

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Meine 5 liebsten Bücher über Gaming

Anabelle Stehl am Samstag, dem 14. März 2020

Lesen und Videospiele – zwei meiner größten Hobbys und Leidenschaften und beides definitiv Themen, über die ich mich stundenlang unterhalten könnte. Umso besser also, wenn beides kombiniert auftritt.

Falls ihr wie ich auch immer auf der Suche nach solchen Büchern seid, hilft euch mein Beitrag vielleicht ein wenig weiter. Bücher, die fest zu Spielen gehören, wie die zu Assassin's Creed oder Guild Wars, lasse ich hier einmal außen vor. Viel lieber möchte ich euch Bücher mit Gaming-Thematik ans Herz legen, die Videospiele als solches thematisieren und dabei unglaublich spannend und unterhaltsam sind. Kommentiert gerne, wenn euch ein Titel fehlt – ich kenne nämlich längst nicht alle und bin immer auf der Suche nach neuem Lesestoff.

Ready Player One | Ernest Cline

Zu Ready Player One muss ich wohl am wenigsten sagen, weshalb ich damit gleich starten möchte. Spätestens seit dem gleichnamigen Film ist das Buch den meisten bekannt. Ich muss gestehen, dass ich einige Anläufe gebraucht habe, um mit dem dystopischen Science-Fiction-Roman warm zu werden.

Das lag gar nicht am Inhalt selbst, denn der gefiel mir ziemlich gut mit seiner virtuellen Schatzjagd im erschreckenden Zukunftsszenario des Jahres 2045. Dort lebt ein Großteil der Menschheit in Armut und zieht seinen Unterhalt aus OASIS, einer Art virtuellen Ersatzwelt. Als herauskommt, dass der Erfinder ebendieser Welt ein Easter Egg in OASIS vergraben hat, dass dem Finder sein gesamtes Vermögen von 240 Milliarden Dollar vermachte, begibt sich Protagonist Wade auf die Suche.

Klingt spannend, oder? Ist es auch wirklich. Was es mir trotzdem erschwer hat – und ich weiß nicht, ob ich das auf einem Retro-Blog so schreiben darf – waren die vielen 80er-Anspielungen, die ich schlicht und ergreifend nicht verstanden habe. Als Kind der 90er bin ich aber vermutlich einfach die falsche Zielgruppe für das Buch. Immerhin sind die Anspielungen auch plotrelevant, denn der Erfinder der virtuellen Welt OASIS, die auch das Setting des Buchs darstellt, war ein großer Fan der Popkultur der 1980er Jahre.

Erebos | Ursula Poznanski

Erebos war das erste Buch mit Gaming-Bezug, das ich jemals gelesen habe – glaube ich zumindest. In Erebus macht ein gleichnamiges Spiel die Runde an einer Londoner Schule. Wer es beginnt, kommt so leicht nicht mehr davon los und viel schlimmer noch: Er oder sie muss die Aufgaben erfüllen, die das Computerspiel stellt. Sonst droht der Rauswurf aus dem Spiel. Das Problem dabei? Erebus stellt auch Aufgaben, die in das reale Leben der Schüler eingreifen.

Es ist schon eine ganze Weile her, dass ich Erebus gelesen habe, aber ich weiß noch, dass ich es gar nicht mehr zur Seite legen konnte. Ich glaube, das würde mir heute als Erwachsene nicht anders gehen. Damals sind für mich zwei Welten verschwommen, weil ich Bücher schon immer geliebt habe, und zu dem Zeitpunkt gerade auch MMORPGs für mich entdeckt hatte – die Geschichte war also sozusagen das Beste aus beiden Welten. Vor Kurzem erschien mit Erebus 2 eine Fortsetzung und ich freue mich schon riesig, wieder in die Welt von Erebus eintauchen zu können.

Warcross | Marie Lu

Warcross ist das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten, die eSport-Turniere füllen die Hallen und sein Erfinder wird verehrt wie ein Gott. Als Leser begleiten wir aber weder den Erfinder noch einen der Gamer, sondern die Kopfgeldjägerin und Hackerin Emika. Diese ist knapp bei Kasse und nimmt einen Auftrag an, bei dem sie einen anderen Hacker des Spiels aufspüren soll. Allerdings schießt sie dabei über das Ziel hinaus und landet selbst als sichtbare Spielfigur im finalen Warcross-Turnier. Sie wird über Nacht berühmt und entgeht so auch Hideo, dem Erfinder des Spiels, nicht, der sie prompt zu sich nach Tokio für eine weitere Mission einlädt.

Warcross konnte mich von der ersten bis zur letzten Seite fesseln und auch hier freue ich mich, bald endlich den zweiten Teil zu lesen. Das Einzige, was die Geschichte meiner Meinung nicht gebraucht hätte, ist die Liebesgeschichte. Die wirkte leider so, als wäre sie einfach nur eingebaut worden, weil es Gang und Gäbe ist.

Cronos Cube | Thekla Kraußneck

Wir schreiben das Jahr 2030, in dem wir die beiden Freunde Zack und Lachlan begleiten

– und wir befinden uns in einem meiner Lieblingsländer: Irland.

Allerdings ist Irland ein enormer Überwachungsstaat, Drohnen gehören zum Alltag und das Leben und die gesellschaftlichen Verhältnisse sind alles andere als rosig. Der Widerstand gegen das System organisiert sich nicht länger auf den Straßen, sondern im VR-Game Cronos Cube. Das Spiel ist einer der letzten Orte, an dem Menschen ihre Meinung frei äußern können. Auch Lachlan befindet sich regelmäßig dort und beteiligt sich am Widerstand. Bis er eines Tages entführt wird – von da an beginnt für seinen besten Freund Zack eine abenteuerliche Reise durch die Fantasywelt von Cronos, da er Lachlan retten möchte.

Ich muss ganz ganz ehrlich sagen, dass ich mich gar nicht mehr so gut an das Buch erinnere, wie an die anderen Titel. Ich habe seit Erebos, das ich oben erwähnt habe, nach ähnlichen Titeln gesucht und musste Cronos Cube einfach lesen, da es ebenfalls ein MMORPG beinhaltet. Was ich aber noch weiß, ist, dass es mir wirklich gefallen hat. Deshalb wollte ich es trotzdem hier auflisten, vielleicht wollt ihr euch ja selbst ein Bild von dem Ganzen machen.

Feeling Close to You | Bianca Iosivoni

Und zum Schluss noch ein Buch, das mir am frischsten in Erinnerung ist, da ich es gerade erst gelesen habe: Feeling Close to You. Im Gegensatz zu all den anderen Büchern handelt es sich hier nicht um Fantasy. Die Geschichte ist im heutigen Amerika angesiedelt und handelt von zwei Gamern und Streamern. Eben sagte ich noch, dass ich in Büchern nicht immer eine Liebesgeschichte brauche, hier ist die Liebesgeschichte zwischen den Protagonisten Teagan und Parker zentraler Bestandteil des Buchs – und das ist gut so.



Bei dem Buch handelt es sich wirklich um die perfekte Love Story für alle Geeks und Gamer. Chats, Convention-Szenen, Spiele wie Guild Wars 2 und Dead by Daylight: all das spielt eine Rolle und ist so großartig und natürlich in die restliche Geschichte eingeflochten. Ich habe wirklich lange nach einem solchen Buch gesucht, das mich so gut unterhält, im New-Adult-Genre angesiedelt ist und noch dazu das Gamerherz so aufblühen lässt. Jetzt habe ich es endlich gefunden.

Das waren meine fünf liebsten Bücher über Gaming. War bei den Büchern etwas für euch dabei? Die meisten richten sich zugegeben an eine eher jüngere Leserschaft, aber vielleicht eignet sich eines davon ja als Geburtstags- oder Ostergeschenk. Lasst mir gerne eure Buchtipps mit Gaming-Bezug da!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 14. März 2020 um 18:30 Uhr in der Kategorie: [Literatur & Medien](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>