

***Learning German Through Storytelling: Genowrin - an interactive
adventure for German learners***

© 2014 LearnOutLive

Story, concept and layout by André Klein

Illustrations by Sanja Klein, except cover figure from
Costumes Historiques via OldBookArt.com (Public Domain)

First published on April 15, 2013 as Kindle Edition

First edition, Paperback – published April 22nd, 2013

ISBN-10: 1484171632

ISBN-13: 9781484171639

learnoutlive.com

Table of Contents

Introduction.....	3
How To Read This Book.....	4
Comments on Language.....	6
Genowrin.....	7
Maps & More.....	136
About this Book.....	138
About the Author.....	139
Get Free News & Updates.....	140
The Adventure Continues	141
You Might Also Like.....	142

Introduction

After a long and terrible war a warrior returns home, but nothing is as he remembers. The kingdom is haunted by a dark curse. Can you find out what happened and restore peace and glory?

This interactive adventure book for German learners puts you, the reader, at the heart of the action. Boost your grammar by engaging in sword fights, improve your conversation skills by interacting with interesting people and enhance your vocabulary while exploring forests and dungeons.

Why brood over grammar sheets and lifeless workbooks when you can be entertained and learn German along the way?

How To Read This Book

PLEASE READ: This book is not a linear story. Each reader will experience a slightly different story based on their choices. Here's how it works:

I. Flip & Choose

Keep turning the pages forward like in any other book until you reach the following symbol:



This separation mark means that you have reached the end of a scene and need to make a choice by turning to the page number shown in the brackets. If you have reached the end of a scene but can't see the choices, turn the page backwards.

II. Sword Fights

When you see the crossed swords icon , you are in a battle situation. You fight by answering a language related question. If you answer correctly, you move on to the next scene. If you answer wrongly, you die.

III. Reincarnation & Repetition

If you die, as indicated by the skull icon , you can either start all over again (“von vorne beginnen”) or jump back to the previous scene so long as you remember your last page. Note: Repetition is the best way to retain new words and expressions.

IV. Don't Get Lost In The Wilderness

In certain parts of this book you'll have to navigate through mazes by selecting your path based on the four cardinal directions N, O, S, W (in German, we say "Ost" instead of "East").

To avoid going in circles, you can either sketch out your own map as you read or consult the maps attached to the end of this book. Available maps are marked in the text with a push pin icon .

You can also download these maps and print them out by typing the following URL in your web-browser:
learnoutlive.com/genowrin-maps

Comments on Language

The language people speak in this fantasy kingdom is optimized to be both authentic and easily understandable for modern learners. Archaic words and expressions are marked [*arch*] in the dictionary. Names of fantasy locations, gods and people are italicized.

In dealing with difficult or unknown words there are two options. Either you can use the mini-vocabulary appended to each scene or consult your dictionary of choice.

Genowrin

ANDRÉ KLEIN



Die Straßen von *Genowrin* sind wie ausgestorben. Es weht ein eisiger Nordwind und Nebel behindert die Sicht. Hinter dem weiten Marktplatz ragen die Spitztürme des Tempelviertels in den grauen Himmel. Es ist alles so, wie du es vor vielen Jahren verlassen hast, aber die sonst so geschäftigen Gassen *Genowrins* sind men-

ANDRÉ KLEIN

schenleer. Du läufst über das Kopfsteinpflaster und das Geräusch deiner Schritte ist der einzige Laut weit und breit.

„Psst ...“, zischt eine Stimme. Du bleibst inmitten der Straße stehen. Die Stimme scheint aus einem der Läden zu deiner Rechten zu kommen.

antworten (10)

weitergehen (11)

wie ausgestorben: deserted, **eisig:** icy, **Nebel:** fog, **die Sicht behindern:** obstruct the view, **ragen:** to loom, **Spitzturm:** spire, **Tempelviertel:** temple quarter, **geschäftig:** busy, **menschenleer:** desolate, **Kopfsteinpflaster:** cobblestone pavement, **Geräusch:** sound, **zischen:** to hiss



ANDRÉ KLEIN

„Wer ist da?“, fragst du. Du siehst einen Arm im Nebel, der dich heranwinkt. Nach ein paar Schritten erkennst du einen Mann mit lederner Schürze. Es ist der Schmied *Gutemir*.

weitergehen (11)

mit dem Schmied reden (13)

heranwinken: to wave sb. nearer, **erkennen:** to notice, **ledern:** leather, **Schürze:** apron, **Schmied:** blacksmith



ANDRÉ KLEIN



Du gehst ein paar Schritte in Richtung des Marktplatzes. Zwei Gestalten in schmutzigen Gewändern treten aus dem Schatten. Sie versperren den Weg und

ANDRÉ KLEIN

ziehen ihre Schwerter.

mit den Banditen kämpfen (20)

die Schmiede betreten (13)

Gestalt: figure, **Gewand:** garment, **treten:** to step, **Schatten:** shadow, **versperren:** to block, **ein Schwert ziehen:** to draw a sword, **kämpfen:** to fight, **Schmiede:** blacksmith shop



ANDRÉ KLEIN



„Seid begrüßt!“, sagst du und betrittst *Gutemirs* Werkstatt. Es ist angenehm warm neben dem offenen

ANDRÉ KLEIN

Feuer.

„Mein Freund“, sagt *Gutemir*. „Du bist es wirklich! Als ich dich auf der Straße sah, traute ich meinen Augen kaum. Wir dachten du seist ...“

„Tot?“, sagst du. „Nein. Das Glück war mir gnädig.“

„Den Göttern sei Dank!“, sagt *Gutemir* und reicht dir eine Tasse heißen Grog.

„Prost“, sagst du und nimmst einen kräftigen Schluck. „Sag, mein Freund, wo sind sie alle?“, fragst du und zeigst durch ein Fenster auf die leere Straße.

Gutemir blickt sich vorsichtig um und flüstert: „Die Soldaten des Königs sind auf dem Weg nach *Genowrin*. Die Menschen haben sich in ihren Kellern versteckt. Du warst lange fort. Vieles hat sich verändert in unserem kleinen Königreich seit König *Gadol* verstorben ist.“