

Science-Fiction-Roman mit deutschlandweiter Rollenspiel-App

Was phantasiert ein Hamburger Medienanwalt?

„Das Glatte ist die Signatur der Gegenwart.“ Byung-Chul Han

Mit dem zeitkritischen Science-Fiction- und Fantasy-Roman „Sumerland“ (PaniniBooks) hat sich der Hamburger Autor und Medienanwalt Dr. Johannes Ulbricht im Sommer 2016 einen Traum erfüllt. Im Sommer 2017 folgt der nächste: Dann launcht er das Upgrade der Augmented-Reality-App zum Buch – alle Spieler können sich im Live-Rollenspiel vernetzen.



Realität, Spiel und Fiktion vermischen sich in „Sumerland“, der spannenden Geschichte um das hochtechnisierte Reich Waylhaghiri, die Wildnis des umgebenden Sumerlands und unsere glatte Leistungsgesellschaft. Der Leser fiebert mit – nicht nur im vielschichtigen, zweibändigen Roman, sondern auch als Spieler in der kostenlosen und werbefreien iOS- und Android-App. Ob im Münchner Olympiapark, auf Festivals, in Unis, Freizeitparks, Fußgängerzonen, Bibliotheken, Museen oder Einkaufszentren – an bisher 130 Orten in Deutschland kann man auf Spurensuche gehen, zwölf Rätsel lösen und mit anderen Spielern in

Kontakt treten.

Sechs Jahre Arbeit stecken in den beiden Büchern und in der Entwicklung der App, die mit der derzeit fortschrittlichsten Augmented-Reality-Technologie weltweit funktioniert. Zeit, die der Fantasyautor neben seinem Hauptberuf als Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht in seinen Traum investierte: „Die App und die Bücher handeln von dem Leben in einer verborgenen Welt hinter der Alltagswelt. Diese Vorstellung einer trügerischen Scheinwelt – wie sie Keanu Reeves im Film Matrix erlebt –, reizt mich und es bereitet mir fast diebische Freude, sie in den Büchern und in der App gleichzeitig durchzuspielen.“ bekennt Johannes Ulbricht, der sich als Jurist mit Plagiatsfällen um Thomas Anders einen Namen gemacht hat.



Dr. Johannes Ulbricht, geb. 1970 in München, ist Fachanwalt für Medienrecht und Justiziar des Bundesverbands der Veranstaltungswirtschaft. Vor der Sumerland-Duologie ist von ihm der Games-Roman „Der Spielmacher“ (CSW-Verlag, 2010) erschienen. Er lebt in Hamburg und verpasst kein Sisters-of-Mercy-Konzert. Mehr Infos zu Büchern & App: www.endederwelt.de

Johannes Ulbricht
Sumerland Band 1: Prinzessin Serisada
ISBN: 978-3-8332-3355-5

Sumerland Band 2: Prinz Zazamael
ISBN: 978-3-8332-3370-8

Beides Originalausgaben, je 400 Seiten, Klappenbroschur
Euro (D) 14,99 / Euro (A) 15,50
PaniniBooks. Erschienen im August 2016

Pressekontakt

Anika Stracke | QUER-PR
Ottersbekallee 13 | 20255 Hamburg
T: +49-151 62 60 14 43 | stracke@quer-pr.de

Pressestimmen SUMERLAND Band I & II

*„Die SUMERLAND-Saga von Johannes Ulbricht ist ein großer Lesegenuss!“
Takis Würger in DER SPIEGEL*



„Die Mischung aus Fantasy und Matrix mit drei verschiedenen Handlungssträngen, die alle ineinander verwoben sind machen die Story einzigartig. ... In Kombination zur Geschichte gibt es das kostenlose Augmented-Reality-Abenteuer Sumerland. Eine großartige Idee, die ihresgleichen sucht.“ RETRO Computer – Spiele – Kultur

„Der Roman-Zweiteiler SUMERLAND nimmt sich der antagonistischen Konstante des Daseins ideenreich und klug an – und ist dabei mehr als nur ein Lesevergnügen. ... Zusammen mit den eindrucksvollen Bildern der NASA-prämierten Künstlerin Inga Nielsen ist SUMERLAND ein auf vielen Ebenen bewegendes Werk – sowohl als Roman als auch als App.“ MIROQUE



„SUMERLAND strotzt vor Metaphern, Bildern und Gesellschaftskritik, ist zugleich aber unterhaltsame Science-Fantasy-Lesekost.“ Sonic Seducer

„Die Stadtbibliothek Wilhelmshaven bietet ihren Besuchern ab sofort einen Zugang zum Fantasy-OnlineSpiel SUMERLAND an. SUMERLAND ist ein kostenloses Online-Spiel, das mit Hilfe der ‚Augmented Reality‘-Technologie (Erweiterte Realität) Teile einer virtuellen Welt in die reale Umgebung einbettet.“ FOCUS ONLINE

Fünf Fragen an Johannes Ulbricht



Die Sumerland-Dilogie erzählt die Geschichte der beiden Antagonisten Prinz Zazamael und Prinzessin Serisada – und die von Susanne, Werbetexterin in der uns bekannten Welt, die in das fantastische Reich der Hauptfiguren wechseln kann. Hatten Sie eine Lieblingsperspektive beim Schreiben?

Eine Lieblingsperspektive habe ich deshalb nicht, weil es mir gerade um den Kontrast zwischen dem märchenhaften Sumerland und der schroffen Realität geht. Ich mag auch, wie die Handlungsstränge in Sumerland und der Realität sich gegenseitig beeinflussen und aufeinander Bezug nehmen. Der Realitätsbezug und die Brüche zwischen den Erzählebenen schrecken manche Leser ab, die einen „glatten“, in sich stimmigen Fantasyroman wollen. Aber es geht mir bei diesem Buch gerade um diese verstörende Wirkung.

Zwischen Fantastik, Science Fiction und utopischer Literatur – SUMERLAND ist nicht sortenrein. Zwischen Pans Labyrinth, den Tributen von Panem und dem Film Matrix vereint die Geschichte das Beste aus drei Welten in sich. Mit der begleitenden Rätsel-App können Leser zu Spielern werden und die fantastischen Reiche selbst betreten.



Wie sind Sie auf diese Idee gekommen? Gab es ein Vorbild?

Ich finde es schade, dass Computerspiele bis jetzt nur in wenigen Ausnahmefällen den Sprung gemacht haben, den die Unterhaltungsmusik mit der Entstehung des Rock N Roll gemacht hat – weg vom reinen Entertainment, hin zu etwas, das den Lebensstil und das Lebensgefühl verändert. Ich wollte ein Spiel machen, das den Spieler unsere alltägliche Wirklichkeit mit neuen Augen sehen lässt, und zwar auf emotionale Weise, wie man eine Fantasywelt als Spieler erlebt und dort gemeinsam mit anderen neue Dinge erleben lässt. Ein Vorbild im engeren Sinn hatte ich nicht, ich wollte etwas wirklich Neues machen.

Was war der schwierigste Moment für Sie in der Entstehung von SUMERLAND? Haben Sie irgendwann gedacht, „Ich schmeiße hin!“?



Die meisten Schriftsteller erleben das Schreiben als eine zähe Arbeit und ich schließe mich dem an. Ich schreibe meine Bücher, indem ich einen ersten Entwurf zu Papier bringe und darunter leide, wie schlecht er ist. Dann beiße ich die Zähne zusammen und überarbeite ihn. Und er wird ein kleines Stück besser. Und ich beiße wieder die Zähne zusammen. Sumerland habe ich bestimmt sieben oder acht Mal komplett überarbeitet und dabei hunderte von Seiten in den digitalen Papierkorb geschmissen.

„Dichter“ kommt von verdichten. Der Trick besteht darin, alle guten Ideen, die man in einer großen Menge Zeit hat, im Fall von Sumerland sind es sechs oder sieben Jahre, zu komprimieren. Der Leser liest das Buch in wenigen Wochen und wird – sage ich mal so dreist - von der Flut an Geistesblitzen erschlagen. Aber im wahren Leben steckte viel Leerlauf zwischen den Geistesblitzen...

Was waren Ihre letzten drei Lektüren?

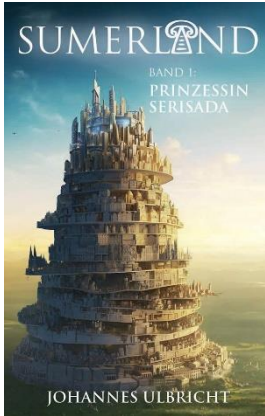
Takis Würger: Der Club
Vladimir Nabokov: Fahles Feuer
William Gibson: Neuromancer



Wie geht's mit dem Schreiben weiter: Was ist Ihr nächstes Buch?

Am nächsten Roman arbeite ich. Der wird in sechs oder sieben Jahren fertig sein. Aber der wird hart und realistisch, also ungeeignet für eine Videospiel-Umsetzung. Eher eine Art Road Movie. Der wird übrigens kurz werden, höchstens 250 Seiten.

Leseprobe: Johannes Ulbricht, SUMERLAND – BAND I: Prinzessin Serisada



In den abendlichen Straßen der Innenstadt habe ich Deine Gestalt vor etwa zwei Stunden zum ersten Mal gesehen, seit Jahren. Du folgst mir, mal ferner, mal näher, das Gesicht meist gesenkt oder halb abgewandt. Nur ganz selten schickst Du einen blassen Blick in meine Richtung. Du bist noch immer gekleidet wie damals an unserem letzten gemeinsamen Tag, in einer Mode, die nun längst Zeitgeschichte ist. Ich habe versucht, Dich abzuschütteln. Ich bin bei Rot über die Ampeln von Hauptverkehrsstraßen gerannt. Ich habe mich im Gedränge von Läden und Kaufhäusern versteckt. Nichts hat geholfen, ich werde Dich nicht los. Jetzt sehe ich Deine Gestalt auf der anderen Seite des Platzes. Du scheinst zu warten. Du wirfst einen Schatten im Licht der Straßenlaternen und bist auch kein bisschen durchsichtig. Du bist also zurückgekehrt, Andi, mein Intimfeind und mein einziger Zuhörer. Der finale Kampf zwischen uns hat damit begonnen.

Ich fühle den nassen, rauen Beton des Brunnenrands unter meinem Rock. Unbeachtet sitze ich inmitten der Menschen. Ihre Gesichter wirken im Kunstlicht wie Masken. Es sind wütende oder müde Masken, die vorbeihasten, in alle Richtungen. Und sie entschwinden im Dunkel der abendlichen Fußgängerzone. Die Welt ist voller Verlierer – aber es gibt auch die, die das Geheimnis kennen. Sie haben sich von den Sachzwängen befreit. Alles ist ein freies Spiel für sie. Sie leben unter uns. Sie sehen die geheime Wahrheit hinter dem Schein der Zivilisation.

Andi, wir beide kennen das Geheimnis ebenfalls. Du ganz, ich leider nur halb. Auch ich gehöre – leider nur halb – zu denen, die Einblick in das haben, was hinter den Kulissen verborgen liegt.

Ich erkenne, dass mein Betonbrunnen in Wahrheit nicht in einer Fußgängerzone steht, sondern auf einem abschüssigen Balkon aus rostigen Eisenplatten. Der Balkon hat kein Geländer. Die vorbeieilenden Passanten tragen in Wahrheit keine Bürokleidung, Regenmäntel und -schirme, sondern bonbonbunte Fantasieuniformen, graues Sacktuch oder auch Bahnen von Metallfolie, die sie um den nackten Leib geschlungen haben. Ihre matten Blicke wirken wie hypnotisiert. Ihre Füße schlurfen auf unsichtbaren Bahnen, ziellos und zielstrebig wie Insekten tasten sie sich in ihrer Trance voran. Sie sind gefangen in einem künstlich erzeugten Tagtraum. Und dieser Tagtraum heißt: unsere Wirklichkeit.

Pressekontakt

Anika Stracke | QUER-PR
Ottersbekallee 13 | 20255 Hamburg
T: +49-151 62 60 14 43 | stracke@quer-pr.de
