

**Literatur ab 2010 im Deutschunterricht –
Literarisches Lernen in der Sekundarstufe I**

Lösungen zu

Teil VI

**Ursula Poznanski:
Erebos**

2. Aufgabe zur Vorbereitung der Lektüre

Chancen	Gefahren
<ul style="list-style-type: none"> • Videospiele machen Spaß. • Videospiele trainieren Fingerfertigkeit und Logik. • Im Multiplayermodus kann man mit Freunden Freizeit verbringen/sich mit ihnen messen. • Man kann mitreden. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Videospiele können Jugendliche isolieren. • Brutale Videospiele können Gewaltschwelle senken. • Videospiele kosten viel Geld. • Videospiele sind ungesund, weil man nur im Zimmer sitzt. • ...

3. „Da war etwas faul.“ (S. 10) – Gedanken und Gefühle einer Figur untersuchen

Freizeit

- Colin verpasst mehrere Male das Basketballtraining. (S. 6, 15)
- Am Wochenende meldet sich Colin nicht. (S. 13)

Schule

- Colin hat gerötete Augen, sieht Nick nicht direkt an und sagt, er habe schlecht geschlafen, obwohl ihm dies noch nie etwas ausgemacht hat. (S. 8/9)
- Colin spricht mit den uncoolen Jungs Dan und Alex. (S. 9)
- Die uncoolen Jungs behandeln Colin herablassend, aber Colin wehrt sich nicht. (S. 10)
- Colin errötet, als Nick die drei Jungs unterbricht, und spricht nicht mit Nick. (S. 11)
- In der Schule weicht Colin Nick aus und spricht wieder mit den uncoolen Jungs. (S. 13)
- Colin gibt Jerome heimlich etwas. (S. 13) Kurz danach fehlt auch Jerome in der Schule und drückt Nicks Anrufe weg. (S. 20)
- Colin kommt mehrere Tage nicht zur Schule. (S. 13)
- Als Colin wieder in der Schule ist, ist Nick unsicher, ob Colin ihn anlügt. (S. 22 – 23). Nick akzeptiert Colins Erklärung.
- Colin und der uncoole Dan tauschen Nick unbekannte Zeichen miteinander aus. (S. 23 – 24)

Kommunikation

- Nick kann Colin nicht auf dem Handy erreichen. (S. 6, 8, 15)
- Colin reagiert nicht auf Nicks Anrufe. (S. 7)
- Colin reagiert nicht auf Nicks E-Mail. (S. 16 – 17)
- Colin twittert seit mehreren Tagen nicht mehr. (S. 17)
- Colin reagiert nicht auf Nicks wütende Nachrichten auf seiner Mailbox. (S. 20)

4. Die geheimnisvollen Übergaben – Die Handlung erschließen

- 1) Colin: wirkt zuvor abwesend und „auf dem Sprung“ (S. 13) redet auf Jerome ein und gestikuliert hektisch; Jerome: „milde interessiert“ (S. 13)
- 2) Rashid: hektisch, aufdringlich, fordert Geheimhaltung, betont Wichtigkeit, drängt Emily mehrfach, fragt sie über Details zu ihrer Familie aus; Emily: skeptisch, verweigert die Annahme: „Ich habe keine Zeit für solche Spinnereien.“ (S. 18), auch im Rückblick (S. 21f.) keinerlei Interesse.
- 3) Rashid: probiert es direkt nach seinem Scheitern bei Emily wieder; Brynne: nimmt es offenbar an → Beschreibung fehlt, da Nick abgelenkt wird
- 4) Brynne: agiert geheimnisvoll, bittet um Gespräch unter vier Augen, flirtet mit Nick (Blicke, körperliche Nähe), verweist auf die (Nick unbekannt) Regeln des Spiels; Nick: grundsätzlich genervt von Brynne, hält sie für dumm und oberflächlich, reagiert zuerst abweisend, aber freut sich sofort, als er begreift, dass er eine DVD erhalten soll, extrem neugierig und erleichtert, dass er nun ebenfalls das Spiel besitzt

5. Das erste Mal – Die Wirkung der sprachlichen Gestaltung untersuchen I

- „Nicks Neugier war zu groß.“ (S. 31)
- „In Nicks Magen kribbelte es. Er drehte die Lautstärke höher.“ (S. 32)
- „Quälend langsam ruckte die blaue Installationsleiste vorwärts. In winzigen, winzigen Sprüngen.“ (S. 32)
- „Ungeduldig rutschte Nick auf seinem Stuhl herum.“ (S. 32)
- „das durfte doch nicht wahr sein!“ (S. 32)
- „Fluchend ließ er sich auf seinen Stuhl fallen und rieb sich die Augen. Was für ein Mist.“ (S. 32)
- „Eine gefühlte Stunde später“ (S. 32)
- „Nick jubelte bereits innerlich.“ (S. 32)
- „Na endlich!“ (S. 33)
- „Voll prickelnder Vorfreude“ (S. 33)
- „Also los.“ (S. 33)

6. Das Spiel Erebos

a/b) Individuelle Lösungen

7. Das Spiel beginnt – Die Wirkung der sprachlichen Gestaltung untersuchen II

Spannung

- „Voller Ungeduld“ (S. 36)
- „Nick kaute an seiner Unterlippe“ (S. 36)
- „Verdammt!“ (S. 36)
- „Mit aller gebotener Vorsicht“ (S. 37)

Beeindruckt

- „Nick war beeindruckt. Das alles war ungemein realistisch.“ (S. 34)
- „Das sieht echt aus, so echt.“ (S. 38)

Überlegen

- „Nick grinste.“ (S. 35)
- „Eben, dachte Nick triumphierend.“ (S. 36)
- „Nick war enttäuscht“ (S. 37)
- „stellte belustigt fest“ (S. 40)

Beunruhigung/Angst

- „Er sieht mir direkt in die Augen, dachte Nick und unterdrückte sein Unbehagen.“ (S. 38)
- „Nicks Finger glitten von der Tastatur. Das war ungewöhnlich.“ (S. 39)
- „Ein wenig beunruhigt, obwohl er es sich selbst nicht eingestehen wollte.“ (S. 39)
- „Nick wischte sich die feuchten Hände an der Hose ab. Das Thema behagte ihm nicht mehr.“ (S. 40)

Bei Aufgabe c) individuelle Lösungen möglich, wichtig ist hier jeweils die Begründung der eigenen Position.

8. Identitätsdiebstahl – Fiktionale Welten untersuchen

- a) Das Spiel möchte Kontrolle über die Spieler gewinnen und Einfluss auf die Ereignisse in der Realität des Romans nehmen. Dazu will es die Spieler manipulieren und erstellt Charakterprofile (Wünsche, Ängste ...)
- b) Nick trifft auf eine Spielfigur, die ihm sehr ähnlich sieht und LordNick heißt. Deshalb macht er sich Sorgen, dass alle Mitschüler denken, er wäre der Spieler hinter LordNick, und dass dessen arrogantes Verhalten auf ihn zurückfallen könnte.
- c) Individuelle Lösungen
- d) Man kann problemlos im Netz gefunden werden, viele Aktivitäten und Äußerungen werden öffentlich, so dass man zum gläsernen Menschen werden kann. Das kann zu verschiedenen Problemen führen: Stalking, Konzerne erstellen Kundenprofile und sammeln Kontaktdaten → Spam und Werbung, Arbeitgeber recherchieren z. B. Privatfotos bei der Bewerbung.

9. Die Regeln – Das System des Spiels verstehen

a) Regeln

- nur eine Chance, Erebos zu spielen (Tod der Figur, Regelverstoß → endgültiges Ende)
- alleine spielen, niemals verraten, welcher Spieler hinter dem Avatar steckt
- sprich mit niemandem darüber, *Erebos* ist geheim,
- die CD bewahren, nur auf Anweisung kopieren

b) Beitrag der Regeln

- Durch die Regeln wird das Spiel für die Spieler faszinierender, es bekommt die Aura des Geheimnisvollen.
- Erebos gewinnt Kontrolle über die Spieler, wenn sie sich nicht austauschen dürfen und nicht wissen, wer hinter welcher Identität steckt.
- Sowohl Ziel (Ermordung Ortolans) als auch Mittel (Anschläge, Einschüchterung) des Spiels sind illegal, daher ist Geheimhaltung notwendig.
- Die Tatsache, dass man nur eine Chance hat, erhöht den Druck, sich an die Regeln zu halten.
- Durch die Art der Verbreitung (auf Aufforderung) einer Kopie an einen Spieler behält das Spiel die Kontrolle darüber, welche realen Figuren am Spiel teilnehmen.

10. Umgang mit den Regeln – Figuren charakterisieren

Nick: ist fasziniert und möchte gerne mehr über das Spiel erfahren; dazu befragt er Colin (S. 88 – 89) und recherchiert im Internet (S. 122 – 123), ist aber schockiert, als sein Computer die Recherche bemerkt. Später versucht er, Brynne dazu zu bringen, über Colins Identität zu sprechen (S. 233 – 234). Als klar wird, dass er eine Pistole versteckt hat, ist er zwar schockiert, weigert sich aber, mit Mr Watson über das Spiel zu reden, hält sich also an die Regeln. Stattdessen will er den Boten um eine Erklärung bitten (S. 260 ff.) und so akzeptiert er die Regeln.

Colin: ist schon weiter fortgeschritten, akzeptiert Regeln, ohne sie zu hinterfragen, will Ausschluss vermeiden, reagiert zuerst ausgesprochen aggressiv, als Nick ihn befragt (vgl. S. 88 – 89), ist aber schnell wieder gelassen.

Brynne: hat Regeln absolut verinnerlicht, trägt sie immer bei sich (S. 234), hat Angst vor der ständigen Überwachung und einem Ausschluss (S. 233), will aber „am Feuer“ reden. Sie verliert die Fähigkeit, zwischen virtueller Welt und Realität zu unterscheiden.

Greg: ist ausgeschlossen worden, weil er einen Auftrag nicht fristgerecht erfüllt hat; bettelt Nick an, ihm eine neue Kopie des Spiels zu geben, bietet sogar 20 Pfund; argumentiert damit, dass sein Ausschluss ein „Irrtum“ des Spiels gewesen sei; wird extrem aggressiv, als Nick ihm nicht hilft (S. 252 f.).

Gemeinsamkeit:

Alle Spieler akzeptieren die Regeln, v. a. aufgrund der Angst, aus dem Spiel ausgeschlossen zu werden.

Unterschiede:

Grad der Akzeptanz unterscheidet sich: Nick ist immer neugierig, verdrängt Bedenken aber eine Zeit lang, Brynne übernimmt das Regelwerk komplett, verliert die Fähigkeit, zwischen Realität und virtueller Welt zu unterscheiden, Colin reflektiert nicht über die Regeln, Greg ist verzweifelt und will die Regeln brechen, um wieder mitmachen zu dürfen (Suchtverhalten).

- d) Individuelle Lösungen, z. B.: Regeln garantieren Ordnung, können aber in Konflikt mit Moral und Gesetz geraten. Regelbruch kann notwendig sein, wenn sie zum Verstoß gegen höhere Werte führen.

11. Nick entwirft seinen Avatar – Eine Charakterisierung erarbeiten

Geschlecht	männlich
Volk	Dunkelelf
Aussehen	<ul style="list-style-type: none"> • kurzes, stacheliges blondes Haar • spitze Nase • grüne Augen, erst schmal, später vergrößert • Veränderung des Gesichts (Abstand Mund – Nase, Augenbrauen, Backenknochen) wie ein verlorener Königssohn • Kleidung: grüngoldene Jacke, dunkle Hose, Stulpenstiefel, Lederkappe
Berufung	Ritter
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • weite Sicht • Kraft • Ausdauer • Fähigkeit, mit der Umgebung zu verschmelzen • Feuer machen • Schnelligkeit • Sprungkraft • leichte Heilkraft • Kraftschild
Waffen	<ul style="list-style-type: none"> • Langschwert mit schmaler Klinge und dunkelrot umwickeltem Griff • kleinster Schild, rund, mit bronzem Schildbuckel und verschlungenen blauen Malereien
Name	Sarius

12. Lelants and Sarius' Streit um den Wunschkristall – Argumentieren und urteilen

- a) Gegenstand im Spiel, erfüllt große Wünsche und Träume der Spieler
- b) Argument von Lelant: Sarius hat ihn liegen lassen, er hat ihn genommen → eigene Dummheit.
 Argument von Sarius: Er hat den Skorpion allein besiegt, deshalb gehört der Kristall ihm. Es ist ein Gebot der Fairness, dass Lelant ihm den Kristall gibt.
 Diskussion: Individuelle Lösungen

13. Fragen über Fragen – Leerstellen füllen und Handlungslogik verstehen

- a) Infos über Rashid Saleh: Hobbys (Skateboard, Hip-Hop, Stephen King), Ängste (Höhenangst)
Nervenzusammenbruch Aisha, nachdem sie etwas im Englischbuch gefunden hat
Dan Smythe hat heimlich Fotos auf dem Parkplatz gemacht
Gespräch zwischen Jamie und Eric Wu
Mr Watson lehnt *Erebos* ab, sammelt Informationen über das Spiel
Nervenzusammenbruch von Zoe
- b) Geburtsdatum und Fan von Hell Froze Over, er wünscht sich ein T-Shirt der Band in XXL.
Wann hat Nick Dunmore Geburtstag? Was macht Nick gerne? Welche Wünsche hat er?
- c) Erebos kann Spieler mit diesen Informationen durch Belohnung und Bedrohung manipulieren (Bsp.: T-Shirt), ihre Schwächen ausnutzen und herausfinden, wer manipulierbar genug ist, um den Mordauftrag gegen Ortolan auszuführen. So verschwimmen Grenzen zwischen Spiel und Realität.

14. Eltern stören nur! – Fiktionalitätsebenen unterscheiden

S. 70 – 71:

Nick jagt im Spiel einen Kobold, als seine Mutter das Zimmer betritt, um ihn zum Essen zu rufen. Nick ist eindeutig mehr im Spiel verhaftet, denn die kurzen Wortwechsel mit seiner Mutter unterbrechen seine Gedanken zum Spiel immer nur ganz kurz (vgl. S. 70 unten), während er weiterspielt. Zudem integriert er die Realität sogar in das Spiel: „Hinter ihm plötzlich ein Geräusch, erschreckend laut. Er fährt herum. War aber nur seine Mutter, die die Tür zugeschlagen hat.“ (S. 71)

S. 164 – 166:

Nick ist Zuschauer bei einem Arena-Kampf, als sein Vater hereinkommt und fragt, ob er mit ins Kino möchte. Hier ist Nick gezwungenermaßen mehr in der Realität, da er den Monitor ausschaltet und die Kopfhörer abnimmt. Aber gleichzeitig ist er gedanklich absolut beim Spiel: „Jetzt war der Kampf wahrscheinlich schon vorbei. Blackspell hatte garantiert gewonnen [...]“ (S. 165). Er belügt seinen Vater sogar vorsätzlich, um möglichst schnell zum Spiel zurückkehren zu können.

15. Sarius' unaufhaltsamer Aufstieg – Handlungsschritte verstehen

Level 2 (S. 80 – 81):	Botengang in der Realität: Nick muss innerhalb eines Tages eine Kiste von Totteridge zum Dollis Road Viaduct bringen und sie dort verstecken.
Level 3 (S. 134 – 137):	Kopieren und Weitergabe der Spiel-CD an einen neuen Spieler
Level 4 (S. 174 – 177):	Sieg beim Duell in der Arena
Level 6 (S. 180 – 182):	Sieg gegen Lelant in der Arena
Level 7 (S. 237):	Date mit Brynne in einem Cafe → Belohnung ist Level 7 und ein Schwert.
Level 8 (S. 251, S. 263 – 268):	Nick macht in einem Parkhaus heimlich Fotos von einem Date und lädt diese Bilder auf den Spielservers hoch.
Level 11 (S. 288 – 289):	Nick soll Tabletten in der Teekanne seines Englischlehrers, Mr Watson, auflösen. Im letzten Moment entscheidet er sich aber dagegen (S. 297) und wird dafür aus dem Spiel ausgeschlossen (S. 299 ff.)

16. Date mit Brynne – Produktiv zu Figuren arbeiten

Nicks Gefühle, z. B.

- Er empfindet die Situation mit Brynne als unangenehm und will sich ihr möglichst schnell entziehen:
 - „Schon die gemeinsame Fahrt [...] war anstrengend gewesen,“ (S. 232)
 - „dann nichts wie ab nach Hause.“ (S. 232)
 - „Die fünf Minuten [...] waren vermutlich zu wenig. Mist.“ (S. 232)
 - „Nein, ich küsse dich nicht.“ (S. 234)
 - „Wohlfühlen, die dämliche Kuh.“ (S. 235)
- Er sehnt sich nach Emily und muss ständig an sie denken:
 - „Das Gefühl war angenehm, solange Nick verdrängte, dass es von Brynne hervorgerufen wurde. [...] Wäre nicht Brynnes Haremsparfüm gewesen, hätte Nick sich vorstellen können, dass es Emily war, die seine Hand streichelte.“ (S. 234)
 - „Er hatte schwer an der Information zu kauen, dass Eric und Emily zusammen sein sollten.“ (S. 235)
- In Bezug auf das Spiel mischen sich Neugier und Sorge:
 - „ ‚Findest du es nicht manchmal unheimlich?‘ *Höllisch unheimlich.*“
 - „[...] er hatte Erebos schon viel zu lange vernachlässigt.“ (S. 236)

17. Drohungen – Handlungsoptionen vergleichen und bewerten

a)

Aisha	Jamie
<p>panische Erstreaktion: zittert, weiß im Gesicht, Erstarrung (vgl. S. 211)</p> <p>Verleugnung: zerknüllt den Zettel, reagiert abweisend auf Mr Watsons Hilfsangebot: „‘Es ist nichts‘, sagte sie schnell.“ (S. 211). Dabei aber schwer verärgert: „Ihre schwankende Stimme und die Träne [...] strafen sie Lügen.“ (S. 211)</p> <p>fortgesetztes Schweigen: Auch auf erneute Nachfragen verheimlicht sie die Drohung, genau wie der Rest der Klasse (vgl. S. 211 f.)</p>	<p>vertraut sich Nick an: zeigt ihm eine Zeichnung eines Grabsteins mit Inschrift, will von ihm eine Erklärung</p> <p>Sorge: Nick bestreitet ernsthaften Hintergrund, Jamie ist besorgt, aber nicht panisch: „Er sah tatsächlich mitgenommen aus.“ (S. 229)</p> <p>Gespräch mit Mr Watson: will den Lehrer informieren, damit dieser den Urheber identifizieren kann, lässt sich nicht einschüchtern: „‘Ich möchte wissen, ob ich mit dir rechnen kann, wenn es hart auf hart kommt,‘ sagte Jamie.“ (S. 230)</p>

b) Bei Aufgabe b) sind individuelle Lösungen möglich, allerdings sollte auch die Gefahr, die aus Jamies Reaktion erwachsen kann (Fahradunfall), thematisiert und diskutiert werden.

18. Wünsche werden wahr – Moralisch argumentieren

a) **Wunsch:**

Emily soll sich von Eric Wu trennen, er überschreitet die Grenze zwischen Spiel und Realität.

Erfüllung:

Das Spiel bringt Aisha dazu, Eric fälschlich der sexuellen Belästigung zu beschuldigen. Diese öffentliche Anschuldigung wird durch zwei vermeintliche Zeugen (Rashid, Alex), die ebenfalls Spieler sind, unterstützt.

b) **Reaktion:**

Ambivalente Gefühle: Er will nicht wahrhaben, dass sein Wunsch die Ursache ist: „Das hat nichts mit mir zu tun. Natürlich nicht. Doch nicht so schnell.“ (S. 256)

Reue:

„Das wollte ich nicht. [...] So doch nicht.“ (S. 258)

c) Individuelle Lösungen möglich

19. Die Pistole in der Kiste – Einen Textauszug analysieren I

Textbeleg	Gefühl	Ausdrucksmittel
„Aber Jamie weiß es natürlich besser, hm?“, blaffte er zurück“ (S. 260)	Wut, Wunsch nach Verdrängung	Anrede in der 3. Person, Verb „blaffte“ unterstreicht aggressiven Ton
„So ein Schwachsinn!“ Nick drängte sich an Jamie vorbei [...]	Wut, Wunsch, die Konfrontation zu vermeiden	Kraftausdruck und Ausruf zeigen seine Erregung
<i>Rums!</i> Nick erschrak über den Knall [...]. Er hatte nicht gemerkt, dass er sein Tablett losgelassen hatte.	Schrecken, Panik, schlechtes Gewissen	Lautmalerei nahe an Comic-Sprache, verdeutlicht den plötzlichen Schrecken
„Halt die Klappe!“, schrie Nick. Emily, Eric, eine Pistole, Galaris ... es war alles zu viel. Er kam nicht mehr mit.	Überforderung, Panik	Schrei zeigt Kontrollverlust, Aufzählung hebt die Menge der Probleme hervor, die Nick bewältigen muss

20. Was wäre, wenn ... – Einen alternativen Handlungsverlauf gestalten

Individuelle Lösungen sind denkbar, allerdings muss Nicks innere Zerrissenheit deutlich werden, die er nur schwer überwinden kann. Wichtige Aspekte sind z. B.:

- Unbehagen wegen der Pistole, Schuldbewusstsein wegen seines Wunsches, der zur Verleumdung Erics geführt hat
- Faszination für Erebos/Spiel-Sucht; Angst, aus dem Spiel ausgeschlossen zu werden; Scham vor Emily, sollte sein Wunsch aufgedeckt werden

21. Nicks Ausschluss aus Erebos – Einen Textauszug analysieren II

a) Gefühle:

- Ungläubigkeit („Sarius war nicht tot, durfte nicht tot sein“), Frust & Wut („Nick hämmerte auf die Tastatur, drosch auf die Maus ein.“, „Das rote E war verschwunden. Scheiße.“)
- Hoffnung („Es gab einen Weg zurück, sicher. Ganz sicher.“)
- Reue, dass er Mr Watson nicht vergiftet hat („Bereute er, dass er die Gelegenheit nicht genutzt hatte? Ja, verdammt noch mal. Ja. Was war Mr Watson schon gegen Sarius?“)
- Trauer und Verzweiflung („Der Gedanke an seinen Grabstein trieb ihm endgültig die Tränen in die Augen.“)

b) Sprachliche Gestaltung:

- Erlebte Rede: Distanz zwischen Leser und Figur wird reduziert, direkte Wiedergabe von Nicks Gedanken erlauben den Blick in seinen Kopf: „Scheiße. [...] Na also. Perfekt. Installiere. [...] So. Jetzt. Wo war das Icon.“ (S. 302)
- Unterstützt wird dieser Effekt noch durch die Satzarten und den Satzbau: Viele Fragen und Ausrufe unterstreichen Nicks Ratlosigkeit und seine Panik, zudem wird hier mit kurzen Sätzen (s. o.) und Satzreihen gearbeitet.

23. Jamies Informationsmaterial – Einen Flyer gestalten

Anrede der Adressaten und Anlass, z. B.:

„Liebe Eltern, *Erebos*, ein gefährliches Computerspiel, verbreitet sich immer mehr unter Londons Jugendlichen. Vielleicht ist auch Ihr Kind ein Spieler – wir wollen Sie informieren.“

Sachinformationen über das Spiel:

virtuelle Welt mit hohem Suchtfaktor, faszinierende Illusion, Spieler erhalten Aufträge, die sie in der Realität ausführen müssen und die z.T. sehr gefährlich oder sogar illegal sind, Verbreitung nur über persönliche Weitergabe von DVDs, Verpflichtung zur Geheimhaltung

Mögliche Auswirkungen und Anzeichen bei Spielern:

Müdigkeit und Erschöpfung, Freunde, mögliche Freizeitaktivitäten und die Schule werden vernachlässigt, Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit verschwimmen, illegale Aufträge werden ausgeführt

Appell:

„Achten Sie darauf, ob Ihr Kind *Erebos* spielt, und sprechen Sie mit ihm über die möglichen Risiken.“

24. Meer des Wartens – Ein sprachliches Bild untersuchen

- a) Nick befindet sich in einer großen Krise, da sein bester Freund Jamie auf der Intensivstation im Koma liegt und er nicht weiß, ob dieser wieder aufwacht („in einem düsteren, endlos scheinenden Meer des Wartens“). Gleichzeitig kommt er Emily immer näher, darf dies aber in der Schule noch nicht zeigen. Aber ihre kleinen Signale der Vertrautheit geben ihm Kraft und Hoffnung in dieser schwierigen Situation, sie sind für ihn die „farbig leuchtenden Punkte“.
- b) Insgesamt wird hier die Metaphorik eines Schiffbrüchigen auf hoher See verwendet. Weitere Sprachbilder in diesem Kapitel sind z. B.:
- „Alles in ihm wurde auf einen Schlag kalt wie Eis.“ (S. 314) Dies dient als Ausdruck für den Schrecken, den Nick verspürt, als er Jamies Unfall bemerkt.
 - „Die Erleichterung war im ganzen Raum spürbar wie ein Windstoß.“ (S. 322) Der Vergleich betont das plötzlich um sich greifende Gefühl der Erleichterung, das die Angst und Sorge wegweht.

25. Familienbande – Die Figurensystematik erweitern

a)

Nicks Familie	Emilys Familie
<ul style="list-style-type: none"> • älterer Bruder Finn ist fünf Jahre älter, lebt nicht mehr zuhause und ist mit dem Vater zerstritten (kein Kontakt) • Vater wollte immer Arzt werden, hat es aber nicht geschafft, daher wollte er, dass zumindest Finn Arzt wird. Finn hat aber sein Studium aufgegeben, um mit Becca zusammen zu sein und ein Tattoo- und Piercingstudio zu übernehmen • Nick soll jetzt Wunsch des Vaters erfüllen und Arzt werden • Nick fühlt große Verbundenheit mit seinem Bruder, beide haben ein Rabentattoo im Nacken 	<ul style="list-style-type: none"> • Eltern sind geschieden, Emily lebt bei der Mutter • Emilys Bruder Jack ist ertrunken, die Polizei geht von Selbstmord aus, das glaubt Emily aber nicht • Mutter: Depression nach Tod ihres Sohns Jack: isst wenig, oft in ihrem Zimmer • Vater: neu verheiratet, zwei Kinder → hat die Situation nicht mehr ausgehalten und die Familie verlassen <p>→ Emily wünscht sich, sie hätte auch gehen können</p>

b) Nicks Familienverhältnisse sind schon vorher bekannt, ebenso wie seine besondere Beziehung zu seinem älteren Bruder. Allerdings weiß der Leser nicht, weshalb der Bruder nicht mehr zuhause lebt. Diesen Hintergrund erfährt man erst hier und kann damit Nicks Beziehung zu den Familienmitgliedern besser verstehen.

Emily erscheint schon früh im Roman reif für ihr Alter, gleichzeitig zeigen ihre Gedichte auf deviantArt eine große Traurigkeit und Sehnsucht nach Geborgenheit. Dies wird verständlicher vor dem Hintergrund, dass sie ihren Bruder verloren hat und ihre depressive Mutter unterstützen muss. Sie hat so schon früh lernen müssen, Verantwortung zu übernehmen, was sich auch in ihrem Handeln im Zusammenhang mit Erebos zeigt.

c) Die Leserinnen und Leser lernen Emily zuerst aus Nicks Perspektive kennen: Sie ist ein schönes, kluges und interessantes Mädchen, in das er heimlich verliebt ist. Eine Annäherung findet erst im Laufe der Erlebnisse rund um Erebos statt. Insofern erleben die Leserinnen und Leser die Annäherung fast wie Begleiter Nicks kennen, sie werden Schritt für Schritt vertrauter mit der Figur.

26. Typisch Junge, typisch Mädchen? – Stereotype identifizieren und reflektieren

Nick	Emily
Aufregung, Nervosität, Vorfreude, Ungeduld: „In Nicks Magen kribbelte es“ (S. 32), „Na endlich! Voll prickelnder Vorfreude wählte Nick ‚Tritt ein‘.“ (S. 33)	weniger Spannung: „‘Na dann’, sagte Emily und klickte auf ‚Tritt ein‘“ (S. 335)
Vorsicht → doppelter Virensch (vgl. S. 32)	
spontanes Handeln: „[...] langsam befürchtete Nick, dass seine Immer-Geradeaus-Taktik ein Schuss in den Ofen war.“ (S. 35)	überlegtes und umsichtiges Handeln: „Sie besah sich alles sehr genau, bevor sie sich für eine Marschrichtung entschied.“ (S. 335), „Im Unterschied zu Nick hetzte sie den Namenlosen nicht herum, bis seine Ausdaueranzeige am Limit war, sondern teilte sich die Kraft ein.“ (S. 335)
kreative Problemlösungen, aber Nick agiert mit mehr Risiko: „[...] Nick konnte seine Figur nur durch einen gewagten Sprung in Sicherheit bringen.“ (S. 37)	
zuerst sehr kurzes Gespräch mit dem Mann am Lagerfeuer, keine Zweifel bezüglich des Spiels (vgl. S. 37 f.), Überraschung über die Qualität der AI (vgl. S. 38)	mehrere Rückfragen, will den Rat des Mannes am Lagerfeuer, ob sie weiterspielen soll
verwirrt Gattung „Mensch“ → „Zu alltäglich. Zu schwach.“ (S. 48), entscheidet sich stattdessen für einen eleganten und geheimnisvollen Dunkelelf. Bei der Profession wird er Ritter. → will den Schwertkampf Auch die Eigenschaften sind wenig auf Kooperation ausgelegt (Kraft, Ausdauer ...) Waffe: Langschwert → wenig kooperativ, kampforientiert	wählt einen Menschen: „Ich bin gern ein Mensch.“ (S. 343), Profession: Barde → wenig auf Kampf ausgerichtet. Dazu passen auch die Eigenschaften: Heilen – „Man spielt doch mit anderen, oder?“ Einmal heile ich jemanden, das nächste Mal heilt er mich.“ (S. 344) Waffe: schlanker Säbel → kooperativer Spielansatz

27. Sichtweisen – Erzähltechnik durch Perspektivwechsel verstehen

Hier muss deutlich werden, dass Emily sich ganz logisch und nach Plan verhält, so dass Nicks Befürchtungen und Sorgen ganz unbegründet sind. Ein möglicher Beginn:

„Nachdem Nick gegangen war, hatte Emily noch mehrere Stunden gespielt. Sie spürte die Faszination, die von Erebos ausging, aber sie wusste auch, dass das Spiel gefährlich war. Offenbar hatte es Augen und Ohren in der Schule und konnte Einfluss auf die Realität nehmen.“

Deshalb beschloss sie beim Aufwachen, sich in der Schule möglichst unauffällig zu verhalten, um auf gar keinen Fall einen Verdacht zu erwecken. Schon von Weitem sah sie Nick am Schultor stehen, er wartete auf sie – und ihr Herz machte einen kleinen Sprung. Aber nach außen gab sie sich ganz distanziert. ‚Hi, Emily!‘ ‚Hi.‘ Sie gab sich Mühe, unbeteiligt zu wirken ...“

28. Detektive bei der Arbeit – Handlungsstränge verknüpfen

Wichtige inhaltliche Aspekte, die verarbeitet werden müssen:

- strenge Regeln, deren Einhaltung überwacht wird
- Interaktivität und hohe künstliche Intelligenz: Spiel kann auf Fragen sinnvoll antworten, stellt eine ganz neue Generation der Computerspiele dar
- Verbindung von Realität und Spielwelt: Spieler müssen Aufträge in der realen Welt erfüllen
- Kontrolle der Rechner: Programm prüft IP-Adressen, überwacht Mails und Chatverläufe, speichert die besuchten Webseiten, bezieht Informationen über die Spieler aus dem Internet
- Ziel des Spiels ist es, eine Gruppe von Spielern zu finden, die eine Spezialaufgabe in der Realität erledigen soll

29. Griechische Mythologie – Intertextualität erkennen

a)

Mythologische Figur	Bezug im Roman	Bedeutung im Mythos
Erebos	Name des Spiels	Gott und Personifikation der Finsternis, wird als Teil der Unterwelt betrachtet.
Hemera	Spielfigur Emilys	Tochter des Gottes Erebos, Göttin der Morgenröte und des Tageslichts, Gegenentwurf zu ihrem Vater
Atropos	Wirtin einer Taverne im Spiel	Eine der drei Moiren/Parzen, die den Lebensfaden der Menschen durchschneidet
Charon	Zeremonienmeister in der Arena	Fährmann, der die Toten mit seinem Kahn über den Fluss Styx ins Totenreich bringt
Laokoon	Denkmal im Spiel	Ein trojanischer Priester, der die Trojaner davor warnte, das Pferd der Griechen in die Stadt zu ziehen. Daraufhin ließ ihn Poseidon von Seeschlangen ermorden. Heute eine der berühmtesten antiken Statuengruppen im Vatikan.

- b) Alle Figuren (bis auf Hemera) haben mit Tod und Vernichtung zu tun, verweisen damit also auf das Ziel dieses Spiels: *Erebos* ist darauf ausgerichtet, Rache an Ortolan zu nehmen und ihn von den Spielern töten zu lassen.

30. Attentat auf Nick – Erzähltechnik untersuchen

- a) Hier werden sowohl erlebte Rede („Dann riss etwas an ihm. Die Lok? Nein, eine Hand. [...] Menschen um ihn herum, viele, viele Stimmen.“ S. 410) als auch innerer Monolog („Gleich bin ich da. Nur noch drei Stationen von Emily entfernt und von Victors Teetassensamm-“ S. 410) eingesetzt.

- b) Der abrupte Stoß wird sprachlich durch den Abbruch des inneren Monologs mitten im Wort umgesetzt. Nick wird ganz unvermittelt aus einem Gefühl des Glücks in höchste Lebensgefahr gestoßen. Dies wird auch unterstützt durch die dreifache Wiederholung von „Gleich“, das bei der dritten Verwendung auf die kurz bevorstehende Kollision mit dem Zug verweist.

Die Dramatik in dem Moment, in dem Nick auf die Schienen zu fallen droht, wird durch eine verkürzte Syntax ausgedrückt: „Begriff, dass er auf die Gleise stürzen würde. Hörte den Zug, kämpfte um sein Gleichgewicht, fand nur Luft.“ (S. 410)

31. Spannung aufbauen – Epische Vorausdeutung verstehen

Der Moment, in dem Nick das Geheimnis des Spiels entschlüsselt, wird langsam vorbereitet, so dass sich immer mehr Spannung aufbaut, es liegt also eine Klimax vor. Der Leser kann mitdenken und schlüpft selbst in die Rolle des Detektivs.

32. Londoner U-Bahn-Plan – Realität und Fiktion verbinden

Die Autorin nutzt die Londoner Metro, um die Verbindung zwischen Realität und der Fiktion des Computerspiels herzustellen. Dabei entsprechen die Linien den Hecken und Flüssen im Spiel, die Stationen werden durch Orte symbolisiert.

33. Aufbau des Romanendes – Handlungslogik verstehen

Seiten	Handlung
419 – 432	Nick entdeckt Verbindung zu Soft Suspense und dem Geschäftsführer Ortolan.
434 – 443	Nick und Emily besprechen sich mit Adrian.
444 – 452	Nick, Emily, Adrian und Victor auf dem Weg zu Soft Suspense.
453 – 466	Showdown in Ortolans Büro bei Soft Suspense.
467 – 470	Nick besucht Jamie im Krankenhaus.
470 – 476	Treffen der Spieler im Jugendzentrum.
477 – 484	Nick, Emily und Victor zeigen Adrian das Computerprogramm mit seinem Vater.
484 – 486	Nick und Emily bummeln durch das vorweihnachtliche London./Happy End.

34. Künstliche Intelligenz – Zu einem Thema recherchieren

Die Erstellung der Präsentation geschieht individuell, aber wichtige Informationen liefern z. B.:

- http://www.spiegel.de/thema/kuenstliche_intelligenz/
- <http://www.zeit.de/kultur/film/2015-04/kuenstliche-intelligenz-ex-machina-big-data>
- http://www.planet-wissen.de/natur_technik/computer_und_roboter/kuenstliche_intelligenz/

35. Nomen est omen – Figuren des Spiels identifizieren

a)

Name der Spielfigur	Wirklicher Name
Arwen's Child	Brynne
Aurora	Unbekannt
Blackspell	Jerome
BloodWork	Helen
Drizzel	Colin
Feniel	Aisha
Galaris	Siebtklässlerin
Hemera	Emily
LaCor	Greg
Lelant	Dan
LordNick	Alex
Nurax	Rashid
Quox	Speedy
Sapujapu	Eliott
Sarius	Nick
Squamato	Victor
Tyrania	Michelle
Wyrdana	Unbekannt
Xohoo	Martin Garibaldi

b) Beispiele für Charakterisierung durch Namen:

- Alex ist in der Realität ein Außenseiter und bewundert Nick als sein großes Vorbild. Diese Bewunderung spiegelt sich darin, dass er eine Figur erschafft, die Nicks Namen trägt und ihm sehr ähnlich sieht.
- Helen wird in der Realität aufgrund ihres Aussehens von ihren Mitschülern gemobbt und trägt deshalb viel aufgestaute Wut und Aggressivität in sich. So wird sie auch zur fanatischen Anhängerin des Spiels und tötet am Ende beinahe Ortolan. Im Spiel ist sie der starke und aggressive Barbar BloodWork, die Figur zeigt also ihr verborgenes Inneres.