



Leeanne M. Krecic

Let's Play (Teil 2)

aus dem Englischen von Bettina Ain

Lyx 2023 · 191 S. · ab 16 · 16.00 · 978-3-7363-2013-3 ★★★★★

Als introvertierte Gamerin wünscht sich Sam eigentlich nichts mehr als ein bisschen Ruhe. Doch die ist ihr scheinbar nicht vergönnt. Zwar hat sie sich endlich ein wenig an ihren neuen Nachbarn Marshall gewöhnt und ihm sogar verziehen, dass er ihr erstes selbstentwickeltes Indie-Game auf seinem Social Media Kanal live gezockt und zerrissen hat, aber dafür sieht sie sich plötzlich mit ganz anderen

Herausforderungen konfrontiert. Als wäre es nicht genug, dass ihr bester Freund Link sie anscheinend um ein Date bitten möchte, lädt plötzlich auch noch ihr attraktiver Vorgesetzter Charles sie zum Essen ein. Auf seine provokante Art versucht er sie aus der Reserve zu locken und wird dabei überraschend tiefgründig. Unversehens vertraut Sam ihm eines ihrer größten Geheimnisse an, von dem noch nicht einmal ihr Vater weiß, zu dem sie eigentlich ein sehr enges Verhältnis hat und dem außerdem die Videospiel-Firma gehört, für die Sam arbeitet. Der gemeinsame Abend löst mindestens ebenso viele verwirrende Gefühle in der schüchternen Sam aus wie Links scheinbare Gefühle für sie und Marshalls freundliche Art. Bald weiß sie gar nicht mehr, wo ihr der Kopf steht, und ist auf die Hilfe ihrer besten Freundinnen und natürlich ihres Hunds angewiesen, der, während Sam versucht, ihr Gefühlschaos zu navigieren, sein eigenes kleines Abenteuer erlebt.

Eigentlich überhaupt keine Graphic Novel Leserin, war ich komplett überwältigt davon, wie sehr mich ► Bd. 1 der Let's Play-Reihe begeistert hatte, und meine Vorfreude auf Bd. 2 war entsprechend groß. Ich konnte es gar nicht erwarten, mich wieder in Sams Welt zu begeben und zu erfahren, wie die Geschichte der unfassbar sympathischen, schüchternen Heldin weitergeht. Und was soll ich sagen? Band 2 hat mich mindestens ebenso begeistert wie der erste Teil der Reihe! Während wir im Vorgänger alle Charaktere zunächst einmal vorgestellt bekamen und ihre jeweiligen Beziehungen zu Sam kennen lernen durften, geht es in Teil 2 deutlich mehr in die Tiefe. Wir erfahren, wie Sam und Link sich kennen lernten, erhalten Einblicke in Marshalls Privatleben und lernen auch den undurchsichtigen Charles sowie Sams beste Freundinnen besser kennen. Star der Graphic Novel bleibt aber ganz klar die talentierte Entwicklerin, die sich weiter aus ihrer Comfort Zone heraustraut und langsam immer tiefere Beziehungen zu den Menschen um sie herum knüpft.

Was mich am Schreib- und Illustrationsstil der Autorin weiterhin ungemein beeindruckt, ist die scheinbare Leichtigkeit, mit der sie zwischen witzigen, eher leichten Zeichnungen und der Visualisierung von starken Gefühlen und teils auch psychischen Problemen wechselt. Obwohl man nach dem Cover denken könnte, es gehe hier einfach nur um eine Frau zwischen drei Männern, behandelt Sams Geschichte doch so unglaublich viel mehr und hat mich mit ihrem Tiefgang, ihrem Feingefühl für die Herausforderungen introvertierter Menschen und ihren nahbaren und gut gezeichneten Charakteren begeistert. Obwohl wir die Figuren in diesem Band noch besser kennen lernen, bleiben doch wieder jede Menge Fragen offen, und ich kann es gar nicht abwarten, die Antworten darauf herauszufinden. Wenn man zu all diesen Stärken der Graphic Novel dann auch noch Browser, Sams unfassbar knuffigen Hund, addiert, dann kommt ein Gesamtkunstwerk heraus, das ich jedem in die Hand drücken möchte und das von mir weiterhin eine ganz klare Leseempfehlung erhält!