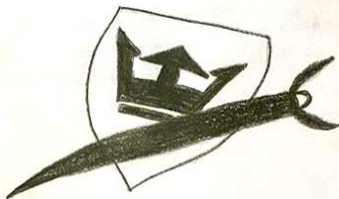
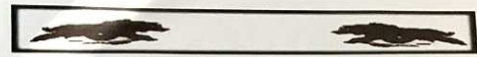
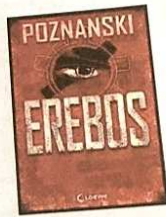


Deutsch - Klasse 7a
Fernando Pferner



EREBOS



EREBOS

Datum	Inhalt	Seite
	2) Inhaltsverzeichnis (alle Seitenzahlen sind aus dem gebundenen Buch, nicht aus dem Taschenbuch!!!)	
06.03.2021	Kapitel 1 Seltene Vorfälle in der Schule	1
07.03.2021	Kapitel 2 Nick erhält eine DVD	2
07.03.2021	Kapitel 3 Nick installiert das Spiel	3
07.03.2021	Kapitel 4 Der Namenlose bekommt ein Gesicht	4
07.03.2021	Kapitel 5 Die Schlacht gegen die Trolle	5,6
13.03.2021	Kapitel 6 Der Auftrag vom Boten	7
13.03.2021	Kapitel 7 Der Auftrag wird erfüllt	8
13.03.2021	Kapitel 8 Der verlorene Wunschkristall	9 - 11
13.03.2021	Kapitel 9 Kann Nick weiterspielen?	12, 13
13.03.2021	Kapitel 10 Eine weitere Erebos-DVD wird kopiert	14
14.03.2021	Kapitel 11 Die „Besten der Besten“	15, 16
27.03.2021	Kapitel 12 Erebos Tag und Nacht	17
27.03.2021	Kapitel 13 In der Schule	18
27.03.2021	Kapitel 14 Der Auftrag des Boten	19, 20
27.03.2021	Kapitel 15 Ein Date mit Brynne	21, 22
03.04.2021	Kapitel 16 Die Pistole	23
03.04.2021	Kapitel 17 Fotos von einem Unbekannten	24
03.04.2021	Kapitel 18 Das Gespräch mit Mr. Watson	25

- 2 -

27.2.21

Kapitel 2 (S. 25-28)

Seite 25-26 Nick erhält eine DVD

In der Schule waren aus dem Computerraum mehrere Computer geklaut worden. Es sind jedoch keine Spuren von Dieben zu finden. Nick bekommt von Brynne eine kopierte CD, darauf steht Erebos. Er darf nicht mit anderen darüber reden. Er ist ganz heftig darauf, die CD zu starten.



- 1 -

27.2.21

Kapitel 2 (S. 6-24)

Seite 6

Heute Vorfälle in der Schule

Nick wartet auf seinen Freund Colin beim Basketball-Training, Colin kommt nicht. Nick ist 16 Jahre alt. Am nächsten Tag ist in der Schule ist Colin müde. Nick und Colin hatten bisher nichts mit Dan und Alex zu tun, Colin verhält sich zu rückhaltend. Dan und Alex gehen über. Einige Tage später sieht Nick, dass Colin Jerome in der Schule ein schmales Päckchen gibt. Jerome wird böse, als Nick ihn fragt, was er eingesteckt hat. Immer mehr Schüler fehlen in der Schule und beim Basketball-Training. Nick surfte heimlich auf die Webseite von Emily (eine Mitschülerin). Er hört nichts mehr von Colin. Nick erfährt, dass in der Schule heimlich eine kopierte CD herum gereicht wird. Alle Besitzer dieser CD erzählen nichts darüber. Emily hat die CD von einem Schüler abgelehnt. Nick erfährt, dass es ein Computerprogramm ist. Alle Besitzer müssen es ganz alleine benutzen. Nick trifft Colin in der Schule, er erzählt, dass er Jerome nur eine Musik-CD gegeben hat.

14



EREPOS

3) Fragen, die beim Lesen entstehen/entstanden sind

Wie oft wurde Erepos verkauft?

Der Erstling „Erepos“, der vor neun Jahren erschienen ist, hat sich bis heute über 750 000-mal verkauft und wurde in 38 Sprachen übersetzt. Der Gesamtabsatz der Bücher liegt bei über zwei Millionen (22.08.2019).

In welchem Jahr spielt erepos?

Die Handlung von Erepos spielt sich in der Gegenwart des 21. Jahrhunderts ab.

Wo spielt das Buch erepos?

Die Handlung von Erepos spielt sowohl in London (nur in London!) unserer heutigen Zeit, als auch in einer fiktiven Welt eines Computerspiels.

Was bedeutet ICQ?

ICQ ist ein Instant-Messaging-Dienst, der ab 1998 dem US-amerikanischen Unternehmen AOL gehörte und im April 2010 an die russische Mail. Ru Group verkauft wurde.

Welches sind die wirklichen Regeln und das Ziel des Spiels?

Die Regeln und das Ziel von EREPOS:

Die erste Regel: Jeder Spieler besitzt nur ein Leben besitzt. Ist dieses verbraucht, gibt es kein Zurück mehr.

Die zweite Regel: Die virtuellen / künstlichen Kontakten sollen von den realen Sozialkontakten getrennt sein. Jeder Spieler soll das Spiel allein spielen. Der Name des Avatars darf nicht nach außen dringen und der richtige Name nicht im Spiel erwähnt werden.

Die dritte Regel: Die dritte Regel fordert Geheimhaltung. Es sollen keinerlei Informationen über Erepos verbreitet werden. Innerhalb des Spiels darf man sich nur an den Feuern austauschen.

Die vierte und letzte Grundregel: Sie besagt, dass die DVD nur im Auftrag des Boten kopiert werden darf.

Das Hauptziel dieser vier Regeln ist, dass die wahren Absichten des Spiels verheimlicht werden. Nur die ernannten, aktiven Spieler haben einen geheimen Zugang zum Spielablauf. Der Spielproduzent Larry McVay wollte somit verhindern, dass die Öffentlichkeit von dem Computerspiel „Erepos“ erfährt. Durch die Abkapselung der Spieler ist es leichter, die Spieler zu steuern und zu beeinflussen und dann das geheime Ziel von Erepos zu erreichen.

Warum wird vom Präteritum in die Zeitform Präsens gewechselt?

Grundsätzlich wird im Präteritum erzählt, manchmal wird zwischendurch ins Präsens gewechselt. Die Absicht dabei ist, dass der Leser stärker in die Handlung miteinbezogen



EREPOS

werden soll und ihm soll signalisiert werden, „Achtung!“, jetzt passiert etwas Aufregendes, Spannendes, Unvorhergesehenes oder Wichtiges.

Nachteile beim Erzählen im Präteritum:

- bei persönlichen Erzählern kann der Leser davon ausgehen, dass er in der Geschichte nicht sterben wird, weil er die Geschichte erzählt
- die Verführung ist groß in ein reines Erzählen zu verfallen, ohne die Ereignisse in einem Aufbau von Minute-zu-Minute Spannung zu zeigen
- für Anfänger birgt der Erzähler in der dritten Person die Gefahr einer distanzierten und faden Erzählung, mit hoher psychischer Distanz zu den Figuren, sodass der Leser nie die Dinge wie die Figuren erlebt (aus storyanalyse.de).

Was bedeutet Galaris?

Galaris war eine Werwolf. Sie hat braune Haare und kämpft mit Pfeil und Bogen. Nick vermutet, dass die Kiste mit der Pistole von Galaris kommt, da auf der Kiste ihr Name steht.

Wer ist der „Ortolan“ von Erepos?

Andrew Ortolan ist Inhaber der Computerspielfirma „Soft Suspense“. Er ist groß, dunkelhaarig und hat graue Schläfen.

Warum ist Erepos ein Thriller?

Poznanski Erepos kann als Thriller oder, genauer formuliert, als Jugendthriller charakterisiert werden. Das Werk wird somit einer Untergattung des Romans zugeordnet. Diese zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass während des gesamten Handlungsverlaufs eine Spannung erzeugt wird.

Was genau sind der personale und der Ich-Erzähler?

Der personale Erzähler: Der Roman wird aus der Sicht des 16-jährigen Hauptdarstellers Nick Dunmore erzählt. Es handelt sich dabei um die Sicht des **personalen Erzählers „Nick“**. Man bemerkt das an dem Einsatz des **Personalpronomens er oder des Vornamens Nick**.

Die Handlungen, Beobachtungen, Gefühle und Gedanken von Nick werden von dem **personalen Erzähler** wiedergegeben. Der personale Erzähler schlüpft in die Rolle von Nick, der Hauptfigur. Das Geschehen wird nicht kommentiert. Somit betrachtet der Leser die Welt durch Nicks Augen und weiß dadurch auch nicht mehr und nicht weniger als Nick, die Figur selbst. Dadurch kann er sich gut mit der Person, die beschrieben wird, identifizieren und auch mit ihm fühlen und beobachten.

Ich-Erzähler: Für die Nebenhandlung verwendet die Autorin die **Ich-Perspektive**. Z. B. ist der **Ich-Erzähler** oder auch das personale Ich, in diesem Fall Larry McVay. Er schildert all die Gedanken und Gefühle, die in ihm selbst vorgehen, seine Innenperspektive. Er beschreibt dann so gut wie keine äußeren Geschehnisse. Hierfür ist ein Beispiel die Reaktion der anderen auf ihn: „Mittlerweile meidet man mich, das ist gut. Sie alle schleichen um mich herum, wispernd, unbehaglich, angstvoll“ (S. 5, Text eventuell aus einem Tagebuch / Innenperspektive beschrieben, alles was in ihm vorgeht).



EREPOS

Wann ist Erepos erschienen, seit wann gibt es das Buch?
Erepos ist ein Roman für Jugendliche und Erwachsene von Ursula Poznanski, der erstmals am 10. Januar 2010 im Loewe Verlag erschien. Der Roman erhielt zahlreiche Auszeichnungen, darunter den Deutschen Jugendliteraturpreis der Jugendjury 2011. Er wurde rund 850.000 Mal verkauft und in 30 Sprachen übersetzt.

Was bedeutet Erepos?
Der Titel soll an Erebus, den Gott der Finsternis in der griechischen Mythologie, erinnern. Erebus entsteht als einer der ersten Götter aus dem Chaos.

Erebus - Gott der Finsternis



Warum wird jemand computersüchtig oder spielsüchtig, z. B. wie bei Erepos?

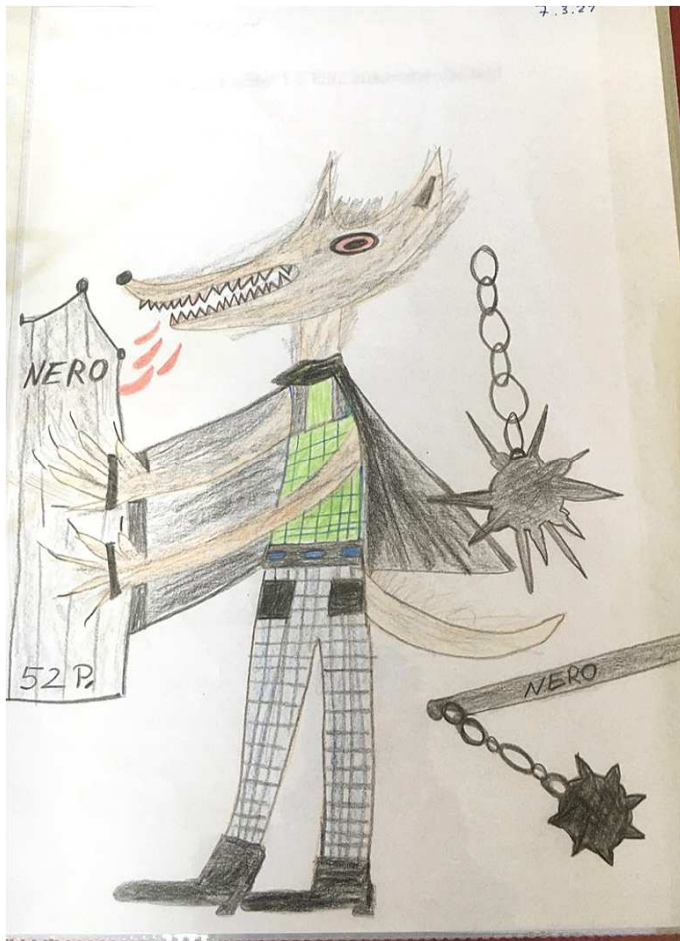
Das Computerspiel Erepos zeigt verschiedene Merkmale, die zu einer Spielsucht führen können. Zum einen baut es, wie für MMORPGs üblich, eine komplette Parallelwelt ab. Dadurch wird ein Ausstieg aus dem Spiel nur durch den Tod der Spielerfigur möglich. Der Spieler identifiziert sich mit seiner Spielfigur. Er ist Tag und Nacht mit der virtuellen Welt ver-



EREPOS



Die Laoköon-Gruppe der „Vatikanischen Museen“



13.3.27

Kapitel 8 (S. 94 - 119)

Seite 94-96 Das Computerprogramm startet und eine geisterhafte Stimme spricht zu Sirius. Zur Belohnung bekommt er eine bessere Ausrüstung, einen Brustharnisch, ein längeres Schwert und einen Helm mit Wolfskopf darauf. Zusätzlich bekommt er ein Geschenk aus der Wirklichen Welt, ein T-Shirt von seinem Bruder (Aufdruck der Band „Hell Froze over“).

97-98 Nick hat mit niemandem über das T-Shirt geredet, auch nicht mit dem Boten. Der Boten sagt zu ihm, dass alles was passiert die Macht von Erebus ist und er Glück hat, dass die Macht auf seiner Seite ist.

99-101 Sirius sucht nach der „Weißen Stadt“, um in den Arenakämpfen mit zu machen. Eine schöne Musik zeigt Sirius, dass er auf dem richtigen Weg ist. Dann kommt er in ein Labyrinth und verliert die Orientierung. Hier begegnet er der Katzenfrau Aurora. Er bekämpft mit ihr

4.5.21

Arbeitsblatt 1: Fragen zur Inhaltssicherung

Fragen zu Kapitel 29-31

1. Was passiert mit Nick in der U-Bahn-Station Oxford Circus? (29)

Nick wird von einer Person gestoßen und fällt beinahe vor die U-Bahn. In letzter Sekunde zieht ihn jemand zurück.

2. Was ist die Laokoon-Gruppe? (29)

Die Laokoon-Gruppe ist eine Statue, mit dem Priester Laokoon und seinen zwei Söhnen. Sie werden von Schlangen die Poseidon geschickt hat, erwürgt.

3. Welche Bedeutung haben die Hecke, Flüsse und somit die Farben im Spiel? (29)

Hecken und Flüsse haben verschiedene Farben. Sie stellen das Londoner U-Bahn-Liniennetz dar.

4. Was macht Nick im Parkhaus nahe der Station Blackfriars? (30)

Nick geht zum Parkhaus und legt sich auf die Lauer, dort wo er früher bereits Fotos gemacht hat. Er sieht wieder den Jaguar und den Fahrer.

5. Was hat es mit der Firma Soft Suspense auf sich und wer ist Ortolan? (30)

Ortolan ist der Besitzer der Firma Soft Suspense, die bekannte Computerspiele herstellt.