig zu planen. Zwar ist im Ticket die Anfahrt mit Bus und Bahn im Verkehrsverbund VRR und VRS enthalten und es werden teilweise Sonderzüge eingesetzt, dennoch sind die Züge, die zur Öffnungszeit ankommen, sehr voll. Auch mit dem Auto staut es sich zu Öffnungs- und Schließzeiten. Entweder reist man sehr früh an oder etwas später, wenn sich der Ansturm bereits gelegt hat.

Essen & Trinken

Ein Tag auf der gamescom kann sehr anstrengend sein. Da das Essen und Trinken auf Messen teuer ist, ist es empfehlenswert, sich genug einzupacken. Gerade da die gamescom im Sommer stattfindet und es in den Messehallen sehr heiß werden kann, sollte man eine große Flasche Wasser einpacken. Mit Essen sollte man auch nicht sparen. Man kommt sonst bei den vielen Essensständen zu oft in Versuchung über fünf Euro für einen Hamburger auszugeben. Koffeinhaltige Getränke braucht man sich allerdings nicht

ezinupacken. Auch Energydrinks sind auf der Messe vertreten. Manchmal bekommt man an Ständen Gratisenergydrinks oder man probiert sich am Stand einer bekannten Energydrink-Marke im Außenbereich mit kleinen Proben durch die Sorten.

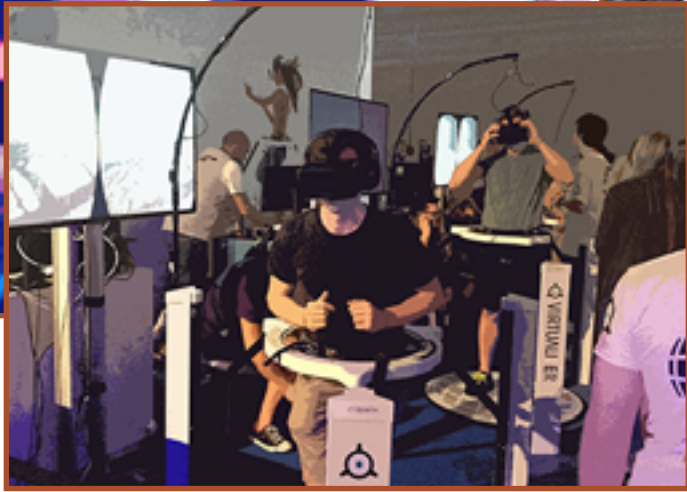
Unterhaltung

Sollte man vorhaben ein bekanntes Spiel anzuspielen, muss man schon mal mit drei Stunden Wartezeit rechnen. Dafür sollte man sich einen Campingstuhl oder -hocker mitnehmen. Außerdem Bücher, wenn man alleine ist, ein Kartenspiel, um sich mit Freunden die Zeit zu vertreiben, oder ganz spielecht ein Gameboy/Nintendo DS oder andere tragbare Spielgeräte.

Die Messe

Es wird laut... sehr laut...

Messehallen sind groß, was in Kombination mit vielen Hallen und Ständen zu einer erhöhten Lautstärke führt. Während man auf den Buchmessen jedoch noch in normaler Lautstärke reden kann und es eher um den Kontakt zwischen Verlagen und Besuchern geht und alles gesittet abgeht, legt die gamescom in allem einen drauf. In den Haupthallen der gamescom wird die Messebeleuchtung nicht genutzt. Die Hallen sind dunkel bis auf die riesigen Stände mit Videowänden und hohen Aufbauten, die sich selbst beleuchten. Darunter liegt laute elektronische Musik von den größten Ständen und ein tiefer Bass. Im ersten Moment ist das eine große Umstellung vom vergleichsweise recht ruhigen Gang in dieses Meer aus Licht und Lautstärke. Wer Lautstärke empfindlich ist, sollte sich auf jeden Fall Ohropax mitnehmen. Der Rest kann sich davon einfach berauschen lassen. Es ist eine andere Welt, in der es alles Mögliche zu entdecken gibt.



Eine Party mit Geschenken

Die Messestände sind unterschiedlich aufgebaut. Es gibt große Würfel, in denen gespielt werden kann oder Gameplay Videos, die abseits der Öffentlichkeit gezeigt werden. Stände, die aus einem Meer aus Monitoren bestehen, sodass der Besucher den aktuellen Spielern beim „Zocken“ zusehen kann. Beeindruckend große Figuren und Videoleinwände, deren Größe man sich nicht einmal erträumt hat, und Bühnen, die nur dem Zweck dienen mit Musik und einer moderierten Show möglichst viele Besucher an den Stand zu locken. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Solche Bühnen sind besonders beliebt, da von dort aus Merchandising, wie Schlüsselbänder, Sticker, Buttons, aber auch hochwertigere Preise wie T-Shirts, in die Menge geworfen werden. Die Leute kommen und schauen sich zudem vielleicht auch noch das Produkt an.

Generell gibt es auf der gamescom Unmengen von kostenlosem Merchandise und Gewinnspielen, bei denen man solches gewinnen kann. Das spornt an sich an Ständen anzustellen. Denn man kann sich nicht nur näher über das Spiel informieren, sondern auch etwas dafür erhalten.

Wartezeit sparen

Je nach Spiel muss man enorme Wartezeiten einplanen. Dann sollte man sich fragen: Wie wichtig ist mir dieses Spiel und wie viel Zeit meines Tages möchte ich dafür opfern? Außerdem sollte man sich informieren, in welcher Form das Spiel vertreten ist und ob es überhaupt spielbar ist. Sollte ein Spiel unter die Kategorie „ganz nett, aber muss nicht“ fallen, empfiehlt es sich, das Glück am Ende des Messtages zu probieren. Etwa eine halbe bis viertel Stunde vor Schluss lässt es sich noch in der ein oder anderen Schlange ohne viel Anstehen zum Spiel schaffen. Wofür andere Besucher während des Tages drei Stunden gebraucht haben, hat man selbst mit 10 Minuten Wartezeit geschafft. Allerdings kann es auch sein, dass man weggeschickt wird. Versuchen kostet aber nichts.



Weitere Hallen

Neben den Haupthallen, in denen die großen Stände vertreten sind, gibt es noch zwei Hallen, die sich andere Schwerpunkte gesetzt haben. Diese Hallen haben zwei Etagen, wodurch vier weitere Flächen entstehen. Eine davon beinhaltet kleinere Publisher, bei denen man genauso interessante Spiele entdecken kann und oftmals viel schneller an die Reihe kommt. In einer anderen kann man Gokart fahren, sich auf einem Skateboard probieren oder mit ferngesteuerten Autos um die Wette fahren.

Eine Halle ist nur für Spiele und Anime&Manga-Merchandise gedacht, in der man nach Herzenslust bummeln kann. Dann gibt es noch eine Halle, in der sich Institutionen der Spielindustrie vorstellen können. So zum Beispiel auch Hochschulen, die Studiengänge wie „Gamedesign“ anbieten.

Seit einigen Jahren ist auch das Cosplay-Village mit dabei, das als Treffpunkt für die unzähligen Cosplayer (frei übersetzt: Kostümspieler) fungiert. Hier gibt es ein kleines Programm, wie man es von Anime&Manga-Conventions kennt, mit Gesang und Wettbewerben. Auch Zeichner sind vertreten.

Was ist die gamescom jetzt nun eigentlich?

In erster Linie ist die gamescom Entertainment auf jeder Ebene und für jeden etwas, der mit dem Medium Videospiel etwas anfangen kann. Man kann sich über neue Titel informieren, Spiele anspielen, die man sonst nicht gespielt hätte, neue Spiele entdecken oder sich einfach an der Atmosphäre erfreuen. Sollte man also schon immer mit dem Gedanken gespielt haben, einmal zur gamescom zu fahren, einen Tag sollte man zumindest einmal erlebt haben. Ob man es sich ein zweites Mal antun möchte, sei jedem selbst überlassen. Für mich sind die Buchmessen deutlich entspannter. Trotzdem möchte ich aber die gamescom zumindest ein Mal im Jahr nicht missen.



Buchfink-
gezwitscher

Keine Lust mehr auf Mainstream? Dann besucht doch vom 3.-4. Oktober die „Unknown Buchmesse“ im Unperfekthaus!
www.unknown-buchmesse-essen.de

Die Longlist des Deutschen Buchpreises steht mittlerweile fest. Am 16. September wird die Shortlist bekannt gegeben.

www.deutscher-buchpreis.de

Auch dieses Jahr wollen wir gemeinsam mit euch einen wunderbaren **Literarischen Adventskalender** gestalten. Weitere Informationen folgen in Kürze auf unserer Website.

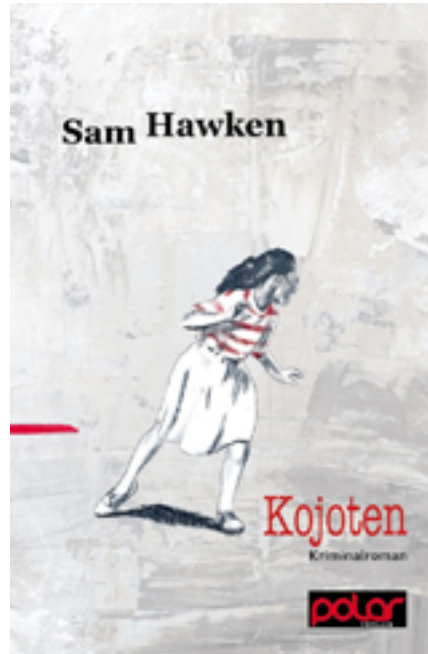
Weiteres Buchfinkgezwitscher auf Twitter:
https://twitter.com/BK_Buchfink

Neuerscheinungen

Herbst 2015



Alle reden zu viel:
und andere Gedichte
Charles Bukowski
Maro, Oktober 2015



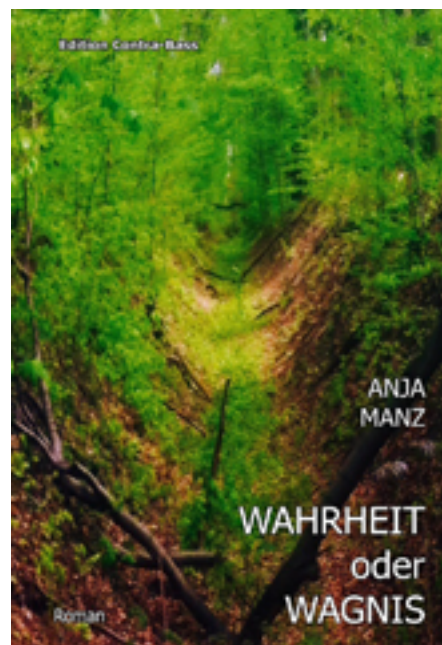
Kojoten
Sam Hawken
Polar Verlag
1. November 2015



Nacht der Wahrheit
Véronique Olmi
Antje Kunstmann Verlag
9. September 2015



Durch meine Verse lasse ich
lange Fische gleiten: Gedichte
Izzet Yasar
Wunderhorn, 20. September 2015



Wahrheit oder Wagnis
Anja Manz
Edition Contra-Bass
5. November 2015



Schmelzungen
Ilse Helbich
Droschl
14. September 2015

Unter der Lupe: Die schönste Monsterjagd seit Langem



The Witcher 3: Wild Hunt
CD Projekt RED
Polen, 2015
ab 18 Jahren

Nach langem Warten ist im Mai endlich der neue Teil der Witcher Reihe **The Witcher 3: Wild Hunt** unter großem Medienrummel erschienen. Die Handlung dreht sich diesmal um die namensgebende Wilde Jagd, eine Geistererscheinung, die vielleicht nicht nur ins Reich der Mythen gehört. Gastschreiber **Max** hat sich mit dem Spiel auseinandergesetzt.

Mythen sind in der Welt des „Witchers“ leider nicht so harmlos wie in der unseren, sondern häufig überraschend schnell, bissig und tendenziell humorlos. Vampire, Ghule und Werwölfe gehören hier zur Tagesordnung und machen der Bevölkerung das Leben schwer. Davon profitiert der Protagonist, Geralt von Riva, ein Hexer, der solche Ungeheuer beseitigt. Soweit so klischeehaft.

Doch wie im echten Leben ist es auch beim Witcher nicht immer so einfach. Geralt ist kein Held in strahlender Rüstung. Das Monstertöten ist sein Beruf und das will er sich entsprechend entlohn lassen. Auf der anderen Seite sind die Monster häufig nicht böse, sondern handeln aus nachvollziehbaren Motiven, was es nicht unbedingt erleichtert sie zu erledigen. Im Prolog wird man bereits damit konfrontiert: Ein Greif, der die Bauern angreift, möchte eigentlich nur ungestört brüten bis die lokale Garnison sein Nest zerstört und seine Gefährtin ermordet. Diese Welt in der Grauzone verleiht dem Spiel seinen besonderen Reiz. Wo der Spieler in anderen Spielen gar keine irrelevanten oder klar bewerteten Entscheidungen treffen muss, stehe ich hier häufig vor einem echten Dilemma. Eigentlich ist keine der Optionen moralisch richtig und die Konsequenzen unabsehbar. Wenn es ginge, würde ich mich am liebsten überhaupt nicht ent-

scheiden - fast so wie im echten Leben.

Als ob all dies noch nicht genug wäre, wird Geralt noch in die Handlung verstrickt. Allem Anschein nach hat es die „Wilde Jagd“ auf Geralts Ziehtochter Ciri abgesehen. Sie ist durch ihre Abstammung mit besonderen Kräften ausgestattet, die sie in der Vergangenheit schon öfter in Schwierigkeiten gebracht haben. Die Suche nach Ciri führt an allerhand alten Bekannten vorbei, sowohl aus den Büchern als auch den vorhergehenden Spielen, insbesondere an den Zauberinnen Triss Merigold und Yennefer Vengeberg. Mit ihnen hat Geralt eine intime Vergangenheit, das nun wieder für Spannungen und weitere Entscheidungen sorgt.

Der Spieler taucht nach einem kurzen Intro direkt in die Welt ein. Dabei steuert er Geralt aus der Schulterperspektive durch die atemberaubend schöne Landschaft. Es dauert nicht lange bis die ersten Gegner auftauchen, die aber schnell erledigt sind. Dank des jederzeit einstellbaren Schwierigkeitsgrades ist das Spiel zugänglich für eine große Bandbreite an Spielern.

Zum ersten Mal in der Spielserie kann der Spieler eine offene Welt erkunden, die sich aus Sumpflandschaften, bergiger Umgebung, einer Stadt und Farmland zusammensetzt. Diese



Das Erbe der Elfen
(1. Teil der „Hexer-Reihe“)
Andrzej Sapkowski
Erik Simon (Übersetzer)
Deutscher Taschenbuch Verlag, 2008

Schauplätze sind aus den Büchern zwar bekannt, waren aber bisher nicht Teil der direkten Handlung, sondern waren mehr in Rückblendungen vorhanden. Nach dem Prolog geht die Reise zunächst in das Sumpfgebiet, welches durch den herrschenden Krieg verwüstet wurde. Das sorgt für Nährstoff für Böses aller Art und somit auch Arbeit für Geralt.

Die Weite des Spiels ist gleichzeitig aber auch seine Schwäche. Nicht jeder Charakter, den man trifft, hat etwas Relevantes zu sagen. Die Personen, mit denen man interagieren kann, sind besonders markiert. Das stört die Atmosphäre. Eine kleinere dichtere Welt wäre vielleicht stimmiger gewesen. Abgesehen davon wirkt die Welt aus einem Guss und hat an allen Ecken und Enden etwas Interessantes zu bieten. Die Nebenaufgaben sind liebevoll erstellt und spannend lösbar. Auch bei diesen Aufgaben gilt es, häufig Entscheidungen zu treffen. Bei den Dialogen hat man stets die Möglichkeit zu entscheiden wie das Gespräch verlaufen soll. Dadurch kann man sich sehr gut mit dem Protagonisten identifizieren und aktiv die Entwicklung seines Charakters mitgestalten.

Zusätzlich zu den glaubwürdigen Charakteren sorgt die Grafik für eine tolle Atmosphäre. Die Wind- und Wettereffekte lassen einen Sturm derart realistisch erscheinen, dass man sich beim nächsten Unterstand verkriechen will, um das schlechte Wetter abzuwarten. Das Spiel ist ein absoluter Hingucker geworden, sofern man einen leistungsfähigen Rechner hat.

Wenn man es schafft, sich von der Aussicht oder den Nebentätigkeiten loszureißen, kann man sich der tatsächlichen Handlung des Spiels widmen. Diese ist, wie die der anderen

Spiele auch, zeitlich nach den Büchern angesiedelt. Die Thematik der Bücher, die sich hauptsächlich um Ciri dreht, wird im neusten Teil stärker aufgegriffen. Ciri ist neben Geralt sogar ein spielbarer Charakter. Mit Hinblick auf die Vorlage ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Wilde Jagd ein Interesse an ihr hat, da sie schon viel früher die Kräfte Ciris missbrauchen wollten. Analog zu den Büchern ist auch die Rolle des Hexers. Er begibt sich eher unfreiwillig in die Gefilde der Mächtigen, die versuchen, ihn für ihre Zwecke einzuspannen und auszunutzen. Geralt gefällt das eher weniger, was sehr gut im Spiel dargestellt wird.

Der Abschluss der Witcher-Trilogie ist ein durchweg gelungenes Rollenspiel für Erwachsene. Die dichte Atmosphäre in der nicht-stereotypen Spielwelt wird aufgelockert durch den raubeinigen Humor Geralts und seinen zwischenmenschlichen Beziehungen. Das hebt das Spiel stark aus dem Einheitsbrei von Orks und Elfen hervor. Als bisher größtes Projekt des Entwicklers CD Projekt RED wurde offenkundig besonders Wert auf die Zugänglichkeit gelegt, sodass Neulinge auch ohne Kenntnis der vorigen Teile einen leichten Einstieg in die Reihe finden. Wer Freude daran hat, sich für bis zu 120 Stunden von einer faszinierenden Welt aufsaugen zu lassen, findet hier definitiv seine Freude dran. Falls nach dem Spiel noch Lust auf mehr vorhanden ist, sollten die beiden vorigen Teile und die fünf Bücher einen eine Weile beschäftigen.

Max Schettler

89% - Goldenes Händchen
Dius persönlicher Bewertungsamboss

Die Zwerge, ein Roman von Markus Heitz, spielt in derselben Epoche, in der auch schon **Die Orks** und **Die Elfen** heimisch sind. Wie der Name schon verrät, handelt es sich um jenes kleine kräftig gebaute Volk, das sich vornehmlich in den Bergen herumtreibt und hofft, Schätze aus den Stollen hämmern zu können.

Das Geborgene Land, der Ort der Handlung, ist von Bergen umschlossen. In diesen Bergen gibt es fünf Stämme von Zwerge, die sich der heldenhaften Aufgabe angenommen haben, das Geborgene Land von äußeren Feinden zu schützen. Doch die Zwerge scheitern und so kommt es, dass der dritte Stamm sein Tor nicht halten kann. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt. Die restlichen Zwerge sind sich uneinig, wer sie anführen soll. Außerdem befindet sich unter den Magiern ein Verräter. Tungdil, ein Zwergenfindelkind, welches beim Lot-Ion einen der wenigen Magier aufgenommen wird und in den Grundlagen der Geisteswissenschaften, Mathematik und Lesen unterrichtet wurde, entgeht diesen drohenden Einflüssen nicht. Er wird aufgrund der Umstände ge-

zwungen, sich zum Wohle des Geborgenen Landes auf eine Reise zu machen.

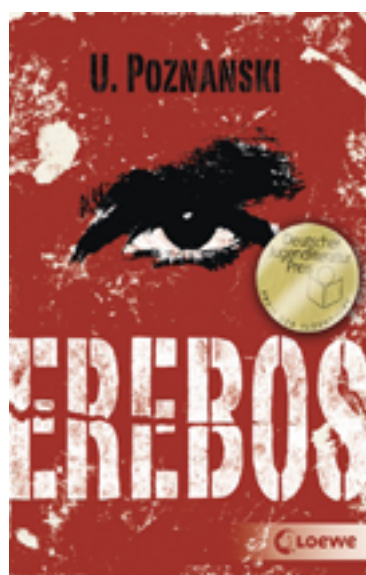
Auf dem Weg zur Zwergenversammlung trifft er auf die Zwergenzwillinge Boëndil und Boëndal, welche das Potential dieses Sonderlings erkennen und für ihre Ziele nutzen wollen. Gemeinsam betreten sie das politische Ränkespiel der Zwerge und auch die militärische Gefahr, die von dem verräterischem Magier ausgeht, der das ganze Land in den Abgrund reißen will. Um einen magischen Feind zu töten, hilft nur eine magische Waffe, die nur von dem Besten jedes Stammes hergestellt werden kann – die Feuerklinge.

Markus Heitz gibt dem Zwergenvolk eine Bühne, die ihres gleichen sucht. Während der Reise und dem Abenteuer begegnet man liebevoll erdachten Charakteren, die stimmig ins Konzept passen und zur Unterhaltung beitragen. Aus einer gekonnten Mischung von Humor und Spannung fließt die Geschichte mit dem Leser hinweg wie ein reißender Fluss und lässt ihn bis zur letzten Seite nicht mehr entkommen.

Diungo



Die Zwerge
Markus Heitz
Piper, 2004



Erebos
Ursula Poznanski
Loewe, 2010

Bereit für das coolste Spiel überhaupt?

In einer Londoner Schulklass ist ein neues PC-Spiel im Umlauf. Niemand weiß, woher es kommt, doch jeder möchte es spielen. Gruppenzwang und Alltagsflucht überzeugen rasch die gesamte Schülerschaft. Nichts daran erscheint ungewöhnlich, aber kurz darauf häufen sich seltsame Zwischenfälle. Den 16-jährigen Nick stört das zunächst wenig, denn er weiß nicht, welche finsternen Geheimnisse er später aufdecken wird...

Ursula Poznanski erschafft in **Erebos** viele verschiedene Figuren mit individuellen Sorgen und Absichten, deren Handlungen in der spannenden Erzählung beim jugendlichen Zielpublikum sicher für ordentlichen Lesegenuss sorgen werden.

Manipulation und Gewalt werden im Zusammenhang mit einem Videospiel thematisiert, was noch heute, 5 Jahre nach der Erstveröffentlichung, als aktuell und streitbar empfunden werden kann.

Erebos bietet mit authentischen Figuren und Spannung wunderbaren Lesestoff für Jugendliche. Dieses Buch konserviert die Zeit, in der noch CDs herumgereicht wurden und die Berichterstattung Videospiele die Schuld für menschliche Tragödien zuschob. So thematisiert Poznanski in ihrem ausgezeichneten Jugendroman ebenjene Frage, ob der Mensch oder seine Technik Verantwortung trägt.

Aaron



Vom Rollenspiel zum Comic

Eine Kriegerin, ein Zwerg, ein Magier, ein elbischer Schurke, eine Hexenmeisterin und eine Klerikerin auf dem Weg in ihr erstes Comic-Abenteuer. Der Stamm der Goblins verhält sich eigenartig und zeigt aggressives Verhalten, ganz anders als man es von dem eher feigen und durchtriebenen Volk gewöhnt ist. Um der Sache auf den Grund zu gehen und eine offensichtliche Gefahr von der Stadt Sandspitze fern zu halten, wird die sechsköpfige Abenteuer-Gruppe ausgesandt, um nach dem Rechten zu sehen. So muss sich das ungleiche Gespann, das sich oft untereinander nicht ganz einig scheint, in verschiedene Kämpfe werfen, um dem eigentlichen Problem auf die Spur zu kommen.

Pathfinder ist eines von vielen Fantasy-Rollenspielen, das sich allein damit nicht zufrieden gibt. Ein Abenteuer-Kartenspiel, ein ausgeprägtes Rollenspiel und nun werden die Abenteuerkampagnen in Comics gepresst. Rund um Pathfinder hat sich eine ausgeklügelte Welt erschaffen: Monster, Krieger, Landschaften. Der erste Band des Comics „Die finstere Flut“ gibt

in einem Special mehr über dieses System preis. Es gibt Charakterbeschreibungen aller sechs Charaktere, eine Landkarte und weitere Informationen. Für Nicht-Kenner von **Pathfinder** ist dies auch wichtig. Ein so großes System in einzelne Comics zu packen und dabei viel Tiefe und ausgeprägte Hintergrundinformationen mit einfließen zu lassen, scheint in der Kürze der Zeit und des Platzes fast unmöglich. Die Handlung selbst ist sehr ausführlich mit Kämpfen gespickt und wird immer wieder von kleinen Quereleien und Finten innerhalb der Gruppe aufgelockert. Generell wirkt die Geschichte, wie an einem Rollenspieltisch erzählt.

Der Zeichenstil erscheint teilweise etwas durchwachsen. Sehr schön ausgearbeitete Panels stehen manchmal recht krakelig wirkenden Bildern gegenüber, die, gerade bei den Hauptcharakteren ein wenig störend wirken. Jeder, der sich auf diesen Comic einlässt, sollte wissen, dass er sich auf eine eigene Welt einlässt und nicht um weitere Recherche oder tieferes Abtauchen in die Materie herumkommt.

Elisabeth



Pathfinder: Die finstere Flut
Jim Zubkavich
Illustratoren: Andrew Huerta,
Ivan Anaya, Jake Bilbao
Panini, 2014

In den Schatten

Die Welt hat sich gewandelt. Gangs kontrollieren weite Teile des Seattle Metroplex. Polizeikontrolle gibt es nur noch in den besseren Vierteln. Meta-Menschen wie Elfen, Orks und Trolle besiedeln weite Teile des Landes, die Menschen – Norms – haben ihren Status als Überraschung schon lange verloren, auch wenn sie dies noch nicht wahrhaben wollen. Kellan ist so ein Norm, denkt sie zumindest. Sie kommt aus Kansas City und ist eine Runnerin. Eine, die Aufträge gegen Bezahlung annimmt. Und nun will sie in Seattle ihr Glück versuchen, auch wenn sie weiß, dass das Pflaster hier weitaus heißer ist. Ihr wird G-Dogg empfohlen, von dem sie nichts weiß, außer, dass dieser Leute kennt, die wieder Leute kennen...

Am Ende findet sie sich mit einem Zwerg, einem Banden-Elf, einer Magierin und anderen Meta-Menschen zusammen bei einem Run, der viel verspricht, aber auf den ersten Blick wenig hält. Alles läuft reibungslos. Warum sie aber gegen teures Geld nur einfache Elektronik klauen sollten, wirft Fragen auf. Sie geht der Sache nach. Und erfährt, dass hier jeder gegen

jeden spielt, immer auf den eigenen Vorteil aus.

Shadowrun ist ein verbreitetes Rollenspiel-System, das in einer zukünftigen, aber dystopischen Welt stattfindet. Fantasy vereint Science Fiction. Trolle, Orks und Zwerge kämpfen in der unsrigen Welt gegen Rockerbanden, die aus Elfen bestehen oder Hacker, die sich als zuckersüße Manga-Mädchen tarnen. Dabei werden die Charaktere oft in den Schatten verschlagen. Sie nehmen eine zweite Persönlichkeit an, befinden sich in einer anderen Ebene, von welcher Normalsterbliche keine Ahnung haben.

Viele Autoren, unter anderem Stephen Kenson oder Markus Heitz, haben sich darin versucht, Shadowrun-Abenteuer zu Papier zu bringen und begleitende Geschichten zu schreiben.

Eine davon ist **Born to run**, perfekt, um in das Universum von Shadowrun einzusteigen und sich ein Bild der weitläufigen Möglichkeiten dieses Rollenspiel-Systems zu machen.

Elisabeth



Gefallene Engel
Stephen Kenson
Heyne, 2008



Wie in einer fremden Welt...

...fühlt sich Tidus, als er nach der Zerstörung seiner Heimat durch eine böse Macht „Sin“ in einem vollkommen anderen Spira erwacht. 1000 Jahre sind vergangen. Die moderne Zivilisation ist zerstört und auf ihren Ruinen wurde eine neue erbaut, die von dem Glauben an Yevon bestimmt wird. Er schließt sich dort der Pilgergruppe um das Medium Yuna an, die es sich zur Aufgabe gemacht hat Sin zu zerstören. Immer mehr Hintergründe kommen ans Licht, sodass sie nicht mehr wissen, ob der Grund ihrer Reise richtig ist.

Das 2014 erschienene HD-Remake von *Final Fantasy X* entstaubt das in die Jahre gekommene Spiel von 2002. Damals war es eines der ersten Spiele, das Gesichtsausdrücke durch Motion Capturing detailreich darstellte und dadurch auch visuell die Geschichte unterstreichen konnte. Diese entwickelt sich während des Spiels langsam weiter, sodass nach etlichen Stunden Spielzeit mit den Charakteren mitgefiebert und jede Wendung dieser wunderschönen Geschichte verflucht wurde.

Daniela



Final Fantasy X
HD Remaster
Square Enix
Japan, 2014
ab 12 Jahren



Ein trotteliger Auserwählter

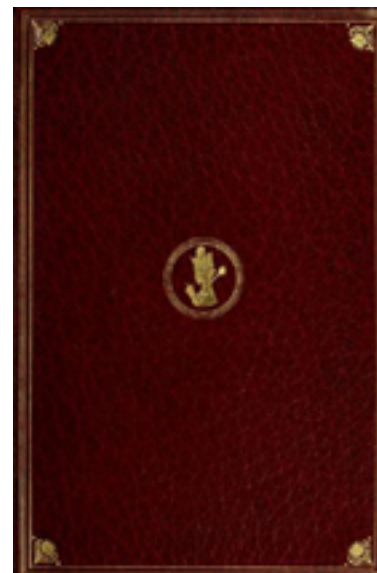
Der junge Toto und sein Monster-Kumpan Rabi sind auf einer Mission die magische Welt Fa'Diel zu retten, indem er den lebens- und manaspendenden Mana Baum in seinen vorherigen Zustand zurückversetzt - oder auch nicht. Denn Toto ist eine wandelnde Katastrophe auf zwei Beinen und hat zunächst keine Ahnung von seinem Schicksal. Ziemlich planlos stürzt er sich von einem Abenteuer ins nächste.

So trifft er auf die Tempeldienerin Daena, die auf der Suche nach dem Weisen Gaia ist, um ihre im Sterben liegende Kindheitsfreundin zu retten. Bei seinen Abenteuern wird über ihn gewacht und der Moment seines Erwachens herbeigesehnt... Der Manga zum gleichnamigen Rollenspiel erzählt auf humorvolle Weise in 5 Bänden die actiongeladene Geschichte von Toto und seinen Freunden auf dem Weg zum Mana Baum. Die Handlung wird dabei relativ zügig vorangetrieben und weicht zwischenzeitlich von der Originalgeschichte ab. Rollenspiel-fans zu empfehlen!

Claudia



Legend of Mana (1)
Shiro Amano
Josef Shanel (Übersetzer)
Egmont Manga & Anime, 2003



Von Alice zur Königin in elf Zügen

Die verdrehten Abenteuer von Alice hören auch nach dem Besuch im Wunderland nicht auf. In Carrolls zweitem Buch über Alice gelangt sie in die Welt hinter dem Spiegel. Dort ist die Landschaft aufgeteilt wie ein Schachbrett, und Alice selbst nimmt die Rolle eines Bauern an. Kapitel für Kapitel schreitet sie weiter auf dem Spielfeld voran, um schließlich selbst Königin zu werden. Dabei begegnet sie, wie auch schon im Vorgänger, zahlreichen skurrilen Figuren wie Tweedeldum und Tweedeldee oder Humpty Dumpty. Auch Gedichte wie „Das Walross und der Zimmermann“ oder „Jabberwocky“, die auf den ersten und manchmal auch den zweiten Blick komplett unsinnig sind, dürfen nicht fehlen. Wie schon zuvor ist Carrolls Buch kein Kinderbuch im eigentlichen Sinne. Vielmehr ist es raffiniert und philosophisch, ein rätselhaftes viktorianisches Sittengemälde und nicht zuletzt sehr witzig. Ein Klassiker, den man kennen sollte!

Maike



Through the Looking Glass
and What Alice Found There
Lewis Carroll
Macmillan, 1871

Yasushi Inoue Liebe



Liebe
Yasushi Inoue
R. Bollinger (Übersetzer)
Suhrkamp, 2012

Orimal Liebe

„Liebe“ ist wohl eines der Unworte des Jahrtausends: von Dichtern, Denkern, Politikern und Parodisten verzogen und verzerrt, gelobt und gelebt ist es eines der ältesten Themen, um die der Mensch kreist. „Liebe“ ist dieses Ding, von dem man glaubt, alles gesehen zu haben und das man doch nicht kennt. Das beweist Yasushi Inoue in seinem schmalen Erzählband **Liebe**.

Egal, ob man bereits mit dem Leben abgeschlossen hat und in den Tod gehen will oder schon seit einer Ewigkeit Küche, Bett und das Leben teilt: so individuell wie seine Figuren ist auch die Liebe, die er beschreibt. Drei Paare, drei Spielarten von Liebe – wer den schmalen, roten Suhrkamp-Band in die Hände nimmt, erwartet alles andere als die gefühlvoll komponierten Geschichten mit dem melancholischen Nachklang rund um die beginnende, die kurze und die alltägliche Liebe.

Erika



.hack//Legend of the Twilight
Tatsuya Hamazaki, Rei Izumi
Carlsen, 2004

Realität vs. Virtualität

Die virtuelle Welt ist nicht real? Hier würden Rena und Shugo widersprechen: Sie werden hineingesogen in das Online-Game „The World“, um in die Rollen der legendären Charaktere Kite und Black Rose zu schlüpfen. Gemeinsam müssen sie sich bösen Monstern stellen und Level aufsteigen, was die ganze Sache nicht gerade leichter macht.

.hack//Legend of the Twilight von Tatsuya Hamazaki und Rei Izumi ist ein kurzweiliger Manga mit schönem Zeichenstil und interessanten Spiel-Elementen, bestehend aus drei Bänden.

Alexa



Mirai Nikki
Sakae Esuno
J.Shanel, M.Wissnet
Egmont Manga & Anime
2011-2013

Zwölf Spieler – ein Gewinner

Yukiteru Amano ist ein sehr introvertierter Schüler. Den größten Teil seiner Zeit verbringt er mit seinem Handy, in das er täglich seine Beobachtungen einträgt. In der Schule hat er keine Freunde, diese hat er nur in seiner Fantasie: den Gott Deus, der über Zeit und Raum herrscht, sowie dessen quiriligen Zimmermädchen Murmur. Eines morgens entdeckt Yukiteru: Sein Tagebuch zeigt ihm Einträge über zukünftige Ereignisse! Deus' Erklärungen zufolge ist Yukiteru Teil eines Spiels. Zwölf andere Menschen besitzen nun ebenfalls solche Zukunftstagebücher und müssen mit allen Mitteln um den Sieg kämpfen. Steht dem Gewinner doch Deus' Position zu! Doch wer verliert, stirbt...

Mirai Nikki erzählt eine spannende, actiongeladene Geschichte, in der interessant gestaltete Charaktere im Mittelpunkt stehen.

Claudia

Cluedo im Frauen-College

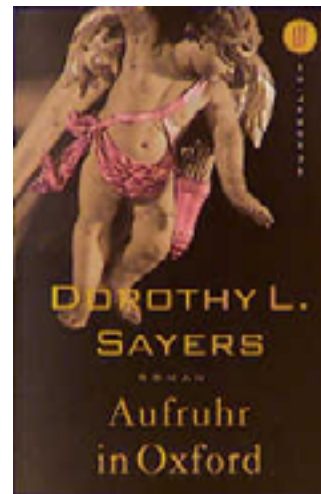
Als Detektivbuchautorin Harriet Vane an das Shrewsbury College in Oxford für eine Ehemaligenfeier zurückkehrt, hat sich vieles verändert. Nicht nur, dass jetzt andere Zeiten sind, und die Studentinnen sich „freier“ verhalten als zu ihren Zeiten, sondern auch ihre ehemaligen Kommilitoninnen und Professoren haben sich verändert. Jeder hätte das Potential, der Schuldige zu sein für das, was kommt. Harriet findet unter anderem anzügliche Drohzeichnungen. Außerdem werden auch einige Professorinnen nicht von Drohbriefen verschont. Ernst wird das Ganze, als eine Puppe mit Messer im Leib in der Kapelle gefunden wird. Doch wer ist derjenige, der anscheinend eine offene Rechnung mit dem College hat? Harriet nimmt sich der Sache an und erhält Unterstützung von ihrem Dauerkollegen Lord Wimsey.

Intensive Gespräche mit der Hauptprotagonistin und den anderen Charakteren sorgen dafür, dass man ein sehr detailliertes Bild von jeder Persönlichkeit hat. Harriet Vane ist eine sehr aufmerksame und neugierige Person und das kommt dem Fall zu gute. Von der

ersten Seite an wird eine melancholische mystische Atmosphäre verbreitet, die darauf hindeutet, dass nicht alles aussieht wie es scheint und dass einige etwas zu verbergen haben.

Im Gegensatz zu einigen heutigen Krimis wird hier nicht direkt deutlich wer der Täter ist. Man muss selbst mitraten und ihm auf die Schliche kommen. Allerdings ist das Buch geprägt von seiner Zeit. Man merkt dem Buch sehr stark an wie die Rolle der Frau in den Siebziger Jahren und zuvor zu sein hatte. Auch Harriet ist an einigen Stellen dem Feminismus fern. Sie ist unter anderem strikt gegen das Sonnenbaden der Studentinnen im Bikini in einem reinen Frauen-College und sie steht als Autorin und Detektivin unter ihrem Patron Lord Wimsey. Das ein oder andere Mal hinterlassen solche Ansichten einen bitteren Beigeschmack. Nichtsdestotrotz ist das Buch ein Klassiker. Wer Christie oder Wallace mag, wird Sayers Werke ebenfalls lieben.

Natalie



Aufruhr in Oxford
Dorothy Sayers
Bastei Lübbe, 1974

Tödliches Kartenspiel



Mit offenen Karten
Agatha Christie
Renate Weitbrecht (Übersetzerin)
Klaus Dittmann (Sprecher)
Der Hörverlag, 2007

„Wenn man Bridge spielt, nimmt man nicht wahr, was um einen herum vor sich geht.“ Welch ein Glück für den Mörder. Denn natürlich geschieht ein Mord bei dieser seltsamen kleinen Abendgesellschaft, zu der Hercule Poirot eingeladen wurde. Acht Gäste hat Mr. Shaitana in seine Wohnung geladen, vier von ihnen bekannte Ermittler. Die anderen vier gehören zu seiner ganz besonderen Sammlung: eine Sammlung von Mördern, die mit ihrem Verbrechen davon gekommen sind. Während Shaitana mit seinen „Sammlerstücken“ in einem Raum bleibt und ihnen beim Bridgespiel zusieht, begeben sich die Ermittler in einen Nebenraum, um dort ebenfalls Karten zu spielen. Als sie sich schließlich verabschieden wollen, ist Shaitana tot. Ermordet. Doch keiner der vier Verdächtigen will etwas gesehen haben. Poirot muss seine kleinen grauen Zellen wieder einmal bemühen und dabei scheinen ihn die Abrechnungen der Bridgespiele besonders zu interessieren...

Mit offenen Karten ist einer von Agatha Christies ausgefeilteren Kriminalromanen und wird von Klaus Dittmann gebührend in Szene gesetzt. Seine Stimme passt sich den Figuren gerade genug an, dass man sie unterscheiden kann, ohne dabei ins Lächerliche zu rutschen. Schade nur, dass die Lesung gekürzt wurde. Entscheidende Informationen gehen dadurch natürlich nicht verloren, doch bei der durchschnittlichen Länge bzw. Kürze eines Christie-Krimis ist eine Kürzung nicht unbedingt nachvollziehbar. Zumal es die technischen Möglichkeiten heute durchaus erlauben, ungekürzte Lesungen kundenfreundlich zu verkaufen. Ich jedenfalls hätte Dittmann noch länger zuhören können, denn diese ruhige und dennoch spannend erzählte Hörbuchfassung ist perfekt für neblig-englische Tage, lange Autofahrten oder für die abendliche Krimidosos zum Einschlafen.

Ronja



Verspielt

Angenehm unterhaltsam liest Michael Rotschopf die 1867 erschienene Erzählung **Der Spieler** von Fjodor M. Dostojewski. Die Geschichte, die im 19. Jahrhundert spielt, handelt von einem jungen Mann namens Aleksej Iwanowitsch, der Hauslehrer einer russischen Generalfamilie ist. Seine Abneigung gegen das Spielen um Geld verfliegt, als die Erbtante in sein Leben tritt. Von dieser hatte sich der russische General erhofft, sie würde bald sterben, um ihr Geld erben und seine Schulden begleichen zu können. Die Tante ist jedoch putzmunter, als sie die Familie besucht. Zudem kann sie es nicht lassen, den General zu necken, dass er keine einzige Münze von ihr erhalten wird. Mehr noch: Gut gelaunt läuft sie ins nächste Spielcasino und verspielt ein Vermögen. Ein Hin und Her um Gewinn und Verlust beginnt – bis auch Iwanowitsch die Spielsucht packt. Den Zuhörer vermag die Erzählung, welche auch autobiografische Züge enthält, allerdings nicht vollständig zu fesseln.



Drei, Sieben, Ass.

Drei Karten sollen dem Spieler zum Glück verhelfen und ihn reich machen. Doch um welche es sich handelt, weiß nur die Gräfin Feodorowna. Um zu ihr zu gelangen, überlegt sich der Pionieroffizier Hermann einen listigen Plan: Nachdem er das Herz ihrer Gesellschafterin Lisaweta erobert hat, vereinbaren die zwei ein heimliches Treffen. Doch anstatt in ihr Zimmer zu gehen, schleicht sich Hermann in das der Gräfin. Nun bittet er die alte Frau zunächst freundlich, ihm die drei Karten zu nennen. Als sie ihm diese nicht verraten will, wird er zusehends wütender. Die Gräfin erblickt die Pistole und stirbt an einem Herzinfarkt. Doch noch ist nichts verloren...

Puschkins **Pique Dame** gehört zu den schönsten Klassikern der russischen Literatur – mit viel Tiefe und Moral. Gelesen wird die Erzählung von Markus Hoffmann, der mit seiner Stimme den Ton der Geschichte trifft und zum immer-wieder-Anhören einlädt.



Zwischenspiel

Das Leben als Spiel – das Spiel des Lebens: Monika Maron erzählt eine tief sinnige Geschichte über eine Frau, die auf dem Weg zur Beerdigung ihrer Freundin in Erinnerungen verfällt. Vor ihren Augen ist alles verschwommen, sie verfährt sich, begegnet plötzlich Lebenden sowie Toten und kann doch nicht sagen, weshalb. Ihr gesamtes Leben beginnt sie zu hinterfragen. Eine Geschichte folgt der nächsten, sodass man die Protagonistin bald zu kennen glaubt. Es klingt wie eine Lebensgeschichte, doch sie bietet mehr: Bis zum Schluss weiß man nicht, worauf das alles hinauslaufen soll. All die Gedanken um den Sinn des Lebens, die Erinnerungen, die sich abspielen, als seien es die Letzten und dann diese Begegnungen mit den Toten. Als sei die Protagonistin in einem **Zwischenspiel** gefangen, einem **Zwischenspiel** zwischen Leben und Tod.



Der Spieler
Fjodor M. Dostojewski
Swetlana Geier (Übersetzerin)
Michael Rotschopf (Sprecher)
Der Audio Verlag, 2011



Pique Dame
Alexander Puschkin
Markus Hoffmann (Sprecher)
Argon Verlag, 2004



Zwischenspiel
Monika Maron
Argon Verlag, 2013

IVAR DER KNOCHENLOSE TRITT SEIN SCHWERES ERBE AN



Fred bei den Wikingern:
Jarl Ragnalds Vermächtnis
Birge Tetzner u. Rupert Schellenberger
Hans Baltzer (Illustrator)
ultramar media, 2014
ab 10 Jahren



Es gibt viele Hörspiele für Kinder. Die meisten sollen unterhalten, einige etwas lehren. Doch **Fred bei den Wikingern: Jarl Ragnalds Vermächtnis** von Birge Tetzner und Rupert Schellenberger verbindet beides mit einer unbeschreiblichen Leichtigkeit.

Fred erhält mitten in der Nacht einen Anruf von seinem Opa Alfred, der gerade in Brasilien Urlaub macht. Opa Alfred musste an seinen Enkel denken und verspricht, ihn bald mal mit auf Reisen zu nehmen. Das Ziel: Dänemark. Noch auf der Fähre erzählt Opa den Schöpfungsmythos, so wie ihn sich die Wikingers vorstellten. In Kopenhagen angekommen, darf Fred an einem Ausflug auf einem Langboot teilnehmen. Als die Segel gesetzt werden, trifft eine hohe Welle das Boot, Fred stolpert über die Tauen und fällt ins Wasser. Hier beginnt die eigentliche Geschichte...

Fred wird aus dem Wasser gezogen, aber nicht vom dänischen Bootsführer, sondern von einem echten Wikingers, einem Krieger. Ihm wird ein Eisenring um den Hals gelegt und er kehrt mit den Wikingers als Sklave zurück ins Dorf. Dort wird er Ivar zum Geschenk gemacht. Ivar ist der Sohn des Jarls, dem Oberhaupt des Dorfes. Traurigerweise fiel Jarl Ragnald in der Schlacht und speist ab nun an Odins Tafel in Walhall. Der noch junge und einhändige Ivar soll sein Erbe antreten. Fred und Ivar werden Freunde. Innerhalb des nächsten

Jahres erlebt Fred den ganz normalen Wikingeraltag. Er lernt den Bootsbauer Harald, den Schmied Thorsteinn, den grimmigen Knut und die Seherin Thorbjörk im Heiligen Hain kennen. Sie erzählt Fred, dass er noch vor Ablauf eines Jahres wieder zurück in seine Zeit kehren muss, da es ihm sonst nicht mehr gelingen würde. Als die Wikingers erfahren, dass Jarl Eirik einen Angriff auf das Dorf plant, müssen sich Fred und Ivar etwas einfallen lassen. Wird es ihnen gelingen das Dorf zu verteidigen und Ivar zum Jarl wählen zu lassen? Wird Fred in seine Zeit zurückgelangen?

Dieses Hörspiel vermag es, eine spannende und gleichzeitig hochinformativ Geschichte zu vermitteln, bei denen Kinder und Erwachsene fast nebenbei das Wissen über Leben und Sagenwelt der Wikingers vermittelt bekommen. Die Sprecher sind großartig und die klangliche Untermalung schafft eine äußerst dichte Atmosphäre, in der man sich mitten im Geschehen wiederfindet. So macht „Lernen“ wirklich Spaß. Am besten ist, dass der Verlag „ultramar media“ noch vier weitere Archäologische Abenteuer mit Fred vorweisen kann. Sobald meine Kinder im entsprechenden Alter sind, werde ich mich zusammen mit ihnen den Skythen, Pergamon, Mesopotamien, dem Reich der Nofretete und natürlich den Wikingers widmen. Klare Empfehlung!

Marco

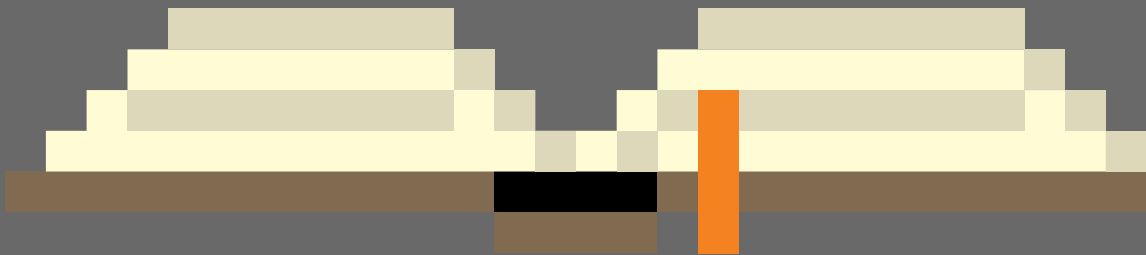


GAME OVER

erschöpft vom vielen Lesen?

Dann ist dies die Gelegenheit!

speichern. durchatmen. Augen ausruhen.



Weiterblättern?

Aber hallo!



Später...



Wie spielt man ein Buch? Ich finde es heraus.

Start: Das Buch enthält insgesamt 115 Spiele, die alleine, zu zweit oder mehr Spielern gespielt werden können. Zu Beginn wird das Wesentliche erklärt: Symbole, Regeln, ob sie für drinnen oder draußen gedacht sind. Die Spiele sind an sich simpel und teilweise auch schon bekannt, wie „Ich packe meinen Koffer“ oder „Stadt, Land, Fluss“ etc. Es gibt Spiele, die für sich stehen, einige ziehen sich durch das ganze Buch und wieder andere werden miteinander verknüpft, indem sie im Wettlauf nacheinander durchgespielt werden können.

Gestaltung: Das Buch macht sofort Lust aufs Spielen. Die Aufmachung wirkt einladend und die Darstellungsart weckt Vorfreude und Neugierde. Das ganze Buch ist als solches einfach und gut verständlich konzipiert, was eine Einstufung ab sieben Jahren gerechtfertigt. Kinder und Erwachsene können sich hierbei gleichermaßen den spielerischen Herausforderungen stellen. (+1)

Interaktion: Der interaktive Facettenreichtum des Buches schließt zum einen strategisches Denken ein, wie beim „Schiffe versenken“. Zum anderen gibt

es sich dem Zufall überlassende Spielvarianten, wie „Hausnummern würfeln“. Manche Spiele fordern das motorische Geschick, wie bei der „Fußbuchjonglage“, andere Zielgenauigkeit, wie beispielsweise die „Hubschrauber-Ziellandung“. Auch Kombinationen aus zwei oder mehreren dieser Spielvariationen sind in dem Buch zu finden. (+3)

Material: Ein besonderer Aspekt des Buches ist, dass man nur das Buch selbst sowie einige wenige, alltägliche Materialien, wie etwa Stift und Papier, zum Spielen benötigt. Hinzu kommen einige gut durchdachte Funktionen, um zusätzliches Material zu sparen. So sind auf den Buchseiten Würfel mit unterschiedlicher Augenzahl abgebildet, welche durch das zufällige Aufschlagen des Würfels ersetzt werden. So kann das Aufschlagen, ich meine natürlich das „Würfeln“, losgehen. (+1)

Ziel: Ob jung oder alt, ob ganze Spielabende oder als Pausenfüller, ob zum Langeweile-Vertreib oder als Wettbewerb – dieses Spielbuch ist für alle, die Spaß am Spielen haben.

Celina



Spielbuch
Björn Lengwenus
Jörg Hilbert (Illustrator)
Carlsen Verlag, 2015
ab 7 Jahren



Fadenspiele
Heinz Wolfgang Homberg
Krone-Verlag, 2009
Ab 8 Jahren

Gehirntraining wie zu Omas Zeiten?

Das Fadenspiel ist eine Art Geschicklichkeitsspiel, das man alleine oder mit mehreren Personen spielen kann. Was braucht man? Eine Schnur, zwei Hände und ein wenig Geschick! Dabei werden mit einem geschlossenen Faden (Kordel) mit den Fingern aus Schlaufen und Schlingen Figuren geknüpft. Da dabei die Vernetzung beider Gehirnhälften erforderlich ist, tragen die Fadenspiele zur Förderung des logischen Denkens, der räumlichen Vorstellungskraft und der Auge-Hand-Koordination, zum Trainieren der Fingerfertigkeiten und zum Entfalten der Kreativität bei.

Dieses uralte Spiel wird überall auf der Welt gespielt und begeistert unzählige Generationen. Das Buch bietet über

zwanzig verschiedene Anleitungen. Diese sind mit Zeichnungen und kurzem, leicht nachvollziehbarem Text abgebildet. Jeder kann daher sofort loslegen und es klappt auf Anhieb. Nur um den Faden (Schnur/Kordel) muss man sich vorher selbst kümmern.

Was ich in diesem Buch vermisse, sind Fadenspiele, die Kinder zu zweit spielen können. Unter anderem sind folgende Figuren darin enthalten: Kaffeetasse, Ring, Tisch, Eiffelturm, Brille, Hörnchen, Krake, Stern, Schmetterling und Zauberring. Eine der ältesten Kulturtechniken der Menschheit mit Suchtpotential bei Groß und Klein: Dieses Buch bietet viele Anleitungen dazu.

Tanja

Monster bei uns zu Hause



Schattenmonster
F. Horstschäfer, J. Vogt
Beltz & Gelberg, 2014
Ab 5 Jahren

Die Aufmachung des Buches ist ansprechend gestaltet. Kinder werden eingeladen, mit einer am Buch befestigten Taschenlampe auf Monster-Entdeckungsreise zu gehen. Um die Taschenlampe anzuschalten muss dauerhaft die „Press“-Taste gedrückt werden, was nach einiger Zeit recht anstrengend werden kann. Daher ist es empfehlenswert sich das Buch gemeinsam mit dem Kind anzuschauen. Außerdem lässt sich zu zweit noch mehr entdecken.

Der Text in diesem Buch ist nebensächlich, da es vor allem um das interaktive Erlebnis geht. Hier können durch den Pop-up-Effekt des Buches unterschiedliche Zimmer aufgestellt werden, die durch das Licht der Taschenlampe Schatten an der Wand erzeugen. Bei den Darstellungen handelt sich um Räume wie Bad oder Küche. Durch kleine Aussparungen an den Gegenständen können schnell Monster und Gesichter an der Wand erkannt werden. Das Buch

hat insgesamt sechs Pop-up-Seiten, mit denen sich viel entdecken lässt. Allerdings wäre es schön, wenn es noch mehr Seiten gäbe und somit noch mehr Möglichkeiten vorhanden wären, um „Monster“ an die Wand projizieren zu können. Des Weiteren ist das Buch für Kinder ab fünf Jahren gedacht. Bei Kindern, die es gemeinsam mit ihren Eltern betrachten, ist auch ein Alter von drei bis vier Jahren in Ordnung. Die Idee ist ausgefallen und könnte Kindern die Angst vor der Dunkelheit nehmen. Es wird gezeigt, wie bei Nacht Schatten zu „Monstern“ werden können. Zudem bereitet das Schatten-spiel den Kindern Freude. Aber auch Erwachsene können sich hierbei in ihre Kindheit zurückversetzen. Somit ist das Buch empfehlenswert für alle, die Spaß haben sich von Monster-Schattenspielen verzaubern zu lassen, Ängste überwinden wollen oder Lust auf eine kleine und unterhaltsame Spielerei haben.

Celina

Spielspaß mit Barbapapa!

Die Barbapapas reisen um die Welt. Sie begegnen den Tieren Afrikas, beobachten auf den Galapagos-Inseln die Riesenschildkröten und andere seltene Tiere. In den Bergen Chinas fotografieren sie Pandas. Am kalten Nordpol begegnen sie den Eisbären und den Seehunden. In Australien entdecken sie Kängurus und Koalas und bemalen die Eier eines Emu-ähnlichen Tieres. Schließlich treffen sie in Skandinavien auf Elche und den Weihnachtsmann! Trotz dieser zahlreichen Abenteuer findet keine richtige Handlung statt. Es ist eher eine Sammlung von Bildern – eine Art Fotoalbum.

Im Buch selbst gibt es keine Beschreibungen bzw. Erklärungen zu den Tieren. Sie werden nur zu den gleichen Lebensbereichen zusammengefasst. Die bunten Bilder bieten ausreichend Stoff zum Entdecken, zum Fragen, zum Nachahmen und zum Spielen. Die einzelnen Seiten sind stabil und bilden aufgeklappt zusammen ein Sechseck mit einer Rundherum-Ansicht. Es ist außergewöhnlich gestaltet und sogar bespielbar, da es im aufgeschlossenen Zustand 3D-Hintergründe bietet. Dieses

außergewöhnliche Buch gibt einen etwas anderen Zugang zur Welt der Bilderbücher. Man muss es drehen und wenden, von oben und von unten sowie von vorne reinschauen, um alles sehen zu können. Barbapapa ist die Bezeichnung einer Reihe von erfolgreichen Kinderbuch- und Zeichentrickfiguren, die Ende der 60er-Jahre in Paris von der französischen Architekturstudentin Annette Tison und dem amerikanischen Biologielehrer Talus Taylor entwickelt wurden. Die Barbapapas sind eine Familie von jeweils einfarbigen Phantasiefiguren. Im Normalzustand sind sie etwas birnenförmig, aber sie können ihre Form Knetmassen-ähnlich verändern und so zum Beispiel als Schubkarre oder Brücke dienen und dadurch anderen helfen. Beim Formwandeln können sie sich auch in Tiere verwandeln. Sie sind sehr freundliche und fröhliche Wesen und kommen gut mit Menschen und Tieren aus.

Im Februar dieses Jahres starb Talus Taylor im Alter von 82 Jahren in Paris, kurz vor dem 45. Jubiläum der ersten Barbapapa-Geschichte.



**Barbapapas Weltreise
zu den Tieren**
Talus Taylor
Annette Tison (Illustratorin)
Atlantis-Verlag, 2012
ab 5 Jahren

Tanja

Ein Katz- und Maus-Spiel

Frank Abagnale war sehr erfolgreich in seinen Berufen als Arzt, Rechtsanwalt oder Copilot und das alles vor seinem 21. Geburtstag. Er konnte aber nicht durch berufliche Sachkenntnisse glänzen, sondern mit einer anderen besonderen und kriminellen Gabe. Als geschickter Scheckbetrüger ist er dem FBI Agenten Carl Hanratty schon länger ein Dorn im Auge. Frank ist jedoch immer einen Schritt voraus und macht sich seinen Spaß aus der Verfolgungsjagd und ködert das FBI immer wieder, damit die Jagd niemals endet.

Der wahre Frank Abagnale ging als Hochstapler und Scheckbetrüger in die Geschichte ein. Mit dem Geld, das er vor seinem 21. Lebensjahr in allen 50 Bundesstaaten sowie 26 weiteren Ländern durch seine Fälschungen zu-

sammen sammelte, leistete er sich seinen hohen Lebensstandard. Auch heute ist Abagnale weiterhin in diesem Bereich tätig: Er leitet eine eigene Firma und ist hauptsächlich in Sachen Scheckbetrug und Dokumentenfälschung für viele Unternehmen als Berater tätig. Sein Leben wurde von dem Autor Stan Redding zu einem Roman verfasst, bevor Steven Spielberg einen Film daraus machte. An dem Roman sowie an dem Drehbuch wirkte Abagnale mit und spielte sogar wirklich eine Rolle in dem Film.

Es ist ein herrlich schönes Katz- und Maus-Spiel zwischen dem hervorragenden Tom Hanks und dem erstklassigen Leonardo DiCaprio in einer lockeren und spritzigen Art, die einen einfach mitreißt.

Rebecca



Catch me if you can
Steven Spielberg
u.a. mit Leonardo DiCaprio,
Tom Hanks, Christopher Walken
USA, DreamWorks SKG, 2002



SAO – Sword Art Online
Tomohiko Ito
deutsche Synchronisation:
Patrick Keller, Denise Monteiro
Japan, AV Visionen Filmverleih, 2012

„Aufgeben ist keine Option!“

Kirito, ein Beta-Tester des Spiels Sword Art Online, freut sich in die Welt von SAO zurückzukehren. Das Spiel wurde nun offiziell als erstes VRMMORPG (Virtual Reality Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) veröffentlicht. Im Spiel trifft er unter anderem den noch unerfahrenen aber freundlich lustigen Klein und die liebevolle und bildschöne Asuna. Als sich Klein, nachdem er von Kirito die Grundlagen erklärt bekommen hat, ausloggen will, finden beide heraus, dass sie in dem Spiel gefangen sind. Nachdem alle Spieler von dem SAO-Erfinder Kayaba Akihiko auf dem Hauptplatz versammelt werden, teilt dieser ihnen mit, dass es keinen Logout-Button gibt und sie dieses Spiel nur verlassen können, wenn sie sich mit ihrem realen Aussehen durch alle 100 Ebenen durchkämpfen. Darüber hinaus gibt es noch einen Haken:

Stirbt man in der Welt von Sword Art Online, so stirbt man auch in der realen Welt.

Sword Art Online, kurz SAO ist ein Anime, der auf einem sogenannten Light Novel von Reki Kawahara basiert. Anders als ein Manga, besteht ein Light Novel aus wenigen Bildern mit einem Roman drumherum. Die Geschichte ist nicht nur künstlerisch gut erzählt, sondern gerade in der heutigen Zeit aktuell wie nie. Es ist eine Mischung aus vielen Genres, die zusammen ein unglaublich gutes Konzept ergeben. Leider ist die erste Staffel der Anime-Serie sehr kurz, dafür gibt es aber schon eine 2. Staffel und die 3. ist in Produktion. Animefans sollten sich diese Serie keinesfalls entgehen lassen und auch Anime-Neulingen kann ich diese einzigartige Serie nur wärmstens empfehlen.

Rebecca

Dschungel gegen Weltall: Was ist gefährlicher?

Filmtheater



Zathura: Ein Abenteuer im Weltraum
Jon Favreau
u.a. mit: Jonah Bobo, Josh Hutcherson
USA, Sony Pictures, 2005



Jumanji
Regie: Joe Johnston
u.a. mit: Robin Williams, Bonnie Hunt
USA/Kanada, Sony Pictures, 1995

Jumanji holt den Dschungel zu dir nach Hause oder zieht dich sogar hinein. **Zathura** katapultiert dich in den Weltraum, wo es dich dort mit all seinen Gefahren dem Schicksal überlässt. **Geschichtenpflückerin Rebecca** hat genauer hingesehen und die zwei Geschichten bzw. Spiele miteinander verglichen.

„Das Spiel denkt, du hast gewürfelt!“

Jumanji heißt das geheimnisvolle Würfelspiel, das der junge Alan Parrish in einer alten Kiste findet und sofort mit seiner Freundin Sarah zu spielen beginnt. Doch einmal angefangen muss man dieses Spiel zu Ende spielen und auf dem Weg zum Ziel gibt es immer wieder Hindernisse. Gefährliche Tiere aus dem Dschungel tauchen auf und es gibt einige Naturkatastrophen, die sie überleben müssen. Als Alan jedoch bei seinem ersten Zug in das Spiel gezogen wird, muss er 26 Jahre warten bis zwei Waisenkinder das Spiel ebenfalls entdecken und es weiterspielen, wo er und Sarah aufgehört haben.

„Alter, wir sind im Weltraum, das zählt nicht!“

Zathura heißt das Spiel, welches die im Streit liegenden Brüder Danny und Walter im Keller ihres Vaters finden. Das Spiel ist für zwei Spieler und durch das Aufziehen eines Schlüssels wird mechanisch gewürfelt und man bekommt eine Ereigniskarte. Doch gleich die erste Karte löst einen Meteoritenschauer aus, der das Haus verwüstet. Auf dem Weg zum Ziel finden sich die beiden Jungs im Weltraum wieder und bekommen Besuch von einem mordlustigen Roboter und einem gestrandeten Astronauten. Und als wäre das nicht genug, werden sie dann auch noch von den extravaganten Echsenwesen namens Zorgons angegriffen.

Kinderbücher

Grob betrachtet könnte man meinen, Zathura wäre ein langweiliger Abklatsch oder sogar eine Fortsetzung des legendären Films „Jumanji“. Es verbindet sie jedoch nicht nur ein

Spiel, welches in jeder Geschichte zu Ende gespielt werden muss und immer wieder Hindernisse bereit hält. Beide Geschichten entstammen aus der Feder von Chris Van Allsburg. Er schreibt Kinderbücher und illustriert diese auch selbst. Seine Illustrationen findet man auch in anderen Kinderbüchern, wie beispielsweise **Die Chroniken von Narnia**.

Allsburg schrieb **Jumanji** Anfang der 80er Jahre und **Zathura** kam etwa 20 Jahre später auf den Markt. Natürlich entdeckt man Parallelen in den Geschichten, gerade wenn es sich dabei um denselben Autoren handelt. Doch als Leser der Bücher oder Zuschauer der Filme sollte man nicht zu vorschnell vergleichen oder (ver)urteilen. Es sind zwei eigene Geschichten, die zwar ähnlich sind, aber verschiedene Themen ansprechen und bearbeiten. So behandelt „Jumanji“ insbesondere die Vater - Sohn Beziehung zwischen Alan und seinem Vater und bei Zathura stehen eher die Brüder und deren Beziehung stark im Mittelpunkt.

Jumanji wurde Mitte der 90er mit digitalen Spezialeffekten gedreht und ist somit durch diesen damaligen Fortschritt und den schauspielerischen Leistungen ein Klassiker. „Zathura“ hingegen kam weder in den Kinos noch bei den Zuschauern gut an. Was vielleicht daran liegen mag, dass die Schauspieler zu dem Zeitpunkt noch nicht allzu bekannt waren, oder die Zuschauer das Gefühl hatten, der Film wäre eine billige Kopie von „Jumanji“. Dabei ist „Zathura“ viel mehr. Es ist nicht nur ein knallbuntes Fantasy-Abenteuer im Weltraum. Es ist ein Film, der einen zum Lachen und manchmal vielleicht sogar zum Weinen bringen kann. Außerdem zeigt er, dass man manche Spiele einfach mit seinen Geschwistern zu Ende spielen sollte, denn das kann auch Spaß machen, egal wie blöd sie auch mal sein mögen, und rettet einem vielleicht, wie in **Zathura**, das Leben.

Düsterer Märchenkrimi

Die Aufgabe von Sheriff Bigby Wolf ist es dafür zu sorgen, dass die in der heruntergekommenen Enklave Fabletown lebenden Märchenwesen nicht von Menschen entdeckt werden und außerdem für Recht und Ordnung zu sorgen. Gibt es Ärger, dann schreitet er ein. Wie auch an jenem Abend, an dem die Geschichte des Spiels beginnt. Doch dieser Abend wird Konsequenzen für Sheriff Bigby Wolf bringen, denn es wird nicht bei einem Mord bleiben.

In *The Wolf Among Us* von Telltale Games spielt, wie in den Comics, Bigby Wolf die zentrale Rolle. Allerdings ist die Geschichte Jahrzehnte vor der jetzigen angesiedelt. In fünf Episoden wird der Spieler in Dialogen immer wieder vor neue Entscheidungen gestellt. Je nach Antwort ändert sich der Spielverlauf und der Spieler erhält nach jeder Antwort direktes Feedback, wie z.B.: „Du hast gelogen“. Das setzt unter Druck. Meistens wünscht man sich korrekt zu handeln, doch ein Richtig gibt es nicht. Auch der Sheriff Bigby ist nicht im Reinen mit sich selbst. Er trägt den „bösen Wolf“,

der er einmal war, immer noch in sich. Am Ende jeder Episode erhält der Spieler eine Statistik über seine Entscheidungen und wie andere Spieler sich entschieden haben. Immer wieder schwebt die Frage über dem Kopf: Habe ich so richtig gehandelt? Damit fängt das Spiel die bedrückende und dunkle Atmosphäre des Comics sehr gut ein. Es ist düster, dreckig, es wird geflucht und Gewalt spielt hier eine große Rolle. Die Grafik ist gelungen und der Übergang zwischen Comicgrafik und 3D passt perfekt in die Geschichte und als Grundlage. Es dauert lediglich etwas bis man sich an die etwas steife Mimik der Charaktere gewöhnt hat und die Steuerung auf dem PC ist etwas stockend. Die Geschichte entwickelt sich nur langsam und der Spieler muss Geduld aufbringen.

Dennoch ist *The Wolf Among Us* spannend und ein Spiel, das man nicht so schnell vergisst. Telltale Games liefert, was ihr Name verspricht: Eine spielbare Geschichte, die neben den Comics als eine eigene Geschichte bestehen kann.

Daniela



The Wolf Among Us
Telltale Games
USA, 2013
ab 18 Jahren

Krimi-Snack zum Totlachen



Das letzte Würstchen
Roger Krykon
samhain-Verlag, 2012

Elke ist tot. Die Koryphäe auf dem Gebiet Pommesbude mitten im Ruhrpott liegt hinter der Theke. Sie hat ihr letztes Würstchen gegrillt und vom Täter keine einzige Spur. Nun ruft Kommissar B. Ockwurst alle potenziell Verdächtigen zusammen - und so sitzen sie nun zusammen an einem Tisch: Die tschechische Alkohollieferantin, der schweizer Pommes-Hersteller, die französische Gesundheitsbeauftragte und Jup, der tägliche Stammgast. Gegenseitig versuchen sie ihre eigene Unschuld zu beweisen und dafür andere anzuschwärzen. Dabei ist die einzige Aufgabe des Kommissars, den wahren Täter herauszufinden oder kann ihm dieser doch entweichen? Wer hat ein Motiv eine dicke Dame aus dem Ruhrpott zu töten? Welche Hintergründe entdeckt der Kommissar?

Bei diesem Krimi-Snack versucht man sich gegeneinander auszuspielen. Jeder Mitspieler erhält eine eigene Persönlichkeitskarte, die geheim ist, denn sein Anteil an der ganzen Geschichte soll natürlich nur teilweise nach draußen dringen. Durch gegenseitige Hinweise oder verschiede-

nes Wissen, oder Unwissen der einzelnen Charaktere, muss jeder Spieler seine Fühler in alle Richtungen ausstrecken, um seinen eigenen Hals aus der Schlinge zu ziehen und somit aus dem Kreis der Verdächtigen zu gelangen.

Es ist nicht einfach – eigentlich fast unmöglich – auf die Lösung zu kommen. Aber dies ist gar nicht das eigentliche Ziel des Spieles, denn die Verwicklungen auf dem Weg zur Lösung und der Spaß, den man dabei hat, stehen eindeutig im Vordergrund. Das letzte Würstchen ist, wie viele andere Krimi-Snacks, auf eine bestimmte Personenzahl ausgeschrieben, aber leichte Veränderungen sind möglich und auch so im Regelwerk festgesetzt. Genaue Beschreibungen sowie die heraus trennbaren Charakterkarten sind in diesem Heftchen mitgeliefert, also alles, was man zum Spielen braucht. Eindeutig ein Spaß für einen Abend bei gedecktem Tisch und einer spielfreudigen Runde.

Elisabeth



Das Spiel zwischen zwei Buchdeckeln

Die Geschichte um **The Whispered World** beginnt mit dem Aufschlagen eines Buches. Der Erzähler entführt die Betrachter in den Herbstwald, wo sich der Protagonist, der Clown Sadwick, aufhält. Dieser reist mit dem Wanderzirkus seiner Familie von Ort zu Ort, kann jedoch keinen Spaß daran finden.

Melancholisch und pessimistisch ist sein Gemüt, auf seinem Gesicht spiegelt sich stets die Traurigkeit. Und dennoch – oder gerade deswegen – schließt man Sadwick schnell ins Herz und empfindet Empathie für ihn. Die Kommentare, die der traurige Clown von sich gibt, bestätigen nur sein Befinden, welches durch seine Familienmitglieder nur noch verstärkt wird. So verwechselt ihn der Opa ständig mit seinem älteren Bruder Ben und der Bruder beschimpft ihn als Faulpelz. Seine Situation scheint nicht besonders angenehm zu sein. Ein tristes, hoffnungsloses Leben, das Sadwick bereits aufgegeben zu haben scheint: „Kleine Flamme der Hoffnung. Wofür kämpfst du so tapfer? Am Ende wirst auch du erlöschen.“

Als ein Point-and-Click-Adventure ist dieses Spiel nicht sonderlich anspruchsvoll, auch wenn das ein oder andere Rätsel schon knifflig ist. Hier ist es die Geschichte, die fasziniert und ein sentimentales Gefühl hinterlässt, das immer wieder aufkommt, sobald man sich daran zurückerinnert. Eine „schöne“ Geschichte, vielmehr traurig, wenn man weiß, was eigentlich dahintersteckt. Eben eine, die das Herz be-

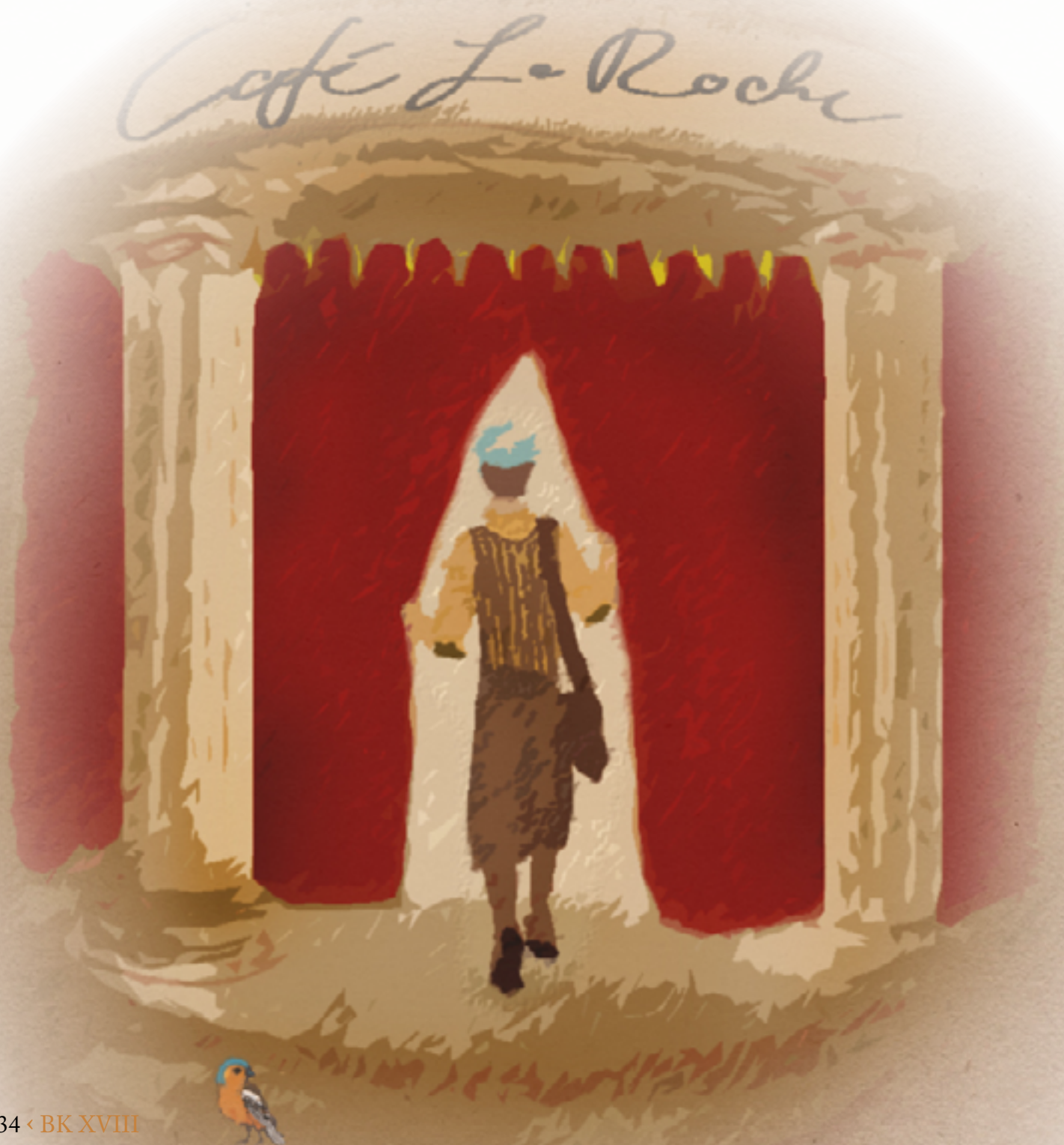
rührt. Mit dem Erzähler im Hintergrund wirkt es wie eine Gute-Nacht-Geschichte, auch wenn der Protagonist alles andere als gute Nächte hat. Stets plagen ihn Alpträume, in denen ein heller Riese auftaucht, der aussieht wie der Vollmond mit großen Lippen. Mit tiefer Stimme ruft er Sadwicks Namen und warnt ihn vor dem Untergang der Welt. Er erzählt ihm auch, dass Sadwick es sein wird, der diese Welt zerstören wird. Natürlich lässt sich Sadwick so etwas nicht sagen und macht sich auf den Weg, um den Weltuntergang zu verhindern. Begleitet wird er Spot, einer großen, dicken Raupe, die Sadwick als Haustier hält. Auf seinem Weg muss er zwischen Freund und Feind unterscheiden und sich beweisen. Bemerkenswert ist hier die Tatsache, dass er ohne zu Zögern voranschreitet, obwohl er seine Lage als aussichtslos sieht. Aber was wäre es für ein Spielspaß, wenn der Protagonist einfach aufgeben würde?

The Whispered World weist eine klare Narratologie auf. Das, was gespielt wird, ist die Geschichte, die der Erzähler vorliest. Eingeteilt ist das Buch in vier Kapitel, innerhalb derer der Spannungsbogen spürbar ist. Alles führt auf das große Finale hin. Wie wird diese Geschichte ausgehen? Das kann man nur herausfinden, wenn man bis zum Ende spielt. Die Fortsetzung **Silence – The Whispered World 2** wurde für Ende dieses Jahres angekündigt.

Alexa



Schreiberling Buchfink wandert auf seiner Suche noch immer durch die Gassen von Bücherstadt. Welches Spiel hinter dem Vorhang des Cafés La Roche gespielt wird, seht Ihr demnächst in der 3. Episode auf unserer Website!





Was hat Schauspiel eigentlich mit Spiel zu tun?

Manche Sachen werden einem erst in den voranschreitenden Jahren seines Seins auf diesem Planet bewusst. Spiele, welche keine Spiele sind, sondern alltägliches Brauchtum. Sei es, um niemanden zu verletzen oder sich selbst zu schützen. Was ist es, was uns alle umgibt, was wir unbewusst anwenden und was selbst Kinder von Natur aus beherrschen? Es ist das Spiel mit der zur Schau Stellung, von falschen Tatsachen. Die Fähigkeit des Schauspiels ist die Kunst, etwas zu sein, um jemand anderen davon zu überzeugen, dass man etwas anderes ist als das, was der andere schon längst zu ahnen glaubt. Oder um es mit den Worten von Eric Bentley wiederzugeben - der Kritiker hat das Schauspiel fast Mathematisch formuliert: „A verkörpert B, während C zuschaut.“ Mit dieser Aussage hat es der Kritiker exakt auf den Punkt gebracht. Eine Person Versucht etwas oder jemanden zu verkörpern, während eine andere Person zuschauen muss. Nun gibt es aber verschiedene Formen des Schauspiels. Aus der psychologischen Perspektive ist es erstaunlich, dass Kleinkinder sich des Schauspiels bedienen, wenn sie merken, dass sie daraus einen Vorteil ziehen können, oder einfach einer Strafe entgehen.

Aber nicht nur das ist so faszinierend, sondern auch der kindliche Wunsch, durch das Wechseln von Kleidung oder durch das Tragen von Accessoires, die Person oder die eigene Identität ändern zu können. Das Kuriose dabei ist eigentlich, dass Kinder hauptsächlich eine Rolle für ihr Schauspiel sehen, von dem sie etwa überhaupt keine Ahnung haben. Oder sie wählen sich Personen aus einem so privaten Umfeld, dass die zu erbringende Leistung des Schauspiels geradezu lächerlich einfach ist.

Vielleicht ist es diese Faszination im ständigen Wechsel mit

sich selbst oder auch das Verstecken seiner eigenen Person vor anderen. Was uns so am Schauspiel fasziniert. Nicht umsonst rennen Milliarden Menschen in die Kinos oder ins Theater, um Leuten bei einem hervorragenden Schauspiel zuzusehen. Ist es nicht paradox, dass wir Hollywood-Helden verehren, über rote Teppiche laufen und Millionen verdienen lassen, nur für die Tatsache, dass sie es schaffen, sich für jemand anderen auszugeben?

Stellt sich da nicht die Frage, ob der Mensch ein Tier ist, welches die Illusion einer heilen Welt vorzieht, gegenüber dessen was er eigentlich erlebt. Und hat nicht jeder schon mal erlebt, dass sich der erste Eindruck, welcher auf subjektiven Erfahrungen und Einschätzungen, sowie sozialen Vorurteilen beruht, so gravierend von der Wahrheit entfernt war, dass wir uns im Nachhinein gefragt haben, wie wir auf so einen unsinnigen Gedanken gekommen sind? Das finden wir dann zwar seltsam, aber nicht schockierend.

Paradox wird es erst, wenn man es mit der Tatsache vergleicht, wie negativ wir es auffassen, wenn sich ein Mensch in unserem Umfeld als Hochstapler oder Betrüger entpuppt. Dabei hat er doch auch nur das gemacht, was die angeheimelten Schauspieler ebenso vollführen. So muss man doch den Schluss ziehen, dass ein Mensch das Schauspiel, welches er selbst aussucht, als Unterhaltungsfaktor zu schätzen weiß, jedoch nur solange er selber entscheiden kann. Ist die Kunst des Schauspiels bei einem Menschen unter normalen Bedingungen nicht weitaus mehr anzu erkennen? Wo fängt das kindliche Spiel an und wo hört das Schauspiel mit dem nostalgischen Spaß auf? Ich für meinen Teil werde diese Grenze noch suchen müssen.

Diungo



Bild© Nadja Fa

Die Schnecke

Langsam
auf die Scheune zu
kriecht sie
sitzt fest
in ihrem Nest

möchte
in die weite Welt hinaus
geht ruhig den Pfad entlang
trägt ihr Haus
voller Geheimnisse
zum anderen Ort

doch
sie bleibt
still verborgen
tief im Schoß der Natur

Nana Adamia Churzilava



100 Bilder - 100 Geschichten Nr. 19

Verfasst zu diesem Bild eine Kurzgeschichte, ein Gedicht, ein Märchen oder eine ganz andere Textart! Wichtig ist nur, dass der Text zum Bild passt und **maximal** eine DinA-4-Seite (max. 4000 Zeichen inkl. Leerzeichen) füllt. Wenn Ihr teilnehmen möchtet, schickt Eure Texte mit dem Betreff

100 Bilder - 100 Geschichten Nr.19 bis zum **01.11.2015** an info@buecherstadtkurier.com !

Achtung: Wenn ihr uns euren Text schickt, gebt ihr euch gleichzeitig damit einverstanden, dass wir diesen Text im Bücherstadt Kurier veröffentlichen dürfen. Wir informieren euch, wenn euer Text veröffentlicht werden sollte. Viel Spaß beim Schreiben!

Eure BK-Redaktion



Was haben Computerspiele mit Literatur zu tun?

Um einige Gedanken zu dieser Frage zu äußern, hat **Seitenkünstler Aaron** geforscht, studiert, gelesen und gespielt.

Am Computer spielen – nur was für gelangweilte Jugendliche?

Vor über 40 Jahren begann die Entwicklung des Computerspiels mit so simplen Programmen wie **Pong**. Heute ist es ein multimediales Leitmedium und steht in einigen Ländern in seiner kulturellen und wirtschaftlichen Bedeutung (E-)Buch und Film in nichts nach. Und obwohl in Deutschland das Durchschnittsalter von Computerspiel-Nutzern inzwischen bei etwa 35 Jahren liegt, wird dieses Thema im kulturellen Hochdiskurs noch immer recht selten besprochen. Die geringe gesellschaftliche Akzeptanz in der Öffentlichkeit liegt hierzulande unter anderem daran, dass nicht offen darüber kommuniziert wird. Viele Spieler tauschen sich nur mit anderen Spielern zu dem Thema aus und einige Nicht-Spieler wollen aufgrund von alten Vorurteilen nichts davon wissen. Computerspiele sind nicht einfach nur das Hobby von gelangweilten Jugendlichen sondern ein Phänomen, über das aufgrund seiner wachsenden Bedeutung zu reden nötig ist.

Was hat das mit Literatur zu tun?

Zugegeben, diese Frage muss bei jedem Computerspiel einzeln entschieden werden, da es nicht das eine Computerspiel gibt. Gerade in den letzten Jahren werden von Autodidakten und kleinen Studios viele neuartige Spiele entwickelt, die mit innovativen Strategien neben den altbekannten und verpönten Genres glänzen. Und dies hat oft mit Narration – und meist auch mit schriftlicher Sprache zu tun. Als „Game Over“-Schriftzug, als interaktiver Dialog mit programmgesteuerten Spielfiguren, als Geräusch, im Chatfenster mit anderen Spielern – in den meisten Spielen spielt Sprache eine wichtige Rolle. Ebenso finden sich häufig Bezüge auf Literatur – in Namen von Figuren und Orten, in der Gliederung in Akten und Chaptern [Kapiteln], beim aventürhaften Questen und bei Adaptionen von literarischen Vorlagen.

Also braucht das Computerspiel die Literatur?

Das Computerspiel entwickelte sich nicht aus dem Nichts und Spieler mögen auch Bezug auf Bekanntes. Doch auch wenn einige Genres nicht ohne Erzählung und Sprache auskommen, sind Computerspiele im Kern

nicht von der Literatur abhängig. Das Gameplay, das interaktive Steuern im EVA-Prinzip nach einem Regelsystem in einem Programmablauf, ist der Kern. Dies zeigen zahlreiche Spiele, wie z.B. **Naissance**. Mit neuen technischen Möglichkeiten ergeben sich auch immer neue Chancen für Computerspiele. So verbindet das Internet Spieler global und das Oculus Rift ermöglicht beeindruckende virtuelle Realitätserfahrungen. Neben der technischen Seite spielt auch der Erfindergeist der Gamedesigner eine wichtige Rolle. Deren innovatives Denken führt zu sensationellen Ergebnissen einerseits bei Kunst-Computerspielen, andererseits bei teils notgedrungenen – teils profitgeilen, Strategien des Geldverdienens, wie zahlreiche „Freemiumgames“ und In-App-Käufe zeigen. Vielleicht bedarf das Computerspiel der Erfahrung, die Literaturbranche und Leser seit Jahrhunderten sammeln, um nicht alte Fehler erneut zu begehen.

Was Computerspiele Literaturliebhabern bieten können

Es gibt Verschmelzungen mit der Literatur als Hypertexte analog oder als Hyperfiction im Internet. Auch lassen manche AutorInnen in ihren Büchern Games eine wichtige Rolle spielen. Viele erfolgreiche Publikationen wie beispielsweise **Das Lied von Feuer und Eis** und **The Walking Dead** funktionieren bereits über den Medienverbund mit dem Computerspiel. So können Leser ihre Lieblingswelt auch mit dem Aspekt der Interaktion und aus weiteren Perspektiven erleben. Für Produzenten erschöpft sich eine höhere Vermarktungsfähigkeit des Stoffes und auch für Texter und Illustratoren bieten sich in der Gamesbranche Arbeitsmöglichkeiten. Wer fürchtet, dass das Buch „wegen dieser neuen Technik“ aussterbe, sei beruhigt: Natürlich ersetzt ein Computerspiel das fantasiefordernde Lesen nicht. Auch sind Strom und Geräte erforderlich, wo gedruckte Seiten in ihrer Schlichtheit punkten. Es ist nicht sinnvoll, nur die Konkurrenz der beiden Medien zu sehen. Fruchtbare erscheint doch die Strategie, Bücher und Computerspiele in ihren Gemeinsamkeiten wahrzunehmen. Deswegen möchte ich alle Leser ermutigen, den Blick über den Tellerrand bzw. den Buchrücken zu wagen. Wer weiß, was Leser und Gamer noch Gutes aus einem gemeinsamen Dialog ziehen können...



Früher war alles op

LFG, LFM, oder auch LF Tank, LF Heal:

Sowas liest man heutzutage nicht mehr in den Chats.

Wo sind die guten, alten Zeiten hin?

Wo man noch über eine Stunde

den Chat zuspammen musste,

nur damit in der Zeit

die Hälfte der Groupmember leavt.

Verflucht seist du Dungeon Browser!

Endlich muss ich nicht mehr reden,

denn jetzt wird einfach reingerannt

Supporter bufft, Healer healt, Tank tankt,

Taktik? Skillrotation?

Pah, das brauchen nur Noobs.

Alles drauf. Damage, Damage, more DPS

So liegt der Boss in wenigen Minuten.

Wo ist sie nur hin,

die gute, alte Zeit?

6 Stunden? Kein Problem,

ich hab heute eh nichts mehr vor.

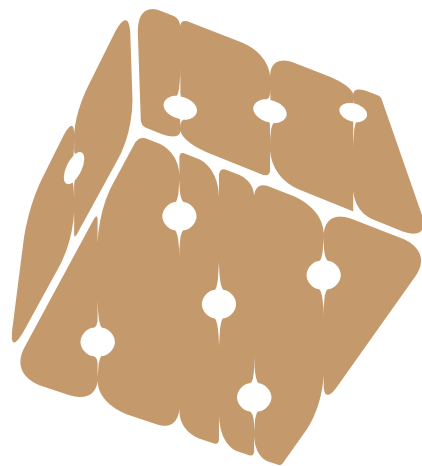
Das waren noch Zeiten von Helden,

und den coolsten Leuten.

Und heute?

Da studiere ich.

Daniela



Vom Wieder-Spielen-Lernen

Bücherbändigerin Elisabeth findet: Zum Spielen ist man nie zu alt! Ein Plädoyer.

Wie ich das Spielen wieder lernte

„Man ist nur dann alt, wenn man verlernt hat zu spielen.“

So lautet ein Spruch, den ich einmal gelesen habe. Ich finde, er hat Wahrheitsgehalt! Dass ich wohl zwischendurch zu alt geworden bin und durch ganz liebe Menschen wieder zu meiner „spielerischen Jugend“ zurückgeführt wurde, habe ich erst vor kurzem miterlebt.

Ich habe schon als Kind gern gespielt. Brettspiele, versteht sich: Bei Super Mario habe ich spätestens bei Level 3 versagt - also nichts für mich. Brettspiele und Kartenspiele aber bedeuten Familie. Man saß zusammen und hat sich gegenseitig bei Uno und Monopoly Geld und Nerven geklaut und die eine oder andere Schwindelei erlernt – oder, wie in meinem Fall, ist dabei erwischt worden.

Wie das Leben so spielt, wird die Schule anstrengender, das Studium zeitraubender. Erster Job, erste Wohnung, man hat Wichtigeres zu tun. Oder man vergisst einfach seine kleine Leidenschaft.

Spieler! Ein Glück!

Allerdings hatte ich das Glück, sehr interessante Leute kennenzulernen: Spieler. Ihre Berichte von durchgespielten Wochenenden haben meine Neugier geweckt, auch wenn ich kein einziges der Spiele gekannt habe, von welchen mir erzählt wurde. Ich hatte Blut geleckt und schließlich stand die Spielmesse in Essen vor der Tür – und mit dieser zwei von besagten Spielern. Kurzerhand wurde ich mitgeschleift. Na gut, so unfreiwillig war es dann doch nicht. Aber so wurde ich mit Vollgas in eine vollkommen reizüberflutende und phantastische Welt geworfen. Oh, was es da alles gab. Und alles zum Ausprobieren und Mitmachen!

Voller Durchblick – ich: nicht

Doch erst einmal hatte ich zu kämpfen. Die beiden hatten den vollen Durchblick. Ein Spiel angesehen, die Regeln kurz gehört, schon wussten sie, was Sache war. Ich: nicht. Ich musste alles noch mal erfragen, jeden Schritt von meinen persönlichen Fachkräften verifizieren lassen. Doch der Spaß

am Spielen und das Gefühl, ohne Scheu wieder Kind sein zu dürfen, überwogen um ein Vielfaches. Vor allem, wenn man diese Zeit mit Gleichgesinnten teilt, die zum Beispiel ebenfalls die „Ninja Turtles“-Augenbinden toll finden, die man dort geschenkt bekommt. Kinder eben. Nur in groß.

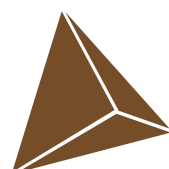
Ein Erlebnis hat mir sehr direkt vor Augen geführt, dass Spielen keine Frage von Alter ist. Wir befanden uns am Stand eines koreanischen Spiele-Entwicklers. Es ging darum, mit Stäbchen verschiedene Plastikfrüchte aus einer Schale herauszufischen – der gezogenen Karte entsprechend. Der ältere, in Anzug gekleidete Herr sprach recht wenig, hatte einen strengen Blick, war aber bereit, uns das Spiel zu zeigen.

Für den europäischen Gebrauch waren an den Plastikstäbchen Klammern befestigt, um den Ungeübten die Handhabung zu erleichtern. Wir allerdings, erfahren genug mit dem asiatischen Essbesteck, zogen die Klammern von den Stäbchen. Uns traf ein erstaunter Blick des älteren Herrn. Dann stieg ein Funkeln in seine Augen. Seine strenge Miene verflüssigte sich regelrecht. Stattdessen waren tiefe Begeisterung und jugendlicher Spieltrieb zu erkennen. Im unumstößlichen Willen, uns zu besiegen und uns keine Frucht freiwillig zu überlassen, gab er alles. So wie wir. Der Mann hatte sichtlich Spaß, denn seine Einladung „Noch einmal?“ konnten wir natürlich nicht abschlagen.

Zu alt zum Spielen? Mitnichten!

Seitdem hat mich die „Spielsucht“ wieder gepackt. Die Spielrunde mit besagten Freunden genieße ich sehr und ich habe wieder eigene Spiele. Außerdem scheint man so etwas weiterzugeben. Mein Patenkind begrüßt mich mittlerweile nicht mehr mit „Hallo“, sondern mit „Hast du Spiele mit?“. Das ist auch gut so: Er ist 14 und man möchte meinen, aus dem Alter für Brettspiele raus. Aber er reserviert sich bei meinen Besuchen immer einen ganzen Nachmittag oder Abend nur für Spiele. Scheinbar macht der Junge alles richtig! Großer Dank an diese wilde Horde aus dem Süden, die mir wieder das Spielen beigebracht hat. Spielen zu können ist meines Erachtens eine wertvolle Sache.

Fazit: Zum Spielen ist man nie zu alt. Aber man wird es, wenn man aufhört zu spielen!





Spiel des Lebens

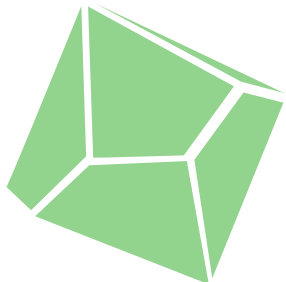
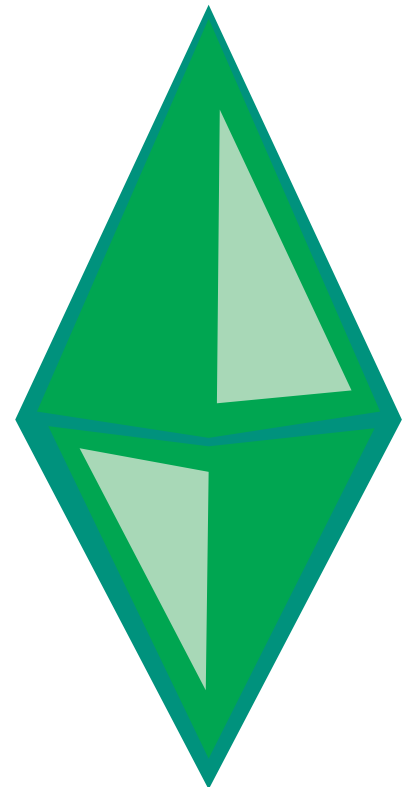
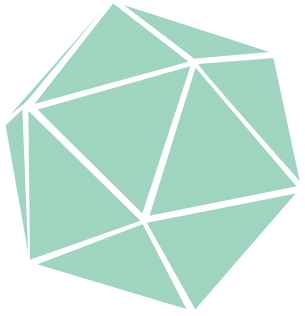
Spielen ist Leichtigkeit,
ist Einfachheit
für mich
Die Seele baumeln lassen
atmen
und jauchzend auf der Schaukel sitzen
hoch hinaus und immer höher
nach Wolken und nach Sternen greifen

Heute fang' ich einen Regenbogen,
ich sperre Blitze in der Zuckerdose ein
und sammle Schneeflocken in einer Tasse
bis sie übergeht
und alles untergeht
und vergessen wird
was uns bedrückt

Ich puste in ein Buch hinein,
dass die Buchstaben durcheinander purzeln
wie ein buntes Karussell
Und übers Blatt des Dirigenten
tanzt der ausgelassne Wind
und die losgelassnen Noten fliegen
wie hundert kleine Löwenzahn-Schirme
auf, auf, ins nächste Abenteuer

Eine Kinderseele lacht
und berührt mich an der meinen
ein Ort, an dem die Neugier herrscht
und unvoreingenommen und offen
alles seine Berechtigung hat
ein Glücksgefühl in jeder Faser
noch besser als dauernder Sonnenschein
wie ein Schmetterling
von einer Blume zur nächsten
auf und davon

Silvia





In Videospielen geht es nur... ums Töten, um Geschick, um Strategie, ums Gewinnen?

Es gibt so viele Vorurteile wie Arten von Spielen: Täglich kommen neue Spiele auf den Markt und glänzen mit den unterschiedlichsten Konzepten. **Sätzchenbäckerin Daniela** erzählt von Spielen, deren Geschichten einen nicht mehr so schnell loslassen - wie ein gutes Buch.

Die einfachste Form von Videospielen basiert auf reinem Text. Dabei wird dem Spieler die Information über seine Umgebung nur in Worten gegeben, der Rest entspringt seiner Phantasie. Der Text selbst muss dabei nicht besonders ausgeschmückt sein. Das Spiel lebt durch das Entdecken. Dafür gibt der Spieler seine Befehle in ein Textfeld ein oder betätigt bestimmte Buttons. Mit der Zeit bildet sich die Welt um ihn herum immer weiter aus, mit jeder neuen Sache, die er findet. Ein populäres Beispiel ist **A dark room**.

Andere Spiele erzählen ihre Geschichte durch einfache 2D-Grafik, wie ein Comic. Dazu gehören insbesondere Point-And-Click-Adventures, bei denen es darum geht, per Mausclick knackige Rätsel zu lösen, um ans Ende der Geschichte zu gelangen.

Neben Klassikern wie **Monkey Island** und **Day of the tentacle**, die sich vor allem durch ihren skurrilen Humor auszeichnen, gibt es Hunderte von neuen Adventures, deren Geschichten und Erzählweisen einzigartig sind. Manchmal hat ein Spiel weder Sprachausgabe, noch Text (**Journey of a roach**), bei anderen Spielen macht gerade die Sprachausgabe und die damit verbundenen Charaktere den Reiz des Spieles aus (**Deponia**). Viel zur Stimmung in Adventures trägt auch der Stil der Zeichnungen bei.

Das Schöne an Adventures: Man kann sich alle Zeit zum Entdecken nehmen, Charaktere lieb gewinnen und die Geschichte voll und ganz genießen. Außer wenn man gerade bei einem Rätsel nicht weiter kommt.

Der Hauptfokus eines Spiels kann auch direkt auf der Geschichte liegen, sodass sich ein Spiel wie **Heavy Rain** wie ein spielbarer Thriller anfühlt. Die Spielmechanik ist einfach: man kann die Spielfigur bewegen und von Zeit zu Zeit gibt es so genannte Quick-Time-Events, bei denen es darum geht, möglichst schnell bestimmte Knöpfe zu drücken. Dazu kommen Entscheidungen, die der Spieler treffen kann und damit den Ausgang des Spiels verändert. Insgesamt wird durch

Charaktere, Handlung und die Einbeziehung der Steuerung eine so dichte Atmosphäre geschaffen, dass Emotionen direkt vom Spiel an den Spieler übertragen werden und es bis zum Ende spannend bleibt. Wie ein guter Thriller eben.

Ganz eigene Geschichten schreiben hingegen Spiele mit frei gestaltbaren Charakteren und Entscheidungen. Auch wenn diese natürlich nicht unendlich sind, suggerieren sie das Gefühl dessen. Hat der Spieler seine Spielfigur geschaffen, füllt er sie mit Leben und begibt sich mit ihr auf die Reise. Dabei geht es darum, Aufgaben, die das Spiel vorgibt, zu lösen, währenddessen man aber seinen ganz individuellen Weg beschreiten kann. Ich erinnere mich gerne an den Moment zurück, an dem ich in **Dragon Age** als weiblicher Unterkastenzwerg im Turnier der Adelschicht gezeigt habe, wo der Haken hängt oder wie mein Charakter in **Fallout 3** eine Taschenkletomanie entwickelt hat. Kaffeetassen in dem Spiel bringen weder Geld, noch irgendeinen Vorteil, ich habe sie einfach gerne gesammelt.

Das sind Momente, die einem in Spielen mit freien Entscheidungsmöglichkeiten hängen bleiben und das Spielerlebnis jedes Mal zu etwas ganz Besonderem machen.

Spiele sind mehr als nur reine Spielmechanik und verfolgen nicht immer nur ein einziges Ziel. Sie wollen unterhalten, motivieren und ihre ganz eigenen Geschichten erzählen. Dabei gibt es die unterschiedlichsten Arten zu erzählen und zu erleben und noch lange nicht alle sind ausgeschöpft.

In den letzten Jahren sind immer mehr Indie-Spiele herausgekommen, die das Medium Videospiel neu entdecken, um eine ganz eigene Erfahrung zu schaffen. Manchmal zieht die Geschichte eines Spiels so sehr in ihren Bann, dass man das Spiel durchspielt, obwohl das Spielprinzip nicht überzeugt. Ich habe schon so oft alleine vorm Rechner gelacht, geweint, geflucht. Videospiele beeinflussen uns auf so vielen Ebenen und ich freue mich darauf, noch viel mehr Geschichten in ihnen entdecken zu können.



Ein Sprung durchs

Spieluniversum

Zeilenzupferin Sinja holt tief Luft und macht einen großen Satz ins Spieleuniversum. Erkennt ihr alle Spiele, durch die sie läuft?

Als ich die Augen öffne, bin ich in einem großen, hellen Raum. Es dauert einen Moment, bis ich das Gewicht der weißen, merkwürdig geformten Waffe in meiner Hand bemerke. Ich schaue mich um und der Begriff futuristisch schießt durch meinen Kopf. Eine roboterartige Stimme sagt, ich solle die Waffe auf die weiße Wand richten. Ich drücke den Abzug und eine Art Portal öffnet sich vor mir: Ein blauer Rand umgibt es und mit ein paar Schritten bin ich hindurch.

Plötzlich fühlt sich mein Körper schwerer an, wird von einer Metallrüstung zu Boden gezogen. Ein lauter Schrei lässt mich aufblicken. Ein Drache fliegt über meinen Kopf hinweg. Anstatt der weißen Waffe halte ich ein Schwert in der einen und ein Schild in der anderen Hand. Mein Herz beginnt zu rasen, als der Drache erneut über mir kreist. Eine laute Stimme hinter mir lässt mich herumfahren und eine merkwürdige, kleine Gestalt in einer Robe wedelt mit den Händen, deutet auf mich und nach einer weiteren Handbewegung öffnet sich ein Portal vor ihr.

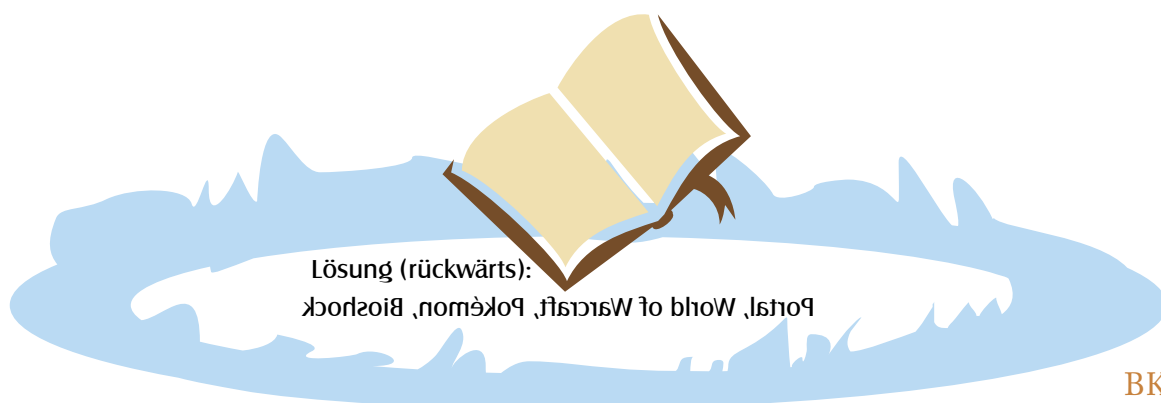
Noch einen letzten Blick auf den Drachen werfend, fange ich an zu rennen, als die große Echse näher kommt, weg vom Rauch, den sie aus den Nüstern bläst.

Bevor das Biest mich erreicht, springe ich durch die magische Barriere hindurch und mit einem Mal liege ich auf einer Wiese, Rüstung und Waffen sind verschwunden. Der Wind weht, die Sonne scheint und merkwürdig aussehende Vögel ziehen über mich hinweg.

Es scheint als wäre alles friedlich, bis ein Schatten sich über mich beugt. Mit einem angsterfüllten Schrei versuche ich, rückwärts von der Kreatur wegzukommen. Es sieht aus wie eine überdimensionale Schildkröte und es gibt einen merkwürdigen Ausruf von sich, bevor es auf alle Viere geht. Erst jetzt sehe ich die kanonenartigen Auswüchse auf dem Panzer. Bevor ich fliehen kann, werde ich mit voller Wucht von einem Wasserstrahl getroffen und verliere den Boden unter den Füßen. Mit einem Klatschen lande ich in einem See.

Ich gehe unter, immer weiter, und verliere das Bewusstsein nach mehreren Metern.

Als ich die Augen öffne, sehe ich das Wasser über mir, von einer Wasserkuppel abgehalten, mich zu ertränken. Ich versuche schwerfällig, mich zu bewegen, mein Körper gehüllt in einen schweren Anzug. Mein Atem schlägt gegen das Visier des Helms. Ein kleines Mädchen mit glühenden Augen beugt sich in mein Blickfeld. „Aufstehen, Mr. Bubbles.“





Zeichensetzerin Alexa spielt da ein wenig mit dem Da-da.

Tzara, Tristan: Sieben Dada Manifeste. Hamburg. 4. erweiterte Auflage 1998.



T a s t a t u r s p i e l

BK XVIII › 45



Programmierte Poesie

Musik und Literatur, synästhetische Wahrnehmung der Welt – solche Elemente finden sich in der Poesie seit langem. Aber Programmieren und Poesie? **Wortklauberin Erika** sieht sich an, wie sich diese Alliteration in Code Poetry vereinen lässt.

Unter dem Motto **programmers and poets: create! compose! compile!** startete Stanford im Jahr 2013 den ersten Code Poetry Slam: das Programm ging vom Institut für Literatur, Kultur und Sprachen (DCLC) aus mit dem Ziel, zu zeigen, dass Code – also die verschiedensten Arten der Programmiersprachen – auf seine eigene Art und Weise schön ist.

Create!

Sei es wegen der Schlichtheit und Klarheit des Ausdrucks, der durch Code möglich wird oder durch die Vielfalt der Möglichkeiten, die sich Experten wie Laien des Programmierens bieten: Code Poetry zeigt eine literarische Seite der Programmiersprachen und macht deutlich, dass es sich auch bei der Informatik um eine Form der Kommunikation handelt, die sich auch für die Literatur nutzbar machen lässt. Code Poetry führt Initiativen, wie sie Dada, der Surrealismus oder auch Gruppen wie die französische Gruppe Oulipo bereits seit einem Jahrhundert verfolgen, weiter. Es kommt zum Bruch mit den bisher etablierten Grenzen der Sprache. Dies geschieht einerseits dadurch, dass die Sprache um das Element des Codes erweitert und sie andererseits gleichzeitig in sich aufgelöst wird. Plötzlich wird alles möglich: C++-Sonette, Haskell-Haikus – und noch viel mehr, da es keine strikten Regeln für den Aspekt des „compose!“ gibt. Auch Pseudosprachen sind erlaubt, und noch viel mehr. Das Prinzip ist das ursprünglichste von allen: ein bisschen Spaß muss sein.

Compose!

Wie kann man sich diese „Code Poetry“ vorstellen? Genauso wie Lyrik generell gibt es verschiedenste Formen von Code Poetry. Der Quellcode selbst kann sich etwa lesen wie ein Shakespeare-Stück (www.shakespearelang.sourceforge.net/report/shakespeare/), oder aber eine bestimmte Form annehmen, die man nicht ausführen kann. Code kann aber auch ausgeführt werden, und im Endergebnis etwa aus verschiedenen Gedichten ein neues generieren. Es kann auch eine Verbindung aus digital und analog daraus werden: etwa mit handschriftlichen Anmerkungen hierzu (www.epidemic.ws/biannual.html).

Compile!

Wenngleich sich der Kreis der Code Poetry-Liebhaber noch auf einen nur kleinen Raum beschränkt, finden sich immer neue Anknüpfungspunkte. Gerade durch die kreative Komponente fühlen sich nicht nur die Insider des Programmiersprachen-Dschungels dazu motiviert, ihre schöpferische Ader auszuleben; auch Fachfremde werden dazu angetrieben, sich in einer dieser vielen neuen Sprachen auszudrücken und sich generell damit auseinanderzusetzen. Das ist einer der Vorteile der vielfältigen Formen der Code Poetry: nichts muss zwingend funktionieren. Entsprechend ist der Raum zum Ausprobieren groß.

Eine Sammlung von Code Poetry findet sich auf:

www.code-poems.com/news.html

Der erste Wiener Code Poetry Slam 2015 mit allen Einsendungen finden sich hier:

www.codepoetry.at

Resonanz und Bericht zu Stanfords erstem Code Poetry Slam 2013:

www.news.stanford.edu/news/2013/december/code-poetry-slam-122013.html



Die Redaktion spielt.

Bücherstädterin Annika mag gerne fantasievolle Spiele und lässt sich bei Dixit allerhand (nicht zu) abwegige Begriffe zu den wunderschönen Bildern von Marie Cardouat einfallen.

Seitenkünstler Aaron mag Spiele mit großem Handlungsfreiraum und deswegen auch Das Schwarze Auge.

Geschichtenpfückerin Rebecca findet gerne heraus, wie es zu einem tragischen Mordfall oder lustigen Unfall kam. (Black Stories - Das Brettspiel)

„Niemand kann dir helfen. Du musst dich dem Pavillon alleine stellen.“ Lustige Sprüche und Wortspiele sind bei Munchkin zwar nicht Ziel des Spiels, aber immer wieder ein Grund für Sätzchenbäckerin Daniela, eine Partie zu spielen.

Als Ermittler in Peking vertreibt sich Fußnotarin Natalie gerne ihre Zeit und folgt Hinweisen auf Ereigniskarten, um den Verbrecher fangen zu können. Kuriose Fälle, interessante Verdächtige und witzige Aussagen machen das Ganze zu einem Spielerlebnis. (Die Peking-Akte)

Bücherbändigerin Elisabeth spielt am liebsten miteinander und versucht bei Pandemie die Welt gegen einen tödlichen Virus zu retten.

Zeichensetzerin Alexa trainiert ihr Gedächtnis gerne mit Memospielen. Auch wenn die faszinierenden Motive von Michael Sowa immer wieder für Ablenkung sorgen, kommt sie den Gesuchten am Ende doch meistens auf die Spur. (Memospiel Sowas Welt)

Wörtererschmied Diungo mag Monopoly.



Von springenden Elefanten

Ein intermedialer Blick zum Schachspiel



Zeilenschwimmerin Ronja und **Wortklauberin Erika** setzen sich für eine Partie ans Schachbrett. Dabei fallen ihnen Werke aus Literatur und Film dazu ein, während sie spanisch eröffnen.

Weiß beginnt: Weizenkorn auf E4

Indien, Persien, China – bis heute ist man sich nicht einig, woher das „königliche Spiel“ ursprünglich kommt: überall auf der Welt finden sich Geschichten rund ums Spiel. Die Weizenkornlegende führt das Spiel der Könige auf einen weisen Inder zurück, der einem üblen Despoten vorführen wollte, dass kein Schritt ohne seine Untertanen möglich ist. Den Herrscher beeindruckte das Spiel dermaßen, dass er den Gelehrten belohnen wollte: der Weise erbat sich Weizenkörner in der Potenz 264. Diese Legende setzt das Schachspiel auch gleich mit seinem mathematischen Aspekt in Verbindung.

Ein Sprung auf das Zauberschach-Brett

Wer kennt sie nicht, die Schachszene aus dem ersten **Harry Potter**-Teil: Endlich kann Ron Weasley zeigen, was in ihm steckt. Von den drei jungen Freunden beherrscht er das „barbarische“ Zauberschach am besten und beginnt ein Spiel, das lebensgefährlich ist, denn die Helden müssen den Platz dreier fehlender Figuren einnehmen. Das mag an ungefährliches Lebendschach erinnern, doch Zauberschachfiguren haben die unangenehme Angewohnheit, sich gegenseitig zu zerstören. Letztendlich gewinnen die drei, doch nur durch Rons Aufopferung für Harry, die beinahe tödlich verlaufen wäre. Dieses Schachspiel ist nicht nur wichtig für den weiteren Spannungsaufbau, es ist auch emotional bedeutsam, zeigt es doch exemplarisch für alle folgenden Teile der Serie, wie weit Harrys Freunde bereit sind für ihn zu gehen. Die im Film gezeigte Schachpartie wurde übrigens vom amerikanischen Schachmeister Jeremy Silman entworfen. Wie, das erklärt er auf seiner Website.

Ein (abwesender) Springer auf G3

Die Figur des Springers war ursprünglich vermutlich ein Elefant: nichtsdestotrotz kann man wunderbar damit spielen. Vladimir Nabokov etwa spielt weniger Schach in seinen Romanen selbst, sondern mehr mit Figuren und den Konstellationen, in die man sie bringen kann. Darin spiegelt sich Nabokovs Einstellung zur Literatur generell: er sieht sie als sehr

eng mit dem Spiel verbunden an. So ergibt der Name von Sebastian Knight, dem Hauptcharakter im 1939 erschienenen Roman **The Real Life of Sebastian Knight**, im Anagramm „a knight is absent“. Damit nimmt er den Verlauf der Geschichte weitgehend vorweg. Außerdem steht der Mann Sebastian Knight zwischen zwei Frauenfiguren, die wie durch Zufall „Bishop“ (Läufer) und „Tudor“ (Turm) genannt sind.

Schwarzer Springer auf C6

Eine etwas andere Funktion übernimmt das Schachspiel in der eher unbekannten **Gwydion-Tetralogie** von Peter Schwindt, eine Hommage an die Artussage. Der Titelheld kommt als einfacher Schweinehirt an den Artushof und beginnt trotz vieler Widrigkeiten seine Ausbildung zum Ritter. Neben Schwertkampf, Reitunterricht und sogar Lesen steht auch Schach auf dem Programm. So will Gwydions Lehrer ihm nicht nur logisches Denken, sondern auch die Fähigkeit zur Planung von Angriff und Verteidigung beibringen. Wie so oft ist es schließlich der Schüler, der den Meister überflügelt: Gwydion besiegt seinen Lehrer nicht nur im Schach, er enttarnt ihn auch als Verräter.

Im Kinofilm **Sherlock Holmes – Spiel im Schatten** (2011) steht das Schachspiel nicht nur für sich und als Aufbau von Spannung; es dient als Sinnbild für das gesamte „Spiel“ zwischen Holmes und Moriarty. Diese beeindruckende Szene basiert auf einer realen Schachpartie von 1966 zwischen Bent Larsen und Tigran Petrosian. Wer einmal genauer hinschauen möchte, weil es im Film zu schnell ging, erhält von Schach TV eine gute Erklärung.

Eine spanische Eröffnung

Die Eröffnung ist getan, und es bleibt eine ganze Reihe von literarischen, künstlerischen und Werken der Filmkunst, die das Schachspiel aufnehmen und es mit den unterschiedlichsten Aspekten anreichern. So kommt dem einen oder anderen noch Stefan Zweigs **Schachnovelle** oder die niederländische Fernsehserie **„Lang lebe die Königin!“** (1969) in den Sinn, neben vielen weiteren Aspekten.



Buchdruck

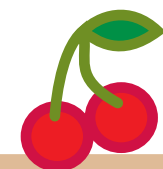
Das Leben

Literatur

was

ist

kann



Kunst.

ein Glücksspiel.

schön



Zwischendenzeilenverstecker Marco kommt aus seinem Versteck hervor, um eine Runde mit dem Glücksspiel in der Literatur zu pokern. Wer gewinnt?

Viele Literaturagenten und Verleger würden behaupten: „**Die Literatur ist ein Glücksspiel.**“ Niemand kann vorher-sagen, welche Art von Literatur den nächsten Bestseller in die Bücherregale bringen wird. Eines ist Fakt: Das Glücksspiel an sich hat schon immer Autoren und Autorinnen zu großartigen Werken inspiriert. Es gibt sogar Autoren, die sich ausschließlich im Umfeld der Wetten, des Risikos und der damit verbundenen Sucht bewegen. Aber immer schön der Reihe nach.

Das Glücksspiel als Grundmotiv des Lebens

Was gibt es Besseres als einen Konflikt, der so viel in sich vereint? Das fiebrige Verlangen, die Risikobereitschaft, das unendlich tiefe Loch, in das man fallen kann, die Sucht und der Versuch auszubrechen. Da ist es nicht verwunderlich, dass der weit dehnbare Begriff vom „Spielen“ in einige Bücher der (Welt-)Literatur Einzug gehalten hat.

Allen voran werden die meisten an **Der Spieler** vom großen Dostojewski denken. In diesem Buch finden sich alle Motive des Glückspiels wieder und das ist keinesfalls ein Zufall, denn Fjodor Dostojewski konnte auf eigene Erfahrungen zurückgreifen.

In allen Kriminalromanen von Dick Francis nimmt das Wetten einen besonderen Stellenwert ein, da sie alle vor dem Hintergrund des Pferderennsports spielen. Mal mehr, mal weniger, aber immer präsent. Auch in diesem Fall konnte der Autor auf fundierte Kenntnisse bauen, da Dick Francis selbst in über 350 Rennen selbst als Jockey gewinnen konnte. Seit seinem Tod schreibt sein Sohn Felix Francis die Romane in (fast) gewohnter Manier weiter. Seit 2007 fungierte er als Co-Autor für seinen Vater.

Glücksspiel als Charakterschmiede

Auch wenn sie nicht als Hauptinhalt eines Buches herhalten muss, lässt sich aus dieser Thematik einiges machen. So wurde sie beispielsweise eine wichtige Komponente bei der Erschaffung des Kultcharakters Randle Patrick McMurphy aus **Einer Flog über das Kuckucksnest** von Ken Kesey. McMurphy gewinnt nicht zuletzt durch seine immer absurder

werdenden Wetten die Aufmerksamkeit und das Vertrauen seiner Mitinsassen. Dass mit Jack Nicholson die absolut passendste Verkörperung für ihn in der Verfilmung gefunden wurde, ist unbestritten. Besser kann man die Tragikomik des ewig optimistischen Glücksspielers nicht veranschaulichen.

Glücksspiel als Schaubühne

Denkt man an Glücksspiel, wandern die Gedanken automatisch nach Las Vegas. Die sündige Stadt ist der Inbegriff von Spielsucht, billigen Cocktails und durchzockten Nächten, in denen man alles verlieren, aber auch alles gewinnen kann. Nicht umsonst ist das Buch **Angst und Schrecken in Las Vegas** (Fear and Loathing in Las Vegas) von Hunter S. Thompson ein einziger Trip durch die glitzernde Lichterstadt auf dem staubigen Untergrund der Wüste. Hauptthematik sind die Drogenerfahrungen der Protagonisten, doch ohne die einzigartige Kulisse eines Las Vegas wäre der Roman nur halb so interessant. Und... wie schon bei anderen Beispielen erwähnt, beinhaltet das Buch weitgehend autobiografische Züge von Thompson, der unter anderem auch mit Jack Nicholson befreundet war.

Das Glücksspiel von der anderen Seite

Viele angehende Autoren unterliegen dem Zwang, unweigerlich auf Glück spielen zu müssen. Es beginnt mit der Entscheidung, auf welches Genre sie setzen und wird fortgesetzt mit der Überlegung, ob sie sich mit ihrem Manuskript an einen Verlag oder eine Agentur wenden oder gar den riskanten Weg des Self-Publishings wählen. Ob sie richtig liegen, zeigt sich erst im Nachhinein, aber es gehört, wie so oft im Leben, eine riesige Portion Glück dazu.

Abschließend lässt sich sagen, dass uns ohne diese Thematik einige großartige Meisterwerke verwehrt geblieben wären. Ob ein Dostojewski oder Francis auch ohne das Glücksspiel des Lebens unsere Bücherregale bevölkert hätte? Wer weiß... Glück im Spiel, Pech in der Liebe! Aber wie sagte einst Søren Kierkegaard: „**Und sowieso wird man Dichter nur durch das Mädchen, das man nicht bekommt.**“



Kontakt

buecherstadtkurier.com

info@buecherstadtkurier.com

[Facebook](#)

[Google+](#)

[Twitter](#)

Die nächste Ausgabe wird das Thema „Science-Fiction“ beinhalten.

Sie wird am 1. Dezember 2015 erscheinen.

Bis dahin berichten wir natürlich weiter auf unserer Website über
Aktuelles aus Bücherstadt.

Über Eure Kommentare zu unseren Beiträgen freuen wir uns sehr!

Danke!

Unser Dank gehört allen Mitwirkenden an dieser Ausgabe.

Wir bedanken uns auch für die freundliche Unterstützung bei den Verlagen:
Atlantis, Beltz & Gelberg, Carlsen und ultramar media.

Impressum

Herausgeberin: Alexa Schilref /Redaktion: Alexa Schilref (Aktuelles), Elisabeth Ruetz (Buchpranger), Erika Unterpertinger (Kreativlabor), Aaron Sprawe (Skriptorium)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Annika Depping, Celina Ziebarth, Claudia Engelmann, Daniela Röttges, Dieter Gomoll (Diungo), Lara Paulussen, Maike Duddek, Marco Habermann, Max Schettler, Natalie Netta, Rebecca Schmidt, Ronja Storck, Silvia Griessmair, Sinja Schulzke, Tanja Hepp / Layout: Aaron Sprawe/ Der Bücherstadt Kurier ist ein kostenlos bereitgestelltes Projekt. Die Autoren und Mitwirkenden erhalten für ihre Werke keine Entlohnung. Die Herausgeberin übernimmt keinerlei Gewähr für die Korrektheit, Aktualität, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Die Urheberrechte unterstehen den jeweiligen Eigentümern./Für die Inhalte der verlinkten Seiten haften ausschließlich deren Betreiber./ Illustrationen: Aaron Sprawe (Cover S.1,2/3;34,47), Lara Paulussen (S.16), Maike Duddek (Grafiken: Pixelbücher, Einarmiger Bandit, Pacman, Ladebalken, jegliche Würfel), Alexa Schilref (S.33; 44)/ Bildnachweise: / Buch- und Filmcover: Die Rechte liegen bei den jeweiligen Verlagen/Verleihen. /Foto-/Bildnachweise siehe jeweilige Bildunterschriften./ Weitere Informationen unter www.buecherstadtkurier.com