

Sylke Scheufler

Die Suche nach dem Drachenring

Lychatz Verlag, Leipzig 2008

ISBN 978-3-942929-71-4

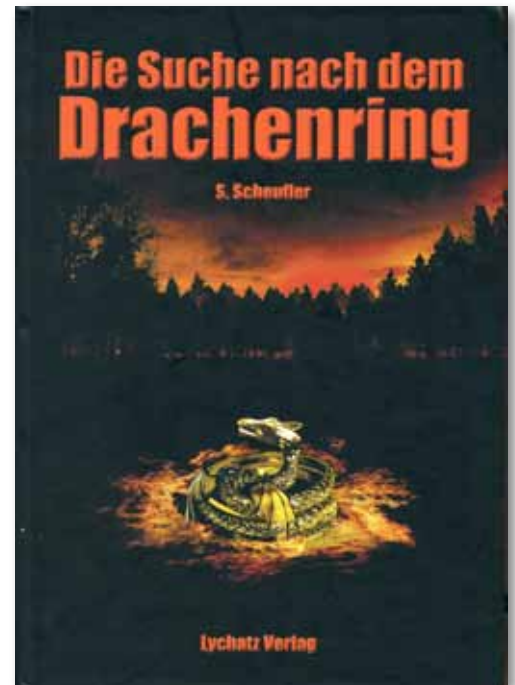
Sylke Scheufler war schon als Kind eine Leseratte und fand frühzeitig Gefallen daran, Geschichten und Gedichte zu erfinden. Seit 1998 ist die gebürtige Wolgasterin als freiberufliche Autorin tätig. Zunächst schrieb sie vor allem Märchen und Kurzgeschichten für Kinder, die unter anderem in der Zeitschrift „Bussi Bär“ erschienen. Schärfste Kritiker waren ihre beiden Söhne, die sich ansonsten aber mehr für Computer und Spielekonsolen interessierten als für ein gutes Buch, wie die Autorin berichtet.

2008 reagierte die Schriftstellerin darauf und schrieb mit dem direkten Blick auf ihre Söhne und gleichgesinnte Kinder ihren ersten Fantasyroman. „Die Suche nach dem Drachenring“ erschien zunächst im Verlag Traumland und wurde 2014 im Lychatz Verlag neu aufgelegt.

Phil Marten, der junge Held der Geschichte, ist in einer beneidenswerten Situation: Seine Eltern arbeiten in der Abteilung Forschung und Entwicklung einer Firma, die Computerspiele herstellt. Die Spiele, die sie konzipieren und umsetzen, darf er oft als erstes Kind testen, was ihm den Neid einiger Mitschüler einbringt. Das ist sein Glück, denn nach einem verunglückten Selbsttest der Eltern mit einer neuen Spielgeneration, in die man sich mittels Selbst-Digitalisierung hineinbegeben kann, kann nur noch ein Mitschüler helfen, der auch einmal am Test teilnehmen wollte und unfreiwillig Zeuge des Verschwindens der Programmierer wurde. Gemeinsam mit Phil reist er nun ebenfalls in die Welt des Spiels, um Phils Eltern zu finden und zurückzubringen.

Als geübte Computerspieler stellen sie kaum Fragen, sondern lassen sich bereitwillig von Aufgabe zu Aufgabe führen, um die Chance zu bekommen, Phils Eltern wiederzusehen. Während Phil seine Begabung sehr schnell unter Beweis stellen kann, ist Leo der tapsige, furchtsame Begleiter, dessen Treue und Anhänglichkeit aber unentbehrlich für Phils Erfolg ist. Die Abenteuer der beiden Jungen in der Drachenringwelt gehören zu den Klassikern der Computerspiele. Autorennen, Monsterkämpfe und Drachenflüge erscheinen aber dennoch ganz anders in der Vorstellung, dass die Protagonisten des Buches an ihnen beteiligt sind, denen ja nur ein Leben zur Verfügung steht. Obgleich nicht mit Schleim, Monsterinsekten, giftigen Reptilien und hinterlistigen Pflanzen gespart wird und sich die Jungen geheimnisvoller Verfolgung ausgesetzt sehen, enthält die Drachenringwelt doch auch behütende Elemente. Schutznetze sichern Helden und Spielfiguren, einfühlsame Bewohner und engagierte Lehrer stehen an ihrer Seite und die Organisation der Schule, in der sich die Besucher zu Kämpfern ausbilden lassen, legt großen Wert auf Wellness und leistungssteigernde Verpflegung. Dass diese im Lauf des Geschehens durch Pizza und Pasta ersetzt wird, ist eine der augenzwinkernden Beigaben des Romans, dessen leichter, mit Wortspielereien durchsetzter Ton die Lektüre vergnüglich macht. „Alles in Butter“ beruhigt Leo, der Antiheld, seine Gastgeberin, als er vor lauter Angst vor der nächsten Prüfung seine Teetasse in die Butterschüssel fallen ließ.

Neben fantasievollen Kreaturen wie Kugel-Schrei-Bären und Quacksen agieren zahlreiche Figuren, die wie gute Bekannte erscheinen. Die Fahrlehrer Maik Heckerle und Timmy Reitkönig, der narbenübersäte Selbstverteidigungslehrer Heino Kinsky und die schöne Elisa Mai sind wie fast alle Figuren des Romans charakterlich festgelegt, lassen sich leicht einordnen und weichen kaum von ihrer „programmierten“ Rolle ab.



Hintergründe zu ihrem Verhalten ergeben sich nur durch die Enthüllung einiger Beziehungen zwischen ihnen am Ende der Geschichte. Dieses ist erreicht, als Phil mit seinen Eltern den Rückweg in die Wirklichkeit antritt, obwohl sie erfahren haben, dass es dort Kräfte gibt, die sie für immer im Spiel eingeschlossen sehen wollen und die technischen Möglichkeiten dazu inzwischen entwickelt haben. Zwischen den Welten endet „Die Suche nach dem Drachenring“. So bleiben viele Fragen offen, durch die der Roman auf eine Fortsetzung verweist, die mit „Gefangen in der Eiswelt“ 2014 erschien.

+++++

Sylke Scheufler

Gefangen in der Eiswelt

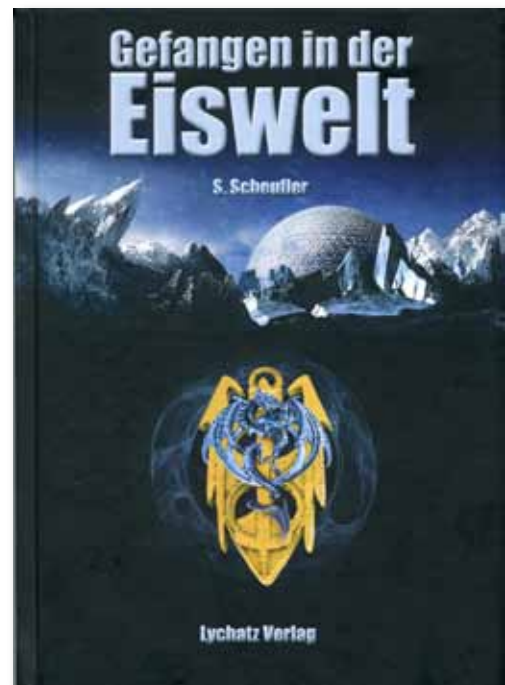
Lychatz Verlag, Leipzig 2014

ISBN 978-3-942929-72-1

Der zweite Band der Romanserie von Sylke Scheufler, in der die programmierten Welten von Computerspielen zu realen Handlungsorten werden, legt an Tempo und Spannung gewaltig zu. Dem dreizehnjährigen Phil und seinen Eltern ist es vorerst nicht vergönnt, in ihr Leben zurückzukehren. Ihre Rückreise aus der Welt des Drachenringspiels endet in kalter, düsterer Natur. Nur langsam wird ihnen klar, dass sie – offensichtlich durch eine weitere Manipulation ihres unbekanntes Feindes – in einem anderen Computerspiel gelandet sind, dessen Entwicklung vor einiger Zeit gestoppt wurde. „Winterspaß“ wird zu einem Albtraum für die Familie. Da eine Rückkehr aus der digitalen Welt an die Nutzung des jeweiligen Spiels gebunden ist, stehen die Chancen dafür sehr schlecht, denn es existiert nur ein Datenträger mit dem letzten Arbeitsstand im Tresor der Firma, für die Phils Eltern tätig waren.

Andererseits wird das Spiel immer einmal wieder aktiviert, so dass sich die Anstrengungen der Protagonisten darauf richten, ihren Digitalisierer zur rechten Zeit startklar zu haben. Doch der wird ihnen bereits zu Beginn der Geschichte entrissen, denn anders als in der Drachenringwelt sind ihre Gesichter in der Eiswelt bereits bekannt. In der klimatisierten, doch sonst mittelalterlich wirkenden Kuppelstadt, in der die menschlichen Bewohner der Spielwelt hausen, wird mit ihren Porträts vor Eindringlingen gewarnt, deren einziges Ziel es sei, die Eiswelt zu zerstören. Phil gelingt es trotzdem, seine kranke Mutter in einem Krankenhaus unterzubringen, in dem auch der Vater bleibt, während er auf eigene Faust versucht, den Digitalisierer wiederzubekommen. Aberglaube, Korruption, Manipulation und Magie stehen ihm dabei im Wege.

Die eigentliche Computerspielhandlung wird im Gegensatz zur „Suche nach dem Drachenring“ hier zur Nebensache. Phil muss sich Verbündete unter den Wesen der Spielwelt suchen und sich gleichzeitig ständig gegen Anfeindungen und Übergriffe von Menschen, Tieren und Pflanzen erwehren. Neben dem „trial and error“-Prinzip des versierten Computerspielers gelingt es ihm, behutsame Wege im Kontakt zu seiner Umgebung zu beschreiten, die auch in diesem Roman wieder von fantasievollen Geschöpfen belebt ist. Seine Empathie verschafft ihm unter anderem Zugang zu den gefährlichsten Raubtieren und zur diskreten Naturschutzbewegung der Eiswelt. Er schenkt sein Vertrauen einem Außenseiter und geht damit bis zuletzt ein hohes Risiko ein. Lediglich im Kontakt zur beeindruckenden Flora der Eiswelt fehlt ihm meist die nötige



Feinfühligkeit. Doch auch hier lässt ihn die Autorin, die in den letzten Jahren auch an zwei Kräuterbüchern mitgearbeitet hat, ein wenig lernen.

Auf das Wissen und Können der Eltern greift der Teenager im Verlaufe des Romans so gut wie gar nicht zurück. Die Aufgabe der Befreiung lastet allein auf ihm. Viel Zeit hat er dafür nicht, denn bald zeigt sich, dass ein Computervirus die Eisswelt immer weiter auslöscht, je länger das Spiel aktiv ist.

Die Geschichte des Spielers vor dem Monitor, dessen Verhalten das Romangeschehen unabsichtlich beeinflusst, bringt als weitgehend typografisch abgesetzte Parallelhandlung die reale Welt mit ihren Problemen immer einmal wieder in Erinnerung, bleibt jedoch skizzenhaft. Nach der in rasanten Wendungen endlich geglückten Rückkehr der Familie Marten in ihr modernes und witziges, von zahlreichen intelligenten Geräten geprägtes Haus sind noch immer viele Fragen offen, die den angekündigten dritten Teil der Romanserie mit Spannung erwarten lassen. Phil, der seinen Freund Leo noch aus der Drachenringwelt zurückholen möchte, wird sich entscheiden müssen, ob er zukünftig auf den Digitalisierer, der sich inzwischen zu einer gefährlichen Waffe in den Händen böswilliger Zeitgenossen entwickelt hat, verzichten möchte. Das eröffnet der Fortsetzung der Geschichte eine neue Dimension. Als Futter für hungrige Leseratten ist das Buch bestens geeignet.

(AA)

+++++

Mario Schneider

Die Frau des schönen Mannes. Erzählungen

Mitteldeutscher Verlag, Halle 2014

ISBN 978-3-95462-194-1

Mario Schneider wurde 1970 in Neindorf geboren. Er studierte Philosophie, Kunstgeschichte und Musikwissenschaft. Heute lebt und arbeitet er als Autor, Regisseur und Filmkomponist in Halle. Bekannt ist er durch seine preisgekrönten Dokumentarfilme „Helbra“, „Heinz und Fred“ sowie „Mansfeld“. Der vorliegende Erzählband ist sein literarisches Debüt.

In den siebzehn Erzählungen geht es thematisch um die Facetten der Liebe in verschiedenen Konstellationen, Lebensabschnitten und Perspektiven. In der Titelgeschichte bewundert der Erzähler die Würde und Schönheit eines älteren Paares und dies in einem sehr intimen Raum einer Sauna. Er beschreibt die Schönheit des Mannes als „südländischer, braun gebrannter Typ“ und stellt sich dabei vor, dass dieser Mann gewiss im Leben alles erreicht hat und einen zufriedenen Lebensabend genießt. Auch die Frau ist für den Erzähler eine sehr schöne Frau. Es ist die einfühlsame Beschreibung eines Beobachters, ohne dass er dabei voyeuristisch im Wortsinn wirkt. Durch die Aussage des schönen Mannes, dass seine Frau an einem Dienstag operiert wird und er von Krebs spricht, wird die Stimmung der Erzählung traurig, zeigt das Unausweichliche aber dennoch mit Zuversicht. Dem Autor gelingt es hier wie auch in vielen der anderen Geschichten, Tabus, Sehnsüchte, Illusionen, Selbstzweifel und Hoffnungen sprachlich sensibel zu beschreiben.

