Spielerisch lesen

Stellen Sie sich vor, all unsere geliebten Spiele seien – Bücher! Welch wundervolle Wälzer das doch wären ... Von Michael Graf

Diablo 3

Inhalt: Auf 1.000 Seiten beschreibt der aufstrebende Jungromancier J. »Jay« Wilson die poetische Reise eines Helden, der auszieht, um immer neue und schönere Kleider aus den Überresten erschlagener Ungeheuer zu pulen. Und die Welt zu retten oder so, aber das ist nebensächlich. Das erste Kapitel mit dem einprägsamen Titel »Normal« liest sich noch sehr flüssig, danach wird das Buch zunehmend zäher; in den Folgeakten »Alptraum« und »Hölle« wächst das Gefühl, alles schon einmal gelesen zu haben. Das letzte Kapitel »Inferno« avanciert zur Auseinandersetzung mit dem Tabuthema Tod: Auf jeder Seite stirbt der Protagonist mehrfach, regelmäßig keimen Zweifel an Sinn und Zweck seiner Mission – bis er ein schärferes Schwert findet und wieder zwei, drei Absätze lang weiterkämpft. Dieses heldenhafte Stemmen gegen die eigene Vergänglichkeit war wohl selbst dem Autor zu starker Tobak, in der neuen Auflage 1.05 liest sich der Schluss fluffiger. Problematisch: Nach dem Verkaufsstart war das Buch 37 Tage lang nur morgens erhältlich, der Buchhandel spricht vom »Error 37«.

Leseprobe: *Und er erschlug ein Monster, dann erschlug er noch eines und noch eines und vielleicht noch eines. Schließlich stieß er auf ein Ungeheuer – und erschlug es! Aus den blutigen Überresten ragte eine gelbe Mütze. »Na also!«, frohlockte der Held: »Die ist besser als meine alte blaue!«*

Star Wars: The Old Republic

Inhalt: Auf über 6.000 Seiten erzählt dieses Mammutwerk die Geschichte eines Jedi-Hüters (sieben Fortsetzungen für die anderen Klassen sind in Arbeit). In seitenlangen Dialogen erfährt der Lichtschwertschwinger, dass er neun Sumpfratten jagen soll. Und dann acht Wüstenkriecher. Und dann 13 Wookie-Schmuggler. Ab und zu stehen moralische Entscheidungen an, nach denen man – je nach Wahl – an einer andere Stelle im Buch weiterlesen muss und so erfährt, wie der gute oder eben böse Held noch mehr Wookie-Ratten oder Sumpfschmuggler jagt. Kurios: Obwohl er die ganze Galaxis bereist, ist der Held immer alleine unterwegs und mault, dass er ja »sowieso keine Gruppe findet«. Zum Ausgleich liegt dem Buch ein Begleiter zum Selberbasteln bei, mit dem man sogar eine romantische Beziehung eingehen kann (Danach bitte gut abwaschen!). Weil das Buch nach der anfänglichen Euphorie später wie Blei in den Händlerregalen lag, ist es mittlerweile auch in einer kostenlosen Fassung erhältlich. Der fehlen allerdings die letzten 300 Seiten, die man dazukaufen muss.

Leseprobe: *Er war es, mein Erzfeind, der Sith-Mörder Darth Stereotypos! Ich schwor, ihn zu jagen – bis ans Ende der Galaxis, oder zumindest ans Ende der Singleplayer-Story. Doch dafür musste ich stärker werden, viel stärker. Also fragte ich die Anwohner, ob es hier Sumpfratten gibt.*

Minecraft

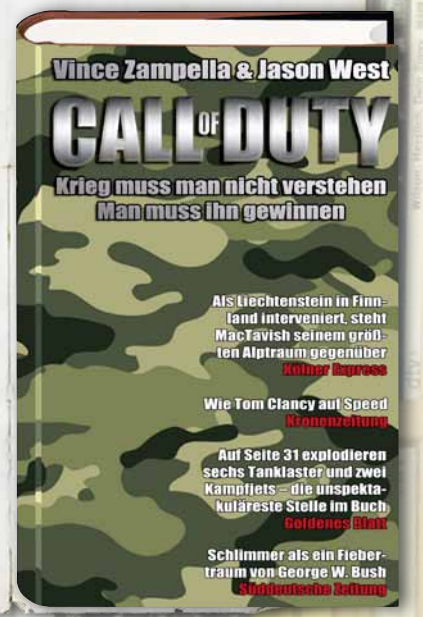
Inhalt: Der Erstlingsroman des schwedischen Indie-Schreiberlings Markus »Notch« Persson erschien zunächst in einer verbilligten Beta-Version, in der einzelne Wörter, Seiten oder komplette Kapitel fehlten. Mit den Einnahmen finanzierte der Autor dann immer neue Beta-Fassungen und schließlich die Vollendung seines Werks. Um Stückwerk dreht sich auch die Handlung: Ein namenloser Abenteurer strandet in einer Welt aus Klötzchen, die er abbaut, um allerlei Werkzeuge zu basteln und Gebäude zu errichten – Robinson Crusoe trifft Lego. So formt sich der Abenteurer seine eigene Welt, zum Beispiel mit versauten Skulpturen, die er danach auf Youtube postet. Doch wie ein deutsches Bahnhofsviertel wimmelt auch die Minecraft-Welt bei Nacht von finsteren Gestalten. Noch dazu flammen bald Konflikte und Holzhütten auf, als Neuankömmlinge die Werke des Protagonisten entzünden. Auf der metaphysischen Ebene behandelt Persson so das ewige Ringen zwischen Schöpfer und Zerstörer, Gott und Luzifer, Crafter und Griefer. Der Literatur-Nobelpreis oder zumindest lebenslang freier Eintritt im Legoland ist Persson so gut wie sicher.

Leseprobe: *»Verdammte Griefer«, krächzte er an der Grenze zur Hysterie, als er die versaute Skulptur brennen sah, an der er zuvor fast zwei Minuten lang gearbeitet hatte. Dafür würden diese Pappzapfen bezahlen! Und so murmelte er die geheimnisvolle Beschwörungsformel: »/give Player1 46 200«.*

Call of Duty

Inhalt: Dieser Thriller des Autorenduos West & Zampella beginnt ganz harmlos mit einem Atomkrieg zwischen den USA und Russland. Danach jedoch dreht die Handlung um den mit allen Seifen gewaschenen US-Elitesoldaten John »Soap« MacTavish komplett ab, spätestens auf Seite 8 führt jedes Land der Welt Krieg gegen sich selbst und alle anderen Nationen, zudem spielt ein finnisch-fidschianisch-tadschikisches (Sprechen Sie das mal schnell dreimal hintereinander aus!) Terror-Konsortium unter dem radebrechenden Russenoberst Dmitri Dumkoff die Konfliktparteien gegeneinander aus, um den usbekischen König auf den Thron der Walachei zu wuchten. Inmitten dieses heillosen Chaos' hechtet MacTavish durch Explosionen und zerballert mit letzter Kraft und unendlichem Munitionsvorrat ganze Divisionen feindlicher Soldaten – deren Strom seltsamerweise immer genau dann abreißt, wenn der Held einen bestimmten Ort erreicht. Einziger Wermutstropfen: Nach nur 80 Seiten ist der Krawall schon wieder vorbei, ein kurzer Spaß. Dafür soll's dann aber jährliche Fortsetzungen geben.

Leseprobe: *Bumm! Zack! Kawumms! Noch mehr Explosionen, gleißend hell wie die sibirische Morgensonne. Benommen kroch MacTavish aus dem Wrack des Flugzeugträgers und sah 800 Tadschiken, die auf ihn zustürmten. Er lud den Raketenwerfer. »Ihr habt immer noch nicht genug, was?«, raunte er, während im Hintergrund eine Atomrakete einschlug.*



Wer sich eine längere Leseprobe aus einem der Bücher wünscht, schreibe das bitte an micha@gamestar.de.