



Manuel Schmitt (alias SgtRumpel) **Godmode – Der Videospiegel-Prophet**

Knaur 2023 · 336 S. · 16.99 · 978-3-426-22794-7 ★★★★★(★)

„Godmode – Der Videospiegel-Prophet“ ist ein Fantasyroman des deutschen Autors Manuel Schmitt, der auch unter dem Namen SgtRumpel auf YouTube bekannt ist. Es handelt von der Frage, was wäre, wenn es Videospiele nie gegeben hätte. Manuel Schmitt ist ein freier Autor, Regisseur, Programmierer und Animator. Er arbeitet intensiv an eigenen Buch-, Film-, Hörspiel- und Computerspiel-Projekten. Außerdem hat er zahlreiche Texte auf Gaming-Webportalen veröffentlicht.

Neil Desmond, der im eSport unter dem Namen Orkus666 bekannt ist, verflucht die Welt nach einer hohen Niederlage in einem Match gegen seine Erzrivalin KiraNightingale während der 5G World Championship in „PentaGods“. Als schlechter Verlierer verliert er die Nerven, randaliert und verlässt die Bühne, bevor er den Silvesterabend schließlich allein verbringt. Am nächsten Morgen erwacht er in einer Welt, in der es Videospiele nie gegeben hat. Computer werden nur noch zur Datenverarbeitung verwendet: Neil muss sich nun als Putzmann bei einem großen IT-Unternehmen durchschlagen und in einer Garage wohnen.

Nach dem ersten Schreck beschließt er, die Welt wieder in die richtige Spur zu bringen. Er will Videospiele zurückbringen. Sein umfangreiches Wissen über Spiele könnte ihm dabei helfen. Und ausgerechnet seine Erzrivalin KiraNightingale könnte der Schlüssel zum Erfolg sein.

Die Handlung des Romans ist in einigen Zügen absehbar, und das Ende ist wenig überraschend. Dennoch ist das Buch ein absolutes Muss für Videospiegel-Fans. Neben der Rahmenhandlung, die sich über das Zurückbringen und die Begeisterung von Spielen erstreckt, ist es wunderbar, die Anfänge des Videospiegels „wieder“ zu erleben.

Denn auch wenn Smartphones, schnelle Prozessoren und die neuste Technik im Spiel sind, beginnt alles beim Anfang: dem Pixel. Und wer kennt sie nicht: Spiele wie *Pong* oder *Pac Man* bis die nächste Stufe der „Evolution“ heranbricht mit *Street Fighter* und *Super Mario* (der dieses Mal jedoch kein Klempner ist). Weitere Entwicklungen wie die Programmierung von DOOM bringen die Handlung weiter voran: Server, Multiplayer, 3D (auch wenn es kein richtiges 3D ist, was im Buch jedoch sehr schön erklärt wird).

Neben all diesen alten Klassikern sind die Charaktere und deren Entwicklung nicht im Hintergrund. Während Neil als wenig sympathischer und gar schon überheblicher Charakter zu Beginn in Erscheinung tritt, lernt er schnell, dass nur Freundschaften und Teamwork elementar sind. Auch die zunächst kühl wirkende Kirilla entwickelt sich vom Einzelgänger zum Teamplayer. Daneben treten auch immer wieder Neils beste Freunde Martha und Gregory auf, sowie die beiden Kinder Jerry und Catherine, die nicht wenig an der Entwicklung von Super Mario beteiligt sind, auch wenn es zu Catherines Enttäuschung kein Spiel mit Ponys ist. Aber sie ist auch mit den Schildkröten sehr zufrieden.



Der Roman hat mich auf vielen Ebenen überzeugt und ich kann ihn allen empfehlen, die eine Vorliebe für Videospiele haben. Vor allem erwachsene Leser, die sich noch an die alten Konsolen und Spiele erinnern können, werden schnell mit der Thematik warm und fühlen sich in die „gute alte“ Zeit zurückversetzt. Auch das Design des Umschlags in alter Gameboy und kindlicher Pixelgrafiken Optik lässt das Spieler-Herz höherschlagen.