



Leeanne M. Krecic

Let's Play (Teil 1)

aus dem Englischen von Bettina Ain

Lyx 2023 · 208 S. · ab 16 · 16.00 · 978-3-7363-2012-3 ★★★★★

Seit sie denken kann, ist Sam eine Gamerin durch und durch. Das liegt zum Teil sicherlich daran, dass ihrer Familie ein erfolgreiches Gaming-Unternehmen gehört, aber auch daran, dass sie es liebt, sich in fiktiven Welten zu verlieren und hier Abenteuer zu erleben, ohne sich in die echte Welt heraustreten zu müssen.

Die findet sie die meiste Zeit nämlich wegen ihrer Introvertiertheit und Schüchternheit eher anstrengend, auch wenn sie sich leidenschaftlich gerne regelmäßig mit ihren Freunden der Gilde trifft, um Strategien für den nächsten Beutezug in ihrem Lieblings-Onlinespiel zu besprechen.

Sams größter Traum ist es, ihr Hobby zum Beruf zu machen. Daher arbeitet sie in ihrer Freizeit Tag und Nacht an ihrem ersten eigenen Indie-Game und ist unglaublich stolz, als sie es schließlich veröffentlicht und zum großen Teil auch super Kritiken erhält – bis der erfolgreiche Gaming-Influencer Marshall das Spiel testet und im Internet zerreißt. Sams Bewertungen stürzen in den Keller, und sie wird sogar von der Publishing-Plattform gesperrt. Als wäre das nicht genug, steht Marshall ihr am nächsten Tag plötzlich im Hausflur gegenüber, denn ausgerechnet er ist Sams neuer Nachbar und gerade in die Wohnung direkt nebenan gezogen. Am liebsten würde Sam ihm sofort ihre Meinung geigen, wäre da nicht ihre leichte Sozialphobie und der Fakt, dass Marshall leider eigentlich ein echt netter Typ ist. Als er erkennt, was er Sam mit seinem Video angetan hat, will er es unbedingt wieder gut machen. Doch das Internet vergisst nie und Sams Entwicklerinnenkarriere könnte damit schneller vorbei sein, als sie angefangen hat...

Auch wenn ich in meinem Leben schon mehrere Hundert Bücher gelesen haben, waren bis auf die gelegentlichen Asterix-Comics meiner Jugend bisher kaum einmal Graphic Novels dabei. Ohne je wirklich Berührung mit dem Genre gehabt zu haben, ging ich einfach davon aus, dass es nichts für mich war – bis ich *Let's Play* gelesen und jetzt das dringende Bedürfnis habe, in die nächste Buchhandlung zu laufen und zu sehen, was es in dem Genre noch alles an Highlights gibt. Eine sympathische Protagonistin, die nicht nur unglaublich *relatable* ist, sondern mit ihrer schüchternen aber gleichzeitig mutigen Art direkt in meinem Herzen gelandet ist, eine super Story und ein süßer Hund, der der eigentliche Held der Graphic Novel ist – da denkt man doch, es kann gar nicht mehr besser kommen. Wenn dann aber auch noch coole Nebencharaktere, eine spannende Handlung, unglaublich gelungene und witzige Zeichnungen und eine spannende Liebesdreieck(oder sogar -viereck)-Beziehung hinzukommen, dann merkt man, dass *Let's Play* einfach nur rundum gelungen ist. Als wäre das nicht genug, taucht man als Leserin auch noch ganz nebenbei in die spannende Welt des Gaming und der Game-Entwicklung ab. Hier könnte man an der ein oder anderen Stelle ein wenig über die Terminologie stolpern, wenn man sich in der Szene nicht auskennt. Um der Handlung folgen zu können, muss man aber definitiv kein Hintergrundwissen haben, verpasst dann allenfalls den ein oder anderen witzigen Insiderwitz. Aber auch ohne diese Bonusschmünzler ist *Let's Play* schon eine unterhaltsame und witzige Graphic Novel, bei der mir nur ein einziger negativer Punkt einfällt: dass ich jetzt zwei Monate auf den nächsten Band warten muss!