

ARENA '89

Blut. Schmerz. Überleben. Willkommen in der Show.

Pressekit zur Romantrilogie

Stephan Steinthal

**Andere warnen vor der Dystopie,
ARENA '89 zeigt sie zur besten Sendezeit.**

ARENA '89 ist eine düstere Medien-Dystopie, in der Performer nicht nur für ihr Leben kämpfen – sondern für die Quote einer ganzen Gesellschaft.

INHALTSVERZEICHNIS

5	Executive Summary
6	Kurzüberblick
8	Statement des Autors
9	Interview mit Stephan Steintal
10-11	Das Universum von ARENA '89
12-13	Die Hauptfiguren
14-15	Die Buchreihe im Überblick
16-19	Zitate & Vergleichsformeln
20	Zielgruppe & Tonalität
21	Autorenprofil
22	Verfügbarkeit & technische Daten
23	Kontakt & Rechte

EXECUTIVE SUMMARY

ARENA '89 ist eine düstere Romantrilogie über ein System, das Schmerz zur Show macht – und eine Frau, die darin zur Marke wird.

Die Geschichte folgt Reva, einer Performerin aus der untersten Schicht, die ungewollt zur medialen Ikone aufsteigt. In einer Gesellschaft, in der Gewalt live übertragen, Emotionen verkauft und Menschen systematisch entmenschlicht werden, stellt sich eine Frage: Wer bleibt Mensch – wenn alle zusehen?

ARENA '89 vereint dystopische Gesellschaftskritik mit emotionaler Fallhöhe, körperlicher Intensität und medienpsychologischer Brillanz.

Die Reihe richtet sich an Leser:innen, die Hunger Games, Battle Royale und 1984 nicht nur konsumieren, sondern weiterdenken wollen.

Die Trilogie erscheint unabhängig im Selfpublishing.

Band 1 ist kurz vor Veröffentlichung.

Band 2 liegt als Manuskript vor.

Band 3 liegt als Entwurf vor.

Filmrechte und Lizenzoptionen sind verfügbar.

KURZÜBERBLICK

ARENA '89 ist eine dystopische Romanreihe über Macht, Medien und Menschlichkeit – in einer Welt, in der Schmerz verkauft, Emotionen monetarisiert und Leben zur besten Sendezeit geopfert werden.

Im Zentrum steht Reva, eine Performerin aus der untersten Schicht, gezeichnet von Entbehrung und Verantwortung. Um ihre Familie zu retten, verkauft sie sich an ein System, das Menschen zu Marken und Gefühle zu Kapital macht.

Sie will keine Ikone sein. Sie will schützen, was ihr bleibt. Doch gerade weil sie sich verweigert, wird sie sichtbar – und ungewollt zum Gesicht einer Bewegung, die sie zwar nicht geplant, aber ausgelöst hat.

Band 1 - Blut für die Quote

Reva wird aus dem Schatten der Grube in die Arena katapultiert – und muss dort nicht nur ums Überleben kämpfen, sondern gegen ein System, das Menschen zu Marken macht und Schmerz zu Unterhaltung.

Band 2 - Die Pitborn-Prinzessin

Als Auctora von Haus Astra wird Reva zur gefeierten "Pitborn-Prinzessin", doch der goldene Käfig entpuppt sich als ebenso tödlich wie ihre Vergangenheit. Nach dem Verlust ihres Teams durch Seliras Manipulation verweigert sie den erwarteten Todesstoß gegen Cassian Varus und entfacht durch ihre Rebellion vor Millionen Zuschauern den Funken einer Revolution.

Band 3 - Der einzige Zeuge

In einem System, das von Aufmerksamkeit lebt, entdeckt Reva die stärkste Waffe – kollektive Verweigerung – als sie mit ihrer neu gefundenen Familie die Wahrheit über den Kaiser enthüllt und die Menschen überzeugt, dass wahre Freiheit erst beginnt, wenn niemand mehr zuschaut.

**„1984 hat uns gewarnt.
Wir haben zugehört - und
trotzdem zugeschaut.
Jetzt läuft ARENA '89.“**

STATEMENT DES AUTORS

„Ich wollte keine neue Revolution erzählen – sondern zeigen, was passiert, wenn sie zur Show wird.“

Ich schreibe unter dem Pseudonym Stephan Steinthal, nicht um ein Geheimnis aus mir zu machen, sondern um meine Privatsphäre zu schützen. Die Geschichten sollen für sich sprechen – und *ARENA '89* spricht laut.

Was als Idee zwischen *Hunger Games* und *Spartacus* begann, wurde schnell mehr als eine Geschichte über Gewalt und Aufstand. Ich wollte nicht bloß Kämpfe erzählen, sondern fragen, *warum* wir ihnen so gerne zusehen. Warum Schmerz uns fasziniert. Warum Unrecht sich gut verkauft – solange es spannend ist.

Dystopien faszinieren mich, weil sie uns zwingen, über die Gesellschaft nachzudenken, in der wir leben. *1984* war für mich kein Buch – es war ein Erweckungsmoment. *ARENA '89* ist mein Versuch, einen ähnlichen Spiegel zu bauen. Einen, in dem sich unsere Unterhaltungsindustrie, unsere Moral und unsere Gier nach „Echtheit“ vielleicht ein bisschen zu deutlich erkennen lassen.

Es geht um Reva – ja. Aber es geht auch um dich, mich und alle, die zuschauen.

INTERVIEW MIT STEPHAN STEINTHAL

„ARENA '89 IST KEINE GEWALTFANTASIE – ES IST EINE SPIEGELWELT.“

Frage: *Was war der ursprüngliche Impuls, dieses Universum zu erschaffen?*

Antwort: „Inspiriert von *Hunger Games* und *Spartacus* wollte ich etwas Eigenes erschaffen – keine stumpfe Gewalt, sondern etwas mit Bedeutung. Ich liebe Dystopien. 1984 hat mich tief geprägt – dieses 'Was wäre wenn?' treibt mich an.“

Frage: *Warum Reva? Warum eine weibliche Protagonistin?*

Antwort: „Ursprünglich war der Held männlich – ganz klassisch. Aber dann kam die Idee: Was, wenn es eine Frau ist? Revas emotionale Fallhöhe, ihre familiäre Tragik – das war der Gamechanger. Das Projekt hat ab da eine neue Tiefe bekommen.“

Frage: *Ist ARENA '89 politisch gemeint?*

Antwort: „Nicht im engen Sinne. Aber definitiv gesellschaftskritisch. Systeme geben Ordnung – aber sie können kippen. Dystopien zwingen zum Nachdenken. Das liebe ich: Szenarien, die einen fordern.“

Frage: *Was war beim Schreiben am schwersten – oder überraschendsten?*

Antwort: „Wie stark die Brutalität als emotionaler Katalysator wirkt. Ich wollte die Härte von *Game of Thrones*, die Rebellion von *Hunger Games*, das Perverse von *Squid Game*. Aber eben mit Metaebene. Und irgendwann hat alles gepasst – erschreckend gut.“

Frage: *Für wen ist ARENA '89? Und für wen eher nicht?*

Antwort: „Fans von *Hunger Games*, *Spartacus*, *Game of Thrones* werden es lieben. Gewalt, Macht, Meta – alles drin. Aber wer seichte Unterhaltung sucht, sollte sich lieber etwas anderes nehmen.“

DAS UNIVERSUM VON ARENA '89

WILLKOMMEN IN EINER WELT, IN DER SCHMERZ ZUR WÄHRUNG, UNTERHALTUNG ZUR HERRSCHAFTSFORM UND MENSCHLICHKEIT ZUM RISIKO GEWORDEN IST.

DIE ARENA

Sie ist kein Ort. Sie ist ein System.

In der **Arena** kämpfen Performerinnen nicht nur gegeneinander – sie kämpfen für Reichweite, Sponsoren, Einfluss. Jeder Schlag, jeder Schrei wird gesendet, bewertet, vermarktet. Zuschauerinnen konsumieren jede Emotion. Die Quote entscheidet über Aufstieg oder Exekution. Sieg bedeutet nicht Freiheit – sondern Relevanz.

DIE HÄUSER

Die Gesellschaft ist gespalten in mächtige Häuser mit eigenen Farben, Symbolen und Regeln. Einige fördern Schmerz als Kunst, andere setzen auf Kontrolle, Sex oder rohe Gewalt. Unter ihnen:

- Haus Varus – Technokratisch, präzise, tödlich.
- Haus Astra – Ästhetisch, medial, manipulativ.
- Haus Lakos – Brutalistisch, emotional, ungebremst.

Sie liefern sich Machtkämpfe, Prestige-Duelle und perfide Intrigen. Die Kämpfenden sind Werkzeuge – oder Waffen.

DAS FEEL-LINK-SYSTEM

Über bio-emotionale Schnittstellen sind Performer*innen direkt mit dem Publikum verbunden. Jede Regung erzeugt Feedback – und Quote. Schmerz wird fühlbar, Lust übertragbar, Angst erlebbar. Emotion ist kein Nebenprodukt. Sie ist Geschäftsmodell.

DER UNTERGRUND

Doch nicht alle spielen mit.

Gerüchte über Saboteur*innen, verschlüsselte Botschaften und verlorene Archive zirkulieren unter der Oberfläche. Manche glauben, das System beginnt zu wanken. Andere wollen es stürzen.

Und dann ist da Reva.

Sie will keinen Aufstand. Sie will Schutz – für sich, für ihre Familie, für das Wenige, das ihr bleibt. Doch gerade weil sie sich den Grausamkeiten verweigert, die man von ihr verlangt, wird sie sichtbar.

Zuerst gehasst. Dann beobachtet. Dann gefeiert. Ungewollt wird sie zum Gesicht einer Bewegung, die sie zwar nicht geplant, aber ausgelöst hat.

ARENA '89 HINTERFRAGT NICHT NUR DIE UNTERHALTUNGSGESELLSCHAFT, SONDERN AUCH UNSERE ROLLE DARIN. DAS PUBLIKUM WIRD NICHT EINFACH ZUSCHAUER – ES WIRD KOMPLIZE. DIE SERIE STELLT BEWUSST UNANGENEHME FRAGEN: WARUM SCHAUEN WIR ZU? WAS FASZINIERT UNS AN GEWALT UND SCHMERZ, WENN SIE ZUR UNTERHALTUNG WERDEN? ARENA '89 IST EIN SPIEGEL, IN DEM SICH UNSERE EIGENEN MORALISCHEN GRENZEN UND GESELLSCHAFTLICHEN ABGRÜNDE REFLEKTIEREN.

Was Hunger Games anzündet, was Squid Game verschweigt und wovor 1984 warnt - Arena '89 zeigt es zur Primetime.

DIE HAUPTFIGUREN

REVA – PERFORMERIN. SYMBOL. SCHWESTER. AUCTORA.

Reva stammt aus der Grube – den untersten Schichten der Megametropole. Um ihre kranke Mutter zu retten, lässt sie sich von Haus Varus als Performerin rekrutieren.

Was als verzweifelter Überlebensversuch beginnt, wird zur Reise durch Schmerz, Verlust und Kontrolle – bis Reva beginnt, sich zu verweigern. Sie zeichnet eine einfache Rune in den Sand – Raidho. Bewegung. Wandel.

Die Rune wird viral. Millionen feiern sie. Reva wird ungewollt zum Symbol eines Systems, das sie zerschmettern wollte. Am Ende von Band 2 steht sie in der Arena über ihrem einstigen Peiniger – und verweigert den finalen Schlag. Nicht Gewalt ist ihre Antwort. Sondern Verweigerung.

Was sie nicht weiß: Die Rune stammt von ihrem Vater. Ohne es zu wissen, hat Reva eine Revolution begonnen.

VEX – MENTOR. VERMITTLER. SCHWEIGENDER ZEUGE.

Vex ist ein Performer mit Vergangenheit – abgeklärt, erfahren, innerlich zerrissen. Er erkennt früh, dass Reva anders ist. Nicht nur stark – sondern gefährlich echt.

Er trainiert sie, warnt sie, schützt sie, ohne sich aufzudrängen.

Was Reva nicht weiß: Vex kennt ihren Vater.

Taven – der totgeglaubte Auctor von Haus Astra, jetzt Kopf der Unterströmung – war einst Vex' engster Vertrauter.

Vex weiß, wer Reva ist.

Doch er darf es ihr nicht sagen. Nicht, ohne Tavens Versteck zu gefährden – und damit das letzte Aufbäumen der Rebellion.

Er trägt die Schuld des Schweigens. Und bleibt trotzdem.

Wenn Reva fällt, ist Vex der Erste, der sie wieder aufrichtet – und der Letzte, der sie verraten würde.

CASSIAN VARUS – DOMINUS. ARCHITEKT DER QUOTE. MÖRDER.

Cassian ist das eiskalte Oberhaupt von Haus Varus. Für ihn zählt nur Wirkung – nicht Wahrheit. Er erkennt Revas mediales Potenzial – und instrumentalisiert es gnadenlos.

Als Reva zu gefährlich wird, geht er weiter: Er zwingt sie, ihrem Bruder Kael im Death Match gegenüberzutreten.

Als Reva sich weigert, lässt Cassian Kael vor laufender Kamera erschießen.

Doch das reicht ihm nicht. Er ordnet auch ihre öffentliche Hinrichtung an – live, in der Arena. Cassian will ein Exempel. Doch dazu kommt es nicht.

SELIRA ASTRA – DOMINA. STRATEGIN. VERMARKTERIN.

Selira greift ein, als Cassian Reva öffentlich töten will – und rettet sie im letzten Moment.

Doch ihre Rettung ist Kalkül. Reva soll kein Opfer werden – sondern Produkt.

Unter dem Markennamen „Pitborn-Prinzessin“ macht Selira aus Revas Schmerz eine Kampagne, aus ihrem Widerstand eine Marke.

Sie bietet Reva Macht – unter Kontrolle. Führung – im goldenen Käfig. Doch hinter der Fassade tobt der Machtkampf:

Selira ist Revas Gegenspielerin – und gleichzeitig ihre familiäre Wurzel. Denn: Sie hatte ein Verhältnis mit ihrem toteglaubten Vater.

VAELINA ASTRA – TOCHTER. ERBIN. HALBSCHWESTER.

Vaelina wächst im Schatten von Selira Astra auf – diszipliniert, elitär, perfekt geformt für Macht.

Doch als sie Reva begegnet, beginnt etwas zu bröckeln.

Revas Echtheit ist das Gegenteil von allem, was Selira ihr beigebracht hat.

Was als Konkurrenz beginnt, wird zur Konfrontation – und schließlich zur Allianz.

Dann kommt die Wahrheit: Vaelina erfährt, dass Revas Vater – der Untergrund-Rebell Taven – auch ihr Vater ist.

Selira hat es verheimlicht. Jahrelang.

Vaelina und Reva sind Halbschwestern. Und plötzlich steht Vaelina nicht mehr zwischen Macht und Rebellion – sondern zwischen Herkunft und Entscheidung.

TARIN ASTRA – MAGISTER. LIEBHABER. VERRÄTER.

Tarin wirkt wie das Gegenbild zu Cassian: ruhig, gebildet, empathisch.

Er trainiert Reva, unterstützt sie – und öffnet Räume, in denen sie zum ersten Mal sich selbst fühlen darf, nicht nur die Arena.

Zwischen Reva und Tarin entwickelt sich eine Beziehung – zart, heimlich, intensiv.

Doch je näher sie sich kommen, desto mehr gerät Reva ins Zentrum des Systems.

Und als es zählt, verrät er sie.

Tarin arbeitet mit Selira. Er hat Revas Kämpfe manipuliert – für Quote, für Kontrolle, für die Strategie.

Sein Verrat bricht Reva nicht sofort. Aber es verändert sie.

Denn: Er war der Einzige, bei dem sie gehofft hatte, mehr zu sein als ein Produkt.

BUCHREIHE IM ÜBERBLICK

Band 1 - *Blut für die Quote*

erscheint in Kürze · ca. 360 Seiten

Reva wird unfreiwillig zur Performerin – aus der Armut der Grube in die grellen Lichter der Arena. Dort entdeckt sie, dass ihr Schmerz zur Show wird, Zuschauer ihr Leiden konsumieren und jedes Gefühl vermarktet werden kann. Als ihr Bruder Kael vor ihren Augen hingerichtet wird, schwört sie Rache – und wird zur gefährlichen Störgröße im System.

Themen:

- Entmenschlichung durch Medien
- Körper als Waffe und Ware
- Die Geburt einer Marke wider Willen

Band 2 - *Die Pitborn-Prinzessin*

Manuskript abgeschlossen · in Vorbereitung

In "ARENA '89: Die Pitborn-Prinzessin" erhebt sich Reva aus den Trümmern ihres Verlusts zu neuer Macht als Auctora von Haus Astra, nur um zu erkennen, dass ihr goldener Käfig ebenso tödlich ist wie ihre frühere Gefangenschaft. Als die skrupellose Domina Selira ihr Team für höhere Quoten opfert, muss Reva eine unmögliche Entscheidung treffen: Wird sie zur perfekten Rächlerin, die das System von ihr verlangt, oder findet sie den Mut, vor Millionen von Zuschauern das Undenkbare zu tun – die Arena zu verweigern und damit eine Revolution zu entfachen?

Themen:

- Identität vs. Image
- Performanz als Selbstverlust
- Widerstand im Rahmen des Systems

Band 3 - Der einzige Zeuge

geplant · in Arbeit

Nach Revas Rebellion erschafft Haus Astra "Pitborn-Prinzessinnen", die ihr Image vermarkten. Als Taven, ihr totgeglaubter Vater, auftaucht, erfährt Reva, dass Vaelina Astra ihre Halbschwester ist. Gemeinsam dringen sie zum Kaiser vor – einem künstlichen Bewusstsein, entstanden aus kollektiven Emotionen. Reva erkennt: Der Kaiser lebt von Aufmerksamkeit. In einer letzten Übertragung fordert sie die Welt auf abzuschalten. Die Revolution der Stille beginnt, als Millionen ihre Geräte ausschalten und das System durch kollektive Verweigerung implodiert.

Themen:

- Wahrheit als Waffe
- Die Macht der Erinnerung
- Erlösung, Schuld und Vermächtnis

**Band 1 macht sie zur Kämpferin.
Band 2 macht sie zur Legende.
Band 3 macht sie zur Rebellin.**

SCHMERZ WIRD PROGRAMM.
IHR KÖRPER ZUR WARE.
IHR SQUAD ZUR FAMILIE.
UND DANN – ZUR ASCHE.
SIE LIEBT. SIE FÄLLT. SIE BRICHT.
UND SIE ENTSCHIEDET:
NICHT TÖTEN. SONDERN VERWEIGERN.
AB HIER GIBT ES KEIN ZURÜCK.
IN BAND 3 ZERBRICHT DIE ORDNUNG.
FAMILIENVERHÄLTNISSE KIPPEN.
DER KAISER OFFENBART SICH – NICHT ALS GOTT, SONDERN ALS SYSTEM.
UND REVA? SIE SPRICHT ZUM PUBLIKUM.
UND FORDERT ES AUF: SCHALTET AB.

ZITATE & VERGLEICHSFORMELN

PRÄGNANTE CLAIMS (FÜR PR, SOCIAL MEDIA & COVERRÜCKSEITEN)

- *Blut. Schmerz. Überleben. Willkommen in der Show.*
- *ARENA '89 zeigt, was passiert, wenn Rebellion zur Marke wird.*
- *Sie kämpfen nicht für Freiheit. Sie kämpfen für deine Unterhaltung.*
- *Wenn Blut fließt, steigt die Quote.*
- *ARENA '89 nimmt dein Herz – und verkauft es in Echtzeit.*
- *Unrecht ist hier keine Panne. Es ist das Produkt.*
- *Andere warnen vor der Dystopie, Arena zeigt sie zur besten Sendezeit.*
- *Wo Unschuld stirbt und Schmerz zum Applaus wird.*
- *Es gibt keinen Sieg ohne Opfer. Und keinen Zuschauer ohne Schuld.*
- *Wenn Blut fließt, steigt die Quote.*
- *In ARENA '89 ist Schmerz keine Strafe. Es ist Unterhaltung.*
- *Opfer. Blut. Applaus.*
- *Dein Schmerz. Ihre Show.*
- *ARENA '89 nimmt dein Blut, deinen Schmerz – und verkauft ihn zur besten Sendezeit.*
- *In ARENA '89 zählt nicht, wer stirbt. Nur, wie es sich anfühlt.*

VERGLEICHSPERFORMELN

(FÜR REDAKTIONEN & MARKETING)

Vergleichswerk	ARENA '89 ist...
Hunger Games	<i>...die radikale Evolution – weniger Hoffnung, mehr Schmerz, mehr Systemkritik.</i>
Game of Thrones	<i>...wenn die Drachen weg sind – und nur noch Macht, Verrat und Blut übrig bleibt.</i>
Squid Game	<i>...nicht der Hinterhof, sondern die Primetime: härter, öffentlicher, enthemmter.</i>
1984	<i>...nicht die Warnung – sondern das Live-Ergebnis.</i>
Black Mirror	<i>...wenn die Vision nicht mehr hypothetisch, sondern marktfähig ist.</i>
Spartacus (TV)	<i>...mit mehr Gefühl, mehr Relevanz – und einer Frau, die alles zerreit.</i>
Battle Royale	<i>...aber nicht als Geheimnis. Als Volksfest.</i>

Tribute von Panem - Hunger Games

»Wenn Tribute von Panem das Streichholz ist, ist ARENA '89 das Benzinfass im Feuer.«

Squid Game

*»Squid Game verkauft Tod im Hinterzimmer.
ARENA '89 feiert Massaker auf offener Bühne — vor einem jubelnden Publikum.«*

Game of Thrones

»Wenn Game of Thrones Schach spielt, dann spielt ARENA '89 mit Figuren aus Dynamit.«

Black Mirror

»Wenn Black Mirror die dunkle Vorahnung unserer Gesellschaft ist, dann ist ARENA '89 der gnadenlose Blick in den Abgrund.«

1984

»Wenn 1984 die Mahnung ist, ist ARENA '89 der Aufschrei derer, die sie nicht gehört haben.«

Battle Royal

*»In Battle Royale verschwand der Tod auf einer Insel.
In ARENA '89 tanzt er auf jedem Bildschirm.«*

The Purge

*»In The Purge morden sie einen Tag im Jahr.
In ARENA '89 morden sie jeden Tag — und die Welt applaudiert.«*

Rollerball

*»In Rollerball wird Gewalt zum Sport.
In Arena '89 wird Tod zum Volksfest.«*

PRÄGNANTE 3-ZEILER

Variante 1 - Emotional & direkt

*Dystopie mit Schmerz, Sex und Systemkritik.
Eine Frau kämpft – gegen die Quote, gegen sich selbst, gegen alles.
Für alle, die beim Lesen nicht wegsehen wollen.*

Variante 2 - Klar & provokant

*Keine Helden. Keine Hoffnung. Nur Quote.
ARENA '89 ist die Bühne deiner Abgründe.
Nichts daran ist harmlos – und genau darum geht es.*

Variante 3 - Rhythmisch & bildstark

*Sie wollten Quote. Sie bekamen Reva.
Rache wird zur Rebellion – und zur Show, der niemand entkommen
kann.
ARENA '89 – Schmerz hat endlich ein Gesicht.*

ZIELGRUPPE & TONALITÄT

ARENA '89 RICHTET SICH AN LESER:INNEN, DIE MEHR WOLLEN ALS ESKAPISMUS – UND KEINE ANGST VOR ABGRÜNDEN HABEN.

FÜR WEN IST ARENA '89 GEMACHT?

- Fans von dystopischer Spannung, die *Hunger Games*, *Squid Game*, *1984* oder *Black Mirror* nicht nur spannend, sondern auch gesellschaftlich relevant fanden.
- Leser:innen mit einem Faible für komplexe Antiheldinnen, moralische Dilemmata und Geschichten, in denen Schmerz mehr ist als Effekt – nämlich Ausdruck.
- Binge-Leser:innen, die gerne in dichte Welten abtauchen, Figuren langfristig begleiten und narrative Tiefen schätzen.
- Alle, die sich trauen, Empathie zu empfinden – für Figuren, die selbst daran zu zerbrechen drohen.

WER SOLLTE ES LIEBER NICHT LESEN?

- Wer leichte Unterhaltung, schnelle Auflösung oder einfache Gut-Böse-Muster sucht, wird hier nicht fündig.
- Wer Gewalt nur erträgt, wenn sie folgenlos bleibt, oder Geschichten braucht, die sich selbst zensieren, sollte Abstand halten.

TONALITÄT DER REIHE

DÜSTER. SINNLICH. SCHMERZHAFT. POLITISCH. EMOTIONAL.

Die Sprache ist klar, atmosphärisch, oft hart – aber nicht um der Härte willen. Gefühle stehen im Zentrum: Verzweiflung, Gier, Schuld, Hoffnung, Lust.

ARENA '89 spielt mit der Frage, wie weit Unterhaltung gehen darf – und wie tief Menschen fallen können, wenn niemand mehr wegschaut.

ÜBER DEN AUTOR

Stephan Steinthal ist das Pseudonym eines deutschen Indie-Autor, der mit **ARENA '89** seine erste große Romanreihe veröffentlicht.

Er schreibt unter diesem Namen, um seine Privatsphäre zu schützen – nicht aber, um Distanz zum Thema zu wahren. Im Gegenteil: Seine Geschichten sind nah, schmerzhaft, direkt. Wie die Arena selbst.

Schon früh fasziniert von dystopischen Visionen, gesellschaftlicher Machtkritik und der Frage, wie viel ein Mensch erträgt, bevor er bricht – oder aufsteht –, verbindet Steinthal seine erzählerische Härte mit emotionaler Tiefe. *1984*, *Black Mirror*, *Hunger Games* und *Spartacus* prägten seinen Blick auf Narrative, in denen Unterhaltung zur Falle und Wahrheit zur Ware wird.

ARENA '89 ist sein literarischer Aufschrei – gegen Gleichgültigkeit, für Haltung.

Stephan Steinthal schreibt unter Pseudonym. ARENA '89 ist seine erste Romantrilogie. Er liebt Dystopien, mag keine Helden – und glaubt nicht an seichte Unterhaltung.

STEINTHAL STEHT FÜR INTERVIEWS ZUR VERFÜGUNG – PERSÖNLICH, ABER UNTER DEM NAMEN, DER SEIN PROJEKT TRÄGT: STEPHAN STEINTHAL.

Autor: Stephan Steinthal
Status: Indie (Selfpublishing)
Ort: Deutschland (anonym)
Genre: Dystopie / Gesellschaft / Thriller
Kontakt: info@stephan-steinthal.de

VERFÜGBARKEIT & TECHNISCHE DATEN

DIE ARENA '89-TRILOGIE ERSCHEINT IM SELFUBLISHING – UNABHÄNGIG,
KOMPROMISSLOS, DIREKT.

Band 1 - Blut für die Quote

- **Status:** Im Lektorat
- **Veröffentlichung:** 18. Juli 2025
- **Umfang:** ca. 364 Seiten
- **Format:** Taschenbuch & E-Book
- **ISBN:** 9783819229725
- **Preis (Print):** 15,99 €
- **Preis (E-Book):** 8,99 €
- **Vertrieb:** bod.de, Buchhandel, Amazon

Band 2 - Die Pitborn-Prinzessin

- **Status:** Fertiges Manuskript
- **Veröffentlichung:** Herbst 2025
- **Format:** Taschenbuch & E-Book
- **ISBN:** [wird noch vergeben]

Band 3 - Der einzige Zeuge

- **Status:** Fertiges Manuskript
- **Veröffentlichung:** Frühjahr 2026

SPRACHEN & RECHTE

- **Originalsprache:** Deutsch
- **Englische Ausgabe:** geplant
- **Übersetzungsrechte:** verfügbar
- **Film- / Serienrechte:** verfügbar
- **Anfragen:** über Kontaktadresse (siehe unten)

KONTAKT & RECHTE

FÜR PRESSEANFRAGEN, REZENSIONSEXEMPLARE, INTERVIEWS ODER
KOOPERATIONSANFRAGEN WENDEN SIE SICH BITTE AN:

KONTAKT

Stephan Steinthal (Pseudonym)

✉ info@stephan-steinthal.de

🌐 www.arena89.de

🌐 www.stephan-steinthal.de

LESEPROBEN & PRESSEMATERIAL

- Digitale Rezensionsexemplare (PDF / EPUB) auf Anfrage
- Covergrafiken, Figurenprofile und Zitate zur freien redaktionellen Nutzung

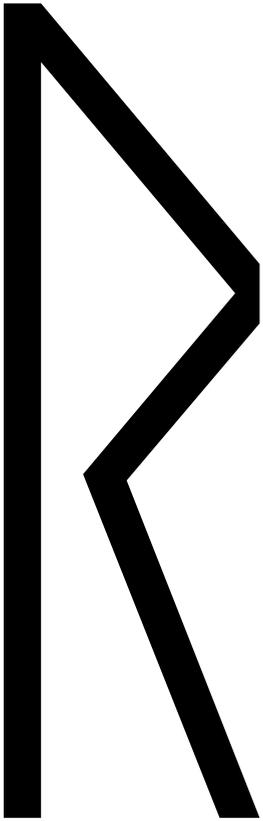
VERLAGS-, LIZENZ- & ÜBERSETZUNGSRECHTE

- Alle Rechte an Text und Marke liegen beim Autor (Selfpublishing)
- Übersetzungsrechte (EN/FR etc.) verfügbar
- Rechte zur Lizenzierung für Printausgaben oder Buchclubs auf Anfrage

FILM- UND SERIENOPTIONEN

- Die ARENA '89-Reihe ist als visuelles, episodisches Format konzipiert
- Drehbuch-Adaption ist denkbar
- Filmrechte verfügbar – Interesse an Co-Entwicklung vorhanden

„ARENA '89 ist wie gemacht für Streaming – roh, düster, emotional. Kein Franchise. Eine Erfahrung.“



**ARENA '89 ist *Black Mirror* trifft *Hunger Games* - nur näher,
blutiger und ohne Ausweg.**

**In einer Zukunft, in der Schmerz verkauft und Empathie
gemessen wird, kämpft eine Frau gegen ein Mediensystem,
das alles kontrolliert - und dabei jeden zerstört, der fühlt.**



DIESES DOKUMENT IST AUCH DIGITAL VERFÜGBAR