

Temple Run - Lauf um dein Leben



©Egmont Schneider

Autor/Herausgeber:	Chase Wilder
Verlag:	Egmont Schneider
Seitenzahl:	176
ISBN:	978-3-505-13667-2
Preis:	9,99 €
Altersangabe:	ab ca. 9 Jahren
Ebook Preis:	9,99 €

Wer traut sich zu, in diesem gefährliche Dschungel-Abenteuer zu bestehen? Das will gut überlegt sein - denn neben den wagemutigen Buchfiguren und Überlebensexperten Guy Dangerous und Scarlett Fox fällt hier auch dem Leser eine Hauptrolle zu. Er ist sozusagen der VIP in dieser rasanten Story, in der nach jedem Kapitel Entscheidungen getroffen werden müssen. Und die bestimmen dann nicht nur den Fortgang der Geschichte, sondern haben auch Auswirkungen auf den Leser als Teil der Handlung. Nach der Bruchlandung ihres Flugzeugs mitten im Dschungel ist für sämtliche Helden der Geschichte jedenfalls Mut, Mitdenken und ... Weiterlesen gefragt!

"Temple Run" kennen viele junge Computerspiel-Fans als Videospiel, das über verschiedene Betriebssysteme (iOS, Android, Windows Phone) kostenfrei heruntergeladen werden kann. Anders als im Action-Game, bei dem es vorrangig darum geht, durch Schnelligkeit und Reaktionsvermögen einer Horde böser Dämonen-Affen zu entkommen (und Bonuspunkte bzw. "Coins" zu sammeln und einzulösen), bietet das Buch eine richtige Geschichte. Aber auch hier geht es um Entscheidungen, die den Fortgang der Handlung beeinflussen. Tempo, Action-Elemente, coole Helden und crossmediales Potenzial - hier werden natürlich vorrangig Jungs angesprochen. Aber mit Scarlett Fox steht ja auch eine starke Mädchenfigur parat. Und Spaß an unvorhersehbaren, spannenden Geschichten haben schließlich alle Kinder! Die Buchreihe knüpft an Medientheorien der jungen Nutzer an, lässt sich aber auch unabhängig lesen. Und hilft vielleicht sogar gegen hartnäckigen Lese-Unwillen... Ab ca. 9-10 Jahren (auch für leseunerfahrene ältere Kinder geeignet)

Wer dazu noch kreativ werden, Rätsel knacken, spielen oder mehr über die Helden des Games wissen will, findet jede Menge Ideen und Anregungen in "Temple Run - Downloaded", dem "Apptivity-Buch" für Fans (Schneiderbuch ISBN 978-3-505-13669-6, € 9.30). Auch hier wird der Leser direkt angesprochen, zum Weiterlesen ermutigt und im Textverständnis durch spielerische Elemente unterstützt. Die Illustrationen im Comic-Stil greifen die Spielästhetik auf.