

Rattus Libri

Ausgabe 64

Ende Februar 2009

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

in unserer etwa zwölf Mal im Jahr erscheinenden Publikation möchten wir Sie über interessante Romane, Sachbücher, Magazine, Comics, Hörbücher und Filme aller Genres informieren. Gastbeiträge sind herzlich willkommen.

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

www.rattus-libri.buchrezicenter.de

<http://blog.g-arentzen.de/>

www.foltom.de

www.geisterspiegel.de/

<http://haraldhillebrand.blog.de>

www.HARY-PRODUCTION.de

www.light-edition.net

www.literra.info

www.phantastik-news.de

www.rezensenten.de

www.terratischer-club-eden.com/

www.uibk.ac.at/germanistik/dilimag/

RATTUS LIBRI ist außerdem auf CD oder DVD erhältlich innerhalb des Magazins BILDER, das kostenlos bestellt werden kann bei gerhard.boernsen@t-online.de.

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de, www.phantastik-news.de,

www.literra.info, www.rezensenten.de, Terracom: www.terracom-online.net, Kultur-Herold/Crago-

Verlag: www.kultur-herold.de, www.edition-heikamp.de.

Für das PDF-Dokument ist der Acrobat Reader 6.0 erforderlich. Diesen erhält man kostenlos bei www.adobe.de.

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern.

Der Nachdruck ist mit einer Quellenangabe, einer Benachrichtigung und gegen ein Belegexemplar erlaubt.

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/u/t/uta/uta.html>

Wir bedanken uns vielmals bei allen Verlagen und Autoren, die uns Rezensionsexemplare für diese Ausgabe zur Verfügung stellten, und den fleißigen Kollegen, die RATTUS LIBRI und die Rezensionen in ihren Publikationen einbinden oder einen Link setzen.

Nun aber viel Spaß mit der Lektüre der 64. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 08
Fantasy	Seite 10
Science Fiction.....	Seite 11
Mystery/Horror	Seite 12
Krimi/Thriller.....	Seite 21
Games & Rollenspiel	Seite 24
Essen & Trinken.....	Seite 28
Comic.....	Seite 29
Manga & Manhua & Anime	Seite 40

IMPRESSUM

RATTUS LIBRI ist das etwa zwölf Mal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Irene Salzmann und Christel Scheja. RATTUS LIBRI ist ein nichtkommerzielles Magazin, das per Email und als Download erhältlich ist. Es werden keine Gewinne erwirtschaftet. RATTUS LIBRI dient ausschließlich der Information. Es werden keine Bestellungen angenommen oder weitergeleitet. Die Inhalte des Bücherbriefs wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte können wir jedoch keine Gewähr übernehmen.

Die durch die Autoren erstellten Inhalte von RATTUS LIBRI unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der schriftlichen Zustimmung des jeweiligen Autors bzw. Erstellers. Downloads und Kopien sind nur für den privaten, nicht kommerziellen Gebrauch gestattet. Soweit die Inhalte in RATTUS LIBRI nicht vom Betreiber erstellt wurden, werden die Urheberrechte Dritter beachtet. Insbesondere werden Inhalte Dritter als solche gekennzeichnet. Sollten Sie trotzdem auf eine Urheberrechtsverletzung aufmerksam werden, bitten wir um einen entsprechenden Hinweis. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Inhalte umgehend entfernen.

RATTUS LIBRI enthält Verweise und Links zu externen Websites Dritter. Die Redaktion von RATTUS LIBRI hat keinen Einfluss auf die dort bereitgehaltenen Daten und Informationen und macht sich diese nicht zueigen. Die Redaktion von RATTUS LIBRI kann für die Rechtmäßigkeit der Inhalte von verlinkten Websites keine Verantwortung übernehmen. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.

Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass in RATTUS LIBRI keine pornografischen Bücher, Hörbücher oder Filme vorgestellt werden. RATTUS LIBRI informiert über Titel, die erotische Inhalte haben können. Dabei handelt es sich ausschließlich um aufklärende Sachbücher oder fiktive Geschichten, die keine realen Vorbilder haben. Im Falle expliziter sexueller Handlungen in Wort und/oder Bild sind die Protagonisten und abgebildeten Personen mindestens 18 Jahre alt.

Redaktion RATTUS LIBRI V.i.S.d.P.:

Salzmann, Raiffeisenstr. 11, D-85402 Kranzberg

Christel Scheja, Lenbachstr. 8, D-42719 Solingen

Rezensenten dieser Ausgabe:

Gunter Arentzen (GA), Alisha Bionda (AB), Florian Hilleberg (FH), Armin Möhle (armö), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Ramona Schroller (RSch), Andrea Tillmanns (AT), Christina Zurek (CZ)

Logo © Freawyn

Archiv-Seite: www.rattus-libri.buchrezicenter.de

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Ende Februar 2009





Corina Bomann
Verrückt nach Mark
My Story, streng geheim! 4

cbj-Verlag, München, Originalausgabe: 8/2008

PB mit Klappbroschur, Jugendbuch, Romance, 978-3-570-13542-6, 222/995

Titelgestaltung von Zeichenpool/Milena Djuranovic, München unter Verwendung von Motiven Corbis, getty images, Shutterstock und Fotolia Vignetten von N. N.

www.cbj-verlag.de

www.corina-bomann-online.de/

www.zeichenpool.de

www.shutterstock.com

www.gettyimages.com

Kurz vor den Sommerferien lässt die 14-jährige Luna ihre Umhängetasche in der U-Bahn liegen. Glücklicherweise bringt sie der ehrliche Finder nur wenig später vorbei. Bevor das verdutzte Mädchen reagieren kann, ist der Traumtyp, der sich als Mark vorstellte, schon wieder weg. Warum nur hat Luna ihn nicht zum Dank auf ein Eis eingeladen?

Um Mark wieder zu sehen, setzt Luna alle Hebel in Bewegung: Sie gibt eine Annonce in der Zeitung auf, hängt schließlich sogar Phantombilder von ihm auf – aber Mark rührt sich nicht. Vielleicht hat er die Anzeigen gar nicht gesehen oder ist verreist. Dann jedoch sieht Luna ihn in einer Eisdiele, aber ausgerechnet in Begleitung der Zicke Bianca. Lunas Hoffnungen zerplatzen wie eine Seifenblase.

Trost könnte Thomas bieten, der sich sehr um sie bemüht, aber Luna kann sich einfach nicht vorstellen, mit ihm zu gehen und hält ihn auf Distanz. Um Mark aus ihrem Kopf zu verbannen, will Luna ihr Bestes beim Manga-Wettbewerb geben, den ihr Stammbuchladen veranstaltet. Als der große Tag gekommen ist, muss sie entsetzt feststellen, dass sie erneut ihre Tasche mit den Stiften in der U-Bahn vergessen hat...

„Verrückt nach Mark“ ist der vierte Band der „My Story, streng geheim!“-Reihe von cbj. Diese Bücher wenden sich an aufgeschlossene Mädchen zwischen 12 und 14 Jahren, die spritzige, zeitgenössische Lektüren zu aktuellen Themen den angestaubten Internats- und Pferde-Geschichten vorziehen. Shopping und hippe Klamotten, Musik und Disco, Manga-Zeichnen und ‚Starlet‘-Träume, Ferienaktivitäten und niedliche Jungs interessieren weit mehr als Mittenachtspartys, die ‚doofe Neue‘ an der Schule, das störrische Pony und das Ausmisten der Ställe.

Corina Bomann stellt darum ein Mädchen in den Mittelpunkt ihrer Geschichte, mit der sich Altersgenossinnen leicht identifizieren können: Luna lebt mit ihrer Mutter zusammen, und beide haben ein prima Verhältnis. Daran ändert sich auch nichts, als sich die Mutter neu verliebt. Über ihre Sorgen und Freuden kann sich Luna immer mit ihren Freundinnen Bine und Nico unterhalten, die ihr per Handy und PC auch während der Ferien immer mit gutem Rat zur Seite stehen. Gegen dieses Trio kommt auch die Zicke Bianca nicht an. Lunas liebstes Hobby ist das Manga-Zeichnen – und vielleicht hat sie eine Chance bei einem Zeichenwettbewerb. Fehlt bloß noch der Traumprinz... Allerdings ist es mit Mark und Thomas wie mit der Taube auf dem Dach und dem Spatz in der Hand – was nun?

Obwohl die Story alles hat, was sie braucht, um die Zielgruppe anzusprechen, will der Funke nicht so recht überspringen. Lunas Welt ist zu heil und unkompliziert. Die Handlung plätschert ohne nennenswerte Höhepunkte vor sich hin und ist – für erfahrene Leserinnen – vorhersehbar. Man ahnt früh, an welche Stellen die Puzzleteile fallen werden, das Ende ist süß, zufrieden stellend, aber kein Knaller.

Etwas mehr hätte man wirklich herausholen können, doch da Lunas Freundinnen in den Urlaub abgeschoben werden und die Zicke bloß zwei kleine Auftritte hat, fehlt einfach die Interaktion mit anderen Charakteren; SMS und Email ist zu wenig. Auch Thomas bleibt blass und wird von Luna recht kühl behandelt, obwohl er nur freundlich sein möchte und schnell begreift, dass er keine Chance hat. Er bleibt ihr dann trotzdem auf gewisse Weise erhalten. Mark wird zweihundert Seiten lang angehimmelt, und dass er am Schluss so toll ist, wie Luna erhofft hat, wirkt wenig realistisch. Das Thema ‚Manga‘ wird nur oberflächlich angeschnitten. Während beispielsweise in „Doppelt verliebt hält besser“ Allgäuer Kochrezepte verraten und in „Traumtänzer gesucht“ Fachtermini aus dem Ballett erklärt werden, vermissen die Insider hier einige Titel (erwähnt wird nur „Lady Snowblood“), Fachtermini und Querverweise, die den Aha-Effekt hätten auslösen können. Vermutlich hat die Autorin den einen oder anderen Manga gelesen und nutzt diese Kenntnisse für ihre Jugendromane, doch bleibt das Gefühl, dass sie sich nur ein Klischeebild verschaffen konnte und nicht tiefer in die Materie eindrang.

Die Gestaltung des Buchs ist sehr gefällig: Paperback mit Klappbroschur, (Metallic-) Foliendruck, collagenartiges Titelbild mit einem Motiv im ‚Manga-Stil‘, passend zum Inhalt.

„Verrückt nach Mark“ ist nicht ganz so spritzig und überzeugend wie die anderen Titel der „My Story“-Reihe, aber Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Wem die anderen Bände vielleicht schon zu aufgedreht erschienen, dem wird vielleicht diese etwas ruhigere Geschichte mehr zusagen. Manga-Fans könnten allerdings auch ein wenig enttäuscht sein, da auf dieses Thema nur am Rande eingegangen wird. (IS)



Thomas Brezina

Pia Princess

Egmont Franz Schneider Verlags, München/Köln, 9/2007

HC, Jugendbuch, Romance, 978-3-505-12399-3, 349/1490

Titelgestaltung und Innenillustrationen von Hauptmann und Kompanie Werbeagentur

<http://www.schneiderbuch.de>

<http://www.thomasbrezina.com>

Für drei Wochen fährt Pia nach London zu der wohlhabenden Familie Cooper, um ihre Englischkenntnisse zu verbessern. Doch der mit Vorfreude erwartete Urlaub beginnt alles andere als gut: Ihr Gepäck verschwindet, und statt von ihren Gasteltern wird sie von deren

Assistentin abgeholt, da Mrs Cooper keine Zeit für sie hat. Auch die Zwillinge der Coopers haben anderes im Kopf, als mit ihr die Stadt zu erkunden – Claire lässt keine Gelegenheit aus, Pia vor ihren Freundinnen lächerlich zu machen und zu demütigen, und Nathan spricht kein Wort und schockiert den Gast mit seiner ungewöhnlichen Sammelleidenschaft.

Aber es gibt auch Lichtblicke: Im Haus der Coopers befindet sich eine riesige Bibliothek, genau das richtige für einen Bücherwurm wie Pia; bei einer Veranstaltung lernt sie einen waschechten Prinzen kennen, der sich offensichtlich für sie interessiert, und dann ist da noch Pete, der nette Friseur, dem sie immer wieder scheinbar zufällig über den Weg läuft.

Als Pia ein altes Tagebuch findet, erfährt sie vom schrecklichen Schicksal einer Frau, die vor hundert Jahren im Haus ihrer Gasteltern gelebt hat. Und die Geschichte scheint sich zu wiederholen – auch sie selbst hat einen Verfolger...

Pia ist ein ganz normaler Teenager, mit den üblichen Sorgen und Wünschen, die sicherlich jeder aus seiner eigenen Jugend kennt. Liebeskummer, Probleme mit Claire und deren zickigen Freundinnen, aber auch Gedanken über das richtige Outfit oder das Wunschgewicht werden authentisch geschildert, ohne zu dramatisieren. Auch wenn Pia viel Negatives erlebt, bleibt sie nie lange in der Opferrolle verhaftet, sondern steht bald wieder auf und wehrt sich; die manchmal erwarteten schlimmen Folgen ihrer Handlungen bleiben aus. So wird dem Leser unaufdringlich vermittelt, dass es auch nach scheinbar katastrophalen Ereignissen immer weitergeht.

Gleichzeitig baut der Autor durch den zweiten Erzählstrang, in dem Pias Verfolger zu Wort kommt, immer mehr Spannung auf, die in einem dramatischen Finale gipfelt. Und auch die rätselhafte Geschichte der Tagebuchschreiberin erschließt sich dem Leser erst langsam und lässt ihn mitbängen um die längst verstorbene Frau.

Gerade diese Kombination aus Spannung und einfühlsamer Beschreibung des ganz normalen Teenager-Alltags sorgt dafür, dass das Buch in keiner Sekunde langweilig wird und den Leser mitleiden und mitzittern lässt.

Ein Buch nicht nur für Jugendliche – auch Erwachsene kann die Geschichte eines ganz normalen Teenagers in einer ganz und gar ungewöhnlichen Situation fesseln. (AT)



Chris Evans

Aliens & Ufos

Aliens and Ufos, GB, 2008

Ars Edition, München, 10/2008

HC mit 3-D-Wackelbild-Cover, Sachbuch, Bildband, SF, 978-3-7607-3483-5, 80/1495

Aus dem Englischen von Andreas Jäger

Titel- und Innenillustrationen von Michael Knight und aus diversen Quellen

Extra: Poster, Briefe, Karten, Pop-Ups und Abdeckungen zum Aufklappen

www.arsedition.de

www.geheimwelten.de

www.artbymichaelknight.com/

Seit die Menschen nach den Sternen greifen und die Angst vor ihnen verloren haben, fragen sie sich natürlich auch, ob die Erde der einzige Planet ist, auf dem sich Leben entwickeln konnte. Und falls es auf anderen Welten Wesen geben sollte, ist es diesen nicht vielleicht sogar schon gelungen, eine weitere Stufe der Evolution zu erklimmen und das zu tun, was wir bisher noch nicht geschafft haben – nämlich durch das Weltall zu reisen?

Ein ganzes literarisches Genre beschäftigt sich seit nunmehr über hundertzwanzig Jahren mit diesem Thema – mal recht wissenschaftlich, dann wieder reißerisch und ohne große fachliche Überlegungen. Die einen sehen die ‚Aliens‘ als Heilsbringer, die die Menschen unterstützen werden, andere wieder malen sich die schlimmsten Weltuntergangsszenarien aus. Immer wieder dienen die Besucher aus dem All aber auch dazu, um der Menschheit einen Spiegel vor zu halten. Seit etwa dreißig oder vierzig Jahren wagen die Wissenschaftler zu spekulieren und Gedankenmodelle aufzubauen. Mögen den Weg dazu reißerische und populärwissenschaftliche Behauptungen geebnet haben – heute halten es auch renommierte Forscher für möglich, dass es auf anderen Welten Leben gibt, und versuchen, es sich unter allen möglichen Bedingungen vorzustellen.

Nur – ob wir bereits besucht worden sind, wollen und können die Experten nicht mit Sicherheit sagen und überlassen die Überlegungen dazu weiterhin den Schriftstellern und redegewandten Spekulanten.

Das Buch „Ufos & Aliens“ versucht, jungen und auch älteren Lesern das Thema nahe zu bringen und die wissenschaftlichen Erkenntnisse mit all dem zu verknüpfen, was urbane Mythen und die Medien mittlerweile an vermeintlich ‚wahren‘ Informationen aufgebracht haben. Sie laden die Betrachter ein, selbst zu einem Agenten der EUA - oder besser: der ‚Ermittlungsbehörde für Ufos und Aliens‘ zu werden und die Augen offen zu halten.

Auf was diese dabei achten und was sie an Grundkenntnissen besitzen müssen, vermittelt ihnen dieses Handbuch.

Zunächst einmal stellt der Autor die Geschichte des noch recht jungen Forschungsgebietes von seinen Anfängen bis in die heutige Zeit vor, zeigt, dass durchaus auch 5000 Jahre alte Höhlenmalereien ein mögliches Indiz für den Besuch Außerirdischer sein können.

Dann beschreibt er die bereits durch Sichtungen bekannten Ufo-Formen, schildert, wie bizarr und dann doch wieder vertraut sich Filmemacher Aliens vorgestellt haben, wie Begegnungen in der Vergangenheit ausgesehen haben könnten – und wie sie heute vermutlich aussehen würden.

Das Buch macht auch deutlich, dass vermutlich nicht alle Außerirdischen in unserer Atmosphärezusammensetzung überleben können und müssen oder umgekehrt.

Was hat es dann mit den Behauptungen mancher Menschen auf sich, entführt und untersucht worden zu sein? Warum würden Aliens das tun? Wie könnte ein Ufo von innen aussehen, und welche anderen Reisemöglichkeiten durch das All gibt es noch? Was halten die unterschiedlichsten Menschen von fliegenden Untertassen, und wie würden sie handeln, wenn sie es mit dessen Ansichten zu tun bekommen? Und ganz wichtig – bewegen sich nicht vielleicht sogar Aliens unter uns? Wie aber kann man diese dann am besten erkennen?

Wie sieht das Leben auf anderen Welten aus, und könnte auch in unserem Sonnensystem Leben existieren? Was hat es mit den seltsamen Vorgängen 1947 in Roswell auf sich? Was verheimlicht die amerikanische Regierung noch heute? Und wird vielleicht offiziell noch nach anderen Zivilisationen im All gesucht? Und wenn ja, wie sollen wir uns verhalten, wenn die Außerirdischen doch eines Tages zu uns kommen?

Abgeschlossen wird das Ganze mit einem großen Test, in dem die Leser ihr erworbenes Wissen prüfen können.

Natürlich ist „Ufos & Aliens“ kein wirklich ernst zu nehmendes Sachbuch – es vermittelt aber dennoch neben den ganzen Spekulationen, die Medien und Literatur in den letzten Jahren aufgeworfen haben, auch ein wenig von dem realen Forschungsstand, zumindest was die Möglichkeit von Leben auf anderen Planeten angeht.

Letztendlich dient es aber doch mehr zur Unterhaltung, als zur Wissensvermittlung. Da werden Klischees gewählt, die Filme wie „Men in Black“ und „Star Wars“ oder Serien wie „Enterprise“ zum allgemeinen Kulturgut gemacht haben und heute für bestimmte Vorstellungen stellvertretend sind. Erwachsene oder in den Medien erfahrene Leser erkennen auch „Krieg der Welten“, „Alien“, „Stargate“ und „Independence Day“ wieder, selbst wenn die dazugehörigen Namen nicht genannt werden.

Wie in vielen Büchern der „Geheime Welten“-Reihe bei Ars-Edition ist auch „Ufos & Aliens“ wieder in einen fiktiven Kontext eingebettet. Die Bilder und Gimmicks stehen im Vordergrund, die Texte sind eigentlich eher nur als vertiefende Begleitung anzusehen, damit die Illustrationen und Fotos noch viel beeindruckender wirken.

Heraus kommt ein Band, den man vor allem Kindern zwischen acht und zwölf Jahren in die Hand geben kann, die durch das aktuelle Spielzeug und Merchandise ihr Herz für die Außerirdischen entdeckt haben und noch Spaß daran finden, selbst in die Haut von Forschern zu schlüpfen. Für sie sind die Geheimnisse noch sehr spannend, die Karten, Pläne und das Poster interessant.

Erwachsene werden sich vermutlich eher über so manches Klischee amüsieren und können nach den eigentlichen Quellen suchen und mit ihrem Wissen vergleichen.

So wird „Ufos & Aliens“ zu einem spannenden und interessanten Buch für alle, die sich bisher noch nicht besonders mit diesem Bereich der Science Fiction beschäftigt haben, aber bereits durch Filme wie „Men in Black“ auf den Geschmack gekommen sind. Gerade Kinder können hier viele Anregungen für ihre eigenen Abenteuerspiele gewinnen. (CS)



Philip Pullman

Tödliche Missverständnisse

The White Mercedes/The Butterfly Tattoo, GB, 1992/98

Carlsen Verlag, Hamburg, 9/2008

TB mit Klappbroschur, Jugendbuch 673, Psycho-Thriller, Drama, Romance, 978-3-551-35673-4, 190/895

Aus dem Englischen von Gerda Bean

Titelgestaltung von formlabor unter Verwendung eines Fotos von istockphoto.com/Fitzer/Klubovy

Autorenfoto von Jerry Bauer

www.carlsen.de

www.philip-pullman.com

Chris Marshalls Eltern haben sich getrennt. Sowohl gegenüber der Mutter wie auch dem Vater mit ihren neuen Lebensgefährten fühlt er sich befangen, so dass er ganz froh ist über seinen Ferienjob, der ihn oft von zu Hause fern hält. Als er auf einer Party als Elektriker aushilft, rettet er die hübsche Jenny vor einigen miesen Gästen.

Obwohl das Mädchen gleich darauf spurlos verschwindet, bekommt Chris sie nicht aus seinem Kopf. Per Zufall begegnen sie einander wieder und, trotzdem sie grundverschieden sind – Chris stammt aus geordneten Verhältnissen, Jenny ist eine Ausreißerin und trägt schwer an dem, was ihr Vater ihr lange Jahre antat -, verlieben sie sich ineinander. Ihre Zeit des Glücks ist jedoch kurz, denn die Hausbesetzer, bei denen Jenny untergekommen war, werden verhaftet, und sie selber muss eine neue Bleibe finden. Als Chris nach ihr sucht, trifft er niemanden mehr an.

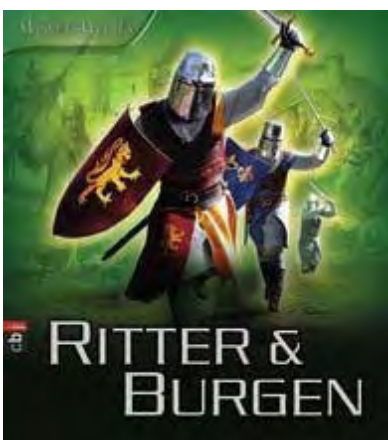
Schließlich werden Chris' Chef Barry und dessen abgelegene Hütte zum Bindeglied für die beiden jungen Menschen. Allerdings ist Barry in dunkle Machenschaften verwickelt, und sein Verfolger hat ihn aufgespürt. Chris trifft die falsche Entscheidung – mit fatalen Folgen...

Eigentlich ist der Titel „Tödliche Missverständnisse“ ebenso irreführend wie der erste Satz des Romans, der reißerisch ist (was das Buch nicht nötig hätte) und neugierig auf die Geschichte machen soll. Weder bewirken Missverständnisse die Tragödie, noch ist derjenige, der einen Fehler begeht, tatsächlich der Mörder. Was geschildert wird, ist eine Verkettung unglücklicher Ereignisse, die vermeidbar gewesen wären, wenn die Beteiligten offen miteinander gesprochen und nicht so manches Geheimnis für sich behalten hätten.

Als Leser ahnt man früh, was passieren wird, so dass der Reiz im *Wie* liegt. Man weiß mehr als die Protagonisten und zweifelt gerade deswegen genauso wie Chris, der sich entscheiden muss, wem er sein Vertrauen schenkt. Wie so oft trifft einen Unschuldigen das Schicksal, der Täter entwischt, und die ganze Wahrheit kommt nicht ans Licht – nur der Leser kennt nun die komplette Geschichte.

Die Handlung ist einfach, aber geschickt aufgebaut durch regelmäßige Perspektivenwechsel und eingeschobene Erinnerungen. Die Charaktere wirken realistisch und haben nachvollziehbare Probleme. Dabei wagt sich der Autor auch an Tabu-Themen heran, z. B. sexuelle Nötigung, Missbrauch. Dabei zeichnet er keine heile Welt oder bietet gar Lösungen an. Seine Protagonisten versuchen, sich ihrem Schicksal zu stellen oder davon zu laufen, doch nur in Kitsch-Romanen gibt es ein Happy End.

„Tödliche Missverständnisse“ ist ein Psycho-Drama für Teenager ab 15 Jahren, die mit den hier angeschnittenen Themen umgehen und Tragödien verkraften können. Wer die wichtigsten Werke von Philip Pullman („Der Goldene Kompass“) kennt, weiß, dass er seine Leser in dieser Hinsicht fordert. (IS)



Philip Steele

WissensWelten: Ritter & Burgen

Navigators. Knights and Castles, GB, 2008

cbj-Verlag, München, 1. Auflage: 2/2009

HC, Kinder-/Jugendbuch, Sachbuch, Bildband, Geschichte, 978-3-570-13627-0, 48/1295

Aus dem Englischen von Lilian Kura

Titelgestaltung von init.büro für Gestaltung, Bielefeld

Illustrationen von Steve Stone, Thomas Bayley, Lee Gibbons u. a.

Fotos und Abbildungen aus verschiedenen Quellen

www.cbj-verlag.de

www.philipsteele.co.uk/

www.ba-reps.com/artist/stone/as/illustrator

<http://thomasbayley.com/>

Obwohl kaum noch Kinder mit Ritter-Figuren spielen und auch das TV nur sehr wenige Filme des Genres von Zeit zu Zeit präsentiert, bedeutet das keineswegs, dass sich Schüler in Hinblick auf

den Unterricht oder privat nicht dafür interessieren, wie eine Burg aufgebaut ist, wie sich das Leben darin abspielte und welche Rolle die Ritter im Mittelalter innehatten.

In der Reihe „WissensWelten“ ist nun ein Sachbuch von Bildbandqualität zu dem Thema erschienen. In „Ritter & Burgen“ wird versucht, die wesentlichen Informationen altersgerecht und verständlich aufzubereiten. Viele farbige Fotos, Abbildungen und Illustrationen veranschaulichen die kurzen Texte. Der Autor konzentriert sich bei den Beispielen vor allem auf das normannische Rittertum.

Bereits in der Antike gab es Ritter – die Reiterei. Das Bild vom gepanzerten Kämpfer, das man bei dem Begriff vor Augen hat, wurde erst im Hochmittelalter (ca. 11. – 13. Jh) geprägt, als feste Eisenpanzer das Kettenhemd verdrängten. Der gepanzerte Ritter kämpfte vom Pferd aus mit Lanze, Schwert, Streitkolben, Morgenstern und Schild; verlor er sein Reittier, setzte er den Kampf zu Fuß fort. Je umfassender die Rüstungen wurden, umso mehr reduzierten sie die Beweglichkeit ihres Trägers. Trotzdem bot sie kaum Schutz gegen die Durchschlagkraft eines Armbrustbolzens oder des Geschosses einer Muskete. Durch neue Waffen und Strategien endete die Ära der Ritter im 16. Jh.

Dasselbe Schicksal teilten die Burgen, die einerseits von Eroberern errichtet wurden, um im Feindesland leichter Fuß fassen zu können, andererseits natürlich das eigene Territorium absichern sollten. Im Laufe der Zeit und durch die Einflüsse anderer Kulturen (Mauren, Sarazenen etc.) wurden die Festen immer größer, ihre Mauern stärker, ihr Aufbau dem Zweck besser angepasst. Dem Einsatz von Kanonen konnten allerdings auch diese Bollwerke nicht standhalten. Von den einstmaligen vielen Burgen ist heute nur noch ein Bruchteil, meist als Ruine, erhalten.

In weiteren Kapiteln wird auf verwandte Themen eingegangen: die Kreuzzüge, Ordensritter, das Leben in der Burg, Heraldik, der Ehrenkodex der Ritter u. v. m. Am Ende findet man ein Glossar, das kurz die wichtigsten Begriffe erklärt, ein Stichwort-Register und eine Seite, die noch mal auf die angegebenen URLs eingeht, die den jungen Leser – am besten unter elterlicher Anleitung – zu Websites führen, die weitere interessante Informationen zu bieten haben.

Die vielen farbigen Abbildungen wecken die Neugierde und verleiten zum Lesen der kurzen Erklärungen. Die Texte sind gut verständlich formuliert und beschränken sich auf das Wesentliche, so dass man eine allgemeine Einführung erhält und bei Bedarf den Links folgen kann. Das und die Einbindung der Medien wird auch Kindern und Jugendlichen gefallen, die sonst ungern zu Büchern greifen.

Empfehlen kann man das schön gestaltete Sachbuch Mädchen und Jungen zwischen 10 und 15 Jahren. (IS)

Belletristik



Sebastian Kaufmann (Hrsg.)

Chaos in Jung

Chaotic Revelry Verlag, Köln, 1. Auflage: 12/2008

PB, Belletristik, Surrealismus, Underground, 978-3-9812457-0-7, 82/500

Titelgestaltung von Mercator Media unter Verwendung eines Motivs von Sina Aurora

Mit einem Vorwort von Ulrich Wilker

www.cr-verlag.de

www.mercator-media.de

Schon immer haben Philosophen und Forscher versucht, den Begriff ‚Chaos‘ zu definieren. Für die einen steht das Wort für eine undurchdringliche, negativ besetzte Unordnung, andere verbinden damit eine besondere Form der Ordnung, die keinem konkreten Prinzip folgt und durchaus etwas Positives, Schöpferisches haben

kann. Allgegenwärtig im Sprachgebrauch ist das ‚Chaos‘ wenn beispielsweise vom *Verkehrschao*s, dem *Chaos im Kinderzimmer* oder dem *Gefühlschaos* die Rede ist.

In seinem Vorwort zitiert Ulrich Wilker aus Thomas Manns „Joseph“-Tetralogie. Dort lässt der Protagonist im Alter von 30 Jahren seine ‚chaotische Jugend‘ - in Anspielung auf Trotzalter, Pubertät, die Orientierungsphase während Schule, Ausbildung und Studium, erste Liebe usw. - hinter sich und tritt in das ‚wirkliche Leben‘ ein.

Dieser frühe Lebensabschnitt in Verbindung mit dem positiven, kreativen Chaos kann natürlich auch die Quelle vieler interessanter literarischer Schöpfungen sein. In Folge rief der Chaotic Revelry Verlag zu einem Story-Wettbewerb auf, mit dessen Teilnahme zwei Bedingungen verknüpft wurden:

Kein Autor durfte älter als 30 Jahre sein, und die Geschichten sollten sich mit ‚Chaos‘ befassen. Die 17 Erzählungen, die für am reizvollsten befunden wurden, sind nun in der Anthologie „Chaos in Jung“ erschienen.

Die Autoren und Autorinnen gehen das Thema auf vielfältige Weise an. Manche Texte erschließen sich nicht gleich nach nur einmaligem Lesen, andere wiederum beschreiben flüchtige Momente und Impressionen oder Erlebnisse, die den weiteren Weg des Protagonisten geprägt haben und ihn nicht mehr loslassen.

„Korbing vs Krafft vs Cricket vs Nada Brama“ von Johannes Hartmann schildert einen skurril-surrealen Wettstreit, der die Unsinnigkeit vieler solcher Wetten und ihre Klischees parodiert.

„Hübsch, diese Frau“, findet die Protagonistin von Krizia Schröder nach einem Blick auf ein Foto, das ihren Lover zusammen mit seiner Frau zeigt. Konsequenzen sind notwendig.

Tiana Astikainen beschreibt in „Prophet vergeben“, wie schnell man zu einem Messie wird.

„Für heute“ greift das Thema ‚Suizid‘ auf. Christina Schulz sucht keine Gründe oder Lösungen, sondern konzentriert sich auf die Verzweiflung.

„Die Lebensschaukel“ ist eine Metapher in der Geschichte von Sarah Schmitz. Sie schwingt auf und ab, das Leben hat Höhen und Tiefen. Hier wird außerdem durch eine Schaukel und den unglücklichen Zufall ein Leben beendet.

Eva Wohlfahrt erzählt in „Grau ist besser als bunt“ von einer jungen Frau, die sich aus Liebe ändert, sich dabei aber nie wirklich wohl fühlt und schließlich ihre Freiheit zurück zu gewinnen versucht.

Das sind nur ein paar Beispiele für die Geschichten, die ein bis zwölf Seiten lang sind, mal schlicht und prägnant auf den Punkt kommen, dann wieder erzählen, als säße man sich im Gespräch gegenüber, wobei manchmal eine derbe und provozierende Wortwahl benutzt wird. Das ‚Chaos‘ wird nicht immer wortwörtlich und explizit aufbereitet, oft steckt es unterschwellig in den Gedanken der Protagonisten und bestimmt ihr Handeln oder zeigt sich durch eine Verkettung von Zufällen.

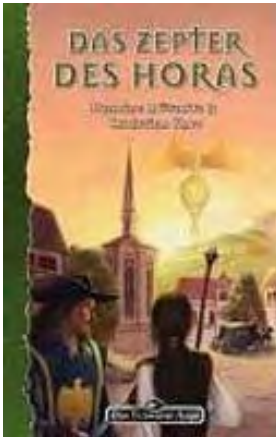
Die Gestaltung des Bandes ist seriös und ansprechend.

Zwar stellen sich die Autoren nicht auf die ‚übliche‘ Weise vor, doch antworten sie auf die Fragen, warum sie schreiben und was für sie Chaos ist. Die beigefügten Email-Adressen erlauben es dem Leser, Kontakt zu den Autoren aufzunehmen – eine schöne Idee, wenn man über einen Beitrag mit dem Verfasser direkt diskutieren möchte.

Die Geschichten sind experimentell und wenden sich an ein Publikum, das seine Lektüren abseits des Mainstreams sucht.

Gefällige Unterhaltung sollte man nicht erwarten; die Anthologie bietet einige nachvollziehbare, ergreifende Erzählungen, aber auch surreal wirkende Impressionen und Phantasien, wieder andere Texte lassen sich dem Underground zuordnen.

„Chaos in Jung“ ist ein interessantes Experiment, das man gewiss als geglückt bezeichnen kann. (IS)



Henning Müzlitz & Christian Kopp

Das Zepter des Horas

Das schwarze Auge 103

Fantasy Productions, Erkrath, 10/2008

TB, Fantasy, 978-3-89064-236-9, 317/900

Titelbild von Tobias Brenner

Karte von Ralf Hlawatsch

www.fanpro.com

www.tobiasbrenner.de

Nach „Gewittertage“ entführt überraschend schnell schon wieder ein Roman in eine der Regionen Aventuriens, die bisher eher stiefmütterlich behandelt wurden: das Liebliche Feld, auch Horasreich genannt.

Da es immerhin eine der zivilisiertesten Regionen des Kontinents ist, sind die Anforderungen an den oder die Autoren höher, da sie weit mehr an Informationen berücksichtigen müssen – vor allem, seit dort auch ein Bürgerkrieg einiges auf den Kopf gestellt hat und manche der Entwicklungen noch in Abenteuerbänden und Regionalbeschreibungen behandelt werden müssen.

„Das Zepter des Horas“ ist gleichzeitig Titel und Thema des Buches, dass von Henning Müzlitz und Christian Kopp gemeinsam verfasst wurde. Der Adlerritter Darian, Baronet von Vinsalt, ein typischer heißblütiger, junger Adliger, langweilt sich tödlich mit den ihm übertragenen Aufgaben, Briefe oder Anträge zu sichten und dann für die Weitervorlage vorzubereiten. Viel lieber würde er Aufgaben im Feld übernehmen, denn noch immer herrschen Unruhe und Chaos im Land, nachdem der Tod der Amene-Horas und der Thronfolgekrieg große Verwüstung und Unordnung hinterlassen haben.

So erscheint es ihm als günstige Gelegenheit, seine Aufgaben niederzulegen, als er von dem seltsamen Verschwinden eines alten Freundes in Arivor hört. Schließlich ist es auch eine Frage der Ehre, nach diesem zu suchen.

Vor Ort nimmt er mit der Draconiterin Sela die Ausgrabungsstätte, in der sein Freund zum letzten Mal gesehen wurde, genauer in Augenschein und macht dort eine interessante Entdeckung. Kann es sein, dass Mausoleum und Gruft nicht nur modrige Gebeine bergen sondern auch Hinweise auf ein uraltes und kostbares Artefakt aus einer Zeit, in der die Horas noch über mächtige Zauberkräfte geboten – das Zepter des Silem-Horas?

Da die beiden wissen, dass der arkane Gegenstand in den falschen Händen großes Unheil anrichten kann, machen sie sich auf die Suche nach ihm. Schon bald müssen sie feststellen, dass sie nicht die Einzigen sind. Und so beginnt ein Wettrennen, das sie in den Süden des Lieblichen Feldes führt und wieder zurück, nicht ahnend, dass die unbekanntenen Gegner weit mehr Tricks auf Lager haben als Ränke, Degen und Magie.

Auch dieser Roman aus der Reihe um „Das schwarze Auge“ bleibt der Devise treu, die Welt Aventuriens mit Leben am Rande oder jenseits großer Ereignisse zu füllen. So werden die politischen und gesellschaftlichen Umwälzungen im Land zwar immer wieder erwähnt, zählen aber nur wie Einblicke in die Strukturen und das alltägliche Leben, in das die Helden eingebunden sind, zum Ambiente. Es fällt dabei auch auf, dass die Autoren sehr schwammig in den Beschreibungen bleiben, Vinsalt und Umgebung nicht wirklich zum Leben erwecken können.

Die Geschichte selbst zeigt, dass auch Intrigen und Ränke Spannung erzeugen können. Wie in einer barock angehauchten Gesellschaft typisch, müssen die Helden mehr diplomatisches und kombinatorisches Fingerspitzengefühl beweisen, statt sich nur mit dem Degen zu wehren. Die immer wieder eingestreuten Kämpfe sind das Salz in der Suppe und beleben die Handlung, die sich durchaus kurzweilig und flüssig liest. Allein das Ende wirkt ein wenig zu überhastet und konstruiert – interessant ist allein die Wendung, die eine Fortsetzung mit den gleichen Helden durchaus möglich macht.

„Das Zepter des Horas“ gehört zwar nicht zu den Glanzlichtern der Reihe, ist aber solide und ordentlich geschrieben, bietet genug Abenteuer und Spannung, um kurzweilig zu unterhalten. Was will man mehr? (CS)

Mehr Fantasy unter Games & Rollenspiel, Comic, Manga & Manhua & Anime.

Science Fiction



Jack McDevitt

Hexenkessel

Priscilla Hutchins (Academy) 6

Cauldron, USA, 2007

Bastei-Lübbe, Bergisch Gladbach, dt. Erstausgabe: 11/2008

TB, SF 24377, 978-3-404-24377-8, 557/895

Aus dem Amerikanischen von Frauke Meier

Titelillustration von Bob Eggleton

www.bastei-luebbe.de

www.sfgwa.org/members/McDevitt/

www.bobeggleton.com

Wer erwartet hatte, dass der enttäuschende Band „Odyssee“ (Bastei-Lübbe SFTB 24369, 2007) das Ende des Roman-Zyklus' um die Raumpilotin Priscilla Hutchins markiert hätte, wird von „Hexenkessel“ eines Besseren belehrt.

Priscilla Hutchins ist die Haupt- bzw. Nebenfigur in fünf Romanen des US-amerikanischen Autors Jack McDevitt, die eine seiner zwei Future Histories bilden. In „Gottes Maschinen“ (Bastei-Lübbe SFTB 24208, 1996), „Die Sanduhr Gottes“ (Bastei-Lübbe SFTB 24231, 2001) und „Chindi“ (Bastei-Lübbe SFTB 24328, 2002) ist sie die Pilotin von Raumschiffen, die diverse außerirdische Artefakte und Phänomene erforschen. In „Omega“ (Bastei-Lübbe SFTB 24341, 2003) agiert sie als Direktorin der Raumfahrtakademie auf der Erde; die Rettung einer nichtmenschlichen Zivilisation vor den vernichtenden Omega-Wolken besorgen andere Raumschiffcrews. In „Odyssee“ begegnet die Menschheit erstmals einer raumfahrenden außerirdischen Spezies und wird von ihr angegriffen; die Raumfahrtakademie steht vor ihrer Schließung.

„Gottes Maschinen“, „Die Sanduhr Gottes“, „Chindi“ und „Omega“ sind originelle Space Operas, die sich in einem unspektakulären Rahmen abspielen (die Menschen sind mit unbewaffneten, engen Raumschiffen nur wenige hundert bis tausend Lichtjahre von der Erde entfernt unterwegs), nahe der Gegenwart angesiedelt sind und auch ihre Probleme widerspiegeln. Vor allem durch die Artefakte (die das Ausmaß eines planetoidengroßen Raumschiffs annehmen können) untergegangener Zivilisationen gelangen dem Autor faszinierende Entwürfe fremder Welten; von „Die Sanduhr Gottes“ teilweise abgesehen, da der Roman von der Dramatik einer um ihr Überleben kämpfenden Crew beherrscht wurde.

In „Odyssee“ fand sich davon nichts. Zwar war es nahe liegend, erstmals raumfahrende Außerirdische auftreten zu lassen, überwiegend schilderte der Roman jedoch diverse Intrigen um das Ende des Raumfahrtprogramms.

In „Hexenkessel“ wird die interstellare Raumfahrt nur noch von einer privaten Organisation, der ‚Prometheus Foundation‘, und einigen Konzernen betrieben. Die Havarie eines der zwei Foundation-Raumschiffe motiviert den Physiker Jon Silvestri dazu, der Organisation ein neuartiges Antriebssystem anzubieten, das interstellare Reisen erheblich beschleunigen soll. Der zweite Testflug gelingt, die Foundation rüstet eine Expedition, bestehend aus zwei Raumschiffen, aus, die u. a. in die Nähe des galaktischen Zentrums fliegen sollen, aus der die vernichtenden Omega-Wolken stammen. An Bord eines der Schiffe ist Priscilla Hutchins, natürlich als Pilotin.

Der neuartige Locarno-Antrieb ermöglicht es der Expedition selbstverständlich auch, diverse andere galaktischen Rätsel zu lösen, so den Ursprungsplaneten des entvölkerten,

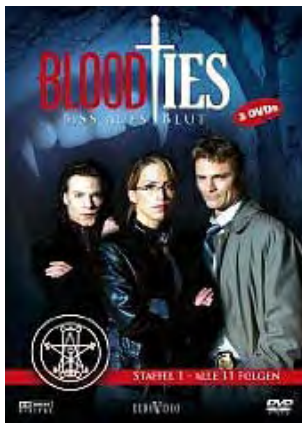
unterlichtschnellen Generationenraumschiffes aus „Chindi“ zu finden und die Quelle einer vierzehntausend Jahre alten Funkübertragung aufzusuchen. Ein schwarzes Loch entpuppt sich als neues Rätsel, das nicht gelöst werden kann. Und auch der Urheber der Omega-Wolken wird entdeckt und offenbart den Grund für den Bau seiner todbringenden Kreationen.

„Hexenkessel“ ist sehr unausgewogen. Die Vollendung des Locarno-Antriebs inklusive der Testflüge nimmt die Hälfte des Romans in Anspruch. Und der Aufbruch der Foundation-Expedition in das galaktische Zentrum erfolgt nicht unmittelbar darauf. Die Ziele der Expedition werden – im Vergleich zu „Gottes Maschinen“, „Chindi“ und „Omega“ – lediglich gestreift. Hutchins und ihre Begleiter finden nichts Überraschendes vor, von einer Ausnahme abgesehen, die an die Faszination der drei genannten Romane erinnert. Der Schöpfer der Omega-Wolken erfährt deutlich mehr Aufmerksamkeit (und Umfang). Seine Motive sind zwar nachvollziehbar, aber nicht innovativ, so dass es vielleicht sinnvoller gewesen wäre, dieses Rätsel nicht zu lösen.

Genau wie „Odyssee“ bleibt auch „Hexenkessel“ hinter „Gottes Maschinen“, „Chindi“ und „Omega“ zurück. Es ist schwer zu entscheiden, welcher der zwei Romane dem Leser, der die Romane um Priscilla Hutchins zu schätzen gelernt hat, die größere Enttäuschung bereitet. Wegen der Reminiszenzen an die früheren, besseren Romane des Zyklus' vermag „Hexenkessel“ einige Pluspunkte mehr für sich verbuchen. (armö)

Mehr SF unter Kinder-/Jugendbuch, Comic.

Mystery/Horror



James Dunnison, James Head, David Winning, Allan Kroeker, Andy Mikita

Blood Ties, Staffel 1

Blood Ties, USA, 2006

22-teilige Fernsehserie frei nach den „Blood Ties“-Romanen von Tanya Huff/Idee: Peter Mohan, Tanya Huff

Euro Video, Ismaning, 12.02.2009

3 DVDs, Mystery, Fantasy, EAN 4009750206423, Laufzeit: insgesamt ca. 473 Min. (11 Folgen à ca. 43 Min.), gesehen 2/09 für ca. EUR 20.-

Ausstattung & Extras: unbekannt, da nur Pressemuster vorlag

Altersfreigabe/FSK: 16

Bildformat: 16:9 anamorph, PAL, RC=2

Sprachen/Tonformat: Deutsch, Englisch (DD 2.0)

Darsteller: Christina Cox, Dylan Neal, Kyle Schmidt, Gina Holden u. a.

Komponist: James Jandrisch

www.eurovideo.de

www.tanyahuff.net

www.bloodties.de

www.bloodtiescentral.com

www.rtl2.de/20880.html

Im Zuge der Vampir-Begeisterung entstand 2006 eine weitere Fernsehserie, die ab März 2007 in zwei Staffeln mit je elf Folgen ausgestrahlt wurde: „Blood Ties“ basiert der fünfteiligen Buchreihe von Tanya Huff, die etwa ein Jahrzehnt früher – als es noch keinen Blutsauger-Hype gab - auf den Markt kamen.

Leider erreichte die Serie nicht die Popularität, die gereicht hätte, um sie mit weiteren Staffeln fortzusetzen, so dass sie bereits nach der 22. Folge eingestellt wurde. Obwohl RTL 2 die Rechte für die Serie schon früh erwarb, wurde die Serie erst ab Herbst 2008 ausgestrahlt – leider zu einem ungünstigen Zeitpunkt, so dass sie wegen sinkender Zuschauerzahlen schließlich gänzlich im Nachtprogramm verschwand.

Während es im Ausland schon länger eine Komplettbox mit beiden Staffeln gibt, erscheint nun erstmalig auch in Deutschland die erste Staffel der Serie mit den Folgen 1 – 11; im April wird vermutlich die zweite mit den Folgen 12 - 21 heraus kommen.

In „Blood Ties“ dreht sich alles um die Privatdetektivin Vicky Nelson (Christina Cox), die nach ihrer Entlassung aus dem Polizeidienst langweilige Fälle von Versicherungsdiebstahl und Ehebruch aufzuklären hat. Aber sie beklagt sich nicht, da ihr das genug Geld verschafft, um ihr Leben zu gestalten.

Als sie eines Abends auf den Straßen von Toronto unterwegs ist, beobachtet sie einen seltsamen Mord. Aus alter Gewohnheit versucht sie, den Mörder aufzuhalten – der aber flieht vor ihr durch eine Wand. Vicky ist irritiert, wird jedoch erst einmal von ihrem ehemaligen Partner Mike Celucci (Dylan Neal) abgelenkt, der ihr nicht so recht abnehmen will, was sie gesehen hat. Denn wie jeder andere bei der Polizei kennt er die Gründe für Vickis Entlassung. Immerhin leidet sie an Retinopathia pigmentosa, einer Krankheit, durch die sie langsam aber sicher erblinden wird.

Weil sie von ihm auch noch erfährt, dass dies nicht der erste Tote dieser Art ist, sondern bereits andere Menschen auf ähnliche Weise umkamen, wird sie hellhörig, als am nächsten Tag eine Studentin namens Coreen Fennel (Gina Holden) zu ihr kommt und sie bittet, den Mord an ihrem Freund aufzuklären. Vicky beschließt, sich weiter mit all dem zu beschäftigen, auch wenn sie zu pragmatisch denkt, um wie ihre Klientin an übernatürliche Einmischung zu glauben.

Dabei merkt sie schon bald, dass sie nicht die Einzige ist, die nach dem Serienkiller sucht, der seine Opfer wie ein Vampir blutleer zurück lässt. Doch sie bekommt den Unbekannten nicht zu fassen. Das ändert sich erst, als er ihr das Leben rettet und sich zwischen sie und den wahren Mörder stellt.

Und mit ihm beginnt Vickys vorheriges Weltbild zu wanken. Sie muss akzeptieren, dass es Dinge gibt, die sich nicht mit Wissenschaft, Logik oder zumindest dem gesunden Menschenverstand erklären lassen, denn Henry Fitzroy (Kyle Schmidt) ist der lebende Beweis für das Übernatürliche: Als Vampir hat er die letzten fünfhundert Jahre überleben können. Geboren wurde er eigentlich im 16. Jahrhundert als illegitimer Sohn Heinrichs VIII. von England.

Da sie merkt, dass Henry, der sich in der heutigen Zeit als Comic-Zeichner durchschlägt, Interesse an ihrer Arbeit hat, entscheidet sie sich, mit ihm zusammen zu arbeiten. Schon bald entdecken sie den Zusammenhang zwischen den Morden und wissen, dass sie schnell handeln müssen.

Von nun an wird Vicky immer wieder mit Fällen konfrontiert, in denen das Übersinnliche eine Rolle spielt. So bekommt sie es schon bald mit rivalisierenden Voodoo-Priestern zu tun, müssen sich mit von Kindern heraufbeschworenen Rachegeistern, einem aus dem Grab wiedergekehrten Verbrecher, einem Incubus, einer Medusa und sogar einem Wendigo herum schlagen. Dabei erhält sie Unterstützung von Coreen Fennel, die von nun an stundenweise als Hilfskraft in der Detektei arbeitet und durch ihr Interesse am Okkulten genau weiß, wo sie suchen muss. Aber auch Henry steht ihr immer wieder bei und wird dadurch quasi zu ihrem Partner.

Mike Celucci beobachtet das alles mit großem Argwohn, denn es behagt ihm gar nicht, dass seine frühere Partnerin sich plötzlich wieder mit Dingen beschäftigt, die eigentlich nur die Polizei etwas angehen und dabei immer wieder in Lebensgefahr gerät. Er gibt ihrem neuen Begleiter Henry Fitzroy, dem er von Anfang an nicht über den Weg traut, die Schuld. Und als er schließlich herausfindet, was sein Rivale eigentlich ist, kommt es fast zu einer Katastrophe.

Vicky indessen ist hin und her gerissen zwischen ihrem Mike, den sie trotz der ganzen Streiterei doch irgendwie mag, und ihrem neuen Partner, der gleichermaßen faszinierend wie gefährlich ist.

Anders als „Moonlight“, wo die Romanze zwischen Mick und Beth einen größeren Raum einnahm und gleichberechtigt zu den Fällen stand, sind die Beziehungsprobleme der Helden in „Blood Ties“ eher nur eine zusätzliche Würze, die ein wenig mehr Spannung und Humor in die Folgen bringt. Im Vordergrund stehen eigentlich die Fälle, die sich mit vollen Händen aus dem reichhaltigen Schatz der Phantastik bedienen und hier als wirklich existent angesehen werden. Das macht die Serie auch für den Genre-Fan sehr interessant.

So vollführt der Gegenspieler in den ersten beiden Folgen ein satanisches Ritual, das das Böse in der Welt freisetzen soll. Dann kommt die indianische Mythologie zum Tragen, als sie einen Wendigo stellen müssen, und die keltische Tradition, als sie in einer Klinik für künstliche Befruchtung einen Schwarzfelfen aufspüren. Und schließlich haben sie sich auch noch in der einzigen Folge, für die Tanya Huff selbst das Drehbuch beigesteuert hat, gegen eine Medusa

durchzusetzen, die ihre Liebhaber nach und nach in Statuen verwandelt und damit ihre Wohnung schmückt. Leider ist kein Mann gegen ihren Charme gefeit, selbst Vampire und abgebrühte Polizisten nicht.

Die Geschichten sind zwar insgesamt sehr Action betont, lassen aber auch noch Raum für Interaktion zwischen den Charakteren. Besonders amüsant ist es in den ersten Folgen mit anzusehen, wie sich die Rivalität zwischen Mike und Henry steigert und die beiden sich immer wieder wie zwei Kater benehmen, die um eine rollige Katze herumstromern.

Vicky, die nicht versteht, was die beiden für Probleme miteinander haben, zeigt ihnen dann sehr deutlich, was sie von dem albernen Verhalten hält. Auch sonst ist sie ein eher wenig zartfühlender Charakter und offenbart nur selten ihren weichen Kern. Glücklicherweise wird diese bissige Rivalität zwischen den Männern nicht bis zum Erbrechen ausgereizt und entwickelt sich ebenso wie die Freundschaft zwischen der ehemaligen Polizistin und dem Vampir weiter.

So gibt es trotz der abgeschlossenen Fälle Entwicklungen, die sich neben der persönlichen Ebene auch am Verhalten der Charaktere und ihrem Umgang mit magischen Wesen und Dämonen abzeichnen. Sind Mike und Vicky zunächst noch zwei rational denkende Menschen, die das Übersinnliche für Humbug halten, akzeptieren sie schon bald, was sie erleben und machen sich das Wissen der anderen zu nutze. Gegen Ende der Staffel sind sie längst nicht mehr so geschockt, wenn sie es mit Magie zu tun bekommen.

Diejenigen, die die Bücher kennen, werden feststellen, dass sich nur die ersten beiden Folgen an die Romane anlehnen. Ansonsten wurden einige kleinere Details verändert und verschiedene Personen weg gelassen. So ist Henry in der Vorlage eigentlich Autor von Liebesromanen und bisexuell, was man auch an seiner Beziehung zu dem Straßenjungen Tony merkt, der aus diesem Grund vermutlich weg gelassen wurde.

Vielleicht mögen die Tricks nicht immer ganz ausgereift sein und das eine oder andere Monster ein wenig seltsam aussehen – inhaltlich lässt die Serie keine Wünsche offen. Die Geschichten werden in einer guten Mischung aus Action, Beziehungsdrama und Humor präsentiert, die Schauspieler fügen sich gut in ihre Rollen ein, und die derzeit beliebte Liebesgeschichte wird nicht überstrapaziert. Wenn sich etwas zwischen Vicky und Henri entwickelt, dann nur langsam. Und der Charakter des Vampirs ist auch nicht gerade uninteressant, da der Königssohn durchaus noch Idealen aus der Vergangenheit folgt und eigentlich ein sehr gläubiger Christ ist.

Über die Ausstattung der Box kann nichts gesagt werden, da nur ein Pressemuster vorlag. Auf den DVDs selbst sind nur die Folgen und ein Trailer zu „Twilight“.

„Blood Ties“ ist eine der unterschätzten Serien. Sie bietet gerade für den Fan von Horror und Phantastik allgemein spannende und abwechslungsreiche Unterhaltung, da sich die Drehbuchautoren und Regisseure sehr viel Mühe gegeben haben, die Mystery-Elemente in ein modernes Krimi-Umfeld zu betten und Charaktere zu erschaffen, die man nicht unbedingt so schnell vergisst, weil sie nicht ganz den gängigen Klischees entsprechen. Wer nach einer ansprechenden Vampir-Serie sucht, die sich nicht nur um Liebe und Beziehungen dreht, sollte auf jeden Fall zugreifen. (CS)



Richelle Mead
Blutsschwestern
Vampire Academy 1

Vampire Academy, USA, 2007

Egmont Lyx, Köln, dr. Erstausgabe: 1/2009

PB mit Klappbroschur, Horror, 978-3-8025-6201-1, 304 (288 + 15 Seiten)

Leseprobe aus Kimberly Rayes „Suche bissigen Vampir fürs Leben“/1295

Aus dem Amerikanischen von Michaela Link

Titelgestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung eines Motivs von Shutterstock

Autorenfoto von Michael Ort

www.egmont-lyx.de

www.richellemead.com

www.hildendesign.de

www.shutterstock.com

Richelle Mead ist eine amerikanische Autorin (geb. 1976), die in den Bereichen ‚Urban Fantasy‘, ‚Paranormal Romance‘ und ‚Young Adult Novels‘ schreibt. Die Themen ihrer Romane sind exakt auf die Zielgruppe der 15- bis 25-jährigen Leserinnen, die spannend-romantische Vampir-Geschichten schätzen, zugeschnitten, so dass die Titel der „Vampire Academy“- oder der „Georgina Kincaid“-Serie (geplant für 2009) optimal in das Programm von LYX passen.

Rose Hathaway ist eine Dhampir - das Kind eines Vampirs und eines Menschen - und eine Novizin an der „Vampire Academy“. Nach ihrer Ausbildung soll sie einem Moroi als Wächterin zugeteilt werden. Die Moroi sind – im Gegensatz zu den untoten Strigoi, die von den Moroi seit Generationen bekämpft werden – lebende Vampire, die außerdem über magische Kräfte verfügen. Da sie nicht so stark wie die Strigoi sind, benötigen die Moroi den Schutz der Wächter, die ihrerseits ein großes Interesse haben, die Art der Moroi zu erhalten, da Dhampire nur mit diesen Nachkommen zeugen können.

Rose hofft, dass sie mit Vasilisa Dragomir zusammen bleiben wird, denn die beiden sind nicht nur beste Freundinnen, sondern außerdem auf geheimnisvolle Weise miteinander verbunden, so dass Rose immer weiß, was in der Moroi vor sich geht und wann sie in Gefahr schwebt. Allerdings bringen gerade dieses Band und Lissas magische Kräfte die jungen Frauen in große Schwierigkeiten.

Sie fliehen vor einer unbestimmten Bedrohung, werden gefasst und in die Academy zurück gebracht. Nachdem sie mehrere Monate fort gewesen sind, fällt es beiden schwer, wieder Fuß im Schüler-Alltag zu fassen, denn die Machtverhältnisse haben sich verschoben, und gemeine Gerüchte machen die Runde. Das Schlimmste ist die Behauptung, dass Rose Lissa als ‚Bluthure‘ gedient habe – was der Wahrheit entspricht, da keine anderen Spender zur Verfügung gestanden hatten. Aber damit nicht genug: Immer wieder wird Lissa durch Tierkadaver erschreckt, die ein Unbekannter in ihr Zimmer legt.

Um den anderen Schülern all diese Demütigungen heimzuzahlen, greift Lissa auf ein Mittel zurück, dessen Benutzung jedem Moroi verboten ist. Je öfter sie ihre Fähigkeiten einsetzt, umso stärker werden auch ihre Depressionen. Rose spürt, wie das Dunkle in ihrer Freundin wächst, sie immer unglücklicher und labiler wird. Wie kann Rose Lissa davon abhalten, sich selber Schaden zuzufügen oder gar etwas zu tun, das Personen auf sie aufmerksam machen könnte, die Lissa sofort weg schaffen würden - wie jene Lehrerin, die die Mädchen eindringlich gewarnt hatte, diese Kräfte niemals wieder zu benutzen.

Rose beginnt zu recherchieren und erlebt eine Überraschung, die auch sie selber betrifft, aber bevor sie etwas unternehmen kann, wird Lissa entführt...

„Vampire Academy“ schildert den gängigen Alltag in einem Internat mit seinen typischen Intrigen und Liebeleien. Gleichberechtigt neben den ‚Soap‘-Anteilen rangiert jedoch eine spannende Handlung, die durch ihre Komplexität überrascht - eine Mischung, wie man sie aus so erfolgreichen Comic-Serien wie „X-Men“ oder TV-Reihen wie „Babylon 5“ kennt.

Die Geschehnisse werden aus der Perspektive von Rose Hathaway erzählt, die seit ihrer frühesten Kindheit mit der Moroi-Prinzessin Vasilisa Dragomir aufwuchs und eines Tages ihre Wächterin werden soll. Man kann einen Hauch Homo-Erotik hinein interpretieren, denn tatsächlich lässt Rose aus der Not heraus Lissa von ihrem Blut trinken, was stets einen gewissen Effekt auf den Spender hat. Allerdings wird dieser Punkt nicht näher ausgeführt, da es eine klare Trennung zwischen der vertrauten Beziehung zwischen den Freundinnen bzw. zu den jeweiligen Männern gibt.

Die Mädchen hängen umso mehr aneinander, seit Lissa all ihre Angehörigen durch einen Unfall verlor. Allein sie selbst und Rose überlebten wie durch ein Wunder. Seit diesem tragischen Ereignis besteht auch das geistige Band zwischen den beiden, das allerdings nur in eine Richtung funktioniert, so dass Lissa kaum etwas vor Rose geheim halten kann. Das geistige Band ist etwas Seltenes, das Rose prädestiniert, für immer Lissas Wächterin zu sein. Rose beginnt erst, diesen Punkt zu hinterfragen, nachdem der Stein bereits ins Rollen kam und sie zufällig Hinweise erhält, die sie stützen lassen.

Rose nimmt die Rolle als Beschützerin sehr ernst und stellt ihren eigenen Lebenshunger zurück, um Lissa, die immer mehr in Depressionen versinkt und an Borderline leidet, beizustehen - die Autorin scheut sich nicht, Tabu-Themen anzusprechen, die viele (junge) Menschen betreffen. Schließlich beginnt Lissa, ihre Kräfte zu missbrauchen: Physisch und psychisch wird sie sich langfristig schaden, und darüber hinaus können noch andere Probleme auf sie zukommen, wenn

das Geheimnis aufgedeckt wird. Die Situation eskaliert, als erneut tote Tiere in Lissas Nähe auftauchen, als wüsste jemand von dem, was beide verzweifelt zu verbergen suchen. Geschickt werden falsche Spuren gelegt, und der wahre Täter - selbst ein Opfer - und seine Beweggründe werden erst am Schluss enthüllt.

Für Rose wird es zunehmend schwieriger, sich um Lissa zu kümmern, denn sie hat noch immer Stubenarrest wegen der Flucht von der Academy und kann sich nur begrenzt auf dem Gelände bewegen. Obendrein weckt Christian Ozera Lissas Interesse. Der düstere Einzelgänger blieb ebenfalls als einziger seiner Familie, deren Mitglieder freiwillig zu Strigoi wurden, übrig. Rose bezweifelt, dass man ihm trauen kann – und sie ist eifersüchtig. Tatsächlich weiß Christian zu überraschen und spielt eine größere Rolle, als es zunächst den Anschein hat. Dabei schlägt Roses Herz für Dimitri Belikov, einen sieben Jahre älteren Wächter, der für Lissa zuständig ist und Rose zusätzliche Trainingsstunden anbietet.

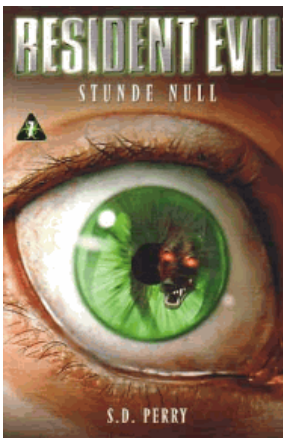
Trotz zahlreicher Hindernisse und eigener Unzulänglichkeiten gelingt es Rose, dem Rätsel, das Lissas eigentümliche Kräfte umgibt, auf die Spur zu kommen. Die Puzzleteile fallen jedoch zu spät an die richtigen Stellen. Es gibt noch andere, die skrupellos ‚Zwang‘ einsetzen, um Ziele zu erreichen, die um einiges weiter gesteckt sind, als es die jungen Moroi und ihre Wächter auch nur ahnen. Während Lissa entführt wird, landet Rose in den Armen von Dimitri, der sie seit ihrer ersten Begegnung leidenschaftlich begehrt – und alles andere ist vergessen... Die wohl dosierten erotischen Momente werden allerdings nicht ausgewalzt (wie dies in sehr vielen LYX-Titeln der Fall ist), es wird auch auf derbe Worte verzichtet, und darum knistert es vielleicht sogar um einiges mehr als in den expliziteren Romanen von Lara Adrian, Lynsay Sands & Co., die nichts der Phantasie der Leserschaft überlassen

Und letztlich kommt es doch anders, als man denkt. Das Ende wartet mit einer Überraschung auf und stellt rundum zufrieden. Alle losen Fäden werden verknüpft, und dennoch bleibt durch einige kleine Details die Option auf eine interessante Fortsetzung gewahrt.

Die Autorin überzeugt durch ihre eigene Variante des ‚vampirischen Gesellschaftssystems‘, vor dessen Hintergrund junge Erwachsene so agieren, wie man es von ihnen erwartet. Es gibt Geheimnisse, die weit in die Vergangenheit zurück reichen, auf Standesdünkel und Eifersucht beruhende Intrigen, Romanzen, die auf Andeutung statt auf ausführliche Schilderungen setzen, und spannende Action-Szenen ohne unnötiges Blutvergießen. Somit bietet der Auftakt-Band der „Vampire Academy“ alles, was man von einem packenden Horror-Roman erwartet. Das Beispiel zeigt: Es geht auch ohne Splatter, Klamauk oder grafischen Sex als Handlungs-Ersatz.

Einzig über den Konflikt zwischen Moroi und Strigoi, der regelmäßig erwähnt wird, hätte man gern etwas mehr erfahren. Konkrete Motive beider Vampir-Arten für ihre Feindschaft werden nicht genannt. Vielleicht wird das in den folgenden Romanen nachgeholt.

Richelle Mead schreibt mitreißend und in einem gehobeneren Stil, der vor allem Genre-Fans gefällt, denen die Masse der schnoddrigen „Buffy“-Imitate weniger zusagt. Auch wer das Schema, das vielen dieser Bücher zugrunde liegt, längst durchschaut hat, wird froh sein, endlich etwas Abwechslung zu bekommen. Kann man sich für Serien wie Barb & J. C. Hendees „Dhampir“, Stephenie Meyers „Bis(s) zum Morgengrauen“ oder Lisa J. Smiths „Tagebuch eines Vampirs“ begeistern, wird man gewiss auch von „Blutsschwestern“ bestens unterhalten. (IS)



S. D. Perry

Resident Evil Bd. 7 – Stunde Null

Resident Evil (0): Zero Hour, USA, 2004

Panini Books, Stuttgart, 3/2005

TB, Horror, 3-8332-1206-3, 267/995

Titelgestaltung von Greber Studios

www.paninicomics.de

www.capcom.com/ResidentEvil/

www.capcom.co.jp/bio_series/

Das Bravo Team der S.T.A.R.S, eine Elitetruppe der Polizei, wurden damit beauftragt, eine mysteriöse Mordserie zu untersuchen. Die Leichen wurden übel zugerichtet, und es gibt mehrere Vermisste, die scheinbar spurlos

verschwunden sind.

Doch bevor sie die Ermittlungen beginnen können, stürzt der Helikopter des Teams wegen eines Motorschadens ab. Glücklicherweise überlebt das gesamte Team den Absturz. Ihren ersten Einsatz hatte sich Rebecca Chambers, das neue und jüngst S.T.A.R.S-Mitglied wirklich ganz anders vorgestellt. Doch während das Team noch auf Rettung wartet, stoßen sie auf einen umgestürzten Jeep der Militärpolizei. Alle Insassen sind bereits tot, und Rebecca findet eine Akte über den jungen Offizier Billy Coen, der wegen Mordes zum Tode verurteilt wurde. Da sich der Mörder nicht unter den Toten befindet, beauftragt Captain Enrico Marini seine Leute, nach dem Mann zu suchen.

Nachdem ihr Partner einem Unbekannten zum Opfer viel, stellt Rebecca den Flüchtigen schließlich in einem liegen gebliebenen Zug. Als sie ihn jedoch festnehmen will, werden die beiden von monströsen und äußerst blutgierigen Kreaturen angegriffen und sind fortan zur Zusammenarbeit gezwungen. Doch ist Billy wirklich ein grausamer Mörder - oder kann Rebecca dem jungen Mann vertrauen?

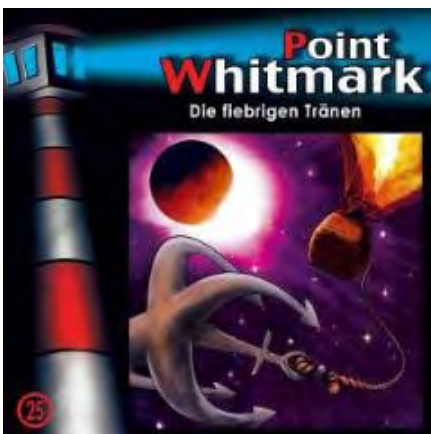
Als die beiden auf Rebeccas tot geglaubten Partner stoßen, der sich in einen blutrünstigen Zombie verwandelt hat, ist klar, dass in dieser Gegend etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Doch wer steckt hinter diesem Virus, der Mensch und Tier in mordgierige Bestien verwandelt? Können Rebecca und ihr Begleiter diesem Alptraum entkommen?

Dies ist der Roman zum Videospiel „Resident Evil Zero“, das hierzulande für den GameCube erschienen ist. Die darin beschriebenen Ereignisse spielen unmittelbar vor der Handlung des ersten Spiels und des ersten Romans und beantworten für Fans und Kenner der Reihe einige offene Fragen. So gibt es u. a. ein Wiedersehen mit den Schurken aus Teil 1 und 2, doch auch der eigentliche Erschaffer des tödlichen Virus' tritt auf den Plan. Aber auch als Neueinsteiger sollte man mit diesem Roman keine Probleme haben, da es noch vor dem ersten Teil spielt.

Das Buch ist flüssig und spannend geschrieben und bietet gute Unterhaltung für zwischendurch. Die Schauplätze sind gut beschrieben, und als Leser wird man von einem Spannungsbogen in den nächsten gezogen. Besonders die Figuren Rebecca Chambers und Billy Coen und ihre Beziehung zueinander werden heraus gearbeitet, während die anderen Charaktere nur kleine bis untergeordnete Rollen spielen und vergleichsweise blass bleiben. Rebecca ist dem Leser sofort sympathisch, während man bei Billy anfangs nicht genau weiß, ob er schuldig oder unschuldig ist. Die eigentlichen Stars der Geschichte sind jedoch wie immer die blutrünstigen, Angst einflößenden Kreaturen, die von mutierten Killerhunden über entstellte Zombies bis zu einem von Parasiten bevölkerten Wissenschaftler reichen.

Natürlich kann ein Buch niemals das Gefühl eines Videospieles vermitteln und umgekehrt. Dennoch schafft es der Roman, eine spannende und unheimlich Atmosphäre aufzubauen - und gehört damit zu den besseren „Resident Evil“-Romanen.

Für Freunde von spannenden Geschichten mit Horror-Elementen ist dieses Buch auf jeden Fall empfehlenswert. Fans der Reihe, werden den Roman wahrscheinlich schon längst im Regal stehen haben, um sich damit die Wartezeit bis zum nächsten Videospiel zu verkürzen. (CZ)



Volker Sassenberg
Die Fiebrigen Tränen
Point Whitmark 25

Universal, München, 2/2009

1 CD im Jewel-Case, Hörspiel, Mystery, Abenteuer, 978-3-8291-2239-9, Laufzeit: ca. 52 Min., gesehen 2/09 für EUR 7.99

Sprecher: Jürg Löw, Sven Plate, Kim Hasper, Gerrit Schmiedt-Foss, Dirk Müller, Gerald Paradies, Isabella Lewandowski, Luis Fischer, Esther Münch, Sabine Krause u. v. a.

www.karussell.de

www.pointwhitmark.de

www.folgenreich.de

www.wordart.de

In dem kleinen Küstenort Point Whitmark in New Hampshire an der amerikanischen Ostküste leben Tom Cole, Derek Ashby und Jay Lawrence. Die drei betreiben einen Radiosender, für den sie immer wieder nach neuen Geschichten und Informationen suchen, um die Hörer bei der Stange halten.

Da sie manchmal all zu neugierig und verwegen sind, werden sie immer wieder in gefährliche und manchmal sogar lebensbedrohliche Abenteuer verwickelt, die nicht immer von dieser Welt zu sein scheinen.

Aufregung herrscht in Point Whitmark, da sich dort nach über dreihundert Jahren wieder eine Sonnenfinsternis ereignen wird. Dementsprechend viele Gäste werden von außerhalb erwartet, Neugierige, die sich sonst vermutlich niemals in den verschlafenen Ort verirren würden. Und so bereiten die Einwohner einiges vor, um es ihren Gästen so angenehm wie möglich zu machen – und dabei natürlich auch noch einiges zu verdienen.

Tom, Derek und Jay blicken indes in die Vergangenheit zurück und forschen im Museum nach, was 1727 bei der letzten Sonnenfinsternis passierte. Damals stürzten zwei Männer in eine Erdspalte, die sich plötzlich unter ihren Füßen auftat.

Alles hängt ganz offensichtlich mit alten Erbstücken der Familie Goodwinter zusammen, die ihnen die hübsche Sera zeigt – Bernsteine, die auch als „Fiebrige Tränen“ bezeichnet werden.

Dass mehr an der Legende und den Fossilien zu sein scheint, als sie zunächst vermuten, wird schon bald klar, als sie von mysteriösen Gestalten verfolgt werden, die sogar einen Mordanschlag auf sie verüben, und sich dann auch noch der Geheimdienst einmisch und sie abzublocken versucht. Was bemühen sich alle, vor ihnen zu verbergen? Der Forscherdrang der drei jungen Männer ist damit geweckt.

Man kennt Detektivteams wie das hier auftauchende schon als vielen Kinderbüchern: Man denke dabei nur an die „Drei ???“. Auch wenn die Protagonisten auf der Schwelle zum Erwachsensein stehen und bereits einiges an Verantwortung übernehmen, hat jeder immer noch eine markante Eigenschaft, die sich mit denen der anderen ergänzt und so ein ausgeglichenes Team schafft. Derek ist der Anführer und wagemütige Abenteurer, Jay der kühl kalkulierende Denker und Tom der geschickte Techniker. Begleitet werden sie von einer Vielzahl von in den verschiedenen Folgen immer wieder auftauchenden Personen, die sich aus Freunden und wichtigen Bewohnern der Stadt zusammensetzen.

Diesmal fängt die Folge etwas ruhiger an, da es ja zunächst keinen Anlass dafür zu geben scheint, dass wieder etwas passieren wird. Erst als die Jungen anfangen, in der Vergangenheit nachzuforschen, wecken sie die Geister von einst, die sie von nun an nicht mehr in Ruhe lassen. Immer mehr mysteriöse Ereignisse treiben die Helden schließlich dazu, sich zu wehren und das Geheimnis zu lösen.

Bis es jedoch so weit ist, bietet der rundum gelungene Klangteppich gute und abwechslungsreiche Unterhaltung, in die man auch ohne Vorkenntnisse einsteigen kann, da die für das Verständnis notwendigen Details in die Geschichte eingebunden werden.

Das macht „Point Whitmark“ zu einem spannenden und abwechslungsreichen Hörspiel, das auch erwachsene Zuschauer in seinen Bann schlagen kann, da es nicht zu kindlich gestaltet wurde. (CS)



Ascán von Barga

Requiem 1 – Nacht des Schreckens (von 2)

Maritim-Verlag/vghaudio, Dortmund, 5/2007

1 CD, Hörspiel, Mystery, Horror, empfohlen ab 12 Jahre, 978-3-937070-93-3, Laufzeit: ca. 58 Min., EUR 9.95

Sprecher: Peter Weis, Christian Rode, Daniela Hoffmann, Gernot Endemann u. a.

www.maritim-produktionen.de/

www.ascanvonbarga.de/

Paris, 1894. Während die einen dem dekadenten Leben frönen, ergötzen sich andere an den kleinen und großen Skandalen, die von einer gehobenen Gesellschaftsschicht

produziert werden. Es ist die Zeit der Empire, der Kolonialherrschaft und auch die Zeit großer Erfindungen. So stehen die Gebrüder Lumière kurz davor, ihren Cinématographe vorzuführen, und im Moulin Rouge unterhalten Tänzerinnen das Publikum.

Es ist aber auch eine Zeit des Schreckens, wie der Arzt Joaquin Ferrier feststellen muss. Denn eine Seuche greift um sich und verzehrt das Leben junger, hübscher Frauen. In dem einen Moment noch in der Blüte ihrer Jugend, im nächsten Augenblick bereits krank, entstellt und schließlich tot. Aber sind die Opfer dieser bizarren Seuche wirklich tot? Erste Zweifel kommen Ferrier, als das Herz eines der Opfer bei einer Obduktion zu schlagen beginnt. Und was hat es mit dem schrecklichen Unglück auf sich, bei dem ein verruchtes Etablissement während einer Vorführung des Cinématographe in Flammen aufgeht?

Gemeinsam mit seinem Freund Moreau macht sich Ferrier daran, das Geheimnis zu lüften. Besondere Dramatik erfährt der Fall, als auch Moreaus Verlobte, die bewunderte und bildschöne Christine de Louvaine, erkrankt. Können die Männer die Adlige retten? Oder ist sie dazu verdammt, das Schicksal der anderen Opfer zu teilen? Vor allem aber: Wer oder was löst diese Seuche aus, die bald schon ganz Paris zu befallen droht? Der einzige Hinweis, den Ferrier hat, sind zwei kleine Wunden am Hals eines jeden Opfers...

Hörspiele aus dem Bereich Mystery, Horror und Grusel schießen in den letzten Jahren wie Pilze aus dem Boden. Alte Helden der Heftroman-Szene werden ebenso umgesetzt wie moderne Reihen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei; der Hörer hat eine große Auswahl an Titeln, aus denen er wählen kann.

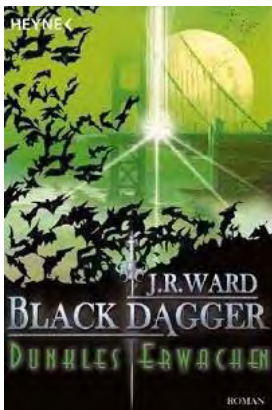
Auch „Requiem“ zählt zu diesem Genre, hebt sich jedoch gleichzeitig von anderen Produktionen ab. Zum einen hat es der Hörer mit einem Zweiteiler zu tun, es wird also keine neue Serie oder Reihe etabliert. Zum anderen fehlen dem Titel die Ingredienzien, die man meist findet. Etwa den unerschrockenen Helden, der sich dem Grauen in den Weg stellt. Oder auch der pure, ungeschminkte Horror.

„Requiem“ verzichtet auf diese Zutaten – und das funktioniert ganz ausgezeichnet. Denn dem Autor und den Machern ist es gelungen, die Atmosphäre der damaligen Zeit perfekt einzufangen und sie dem Hörer zu präsentieren. Das lockere, unbekümmerte Leben der gehobenen Klasse, dicht gefolgt von dem Schrecken, den das Böse zu bringen vermag. Die vordergründige Freundlichkeit, hinter deren Fassade Neid, Missgunst und der Spaß an Spötteleien wohnen.

Durch eine fast schon perfekt gewählte Sprache und die passende Geräuschkulisse fühlt sich der Hörer in das Paris des Jahres 1894 versetzt; er glaubt den Geruch dieser Stadt einatmen zu können. Doch auch die Emotionen der Protagonisten, die Verzweiflung, die Angst und der Schmerz werden lebendig dargeboten, ohne überzeichnet zu wirken.

Ein Lichtspiel, in dem der Schatten völlig fehlt? - Leider nein, denn auch wenn die Ausführungen des Sprechers stets stimmig sind, so verlieren sie sich hin und wieder doch in Details. Auch ist die Handlung gerade zu Beginn von Sprüngen gekennzeichnet, die man nur bei wachem Verstand nachvollziehen kann. Kein Hörspiel also, um gerade mal so nebenbei, mit halbem Ohr, gehört zu werden. Wobei dies sicherlich auch nicht die Intention der Macher war, denn hier wurde Wert auf tiefer gehende Unterhaltung gelegt. Man sollte die knapp 58 Minuten genießen, etwa in einem bequemen Sessel sitzend. So, wie man einen Film genießen würde.

Ein sehr guter erster Teil, der den Hörer nahezu atemlos vor Spannung zurücklässt! Praktisch, dass der abschließende Teil 2 – „Margots Blutfeste“ – bereits erschienen ist. (GA)



J. R. Ward
Dunkles Erwachen
Black Dagger 6

Lover Awakened Part 2, USA, 2006

Heyne Verlag, München, 6/2008

TB, Romantic-Mystery, Horror, 978-3-453-56581-6, 350/795

Aus dem Amerikanischen von Astrid Finke

Titelgestaltung von Animagic, Bielefeld, Titelfoto von Dirk Schulz

www.heyne.de

www.jrward.com/

www.jessicabird.com/

Wie jeder „Black Dagger“-Band beginnt auch dieser mit dem Glossar der Begriffe und Eigennamen. Und weiter geht es mit den Paaren der Serie und dem Kampf der Bruderschaft der Black Dagger gegen die Lesser:

Die schöne Vampirin Bella wird von ihrem Bruder Rehvenge (jähzornig, aber auch der Beschützer seiner Mutter und Schwester = der gutherzige, schroffe Typ) nach ihrer Befreiung durch die Black Dagger und ihrer Genesung auf deren Anwesen nach Hause zitiert, da er der Bruderschaft misstraut und befürchtet, sie würden Bella als Frau nicht gut behandeln.

Doch Bella fühlt sich immer noch zu Zhadist hingezogen und will nicht zurück zu ihrer Familie. Sie sucht weiter Zhadists Nähe, der nach wie vor keine Berührungen ertragen kann, aber Bella lässt nicht locker und schließlich vereinigen sie sich. Aber immer noch kann sich er sich – dank seiner Vergangenheit – nicht völlig fallen lassen, mehr noch, weil er sich Bella nicht entziehen kann, fühlt er sich wie ein Tier in der Falle, in Bellas Falle. Er sieht Bilder seiner Erinnerung an jene Nacht, als sein Zwillingbruder Phury ihn aus der Sklaverei befreite und er von dem Mann seiner Herrin mit dem Messer traktiert wurde (woher er die Narben z. B. im Gesicht hat)

In Bella setzt die Triebigkeit ein, die ihr starke Schmerzen verursacht. Zhadist vereinigt sich erneut mit ihr, um ihre Leiden zu mildern und gesteht sich ein, sie zu lieben. Während ihrer Vereinigungen kratzt Bella an den Mauern seiner Vergangenheit und gibt ihm etwas ‚Gutes‘ und Wärme – er fühlt sich über alle Maßen gesegnet und beginnt endlich, eine natürliche Beziehung zu seinem ‚Geschlecht‘ zu entwickeln und die Fesseln der Vergangenheit abzustreifen.

John Matthews Geschichte geht ebenfalls weiter. Butch, der Ex-Cop, der als einziger Mensch bei den Black Daggers lebt, wird als Johns Leibwächter auserkoren und soll den Jungen zu Havers bringen, damit dieser John untersucht. Somit befindet sich Butch im selben Haus wie Marissa, die schöne, blonde Vampirin (Havers Schwester), die er immer noch liebt, auch wenn sie sich ohne Angabe von Gründen von ihm zurückgezogen hat. Er beobachtet vor dem Haus, wie Marissa zu einem Vampir (Rehvenge) in den Wagen steigt und fühlt seine Vermutung bestätigt, dass sie ihn vergessen hat.

Rehvenge ist beeindruckt von Marissas engelsgleicher Schönheit. Sie trifft sich jedoch nur aus dem Grund mit ihm, um sich von ihm zu nähren, da sie das bei Butch, den sie insgeheim liebt, nicht könnte, da er ein Mensch ist.

Vishous vertraut Phury an, dass er keine Visionen mehr empfängt, nicht mehr wie sonst sehen kann, was künftig passiert, und auch keine Gedanken mehr ‚hören‘ kann (beides seine besondere Begabungen)

Bei den Lessern vernachlässigt O seine Pflichten, weil er sich auf seine Suche nach Bella beschränkt. So zweifeln einige Lesser bald an seinen Führungsqualitäten, und es wird brenzlich für ihn, als einige Lesser von der Polizei verhaftet werden. O fährt erneut zum Anwesen von Bellas Familie, doch Rehvenge hat ihn längst bemerkt und ein Auge auf ihm. Daher bittet er die Black Daggers, seine Schwester noch einige Tage auf dem sicheren Anwesen der Bruderschaft zu behalten.

Zwischen Bella und Zhadist bleibt es weiterhin turbulent, und es gibt einige Missverständnisse und Verletzungen, bis Rehvenge seine Schwester nach Hause holt, bzw. bei Marissa und ihrem Bruder unterbringt. Doch Bella kann Zhadist nicht vergessen und merkt, dass sie von ihm schwanger ist.

O nimmt Kontakt zu Zhadist auf, beide wollen einander töten, weil sie Bella lieben. O erschießt Wellsie (Tohrments schwangere Frau) und nimmt ihre Nichte Sardelle gefangen. Dann fordert er Zhadist auf, sich mit ihm zu treffen und einen Zweikampf auszufechten. Zhadist beschließt eine Art Selbstmordeinsatz: Er will O mit in den Tod nehmen – doch es kommt alles anders!

J. R. Ward setzt ihre Serie rasant fort und schickt ihre Vampire erneut in den Kampf – mit den Lessern, aber auch mit ihren Gefühlen und der Vergangenheit. Zhadist entpuppt sich als interessantester Charakter der Serie, seine Geschichte, geht am meisten unter die Haut, aber auch seine Wandlung. Der Autorin gelingt es von Anfang an, das Mitgefühl des Lesers für den vermeintlich kalten und brutalen Zhadist zu wecken, und so fiebert man förmlich danach, dass er von den seelischen Fesseln seiner Vergangenheit befreit wird.

Wie immer ist der Band eine Mixtur aus Mystery, Action und Erotik, wie immer gelingt es J. R. Ward eine gut ausgewogene Dosierung vorzunehmen, und wie immer fühlt man sich bestens unterhalten. Nicht mehr, aber auf keinen Fall weniger!

Der sechste Roman ist ein gefühlvoller und rasanter Serienband rund um die Vampirkrieger der Black Dagger, ihre Frauen und Feinde – Liebe, Lust und Kampf in vampirischem Gewand. (AB)

Mehr Mystery/Horror unter Games & Rollenspiel, Comic, Manga & Manhwa & Anime.

Krimi/Thriller



Christine Westendorf

Liebeskind

Anna Greve 2

fredeboldundfischer, Köln, 1. Auflage: 4/2008

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, Krimi, 978-3-939674-12-2, 476/1595

Titelgestaltung von Getty Images, München/Leoni, Köln

Autorenfoto von Dagmar Bressel

www.fredeboldundfischer.de

Elsa Hollstein wurde seit ihrer frühesten Kindheit ausgegrenzt – wegen eines Feuermals im Gesicht. Selbst die Mutter zog ihr die Geschwister, insbesondere die jüngere Schwester, vor. Der Vater, der als Einziger nett zu Eva war, ließ die Familie früh im Stich. Auch die Freundschaft mit Doreen, die auf Mitleid beruhte, währte nicht lang, da Eva zu dominant war. Eva begann, aus Frust zu essen und zu ritzen. Was ihr dann jedoch die Mitschüler antaten, veranlasste Eva, von zu Hause fort zu gehen, bei einer Tante Unterschlupf zu suchen – und sich zu verändern.

Jahre sind seither vergangen, und in der kleinen Ortschaft Maschen erinnert sich kaum noch jemand an Eva. Und wie sollte man auch das dicke, hässliche Mädchen in der schönen, schlanken Frau erkennen, die auf der Durchreise ist und Rainer Herold den Kopf verdreht? Und wenig später ist es Thorsten Lorenz, der sich einen One-Night-Stand erhofft. Beide Männer werden tot und verstümmelt aufgefunden. Und an noch jemandem will sich Eva rächen.

Kommissarin Anna Greve und ihr Kollege Lukas Weber von der Hamburger Kripo ermitteln im Fall des ermordeten Rainer Herold und nehmen, da sie die Parallelen erkennen, Kontakt zu Kommissarin Sigrid Märkisch in Hannover auf, da Thorsten Lorenz in ihren Zuständigkeitsbereich fällt. Die Zusammenarbeit erweist sich als höchst schwierig, da sich die Kollegin als ehrgeizig und stur entpuppt. Anna ist enttäuscht, dass sich Weber aus dem ‚Zickenkrieg‘ heraushalten will.

Auch zu Hause findet Anna keinen Rückhalt. Nach der Affäre mit Jan, ihrem jüngeren Schwager, hat sie sich mit ihrem Mann Tom ausgesprochen. Sie wollen es noch einmal versuchen, aber auf Momente des Glücks folgen stets Augenblicke des Ärgers. Tom kümmert sich so gut wie gar nicht um die Erziehung der gemeinsamen Söhne, und Ben fängt zu kiffen an. Anna fühlt sich hin und her gerissen. Hat diese Ehe wirklich noch Sinn, wenn so viel in der Familie schief läuft? Die Nachricht, dass Jan an Weihnachten seine neue brasilianische Freundin mitbringen will, ist entsprechend niederschmetternd. Einziger Trost für Anna ist ihre Freundin Paula, die ihr stets mit Rat und Tat zur Seite steht.

Doch die privaten Probleme und auch der ‚Zickenkrieg‘ müssen warten, denn ein dritter Mord erschüttert die Maschener...

Nachdem der Krimi schnell hintereinander mit zwei Morden aufwartete, wird es dann wieder ruhiger. Das dritte Verbrechen baut die Autorin langsamer auf, und auch der vierten Person, die Eva Hollstein ins Visier nimmt, widmet sie mehr Zeit. Auf den Seiten dazwischen werden Evas Lebensumstände in Rückblenden beleuchtet und die privaten Probleme von Anna Greve

ausführlich geschildert. Die Frauen teilen sich die Position der Hauptfigur auf zwei Handlungsebenen, die erst am Schluss zusammengeführt werden.

Man ahnt früh, was mit Eva los ist: Sie ist ein typisches Mobbing-Opfer. Weder die eigene Familie noch die Nachbarschaft, weder die Mitschüler noch die Lehrer mögen sie. Das Mal macht sie zu einem Außenseiter, und so baut sie aus Selbstschutz einen Panzer um sich. Eva gibt sich stark und ungerührt, aber sie ist auch von sich sehr eingenommen und klammert. Das führt dazu, dass sich Doreen, die sich eine Weile mit ihr abgibt, wieder zurückzieht, da sie sich zu sehr von Eva vereinnahmt fühlt. In Folge entwickelt das unglückliche Mädchen Ernährungsstörungen und zeigt Boderline-Symptome. Als sie kurzfristig glaubt, endlich einmal Glück zu haben, lässt die Enttäuschung nicht lange auf sich warten, und die persönliche Tragödie eskaliert. Die unvergessenen Qualen treiben sie dazu, Jahre später, als sie die Möglichkeit dazu hat, blutige Rache zu nehmen.

Als Leser empfindet man bis zu einem bestimmten Punkt Mitgefühl, denn man kennt ähnliche Szenen aus der eigenen Schulzeit. In nahezu jeder Klasse gibt es eine Clique, die besonders ‚cool‘ sein will und dabei weit über das Ziel hinaus schießt. Wer dazu gehören will, muss mit der Meute heulen, anderenfalls wird er isoliert und aufs Korn genommen wie sonst nur die üblichen Außenseiter. Hilfe erfahren die Opfer keine, da Eltern und Lehrer, wenn sie davon erfahren, überfordert sind oder vielleicht sogar wegblicken. Das Thema ist aktuell, denn immer mehr Kinder und Erwachsene leiden unter Mobbing – und das schlägt sich auch in der Literatur nieder, die sich zunehmend der Tabu-Themen annimmt, um wachzurütteln und zu informieren, damit man die Anzeichen frühzeitig erkennt und etwas unternehmen kann.

Der zweite Kritikpunkt ist das mangelnde Verständnis, das der Situation berufstätiger Mütter entgegengebracht wird. Anna hat als Kommissarin einen anstrengenden Beruf, der ihr viel abverlangt und nicht einmal einen geregelten Feierabend zulässt. Traurigerweise fällt ihr die Kollegin, die eigentlich im selben Boot sitzt, sogar noch mehr in den Rücken als die Kollegen. Ihr Mann Tom unterstützt sie so gut wie gar nicht, was immer wieder zu Auseinandersetzungen führt. Diesen versucht er auszuweichen, so dass Anna die doppelte Last von Arbeit und Erziehung allein tragen muss. Ihr einstiger Märchenprinz wird durch sein Verhalten blasser und blasser. Eine Trennung und eine neue Beziehung mit Jan ist im Moment allerdings kein Thema, selbst wenn die Gedanken in Annas Kopf kreisen.

Die Krise der Eltern lässt Paul und vor allem Ben nicht unberührt. Für die Jungen ist es leicht, die strenge Mutter und den laschen Vater gegeneinander auszuspielen. Ben versucht, den starken Mann zu markieren und auszuprobieren, wie weit er gehen kann. Als nun auch Drogen in seinem Besitz gefunden werden, reagiert Anna konsequent, aber Tom entzieht sich wieder und wieder den Pflichten. Allerdings wird dieses Thema, das ebenso heikel wie das Mobbing ist, hier nicht weiter geführt.

Obwohl Annas Privatleben fast die Hälfte des Buchs einnimmt, soll es nicht die Haupthandlung bestreiten, sondern nebenher laufen und die einzelnen in sich abgeschlossenen Krimis miteinander verknüpfen. Man muss „Und jeder tötet, was er liebt“ nicht kennen, um sich in „Liebeskind“ zurechtzufinden, aber wenn man weiß, was die Anspielungen zu bedeuten haben, ist das Lesevergnügen natürlich größer. Zweifellos wird in einem dritten Band an dieser Stelle wieder angesetzt.

Folglich ist das Buch teils Krimi, teils Beziehungsdrama. Diesmal geht das sogar in Ordnung, denn Annas Bekanntenkreis ist an der Lösung des Falls beteiligt. Gegen Ende kommt die etwas träge gewordenen Handlung noch einmal richtig in Schwung, denn Elsa verliert nun ganz den Realitätsbezug, nachdem sie sich in etwas hinein steigerte, das sie nicht bekommen konnte. Das Finale verläuft erwartungsgemäß und ohne große Überraschungen, führt die letzten offenen Fäden zusammen – und stellt die Weichen für die private Seite des dritten Bandes.

„Liebeskind“ ist ein Roman, der sich nicht entscheiden kann, ob er ein Krimi oder ein Drama sein will. Es werden gängige Probleme und ernste Themen aufgegriffen, über die Betroffene gern schweigen, und mit dem Rachemotiv verknüpft. Durch die persönlichen Konflikte der Hauptfiguren liest sich die Geschichte stellenweise zäh, sie hat aber doch etwas, das einen dazu bringt, dran zu bleiben bis zum Schluss. Die Fälle werden nach einigen Sackgassen gelöst, doch der private Teil behält sich eine Fortsetzung vor. Es werden auch keine Patentlösungen für die Probleme angeboten, sondern sie nur als solche unbeschönigt beschrieben. Es gibt kein wirkliches Happy End, und dieser Realismus vermag zu überzeugen.

Das weibliche Publikum dürfte dem Buch mehr abgewinnen können als die männliche Leserschaft, denn ihr werden Identifikationsfiguren mit vertrauten Sorgen angeboten. Stellt man sich auf den Mix aus Krimi und ‚Frauenprobleme‘ ein, wird man nicht enttäuscht. (IS)



Patrick Wynes & Susa Gölzow
Eine Kugel für den Richter
Kommissar X 2

Nocturna Audio, Maritim Studios, Neu-Eichenberg, 10/2008
1 CD, Krimi-Hörspiel mit Booklet, 978-3-93859-758-3,
Laufzeit: 87 Tracks/ca. 38 Min., EUR 7.95

Sprecher: Robert Missler, Michael Weckler, Marianna Lund u.
a.

Titelgestaltung von Timo Würz

Musik von Hans Joachim Herwald

www.nocturna-audio.de

www.kommissar-x.de

www.susaguelzow.de/

www.timowuerz.com

Ein aufstrebender und hoch dotierter Richter wird auf offener Straße erschossen. Bevor die Polizei den Hauptverdächtigen festnageln kann, wendet sich dieser an Kommissar X alias Jo Walker und erzählt ihm, dass seine Freundin für das Attentat verantwortlich sei. Kurz darauf steht Walkers Freund Tom Rowland im Büro von Kommissar X und nimmt den jungen Mann fest.

Doch Jo Walker ist von der Unschuld seines Klienten überzeugt und versucht, die junge Frau ausfindig zu machen. Die Spur führt nach Texas, wo die angebliche Mörderin herkommt, genauer: aus Brontoville, wo auch die Familie des Richters ihre Wurzeln hat. Und diese Familie hat einen nicht unbeträchtlichen Einfluss, den auch Kommissar X zu spüren bekommt...

Die Handlung setzt nach einem unheilschwangeren Musikstück sofort im Geschehen ein und kommt gleich zur Sache. Der Mord an dem Richter wird sehr authentisch als Fernsehmitteilung dargestellt, während Jo Walker, wieder wunderbar verkörpert von Robert Missler, seine Eindrücke aus der Ich-Perspektive dem Hörer nahe legt. Die Charaktere wurden ein wenig differenzierter dargestellt als noch in der ersten Folge, und durch die Verstärkung des Ensembles durch die Sprecher Katja Brügger, Wolf Frass und Tobias Schmidt kommt auch ein stärkeres Hörspielfeeling auf.

Der Plot der Story unterscheidet sich in seinen Grundzügen leider nur unwesentlich von der ersten Folge, auch wenn die Umsetzung etwas Abwechslung bietet und die Atmosphäre der texanischen Kleinstadt sehr gut spürbar ist. Der Ton hört sich im Vergleich zum Vorgänger ein wenig dumpfer an, dafür sind die Musikstücke eindringlicher und temporeicher. Die Effekte sind äußerst realistisch, auch wenn es zu wenige Actionsequenzen gibt, um diese wirklich beeindruckend anzuwenden, wie zum Teil in Folge 1.

Die Auflösung des Falles ist für einen Hefroman, der dem Hörspiel zugrunde liegt, erstaunlich ruhig ausgefallen und bedauerlicherweise auch viel zu abrupt. Die Sprecher hingegen machen ihre Sache wirklich ausgezeichnet, und trotz der geringen Spieldauer von knapp 38 Minuten ist der Unterhaltungswert dieses Hörspiels enorm.

Die Aufmachung fällt im Vergleich zu Folge 1 rapide ab. Lediglich die junge Frau mit der Waffe in der Hand besitzt eine natürlich erotische Ausstrahlung, geht aber aufgrund des miserablen Artworks unter dem Titelschriftzug total unter. Glücklicherweise ist die Dame auf der CD selbst noch einmal in Großaufnahme zu sehen. Der Hintergrund des Covers ist allerdings ziemlich langweilig geworden, und auch das Opfer im Vordergrund überzeugt nicht durch Kunstfertigkeit, zumal das Maritim-Logo an einer denkbar ungünstigen Stelle platziert wurde. Auch bei Folge 1 wurden die Infos im Booklet auf das Nötigste beschränkt, und bei dieser Folge gibt es noch nicht mal Werbung.

Ein sehr kurzweiliges Hörspiel mit einem unbefriedigenden Ende! Story und Handlungsablauf sind nicht gerade neu, wurden aber innovativ umgesetzt. Die Sprecher sind in Topform, und man darf sich demnächst auf Hörhefte von „Kommissar X“, gelesen von Robert Missler, freuen. (FH)

Mehr Krimi unter Kinder-/Jugendbuch, Manga & Manhwa & Anime.

Games & Rollenspiel



F.E.A.R. – First Encounter Assault Recon, Ultimate Edition

Sierra/Monolith, USA, 11/2008

Game, 2 DVD-Set für Windows XP/2000, Horror, Action, ASIN: B000XSKRNY, USK KJ/ab 18 Jahren, ca. EUR 53.-

www.sierra.com

Dieses Set enthält das Hauptspiel „F.E.A.R.“ sowie die beiden Add-ons „Extraction Point“ und „Mission Perseus“.

„F.E.A.R.“ (erschienen 2005):

In einem geheimen Forschungslabor, bezahlt von der US-Regierung, laufen die dort geschaffenen Clon-Krieger Amok. Angeführt von dem telepathisch veranlagten Paxton Fettel töten sie ihre Wachen und machen sich im Anschluss daran, das Gelände zu verlassen. Was genau sie wollen, ist nicht bekannt. Eines ist jedoch sicher – wird Fettel ausgeschaltet, ist die Clon-Armee keine Bedrohung mehr.

Um dies zu bewerkstelligen, schickt das Militär ein kleines Sonderkommando los, das First Encounter Assault Recon-Team; spezialisiert auf paranormale Zwischenfälle.

Doch vor Ort angekommen, erleben die Mitglieder des Teams eine Überraschung. Zum einen ist Fettel nicht allein, denn er wird von einem ca. achtjährigen Mädchen namens Alma unterstützt, das ebenfalls über paranormale Fähigkeiten verfügt. Zum anderen wenden sich die verbliebenen Wachen der Forschungseinheit plötzlich gegen das F.E.A.R.-Team – ein Kampf an allen Fronten entbrennt.

„F.E.A.R. Extraction Point“ (erschienen 2006):

Dieses Add-on setzt exakt am Ende des Hauptspiels an und erzählt die Geschichte nahtlos weiter. Durch die jüngsten Ereignisse überrascht, muss sich der Protagonist durch eine U-Bahn zu einer Klinik durchschlagen, um sich dort mit einer Team-Kameradin zu treffen und noch offene Fragen zu klären. Doch auch die Clon-Armee sowie Sicherheitsbeamte der Forschungseinrichtung sind vor Ort...

„F.E.A.R. Mission Perseus“ (erschienen 2007):

Dieses Add-on spielt während und nach dem Hauptspiel und bietet einen neuen Protagonisten, der Mitglied eines zweiten F.E.A.R-Teams ist. Gemeinsam mit seinen Kameraden soll er in der geheimen Forschungseinrichtung nach Daten eines zweiten Projekts suchen, welches sich *Projekt Perseus* nennt. Doch die Verantwortlichen sind nicht begeistert von dieser Idee und versuchen, die Beweise zu vernichten, gleichzeitig aber etwas Genmaterial einer *Quelle* zu sichern, die essentiell für alle Projekte dieser Anlage zu sein scheint – die achtjährige Alma.

Eine Armee gut ausgebildeter Söldner dringt in den Komplex ein und schaltet jede Bedrohung aus, während die Clon-Krieger und Sicherheitsbeamten einander bekämpfen. Abermals gerät das F.E.A.R-Team zwischen die Fronten bei dem Versuch, seinen Auftrag zu erfüllen...

Bei „F.E.A.R.“ handelt es sich um einen First Person Shooter mit Gruseleinlagen und ein paar sehr simplen Rätseln. Die meiste Zeit ist der Spieler damit beschäftigt, sich gegen Feinde zu verteidigen und diese mit allerlei Waffen zur Hölle zu schicken – in eine Hölle, aus der Alma Wade und Paxton

Fettel zu kommen scheinen. Denn neben der Mission muss sich der Spieler auch mit den paranormalen Erscheinungen innerhalb des Komplexes befassen. Da tauchen Geister auf, der Spieler erfährt in Skript-Sequenzen mehr über die Vergangenheit seines Protagonisten, und Schemen fliehen vor ihm, um plötzlich in Sackgassen einfach zu verschwinden. Dies alles macht „F.E.A.R.“ zu einem atmosphärischen Horror-Shooter, der einen nicht nur an den Bildschirm zu fesseln versteht, sondern auch mit immer neuen Schock-Momenten zu erschrecken weiß.

Zur Langzeitmotivation tragen auch die klug agierenden Gegner bei, die geschickt in Deckung gehen oder sich sogar welche schaffen, einer gewissen Taktik folgen und auf diese Weise alles andere als leicht zu knacken sind.

Die Waffen, mit denen man gegen die Bedrohung vorrückt, tun ihr Übriges, um aus „F.E.A.R.“ ein erstklassiges Spiel zu machen.

Viel Licht also und kein Schatten? - Leider nein!

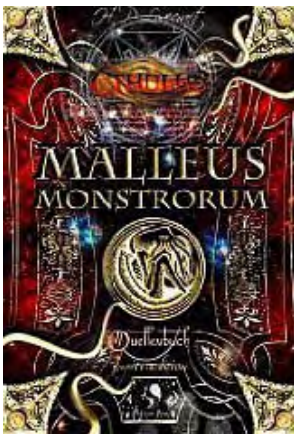
Denn auch wenn die Handlung spannend erzählt wird, ähneln sich die Levels vor allem im Hauptspiel sehr. Zudem kommt mit der Zeit eine gewisse Routine und Langeweile auf, wenn man immer gegen den gleichen Gegnertyp kämpfen muss. Mit der Zeit beschleicht einen außerdem der Verdacht, dass manche Levels nur dazu dienen, das Spiel in die Länge zu ziehen. Die Handlung wird nicht vorangetrieben, man kämpft sich eben so durch, weil einem das Spiel keine andere Wahl lässt.

Dies gilt auch für die beiden Add-ons, obwohl sich dies im zweiten Add-on deutlich gebessert hat.

Die Steuerung, für einen Shooter typisch mit den WASD-Tasten und der Maus, ist flüssig und bietet keine Kritikpunkte, der Sound unterstützt die Atmosphäre und die verwendete Engine spielt ihre Stärke in den engen, düsteren Räumen und Gängen der Levels voll aus, verliert aber ein wenig bei Außenlevels.

Zartbesaitete Spieler und jene, die mit Blut und Gore nichts anfangen können, sollten sich jedoch von diesem Spiel fernhalten, denn die Alterseinstufung KJ wurde zu Recht vergeben. Obwohl es gegenüber dem englischen Original geschnitten wurde, ist der Anteil an entsprechenden Szenen enorm hoch.

„F.E.A.R.“ ist ohne Zweifel ein atmosphärisches Spiel und ein Glanzpunkt seines Genres, hat aber auch einige kleine Schwächen. Dennoch fesselt es auf Stunden an den PC und macht Lust auf das bald erscheinende „F.E.A.R. 2 – Projekt Origin“. (GA)



Frank Heller (Redaktion 2. Edition)

Malleus Monstrorum

Call of Cthulhu - Rollenspielsystem Hintergrundband

Pegasus Spiele, Friedberg, 10/2008

HC, Rollenspiel-Hintergrund- & Quellenband 42031G, Horror, Fantasy, 978-3-939794-65-3, 502/3995

Texte von Scott David Aniolowski, Sandy Petersen, Lynn Willis, Shannon Appel, Frank Heller, Peter Schott, Thomas M. Weghofer, Rainer Nagel, Andre Wiesler, Andreas Gruber, Christoph Maser u. a.

Übersetzung der englischen Texte von Jens Kaufmann, Frank Heller, Holger Göttmann und Peter Schott

Titelbildgestaltung von Manfred Escher

Illustrationen und Pläne von Manfred Escher, Chris Schlicht, Pascal D.

Bohr, Konstanteyn Debus, Oliver Ende, Thomas Erntmann, Samar Ertsey, Mark Herrmann, Annegret Lindder, Björn Lensing, Anette & Uwe Matthes u. a.

Fotos aus diversen historischen Quellen

www.pegasus.de

www.chaosium.com

„Malleus Monstrorum“ ist durch seine Größe und Dicke wuchtig – das mit 504 Seiten bisher schwerste und dickste Quellenbuch zu „Call of Cthulhu“. Versammelt in ihm sind die unheimlichen

Wesen und die Schrecken des Mythos', die Menschen, die ihnen begegnen, nach und nach in den Irrsinn treiben können, wenn diese hinter die Masken schauen, die viele der Kreaturen tragen.

Das Rollenspiel „Call of Cthulhu“ basiert auf dem Kosmos, den H. P. Lovecraft in seinen Erzählungen schuf und in dem er unsere Erde eine uralte und düstere Geschichte gab. Die Erde, wie er sie beschreibt, ist nur ein Nachhall des schrecklichen Zeitalters, in dem die ‚Großen Alten‘ herrschten und den Planeten bereits einmal pervertierten. Wer auch immer ihnen damals Einhalt gebot – vernichten konnte er sie nicht, sondern nur in einen langen und tiefen Schlaf versetzen.

Und so hängt Wohl und Wehe der heutigen Welt von dem Vermögen einiger weniger Menschen ab zu verhindern, dass das, was tief in der Erde ruht, jemals wieder erwacht. Denn es gibt Kräfte – Sklaven, Untertanen und Diener -, die immer wieder Menschen mit falschen Versprechungen von Macht und Ruhm davon zu überzeugen versuchen, ihnen zu helfen. Letztendlich lassen sie viele Dinge, die auf der Erde falsch laufen und die Sterblichen in den Abgrund reißen, auf das Wirken dieser dunklen wie uralten Kräfte zurückführen.

Da Lovecraft auch andere Schriftsteller wie Robert E. Howard, die er durch das Magazin „Weird Tales“ kannte, dazu einlud, ihre Geschichte mit dem Mythos zu verknüpfen, wurde er facettenreicher, als wenn ihn nur eine Person entwickelt hätte, und bietet für das Pen und Paper-Rollenspiel ungeahnte Möglichkeiten der Entfaltung. Keine Kampagne muss dadurch wie die andere verlaufen.

Das „Malleus Monstrorum“ zeigt eindrucksvoll, dass deutsche Rollenspieler nicht immer nur dazu verdammt sind, das amerikanische oder englische Material zu übernehmen, sondern dass der Prozess auch einmal umgekehrt verlaufen kann. So erschien die erste Edition des Bandes 2003 zunächst als rein deutsches Projekt und wurde mit einigen Veränderungen und vielen Kürzungen vom Mutterhaus übernommen.

Die zweite Edition stammt nun zwar aus den USA. Hier in Deutschland wurden allerdings wieder Einführungen und Kurzgeschichten beigefügt und weitere Bearbeitungen vorgenommen, die den Gestalten, Monstern und Göttern mehr Leben und Farbe geben und vielleicht eher zu eigenen Spielideen verführen als nur die reine Information.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen wie etwa „Dungeons & Dragons“ erhält man hier nicht unbedingt nur Werte und Regeln zum Umgang mit den Kreaturen, stattdessen überwiegt der Anteil der Beschreibung, des Ursprungs und des Wirkens.

Gerade weil das eine oder andere Monster auch Kurzgeschichten und Romanen entnommen wurde, konnten die Autoren aus dem Vollen schöpfen. Im Vordergrund stehen die stimmungsvollen Beschreibungen, denn hier sind die Kreaturen nicht nur dazu da, um Erfahrungspunkte oder Gold zu verschaffen, sondern sie sind überwiegend ernst zu nehmende Gegner, deren Anwesenheit und Nähe bereits den Geist zerrütten kann. Dementsprechend werden dem Spielleiter Tagebuchauszüge und andere Beschreibungen zur Hand gegeben, die er an die Spieler weiter reichen kann, ohne dass er die Wesen selbst inflationär auftauchen lassen muss.

Dem Katalog der Wesen und Götter vorangestellt ist eine ausführliche Einführung. Man erfährt, dass man drei Grundtypen bei den Kreaturen unterscheiden kann. Da sind einmal die unabhängigen Rassen wie die Mi-Go der Ghoule, die ihre eigenen Interessen verfolgen und denen die Großen Alten ziemlich egal sind, dann existieren Dienerrassen wie die dunklen Jungen von Shub-Niggurath, die ohne ihren Gott keine Daseinsberechtigung zu haben scheinen, und nicht zuletzt die einzigartigen Wesen, die sich jeder Klassifizierung verweigern und als Einzelgänger existieren.

Bei den Gottheiten gibt es die ‚Älteren Götter‘, die mit der Menschheit nur selten in Berührung kommen, wenngleich sie auch die ‚Äußeren Götter‘ misstrauisch beobachten. Diese herrschen über das Universum und bringen den Sterblichen nur Leid, Zerstörung und Wahnsinn. Ihnen ordnen sich durchaus auch viele der ‚Alten‘ unter, die nichts anderes als die Götter der Traumlande der Erde sind und auch Kontakt mit dem Menschen pflegen, ja, sogar Kinder mit ihnen zeugen können. Sie werden oft auch noch angebetet und verehrt, weil sie zu Vorbildern für die Götter vieler irdischer Mythen wurden. ‚Avatare‘ schließlich sind die Manifestationen aller Gottheiten unter den Menschen, wenngleich sie dadurch auch schwächer werden und nicht ihre ganze Macht ausüben können.

Jedes Wesen – ob nun Monster oder Gott - wird nach einem bestimmten Schema vorgestellt. Der Abschnitt beginnt mit einem stimmungsvollen Intro, durch das Spieler und Spielleiter eine Ahnung

von der Wirkung und dem Auftreten des Wesens bekommen. Dann erst folgen die weiterführenden Informationen zu Herkunft, Zugehörigkeit, Interessen und Zielen und die Art ihrer Angriffe (oder Art der Kommunikation mit den Helden). Abschließend gibt es hin und wieder einen Ausklang, in dem man erfahren kann, welche Spuren sie nach einer Attacke hinterlassen. Bei den Göttern kommt noch ein Abschnitt über Kulte und Religionen hinzu, in denen sie verehrt werden.

In einem grau unterlegten Kasten findet man die spieltechnisch relevanten Daten, so weit nötig, von den Attributen, Bewegungswerten, Schadensboni bis hin zu den Fertigkeiten und Zaubern und die Auswirkung auf die geistige Stabilität der Spielerfiguren. Diese ist eine der wichtigen Charaktereigenschaften im Spiel, da man anders als in anderen Spielen bei Begegnungen mit der dunklen Welt immer einen Preis zahlen muss und letztendlich dem Wahnsinn verfällt, wenn man nicht rechtzeitig aufhört.

Stammen die Informationen aus einem literarischen Text, so wird dieser ebenfalls erwähnt und stellenweise sogar zitiert.

Die immer wieder zu einzelnen Wesen und Göttern eingestreuten, handschriftlichen Texte aus den ‚Tagebüchern des Sir Hansen Poplan‘ können ausgezeichnet als Handouts für die Spieler dienen, bieten die Essays und Ausführungen doch einerseits interessante Informationen, sind aber andererseits spekulativ genug, um die Gruppe aufs Glatteis oder eine falsche Spur zu führen.

Auch wenn man sich als Spielleiter genau überlegen muss, welche der Kreaturen man einsetzen will, um seine Gruppe damit zu konfrontieren, ohne die Figuren innerhalb von kürzester Zeit in den Wahnsinn zu treiben, ist „Malleus Monstrorum“ doch eine Anschaffung wert. Die Beschreibungen gehen weit über das hinaus, was man sonst von einem Monsterhandbuch erwartet, und bieten stellenweise neben den Informationen auch stimmungsvolle Handouts.

All das wird mit einer ganzen Reihe von ansprechenden Fotos und Zeichnungen versehen – teilweise stammen diese sogar aus der Zeit zwischen 1850 und 1930 oder sind etwas abgewandelt worden, um sie dem Zweck anzupassen.

Dabei hat man sich bewusst an Lovecrafts Leitlinie gehalten, viele Wesen nur indirekt oder verschwommen abzubilden, damit der namenlose Schrecken, den Kreaturen und Götter verbreiten, auch weiterhin ‚unbeschreibbar und unvorstellbar‘ bleibt. Trotzdem läuft es einem bereits bei einigen der verwendeten Bilder kalt den Rücken herunter, wenn man den entsprechenden Text dazu gelesen hat.

Es ist interessant, wie geschickt die Autoren Auswüchse oder Strömungen des 19. und frühen 20. Jahrhunderts mit dem Mythos verbunden haben, und wie nahe sie dabei auch H. P. Lovecraft bleiben. Sorgfältig werden historische Realität – Filme, die wirklich gedreht wurden und in den 1920er Jahren in die Kinos kamen – und Fiktion miteinander verbunden und erweitert. Einiges davon geschieht sogar schon vorausschauend, da bereits auch die Wesen der Traumlande aufgenommen wurden, zu denen im Laufe des Jahres 2009 noch ein Quellenband erscheinen soll. Zu keiner Zeit wirken die Texte und Beschreibungen trocken und langweilig. Gerade weil sie in einem eher erzählenden und sehr atmosphärischen Stil abgefasst wurden, macht es Spaß, in dem Buch auch einfach nur zu schmökern und es mehr oder weniger als Bestiarium zu betrachten. Viele der wichtigen Informationen sind sehr stimmungsvoll verpackt, und auch Abenteuerideen finden sich reichlich.

Manchmal gibt es direkte Hinweise und Anregungen, dann wieder kann man sich von den Einführungen und Ausklängen inspirieren lassen, so dass es einfach wird, gute Ansätze für eigene Abenteuer und Kampagnen zu entdecken, so dass die Mission des Buches mehr als erfüllt ist. Es bleibt zwar offen, ob man jemals alle der vorgestellten Wesen verwenden können wird – aber was zählt, ist die Auswahl, die damit sehr individuelle Spielrunden ermöglicht und vielleicht auch mit der entsprechenden Bearbeitung für andere oder eigene Systeme interessant ist.

Damit bietet das „Malleus Monstrorum“ eine erschöpfende Auswahl von Kreaturen und Göttern, deren Geheimnisse und Wirken zu vielen interessanten Abenteuern und Kampagnen führen können, ohne dass es langweilig wird.

Neben den übersichtlich aufbereiteten Informationen, wie sie in ein Bestiarium gehören, lädt der Band aber auch noch durch die ausführlichen und bewusst atmosphärisch gestalteten Beschreibung der Wesen des lovecraftschen Mythos zum Schmökern ein, denn vieles beruht auf sorgfältigen Recherchen der dazugehörigen Geschichten und Romane. (CS)



Martina Meuth & Bernd Neuner-Duttenhofer
Ganz nach unserem Geschmack – Das Begleitbuch zur „Servicezeit: Essen & Trinken“

Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln, 2/2009

„Servicezeit: Essen und Trinken“, Redaktion: Rainer Nohn, WDR, Köln

HC, Sachbuch, Essen & Trinken, 978-3-8025-3662-5, 206/2200

Umschlaggestaltung und Layout von Metzgerei Strzelecki, Köln

Titelfoto von Luca Siermann

Foto auf dem Backcover und alle weiteren Bilder von Martina Meuth

Videograbs von Imhoff Realisation, hergestellt von openedit

www.vgs.de

www.wdr.de

www.wdr.de/tv/servicezeit/essen_trinken/

www.apfelgut.de

„Ganz nach unserem Geschmack“ soll das Essen sein, aber Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Das wissen auch die Fernseh-Köche Martina Meuth und Bernd Neuner-Duttenhofer. Die beiden verraten, dass sie immer Rezepte vorstellen, die ihnen selber schmecken und dass sie dabei auch auf die persönlichen Vorlieben Rücksicht nehmen. Dabei hat sich herausgestellt, dass Zutaten, die man nicht mag, sehr wohl großen Anklang finden können, wenn sie frisch sind und richtig zubereitet wurden.

Beispielsweise soll eine Rote Bete-Knolle vom Markt sehr viel schmackhafter sein, als die eingelegte im Glas, und mit den passenden Zutaten kann eine gebratene Leber auch jene überzeugen, die Innereien ablehnen. Das Duo rät darum, frische und natürliche Produkte sowie Fleisch aus artgerechter Tierhaltung zu verwenden, die Speisen schonend zu garen und ihre Textur zu erhalten. Außerdem ist der Blick aufs Etikett, z. B. bei Essig, notwendig, will man etwas über die Qualität des Produkts erfahren und ausschließen, dass man etwas kauft, in dem Geschmacksverstärker oder andere unerwünschte Substanzen enthalten sind.

Das Buch ist in mehrere Kapitel gegliedert: „Mitternachtssuppen“, „Dampfnudeln & Krapfen“, „Ingwer & Co“, „Kochen und Würzen mit Balsamico“, „Gefüllte Pfannkuchen“, „Kochen & Backen mit Frischkäse“, „Köstliches Geflügel“, „Frühlingsrollen & Wan Tans“, „Fingerfood: Häppchen aus der Hand“, „Backen für den Sommer“, „Zucchini“, „Ossobuco und gefüllte Kalbsbrust“, „Kochen mit Kindern“, „Kürbis – groß in Mode“, „Geschenke aus der Küche“, „Weihnachtsbäckerei“ und „Weihnachtsmenü“.

Daran kann man bereits ersehen, wie abwechslungsreich die Rezepte sind, wie viele Bereiche sie abdecken – und zusätzlich gibt es nützliche Produktinformationen und Extra-Tipps. Praktisch für jeden Geschmack ist etwas dabei, und vom Schwierigkeitsgrad her sind die Anleitungen durchaus auch für weniger geübte Köche nachvollziehbar.

Meist wird auf jeder Seite ein Rezept vorgestellt. Es gibt eine Zutatenliste mit dem Hinweis, für wie viele Personen das Gericht gedacht ist. Daneben befindet sich die Schritt für Schritt-Anleitung. Ergänzt wird mit einem oder mehreren kleinen Farbfotos, die die Zutaten, das fertige Gericht oder die Köche bei der Arbeit zeigen. Nicht vergessen wurden außerdem Empfehlungen für passende Beilagen und Getränke sowie zusätzliche Zubereitungs- und Servier-Tipps.

Zwischen die Rezepte werden, kenntlich durch eine andere Farbe der Seiten, Warenkunde, Produktinformation und weitere Hinweise eingestreut.

Rezepte für „Russische Soljanka“, „Gefüllte Roastbeefröllchen“, „Pfannkuchen mit Quarkfüllung“, „Indonesische Frühlingsrollen“, „Mohn-Himbeer-Torte“, „Lina Maries Eiersalat“, „Schoko-Chili-Würfel“ und „Lauch-Kartoffel-Gratin“ machen deutlich, dass nicht nur traditionelle Gerichte variiert werden, sondern auch tief in internationale Töpfe geblickt wurde. Anregungen aus allen Ecken der Welt hat man dem hiesigen Geschmack angepasst und bereichert damit den Speiseplan.

Man darf auch die eigene Phantasie spielen lassen. Nimmt man z. B. das „Grundrezept Pfannkuchen“ kann man es nach Belieben ergänzen:

Für 4 – 6 Personen rührt man 3 Eier und 120 g Mehl glatt, fügt 1 Pr. Salz hinzu und gießt langsam unter ständigem Rühren 300 ml Milch (oder Wasser) an. Die Teigmasse wird zugedeckt und ruht 30 min. Eine beschichtete Pfanne erhitzen und mit etwas Fett austreichen. Den flüssigen Teig mit einer Kelle hinein geben, ihn durch Drehen der Pfanne dünn über ihren Boden verteilen. Backen, bis sich der Rand kräuselt, wenden, die andere Seite ebenfalls backen. So fortfahren, bis der Teig aufgebraucht ist.

Den Teig kann man nach Geschmack mit Curry, Sojasauce oder Kurkuma würzen, ihm fein gehackte Kräuter, Spinat oder geriebene Möhren hinzufügen. Speck, Zwiebelringe und Champignonscheiben sind ebenfalls lecker. Natürlich gibt es auch süße Varianten mit Apfel- und Birnenscheiben oder gerösteten Mandelblättchen. Bestimmt kommen jedem schon beim Lesen noch mehr Ideen...

„Ganz nach unserem Geschmack“ ist ein sehr schön gestaltetes Buch, das nützliche Informationen und erprobte Rezepte für viele Gelegenheiten enthält. Wie bereits die anderen Titel zur „Servicezeit: Essen & Trinken“ ist auch dieser Band rundum gelungen und macht Appetit auf die vielfältigen Ideen, die übersichtlich und ansprechend präsentiert werden. Zum Behalten und Verschenken ist das Buch ideal! (IS)

Comic



Grant Morrison, Frank Quitely, Jamie Grant, Lucia Truccone u. a. All Star Superman 6

All Star Superman 11 + 12, DC, USA, 2008

Panini Comics, DC Deutschland, 3/2009

Comic-Heft mit kartoniertem Umschlag, Superhelden, SF, 48/595

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss

Titelillustration von Frank Quitely

www.paninicomics.de

www.grantmorrison.com

Nach einer Überdosis Sonnenstrahlen liegt Superman im Sterben. Einige Angelegenheiten muss er noch regeln und sich dem Kampf gegen die Tyrannensonne Solaris stellen, um die Erde zu retten.

Unterdessen sitzt Lex Luthor auf dem elektrischen Stuhl und wartet auf die Vollstreckung des Urteils. Aber natürlich lässt sich der Verbrecher nicht so leicht töten. Ein Spezialdrink rettet ihm das Leben und stattet ihn sogar mit Superkräften aus. Nun will er sich die Erde untertan machen...

„All Star Superman 6“ ist der Abschlussband der Mini-Serie, der noch einige Antworten auf offene Fragen gibt, aber mit einem Ende aufwartet, das eine Fortsetzung möglich macht.

Das Finale bietet einige Überraschungen, die jedoch etwas überzogen wirken wie der ‚Super-Lex‘, der Dank eines speziellen Getränks seine Hinrichtung überlebt und plötzlich über phantastische Kräfte verfügt, die er für seine finsternen Pläne missbrauchen will. Superman als sein Gegenpol wird immer schwächer und bricht zu seinem letzten Kampf gegen eine lebendige Sonne auf, die mit markigen Sprüchen ankündigt, dass sie ihn und die Menschheit auslöschen will. Und dann geschieht ein Wunder...

Was spektakulär sein soll, wirkt eher lächerlich, und auch die Illustrationen können die Story nicht retten. Angesichts der reichlichen Vorschuss-Lorbeeren, die die Serie erhielt, ist man ziemlich enttäuscht.

Sechs Bände sind überschaubar, und der eingefleischte Sammler wird sie seiner Collection hinzufügen wollen – wie auch andere schwächere Hefte. Wer nicht alles haben muss, sollte einen Blick in „All Star Superman“ werfen, um zu prüfen, ob der Inhalt gefällt. Man muss diese Reihe nicht kennen, zumal sie keine Bezüge zu den Haupt-Serien knüpft. (IS)



**Grant Morrison, Ryan Benjamin, Saleem Crawford, Guy Major u. a.
Batman 26**

Batman 675 + 676, DC, USA, 2008

Panini Comics, DC Deutschland, Stuttgart, 3/2009

Comic-Heft, Superhelden, Action, SF, Mystery, 48/495

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups

Titelillustration von Tony Daniel

Extra: 1 großformatiges Poster

www.paninicomics.de

www.grantmorrison.com/

Wer „Batman“ bloß unregelmäßig liest, wird bei der Lektüre dieses Hefts, das den Auftakt zu einer neuen Storyline – „Batman R. I. P.“ – darstellt, etwas ratlos sein, und daran können auch das Vor- und Nachwort der Panini-Redaktion nicht viel ändern.

Man erfährt, dass sich Bruce Wayne alias Batman einem mysteriösen Ritual unterzogen hat, bei dem er für vier Minuten tot war. Seither wirkt er aggressiver und unberechenbarer denn je. Mit Jezebel Jet befindet sich eine neue Frau an seiner Seite, die sogar seine Geheimidentität kennt. Dann scheint er einen Sohn namens Damian (ob das ein „Omen“ ist?) mit Talia, der Tochter seines Erzfeindes Ras al-Ghul, zu haben. Robin alias Tim Drake, seit geraumer Weile ein Waise, ist von Bruce Wayne adoptiert worden und trifft sich mit seinem Vorgänger Dick Grayson, nun Nightwing, zum Team-up.

Vor diesem Hintergrund bahnt sich neues Unheil an, denn die mysteriöse Organisation Black Glove will Batman tot sehen und holt den psychopathischen Joker an Bord...

Der ständige Wechsel zwischen verschiedenen Handlungsebenen mit zahlreichen Protagonisten (die man nicht unbedingt kennt), Rückblenden und hektische Kämpfe, deren Hintergründ nicht näher ausgeführt werden, das Fehlen konkreter Motive von Seiten Batmans machen es dem Leser nicht leicht, sich in der Story zurechtzufinden. Es wird vorausgesetzt, dass man mit den jüngsten Ereignissen vertraut ist und weiß, was zu der aktuellen Situation führte. Darüber hinaus werden einem lediglich ein paar Puzzlestücke hingeworfen, man rätselt mit Robin, der ebenfalls eine Menge Fragen hat – und Fortsetzung folgt.

Das mag in Ordnung gehen für Sammler, die den großen Überblick haben und die nächsten Nummern kaufen werden, nicht aber für Gelegenheitsleser, die sich durch den interessanten Titel, das viel versprechende Cover und das Extra in Form eines sehr ansehnlichen Posters zum Kauf verleiten lassen. Aus den einzelnen Hinweisen lässt sich kein halbwegs klares Bild rekonstruieren, so dass das Heft wirr wirkt und eher enttäuscht, als dass es die Neugierde weckt.

Wenn man nicht ohnehin schon alle „Batman“-Ausgaben sammelt, dann ist es ratsam, den Einstiegspunkt in die laufende Serie sehr sorgfältig zu wählen. Nun ist Bd. 26 zwar der Start eines neuen Story-Arcs sein, aber man wird schon die nächsten zwei, drei Hefte abwarten müssen, um die Geschichte beurteilen zu können - und sich am besten auch kundig machen, was vorher passierte. Zum Glück gibt es das Internet... (IS)



R. A. Salvatore & Andrew Dabb

Der Dämon erwacht

Dämonendämmerung 1

R. A. Salvatore: Demon Wars Vol. 1 - The Demon Awakens, USA, 2007

Panini Comics, Stuttgart, 11/2007

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comic-Format, Fantasy, 978-3-86607-481-1, 144/1695

Aus dem Amerikanischen von Helga Parmiter

Titelillustration und Zeichnungen von Tim Seeley

www.paninicomics.de

www.rasalvatore.com

www.timseeley.com

Elbryan und Jill, die er liebevoll ‚Pony‘ nennt, sind noch halbe Kinder, als ihr Dorf von marodierenden Goblins zerstört wird. Die beiden sind die einzigen Überlebenden und werden voneinander getrennt: Jill verschlägt es in ein gut gehendes Gasthaus, wo sie von den Inhabern quasi adoptiert wird, Elbryan dagegen wird von den letzten verbliebenen Elfen zu einem Hüter ausgebildet. Denn die Elfen wissen, da lauert noch immer eine Gefahr hoch im Norden - eine tödliche Gefahr für alle freien Wesen Koronas: der Dämon. Und der ist bereits erwacht und ruft seine Truppen zusammen.

Werden Elbryan und Jill gemeinsam mit ihren wenigen tapferen Gefährten, die drohende Gefahr abwenden können? Und was hat es mit diesen eigenartigen, magisch aufgeladenen Kristallen auf sich?

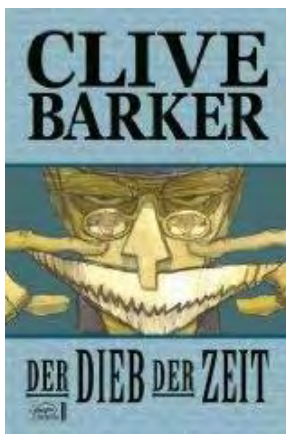
Es ist beileibe nicht das erste Mal, dass ein Roman von R. A. Salvatore in einen Comic umgesetzt wird. Der „Dämonendämmerung“-Zyklus gehört bereits zu seinen älteren Werken und stellt auf seine Art vielleicht eine Art Hommage Salvatores an den Urvater der modernen Fantasy J. R. R. Tolkien dar - zumindest der Comic bezieht sich stellenweise mit einem ziemlichen Vorschlaghammer auf die berühmte Trilogie.

Der Vorteil eines Comics ist definitiv die Möglichkeit, langwierige und langweilige Erklärungen und Beschreibungen in bunten Bildern umzusetzen. Im Falle Salvatores ist das sicher in gewissen Maßen Nerven schonender für seine Leser, als wenn sie sich seine Romane erlesen müssten. Der Nachteil ist klar: Durch die vorgegebenen Bilder hat der Leser selbstverständlich ein fest gefügtes Bild der jeweiligen Figur im Kopf. Gerade bei Comics kann das fatal sein, vor allem da ja jeder Held Muskel gepackt und jede Heldin schön, volllippig und -busig und natürlich blond sein muss. Ein Schönheitsfehler allerdings, wenn man bereits die „Dunkelelf“-Comics gelesen hat und sich nun also diesem neuen Zyklus zuwendet. Tim Seeley, der Zeichner dieses Bandes und auch Teile der „Dunkelelf“-Comics, wiederholt sich nämlich, sehr zum Leidwesen der Leser, gerade mit seinen weiblichen Figuren sehr. Jill wirkt wie eine Figur aus einem der Drizbt-Bände.

Wobei man dann auch gleich beim Hauptproblem der gesamten Geschichte angekommen ist. Schön, dass es wieder einmal ein Underdog sein darf, der die Welt rettet, ebenfalls schön, dass Männlein und Weiblein zusammen kämpfen. Weniger schön, wenn erst die Behauptung aufgestellt wird, dass sich in Jill die geborene Kriegerin verbirgt, sie dann aber über weite Teile des Comics eben diesen Kampfgeist vollkommen aus ihrem Hirn gestrichen hat. Sie lässt sich einfangen, foltern, ihrer Rüstung berauben, dann mutiert sie gar noch komplett zum Weiblein am Herd und schmachtet ihren Schatz an - nicht sehr glaubhaft, bedenkt man, wie sie als Kriegerin eingeführt wurde.

Die Qualität der Zeichnungen schwankt ebenso wie die Geschichte es tut, was sehr schade ist, kennt man doch deutlich Besseres aus der Feder von Seeley. Dennoch aber gibt dieser Auftaktband wenig, was einen Leser bindet, ob man nun den dazugehörigen Roman kennt oder nicht. Da wurde eindeutig von allen Seiten zu dick aufgetragen und zuviel vorausgesetzt.

Alles in allem bleibt am Ende eher ein schaler Geschmack, wenn man an den doch recht stattlichen Preis des Bandes denkt. Schade. (RSch)



Clive Barker

Der Dieb der Zeit

Clive Barker's Thief of Always, USA, 1992

Egmont Ehapa, Köln, 1/2007

HC, Ehapa Comic Collection, vollfarbige Graphic Novel im Comic-Format, Mystery, 978-3-7704-3058-1, 144/1900

Adaption von Kris Oprisko

Aus dem Amerikanischen von Frank Neubauer

Titel- und Zeichnungen im Innenteil von Gabriel Hernandez

www.ehapa-comic-collection.de

www.clivebarker.info/

www.clivebarkerimaginer.com/

Der zehnjährige Harvey Swick langweilt sich in der Schule und daheim. Wenn er doch nur den öden Alltag hinter sich lassen und spannende Abenteuer erleben könnte! Eines Tages taucht der

bizarre Rictus auf und lädt Harvey ein, ihm an einen Ort zu folgen, an dem Kinder immer Ferien haben, nach Herzenslust spielen und Abenteuer erleben können, jeder Tag die vier Jahreszeiten durchmacht und man am Abend immer Weihnachten feiert.

Der Junge gibt der Verlockung nach und gelangt in ein großes Haus, wo er freundlich von der alten Haushälterin Mrs. Griffin begrüßt wird. Sie stellt ihm auch die anderen Kinder, Wendell und Lulu, vor, mit denen er sich sogleich anfreundet. Sie sind allerdings nicht die einzigen Bewohner – aber das findet Harvey erst später heraus.

Zunächst ist alles wunderbar, doch nach einiger Zeit wird selbst das Paradies langweilig. Außerdem verschwindet Lulu spurlos. Harvey und Wendell wollen aus ihrem goldenen Käfig ausbrechen, sie suchen die verborgene Tür, und tatsächlich gelingt ihnen ganz knapp die Flucht.

Doch in ihrer eigenen Welt ist nichts mehr, wie es einmal war: Ihre Eltern sind alt oder sogar schon gestorben. Die beiden Jungen wollen die ihnen gestohlene Zeit zurück – aber wie?

Clive Barker ist den Freunden des Horror-Genres bestens bekannt u. a. durch „Die Bücher des Blutes“ und die „Hellraiser“-Filme.

Die vorliegende Graphic Novel beruht auf seinem gleichnamigen Roman „Der Dieb der Zeit“ und schildert, wie mehrere Kinder auf die Versprechen eines düsteren Wesens und seiner Handlanger hereinfallen, aber statt des Idylls einen goldenen Käfig vorfinden, aus dem es kein Entkommen gibt. Während sie im Haus von Mr. Hood leben, vergeht die Zeit in der Menschenwelt sehr viel schneller – ein Motiv, das man aus zahlreichen Märchen kennt.

Anders als die bisherigen Kinder gibt Harvey nicht auf, sondern sucht nach dem Weg in die Freiheit. Dabei werden er und Wendell von einer gefährlichen Kreatur verfolgt, der sie im letzten Moment entkommen können. Allerdings sind sie noch immer nicht gerettet, denn Jahre sind seither vergangen, die sie zurück fordern müssen. Folglich haben sie keine andere Wahl, als erneut das Haus von Mr. Hood aufzusuchen.

Harvey kommt dem Geheimnis dieses Wesens auf die Spur und weiß, was er tun muss, um es in Bedrängnis zu bringen und die anderen Kinder zu befreien. Es ist kein physischer Kampf, der sich nun anbahnt, sondern einer des Verstandes und des Willens.

Das wird von Gabriel Hernandez in recht einfachen, kantigen, fast aquarellhaft anmutenden Bildern erzählt. Sie unterstützen die Geschichte gelungen, auch wenn sie vielleicht nicht den Geschmack von jedem Leser treffen; dafür sind sie vielleicht schon zu übertrieben und bizarr, gerade was den mysteriösen Mr. Hood und seine Helfer betrifft.

Obwohl die Graphic Novel eine märchenhafte, spannende Story erzählt und an junge Leser adressiert zu sein scheint, ist sie doch eher ein Comic für das reifere Publikum, das das subtile Grauen zu schätzen weiß. „Der Dieb der Zeit“ wird Lesern gefallen, die Spaß an Titeln wie „Stoneheart“ oder „Die Bücher der Magie“ haben. (IS)



Mathieu Gabela & Anthony Jean
Der letzte Tempel des Asklepios
Das Einhorn 1

La licorne: Le dernier temple d'Asclépios, Frankreich, 2006

Splitter Verlag, Bielefeld, 10/2007

HC-Album, Comic, Dark Fantasy, Geschichte, 978-3-939823-75-9, 50/1280

Aus dem Französischen von Tanja Krämling

Titelgestaltung von Dirk Schulz

www.splitter-verlag.de

<http://anthonyjean.canalblog.com/>

Europa, Mitte des 16. Jahrhunderts: Die Menschen der Renaissance sind in zwei Lager gespalten. Während die einen sich für den Fortschritt einsetzen, halten die anderen an den Traditionen fest. Das führt beispielsweise dazu, dass die neuen Methoden der Mediziner kritisch betrachtet, wenn nicht gar geächtet und verfolgt werden – vor allem von Seiten der Kirche und jenen Kollegen, die an den überlieferten Vorgehensweisen festhalten und um ihre Reputation fürchten. Oder geht es ihnen um mehr?

Seit einer geraumen Weile werden immer wieder Mediziner tot aufgefunden – ermordet. Aber von wem? Der königliche Chirurg Ambrosius Paré, eigentlich ein Außenseiter in seinem Gewerbe, doch dank seiner Erfolge ein Günstling des Adels, wird in einen Konflikt hinein gezogen, dessen ganzes Ausmaß noch nicht ersichtlich ist. Plötzlich ist auch Paré ein Gejagter.

Obwohl er nichts von der Sekte der Asklepiaden hält, hat er keine andere Wahl, als ihren Mitgliedern zu vertrauen. Man bringt ihn zu dem mysteriösen ‚Erben‘, der ihm Näheres verrät und ihn über die Natur der seltsamen Kreaturen, die ‚Primordialen‘ genannt werden, aufklärt. Der weitere Weg führt sie zum „letzten Tempel des Asklepios“, doch dort werden sie von ihren Verfolgern angegriffen und können ihr Vorhaben nicht zu Ende bringen...

Das Team Gabella & Jean greift in „Das Einhorn“ auf historische Fakten und Persönlichkeiten zurück und mischt dies munter mit vielen Dark-Fantasy-Elementen. So tut sich vor dem Leser eine faszinierend-bizarre Welt auf, die zwischen Tradition und Moderne, Wissenschaft und Aberglaube, Vernunft und Gewalt schwankt.

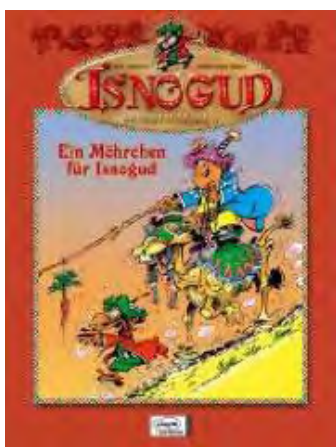
Die Story beginnt mitten in der Handlung und mit einem kleinen Reißer: Ein Mann soll getötet werden, und eine seltsame Kreatur mischt sich ein, kann den Mord jedoch nicht verhindern. Wer die ‚Guten‘ und die ‚Bösen‘ sind, wird erst nach und nach enthüllt – und noch kann man nicht sicher sein, ob die Rollenverteilung wirklich so einfach ist.

Ambrosius Paré, eine ebenso reale Person wie Nostradamus und Andreas Vesalius, wird aus seinem Alltag gerissen und mit Geheimnissen konfrontiert, die alles übertreffen, was er auch nur vermutet hat. Plötzlich ist er umgeben von Chimären und Medizinern, die etwas entdeckt haben, was alle bisherigen Erkenntnisse auf den Kopf stellt: die Quintessenz - und die Primordialen sind der Schlüssel dazu. Wer nun die Widersacher sind, bleibt vorerst im Dunkeln, aber die Kirche scheint wieder einmal die Finger im Spiel zu haben.

Interessant sind in dem Zusammenhang die Erklärungen, die am Ende des Bandes gegeben werden sowohl zu den Personen wie auch dem damaligen Stand der Medizin. Verschiedene Behandlungsmethoden, die gezeigt werden und schon sehr grausig wirken, hat es tatsächlich gegeben.

Die Zeichnungen sind realistisch, detailreich und sehr schön – auch wenn auf freizügig gekleidete Frauen verzichtet wurde und der Künstler Mut zur Hässlichkeit beweist. Man hat große Freude daran, die wunderbar komponierten Seiten, in denen die Panels hin und wieder aufgelöst werden, zu betrachten.

„Der letzte Tempel des Asklepios“ ist ein spannender Auftaktband zu einer neuen Dark Fantasy-Serie, der viel, aber längst nicht alles verrät, interessante Charaktere bietet, trotz der vielen morbiden Szenen einen makaberen Humor nicht missen lässt und durch *the sense of wonder* in den Bann zieht. Auf die Fortsetzung darf man wirklich sehr gespannt sein! (IS)



René Goscinny & Jean Tabary

**Die gesammelten Abenteuer des Großwesirs Isnogud – Buch 3:
Ein Möhrchen für Isnogud/Isnogud und der Narrentag/Der
Zauberteppich**

*Une carotte pour Isnogoud/Le jour des fous/Le tapis magique,
Frankreich 1971/72*

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 9/2008

*HC-Album, Ehapa-Comic-Collection, Funny, Satire, Fantasy, 978-3-
7704-3183-0, 160/2900*

Aus dem Französischen von Gudrun Penndorf M. A.

Titelillustration von Jean Tabary

Vorwort von Horst Berner

www.ehapa-comic-collection.de

www.goscinny.net/

<http://jeantabary.free.fr/>

www.editions-tabary.fr/

www.isnogoud-lefilm.com/

Die Abenteuer des bösen Großwesirs Isnogud, der Kalif anstelle des naiven Kalifen Harun al-Pussah werden will, sind in Fan-Kreisen genauso populär wie die Geschichten, die sich um „Asterix & Obelix“, „Spirou & Fantasio“, „Gaston“ und andere francobelgische Comic-Figuren ranken. Der vorliegende Sammelband beinhaltet die Erzählungen aus drei weiteren Alben, ergänzt durch ein informatives Vorwort und zahlreiche Abbildungen.

Diesmal kommt es dem Kalifen tatsächlich zu Ohren, wie unbeliebt sein Großwesir beim Volk ist. Als man ihm erzählt, dass eine Pflanze, die Mohrrübe oder Möhrchen genannt wird, die Eigenschaft besitzt, denjenigen, der sie isst, liebenswürdig zu machen, begibt er sich sogleich auf die Suche nach dieser Wunderwurzel. Obwohl er alles Unbill, das ihm unterwegs widerfährt, übersteht und sogar „ein Möhrchen für Isnogud“ findet, kommt es am Schluss doch wieder einmal anders, als gedacht.

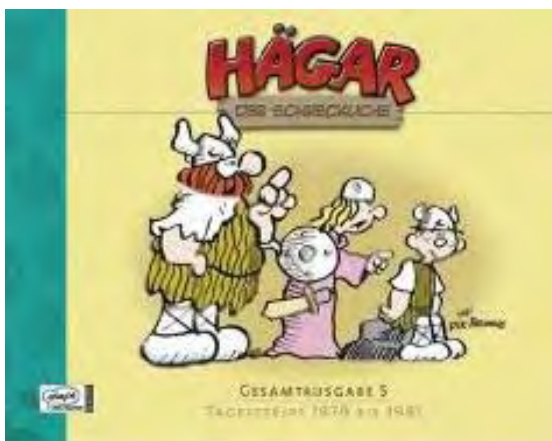
„Isnogud und der Narrentag“ könnte für Bagdad eine Umkehrung der Machtverhältnisse bedeuten, doch was der Wesir auch anstellt, um der Niedrigste der Niedrigen zu sein, der dann zum Höchsten erhoben wird, es fehlt immer etwas zum Gelingen. Und die Uhr läuft unerbittlich weiter. Wenn man das Zauberwort spricht, fliegt „der Zauberteppich“ in ein fernes Land und kehrt nicht wieder zurück. Isnogud ist davon überzeugt, dass er den Kalif jetzt endlich loswerden kann. Aber wie so oft fällt Isnogud selber in die Grube, die er gegraben hat. Diese und noch viele weitere Episoden um Isnogud, seinen Mietsklaven Tunichgud, den Kalif und andere warten auf die Leser.

Obwohl im Prinzip immer dasselbe Thema angegangen wird, sind die Geschichten nie langweilig, denn Goscinny findet stets neue Varianten, die Tabary farbenfroh und mit viel Liebe zum Detail umsetzt. Wort und Bild ergänzen sich zu einer gelungenen Einheit.

Dabei wird nicht nur die menschliche Bosheit bzw. Naivität auf die Schippe genommen, der Comic parodiert auch sich selbst und bringt Anspielungen auf andere Serien. So gibt es einen kurzen Gastauftritt von Kapitän Haddock und Struppi aus „Tim & Struppi“, die Piraten aus „Asterix & Obelix“ mischen mit, und man entdeckt so manche Szene, die ähnlich in einer der anderen Serien, die Goscinny schrieb, zu finden ist. Vor allem Kenner der jeweiligen Titel haben ihren Spaß daran, nach der einen oder anderen Hommage zu suchen.

Darüber hinaus bedient sich der Autor aber auch interessanter historischer und zeitloser Vorlagen. Der ‚Narrentag‘ entspricht den Saturnalien der Römer, anlässlich derer Herr und Sklave ihre Rollen tauschten. Auch die Medusa aus der griechischen Sage und die Mondlandung werden durch den Kakao gezogen – um einige Beispiele zu nennen.

Alles in allem ist auch der dritte Band der „Isnogud“-Gesamtausgabe wieder ein Feuerwerk an Gags und Satiren, die Leser aller Altersgruppen zum Schmunzeln bringen. Mit dem edel gestalteten Band, der sich schmuck im Bücherregal macht, werden hauptsächlich das reifere Publikum und die Sammler angesprochen. (IS)



Dik Browne

Hägar der Schreckliche

Gesamtausgabe 5: Tagesstrips 1979 – 1981

Hägar the Horrible, USA, 2008

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 12/2008

HC, Ehapa Comic Collection, Funny, Satire, 978-3-7704-3224-0, 320/2995

Aus dem Amerikanischen und Vorwort von Michael Bregel

Titelillustration von Dik Browne

www.ehapa-comic-collection.de

www.chrisbrowne2.blogspot.com/

<http://thehistorylesson.blogspot.com/>

www.kingfeatures.com/features/comics/hagar/about.htm

www.toonopedia.com/hagar.htm

Die humorigen Geschichten um Hägar, seine Familie, Freunde und Feinde gefallen jungen und älteren Lesern gleichermaßen. Nicht allein die Situationskomik und der Wortwitz regen immer wieder zum Schmunzeln an sondern auch die Tatsache, dass man sich und sein Umfeld in den Figuren wieder erkennen kann. Ob nun das ‚finstere Mittelalter‘ veräppelt wird oder zeitgenössische Probleme in diese Ära verlagert werden, es passt immer, und man amüsiert sich königlich.

Längst wurde der Kreis der Hauptfiguren durch Neuzugänge wie die Wikinger Schmutzfink und Mieser Max und die Ente Quack erweitert. Auch einige namenlose Protagonisten wie die Monster, der Ritter und die Steuereintreiber haben regelmäßig ihre Auftritte. Durch sie lassen sich die Ideen und Running Gags abwechslungsreich gestalten und werden nicht langweilig.

Diesmal erfährt man, was Hägar macht, wenn er den Tisch decken soll. Hägar hilft Sven Glückspilz, eine Kiste zu verschließen, deren Inhalt ihm das übel nimmt. Muscheln scheinen Hägar nicht gut zu bekommen, und mit diesem besonderen Inhalt übernimmt er sich ganz bestimmt. Die Olympische Idee ist Hägar unbekannt, muss ein Fackelläufer feststellen. Wenn Hägar nach längerer Zeit heim kommt und für Helga nichts anderes als einen Sack schmutziger Wäsche mitbringt, wird sich so manche Mutter mit ihr identifizieren können, die gerade einen Sohn bei der Bundeswehr hat. Und dann wäre da noch das Burgfräulein, das gerettet werden will, da es gezwungen ist, tagaus, tagein zu Kochen, zu Waschen, zu Putzen für den Bürgerherrn – ihren Mann...

Die einzeiligen Strips, die aus ein bis fünf Panels bestehen, und von denen immer zwei auf jeder Seite abgedruckt werden, geben das Querformat für die schön gestaltete Sammleredition vor. Sie erscheint als Hardcover mit gutem Papier, sauberem Druck, dazu findet man ein Vorwort mit Fotos und farbigen Abbildungen und hat 320 Seiten großartigen Lesespaß zu einem angemessenen Preis von EUR 29.95.

Schätzt man Funnies wie „Garfield“, „Werner“ oder „Peanuts“, dann kommt man auch an „Hägar“ nicht vorbei. Die Bände eignen sich außerdem hervorragend als Geschenk! (IS)



Marcus Pfützner (Hrsg.)

Outline 2

THENEXTART Verlag, Chemnitz, 1. Auflage à 500 Ex.: 5/2008

Comic-Heft-Anthologie, Fantasy, SF, Underground, Humor, Satire, 978-3-939400-14-1, 48/400

Titelillustration von Steffen Wittig, Backcover von Happy Ant

Illustrationen von Happy Ant, Fern, Sevenmileboot, Chrissy H., Marcus Pfützner, Steffen Wittig

www.thenextrart.de

www.comicwerk.de

<http://scoundreldaze.deviantart.com>

www.fern-comics.lu

www.sevenmileboots.de

<http://chrissyh.draw-world.de>

<http://draw-world.de>

www.steffenw-art.de

Der zweite Band von „Outline“ liegt vor und beinhaltet die Fortsetzungen zu einigen der Geschichten, die in „Outline 1“ gestartet wurden:

Steffen Wittig schildert die weiteren Abenteuer der „Ninstinkos“. Nachdem Masilo und Luibi entführt wurden, versuchen die Freunde der beiden, sie aus der Gewalt von Brözza zu befreien. Zuvor müssen sie an mutierten Schildkröten und anderen Gefahren vorbei...

Begeisterte (Nintendo-) Gamer erkennen natürlich die Anspielungen auf die Figuren aus den diversen Spielen, ob das nun die „Super Mario Brothers“, „Tomb Raider“, „Teenage Mutant Ninja Turtles“ oder was auch immer ist – und sie alle werden kräftig durch den Kakao gezogen. Dabei geht es auch schon mal etwas deftiger und splattrig zu.

Ferns Serie schildert die weiteren Ereignisse, die „die Überlebenden“ haben, nachdem sie „das Tal“ entdeckten und sich dort niederließen. Das Leben ist hart, aber angenehm, und so nimmt es seinen gewohnten Fortgang. Die Alten sterben, Kinder werden geboren. Aber eine Frage beschäftigt die Menschen: Wo befinden sie sich eigentlich? Wie heißt dieser Ort, an dem vor ihnen schon andere gewesen waren? Vielleicht gibt eine Entdeckung Aufschluss.

Ob dem so ist, wird allerdings erst der nächste Teil verraten. Die Geschichte plätschert noch immer vor sich hin, da es keine wirklichen Höhepunkte gibt. Sie ist so angelegt, dass man einige Episoden mehr kennen muss, um das Gesamtbild erkennen zu können. Für die Zerlegung in einzelne Kapitel ist sie weniger geeignet, doch dafür stellt sie zeichnerisch das Highlight des Heftes dar.

Sevenmileboots „Moonshine, Teil 2“ beschreibt das weitere Schicksal zweier Astronauten auf dem Mond, die den Untergang der Erde miterleben mussten. Doch ohne die Erde verliert der Mond seine stabile Bahn und gerät in das Schwerkraftfeld des Mars'. Haben die beiden letzten Menschen eine Chance?

Nachdem zunächst die Hoffnung genährt wurde, kommt eine krasse Wende. Der Künstler bringt den Mut auf, sich der Logik zu beugen, statt ein Happy End zu konstruieren.

Chrissy H.s Protagonist verspürt „Lebensdurst“, darum sucht er sich ein Opfer, von dem er trinken kann, um seine Jugend zu erhalten.

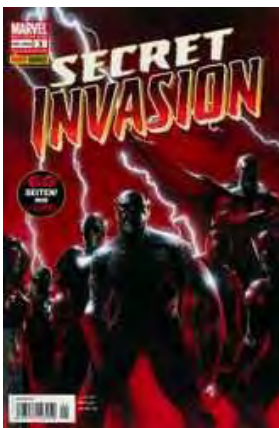
Das Vampir-Motiv wurde hier auf das Wesentliche reduziert. Impressionen reihen sich zu einer Bilder Geschichte aneinander.

Mehrere verschiedene Künstler bedeuten für ein Comic-Heft unterschiedliche Story-Inhalte und Stile. Man findet Underground, Endzeit-SF/-Fantasy und Horror, mal karikaturhaft, dann wieder aufwändig ausgeführt. Während Steffen Wittig und Fern vor allem auf PC-kolorierte Zeichnungen setzen, greifen Sevenmileboot und Chrissy H. immer noch gern zum Buntstift. Was besser gefällt, ist natürlich Geschmacksache. Die Computertechnik, wenn man sie anzuwenden versteht, was auf Steffen Wittig und Fern gleichermaßen zutrifft, lässt die Zeichnungen perfekt aussehen, während die handgemalten Bilder ihren eigenen Charme haben.

Wer mehr sehen oder Kontakt zu den Künstlern aufnehmen möchte, kann dies über die angegebenen URLs oder über das Forum von draw-world tun. Dort nahm „Outline“ seinen Anfang, denn ursprünglich handelte es sich um ein Online-Projekt, das weiterhin gepflegt wird und allen interessierten Künstlern offen steht.

„Outline 2“ ist die gelungene Fortsetzung des vorherigen Bandes. Die Comic-Anthologie wendet sich an ein Publikum, das ein Herz für die einheimische Szene hat, für Experimente und viele Genres aufgeschlossen ist. Die Gestaltung des Hefts ist professionell und braucht den Vergleich mit den Produkten der ‚großen‘ Verlage nicht zu scheuen.

Zweifellos darf man „Outline“ zu den Projekten zählen, die man unterstützen sollte durch Feedback, Mitarbeit – und den Kauf des Comics... (IS)



Brian Michael Bendis, Leinil Yu, Mark Morales, Laura Martin u. a.
Secret Invasion 1

Secret Invasion 1 Director's Cut, Marvel, USA, 2008

Panini Comics, Marvel Deutschland, Stuttgart, 3/2009

Comic-Heft mit kartoniertem Cover, Superhelden, SF, 56/395

Aus dem Amerikanischen von Reinhard Schweizer

Titelillustration von Gabriele Dell'Otto

www.paninicomics.de

www.jinxworld.com/

<http://kwanchang.com/>

<http://leinilyu.deviantart.com/>

www.dellotto.it/

Nachdem die Erde beinahe im Skrull-Kree-Krieg vernichtet worden wäre, schlossen sich Reed Richards, Tony Stark, Black Bolt, Namor, Charles Xavier und Stephen Strange zu einer geheimen

Gruppe zusammen, den Illuminati. Nicht einmal ihre engsten Angehörigen und Freunde wissen davon. Seither greifen sie immer dann ein, wenn eine vergleichbare Katastrophe droht.

Allerdings unterlief ihnen ein schwer wiegender Fehler, der den Skrull Informationen in die Hände spielte, die diese nun gegen die Menschen einsetzen. Erst ein grausiger Fund macht den Illuminati klar, dass der Feind bereits weit mehr Boden gewinnen konnte, als sie bisher ahnten: Die Leiche von Elektra verwandelte sich in einen Skrull! Wie viele von ihnen sind schon durch Doppelgänger ersetzt worden? Wem können sie noch vertrauen?

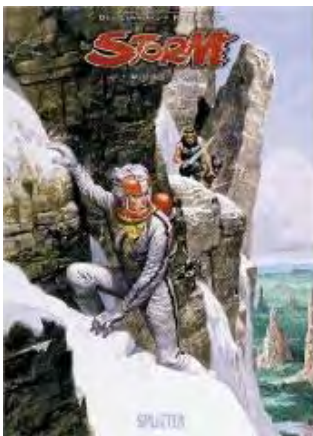
Während Reed Richards herauszufinden versucht, wie es den Skrull möglich war, sich so perfekt zu tarnen, dass sie weder durch Technologie, Magie noch durch die Kräfte der Mutanten hatten entlarvt werden können, ereignen sich überall Katastrophen, deren Folgen für die Menschheit noch nicht absehbar sind. Tony Stark ruft die Rächer ins Wilde Land, über dem ein Skrull-Schiff abgestürzt ist. Auch die Neuen Rächer – nicht registrierte Superhelden – sind zur Stelle. Was sie im Schiff vorfinden, hätte keiner von ihnen erwartet.

„Secret Invasion“ wird als der größte Event gefeiert, der das Marvel-Universum nachhaltig verändern soll – so wie schon zahlreiche Storylines zuvor, die nahezu alle Serien mit einbezogen. Brian Michael Bendis ging dafür weit in die Vergangenheit zurück und verquickte einzelne Geschichten, die in irgendeiner Form mit den Skrulls zu tun haben, und schuf auf diese Weise den Hintergrund für das aktuelle Crossover.

Zweifellos wird es genutzt, um überflüssig gewordene Figuren zu eliminieren und andere von den Toten auferstehen zu lassen. Entsprechende Andeutungen kann man bereits diesem Band entnehmen, auf den verschiedenen Hefte vorbereitet haben und in dem nun ein neuer offener Kampf um die Erde gegen überlegen scheinende Invasoren beginnt.

Natürlich sind die momentan wichtigsten Protagonisten am Brennpunkt zu finden: Wolverine, Spider-Man, Spider-Woman, Iron Man, Mocking Bird, Captain America... Doch wer ist echt und wer nicht? Während zwei Rächer-Teams, die auf verschiedenen Seiten stehen, obwohl sie für dieselben Ideale eintreten, rätseln, eskaliert die Situation auch an anderen Stellen, die von den Skrull infiltriert wurden. Das ergibt nicht einen sondern viele Cliffhanger, und will man wissen, was weiter passiert, wird man noch eine Menge Hefte kaufen müssen, wenngleich sich Panini gewiss auf die wichtigsten Serien und Episoden beschränkt.

Comic-Sammler werden sich die neue Storyline sicher nicht entgehen lassen, zumal der Auftakt recht viel versprechend aufgebaut und illustriert ist. Es werden jedoch einige Grundkenntnisse vorausgesetzt; Gelegenheitsleser sollten wenigstens mit den wichtigsten Figuren und grob mit den jüngsten Ereignissen vertraut sein, damit sie der Handlung problemlos folgen können. „Secret Invasion 1“ ist ein Appetizer, der hoffen lässt, dass es spannend und mit guten Zeichnungen weiter geht. (IS)



Philip Dunn & Don Lawrence

Die tiefe Welt

Storm 1

Storm: De diepe wereld, Niederlande, 1982

Splitter Verlag/Collectors Edition, Bielefeld, 3/2008

HC-Album, Comic, SF, Fantasy, 978-3-940864-46-8, 64/1580

Aus dem Niederländischen von James ter Beek und Nikolaus Danner

Titelgestaltung von Dirk Schulz unter Verwendung einer Illustration von Don Lawrence

Extra: herausnehmbarer Farbdruck

www.splitter-verlag.de

www.donlawrence.nl

www.donlawrence.co.uk

Im 21. Jahrhundert hat die Menschheit in der Umlaufbahn des Jupiters eine Raumstation errichtet. Der Astronaut Storm soll den roten Fleck erforschen. Dabei wird sein Raumschiff von den gewaltigen Orkanen erfasst, die das Gebilde beherrschen. Als Storm später wieder zu sich kommt, antwortet niemand auf seinen Notruf. Hat man ihn aufgegeben?

Storm beschließt, zur Erde zurückzukehren. Was er dort vorfindet, hätte er nie erwartet: Wo einst das Kennedy Space Center war, ragen bizarre, vereiste Bauten in einen atmosphärenlosen Himmel. Was ist hier passiert? Um Antworten zu erhalten, verlässt Storm das Schiff und erkundet die Umgebung. Den nächsten Schock bereitet ihm das Meer. Es ist verschwunden! An seiner Stelle erstreckt sich ein weites Tal, das Pflanzen und atembare Luft enthält.

Während des Abstiegs wird Storm überfallen, seiner Ausrüstung beraubt und schließlich als Gefangener in Ghasts Stadt gebracht. Im Kerker lernt er Rothaar kennen und kann sie davon überzeugen, dass er kein Spion ist, so dass sie ihn bei ihrem Ausbruch mitnimmt. Schon bald sind Ghast und seine Häscher hinter ihnen her. Die Flucht führt sie in die Tiefe, wo eine große Überraschung auf die beiden wartet – und Ghast das Verhängnis für seine Stadt auslöst.

„Storm“ ist eine Comic-Serie, die Endzeit-SF in der Tradition von „Planet der Affen“ und „Mad Max“ mit Sword & Sorcery-Elementen im Stil von „Conan“ und „Fahrd & Grey Mouser“ verbindet.

Man merkt ihr an, dass sie aus den 1980er Jahren stammt, denn der Titelheld ist ein ‚Übermensch‘, wie man ihn in zeitgenössischen Geschichten nicht mehr findet. Storm bringt viele Talente mit, und was ihm an Kenntnissen fehlt, eignet er sich sofort an, oder er tut intuitiv das Richtige. In Folge hat er als Mensch des 21. Jahrhunderts kaum Probleme, sich in einer fernen, barbarischen Zukunft, in der das Schwert regiert, zurechtzufinden. Schnell wird ihm eine leicht bekleidete Begleiterin zur Seite gestellt, die ihn bewundern darf und von Zeit zu Zeit gerettet werden muss.

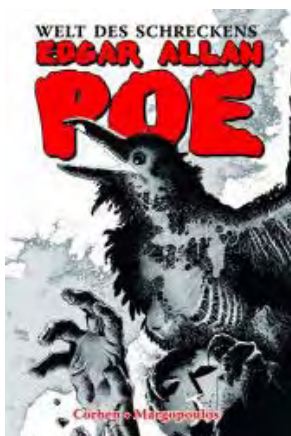
Klar wird getrennt zwischen ‚Gut‘ und ‚Böse‘. Storm und seine Helfer sind klug, stark und integer. Ihre Gegenspieler sind hässlich, hinterlistig und skrupellos. Nur durch schmutzige Tricks vermögen sie, die Helden in eine Falle zu locken, aus der diese sich natürlich befreien können, auch wenn der eine oder andere Kamerad dabei auf der Strecke bleibt.

Mit Storm zusammen bestaunt man eine phantastische Welt, in der nichts mehr so ist, wie es einst war. Es wird allerdings noch nicht verraten, wie weit in die Zukunft es den Protagonist verschlagen hat, was passiert ist, das sich die Erde so verändert hat, und ob er jemals in seine Zeit zurückkehren können. Vage Andeutungen werden gemacht, wodurch man neugierig wird auf die weiteren Bände und die Geheimnisse, die Storm zweifellos enthüllen darf.

Vor allem ältere Leser, die sich noch an die phantastischen Comics aus den 1970er und 1980er Jahren erinnern („Trigun“, „Andrax“, „Perry – Unser Mann im All“ usw.), sind mit den Szenarien, den Archetypen und der Atmosphäre, die auch „Storm“ transportiert, vertraut und lassen sich gern auf die Reise in die Vergangenheit ein.

Diese wird von grandiosen Illustrationen versüßt. Alle Bilder sind handgezeichnet – hier gibt es keine Rasterfolien und PC-Kolorierung, stattdessen war ein Künstler am Werk, der wirklich noch malen konnte und nicht nur die diversen Zeichenprogramme zu beherrschen gelernt hat. Die Illustrationen haben ihr ganz eigenes Flair und sind eine Augenweide.

Der Splitter-Verlag gibt „Storm“ als wunderschöne Sammler-Edition heraus: Hardcover, hochwertiges Kunstdruckpapier, sauberer Druck, interessante Hintergrundinformationen, ein herausnehmbarer Druck. Das gefällt! Und auch wenn die Serie schon älter ist, sie ist ein Kind ihrer Zeit und kann als solches immer noch überzeugen und mit zeitgenössischen Titeln leicht mithalten. (IS)



Edgar Allan Poe
Welt des Schreckens

Edgar Allan Poe's Haunt of Horror, Marvel, USA, 2006

Panini Comics, Stuttgart, 1/2009

HC, Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier in Schwarz/Weiß/Rot, Horror, 978-3-86607-806-2, 112/1995

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter (Comic, ergänzende Übersetzung)

Übersetzung der Originaltexte von Hans Wollschläger & Arno Schmidt für Insel Verlag, Frankfurt und Leipzig

Titelillustration von Richard Corben

Zeichnungen im Innenteil von Richard Corben & Rich Margopoulos

www.paninicomics.de
<http://www.eapoe.org/index.htm>
www.corbenstudios.com

Der Amerikaner Edgar Allan Poe (1809-1849) hat wie kein anderer gleich drei Genres der Unterhaltungsliteratur geprägt und richtungsweisende Werke geschrieben, obwohl er gerade einmal vierzig Jahre alt wurde, bis er unter geheimnisvollen Umständen starb.

Werke wie „Der Doppelmord in der Rue Morgue“ und „Der Untergang des Hauses Usher“ oder „Die Abenteuer Gordon Pym“ sollten in den kommenden Jahren und Jahrzehnten andere bedeutende Autoren wie Arthur Conan Doyle, Jules Verne und H. G. Wells beeinflussen.

Selbst geprägt wurde Poe von den Werken der frühen Schauerromantik, wie sie aus der Feder Lord Byrons oder E. T. A. Hoffmanns stammten. Er ging allerdings noch einen Schritt weiter und fügte der Melancholie des Schreckens eine Dimension hinzu – den Wahnsinn und die stark veränderte Wahrnehmung eines davon betroffenen Menschen. Mehr als einmal spielt er mit Symbolen und Beschreibungen, die vermuten lassen, dass ihm manches davon selbst nicht fremd war.

Zum zweihundertsten Todestag, der im Jahr 2009 begangen wird, gibt Panini nun einen Sammelband mit zwei Geschichten und einigen Gedichten heraus, die von zwei selbst zur Legende gewordenen Größen der amerikanischen Comic-Szene umgesetzt wurden: „Edgar Allen Poes Welt des Schreckens“.

Seit den 1970er Jahren ist Richard Corben nicht nur als Künstler von Fantasy- und Horror-Comics sondern auch als einer der großen Künstler der Underground-Szene bekannt, der auf derbe, etwas vulgäre Weise den amerikanischen Alltag ohne jede Beschönigung unter die Lupe und damit manch einen Auswuchs der gesellschaftlichen Doppelmoral gekonnt auf die Schippe nahm.

Rick Margopoulos hat als Autor für die bekannten Horror-Comic-Magazine gearbeitet und später auch für Superhelden, ist aber der düsteren Szene immer treu geblieben. Er hat die Gedichte und Geschichten in eine ansprechende moderne Form gebracht.

Umgesetzt wurden unter anderem so bekannte Werke wie „Der Rabe“ und „Das verräterische Herz“, aber auch weniger bekannte wie „Der Sieger Wurm“, „Eulalie“ oder gar „Der See“. Dabei spielen nicht einmal alle Geschichten im 19. Jahrhundert; teilweise sind sie auch kurzerhand in die Moderne versetzt wurden, wie etwa „Israfel“, in dem ein afroamerikanischer Drogenboss und Medienstar in die Rolle des gefallenen Engels schlüpft. „Die Geister der Toten“ sind gefallene Yankee-Soldaten des amerikanischen Bürgerkriegs und erwachen aus ihrem Schlaf, als Mitglieder des Klu-Klux-Klans einen Schwarzen lynchen wollen, um das Unrecht zu verhindern.

Richard Corben setzt die düsteren und morbiden, teilweise vom Wahnsinn dominierten Geschichten des Autors in die entsprechenden Zeichnungen um. Sein derber Stil, der keine schönen Menschen zeigt, fängt das Grauen sehr gut ein, auch der Irrsinn ihrer Handlungen spiegelt sich in den Gesichtern, Augen und Gesten der Protagonisten wieder.

Dabei nimmt er kein Blatt vor dem Mund, wird brutal und stellenweise auch eklig, vor allen in Berenice, in der ein Zahnarzt Meisterwerke vollbringt – auf Kosten seiner Patientin. Die Erzählungen sind allesamt nicht sonderlich bequem und sehr horrorlastig, auch wenn die Urtexte selbst eher der romantischen Schauerliteratur zuzuordnen sind.

Damit man – wenn man möchte - die Wirkung der Comics mit denen der Originaltexte vergleichen kann, sind diese den gezeichneten Geschichten übrigens nachgestellt.

„Edgar Allan Poes Welt des Schreckens“ ist keine angenehme Comic-Anthologie, sondern wühlt durch die schonungslose und offene Darstellung des Grauens auf, die nicht immer vor dem guten Geschmack halt macht.

Da sich die Stimmung der Texte manchmal stark durch die bildliche Darstellung verändern, ist das Buch sicherlich nicht für alle Poe-Fans interessant, vor allem nicht für die, die sich Grausamkeit anders vorstellen.

Das Buch ist auf der anderen Seite aber auch für die Horror-Fans interessant, die gerne einmal über den Tellerrand schauen und auch eine andere und vor allem viel moderne Interpretation der klassischen Poe-Texte kennen lernen wollen. (CS)



Kenichi Sonoda

Gunsmith Cats – Revised Edition 2

Gunsmith Cats revised Edition, Japan 2005

EMA, Köln, 4/2008

TB, Manga, Action, Comedy, Krimi, 978-3-7704-6684-9, 464/1200

Aus dem Japanischen von Stefan Hofmeister

www.manganet.de

Kenichi Sonoda veröffentlichte von 1991 - 1997 im Kodansha-Verlag die Serie „Gunsmith Cats“. Dabei ging es um die Kopfgeldjägerinnen Rally Vincent und Minnie May Hopkins, die sich immer wieder mit skrupellosen Gangstern, finsternen Verbrecherorganisationen und vielen anderen Problemen herum schlagen müssen. Angesiedelt ist die Serie gegen

Ende der 1980er/Anfang der 1990er Jahre in Chicago, der klassischen Hauptstadt des Verbrechens.

Bei der Gefangennahme des von der Polizei gesuchten Verbrechers Jim Logan bietet dieser Rally Vincent einen Deal an. Er weiß aus sicherer Quelle, dass Gray, der Erzfeind der Kopfgeldjägerin, plant, aus dem Gefängnis zu entkommen, um sich abzusetzen. Vorher aber will er noch Rache an der Frau nehmen, die ihn in den Knast gebracht hat.

Da kurze Zeit später Logan fast Opfer eines Attentats wird, glaubt ihm Rally und beschließt, auf den Handel einzugehen. Doch erst will sie Gray aufhalten.

Allerdings verläuft nicht alles nach Plan, denn ihrem Feind gelingt es, trotzdem zu entkommen und dann auch noch May als Geisel zu nehmen. Nun ist guter Rat teuer, denn einerseits will Rally ihn aufhalten, andererseits auch nicht ihre beste Freundin in Gefahr bringen. Und die Polizei warnt sie ebenfalls, sich einzumischen.

Aber die junge Frau nimmt es zu persönlich – was üble Folgen haben könnte, wenn da nicht noch ein geheimer Verbündeter wäre.

Als nächstes müssen Rally und May Misty Brown aus der Patsche helfen, die sich in eine gefährliche Lage gebracht hat, in dem sie sich bei den Falschen bediente. Denn Gordi, eine Angehörige der italienischen Mafia, lässt sich nichts gefallen und handelt ohne Skrupel.

Das bekommt Rally schließlich am eigenen Leib zu spüren. Da sie sich einmal zu viel in ihre Angelegenheiten eingemischt hat, beschließt die Italienerin, die Kopfgeldjägerin zu brechen, nimmt sie deshalb gefangen und setzt sie unter Drogen. Nun sind Rallys Freunde gefragt, um sie zu retten.

Anders als im ersten Band werden hier drei längere Geschichten erzählt, die alle irgendwie zusammen hängen, gerade die, in denen Gordi eine größere Rolle spielt. Alles in allem wird die Handlung dadurch aber nicht komplizierter, denn sie dient immer noch dazu, um rasante Verfolgungsjagden und wilde Schießereien mit einem kleinen Schuss Erotik, ein paar zwischenmenschlichen Gags und Hintergrundinformationen zu verbinden.

Mehr als im ersten Band dürfen die Heldinnen nun zeigen, was sie haben – werden aber nicht wirklich zu reinen Sexobjekten degradiert wie in anderen Mangas, was den Geschichten sehr zum Vorteil gereicht.

Letztendlich stehen immer noch Action und Abenteuer im Vordergrund, auch wenn es genug Momente gibt, in denen man mehr über die Heldinnen und ihre Freunde erfährt, so dass man sie durchaus lieb gewinnen kann.

Die Bilder sind klar und dynamisch, allein die manchmal viel zu großen Soundeffekte stören in den eigentlich ausgewogenen Zeichnungen.

„Gunsmith Cats“ ist eine freche Action-Komödie, die inzwischen zu den Klassikern des Genres gehört und durch die ausgewogene und nicht all zu alberne und seichte Handlung durchaus spannend zu unterhalten weiß. (CS)



Rumiko Takahashi

Inu Yasha 55, Japan, 2008

EMA, Köln, 2/2098

TB, Manga, Fantasy, Comedy, Romance, Drama, 978-3-7704-6959-8, 186/600

Aus dem Japanischen von Oke Maas

www.manganet.de

<http://websunday.net/inuyasha/>

www.sunrise-inc.co.jp/yasya/

www.ytv.co.jp/inuyasha/

www.viz.com/inuyasha/index.php

Der alles entscheidende Kampf gegen Naraku hat begonnen. Nachdem der Juwel der vier Seelen komplettiert wurde und das letzte Fünkchen Gutes in ihm am Schwinden ist, verschlingt das Ding, in das Naraku sich verwandelt hat, Inu Yasha und seine Gefährten. Sie werden voneinander getrennt und sind von nun an auf sich alleine gestellt.

Inu Yasha wird zum vollständigen Dämon und gerät unter die Kontrolle von Magatsuhi, einer von Narakus Kreaturen. Unter dessen Bann attackiert Inu Yasha Kagome, doch im letzten Moment kann er den Einfluss abschütteln und die Stürzende auffangen. Derweil gelingt es Sesshomaru, Magatsuhi zu vernichten.

Nach wie vor befindet sich Rin in Narakus Gewalt. Mit einem Trugbild verleitet er Sango zum Angriff. In ihrer Verzweiflung ist sie sogar bereit, Rin, die, was Sango nicht weiß, als Einzige echt ist, zu opfern. In diesem Moment kommt Sesshomaru dazu. Wird er Sango töten, um Rin zu rächen? Können Inu Yasha und Kagome verhindern, dass Miroku auf eine weitere Illusion Narakus hereinfällt und durch das Kazaana stirbt? Und welche letzte Aufgabe soll Mugen no Byakuya in Narakus Auftrag vollbringen?

Inu Yasha und seine Kameraden riskieren ihr Leben, um Naraku aufzuhalten. Selbst der Einzelgänger Sesshomaru, der nach wie vor keine freundschaftlichen Gefühle für seinen Halbbruder und die anderen zu hegen scheint, ist ihnen in das Innere des Feindes gefolgt und rettet mehr als nur einmal jemandem aus der Gruppe das Leben. Obwohl jeder weiß, wie gerissen und mächtig Naraku ist, fallen sie doch immer wieder auf seine Arglis herein. Erst im letzten Moment erkennen sie die Falle oder entkommen dank der Hilfe eines Dritten.

Nach Magatsuhi opfert Naraku Mugen no Byakuya. Dieser stiehlt die Technik des Meido Zangetsuha und wendet sie gegen Kagome an. Wurde das Mädchen getroffen? Was bezweckt Naraku damit? Und mit weiteren Cliffhangern endet der vorletzte Band: Können Sango und Miroku, die vom Miasma geschwächt wurden, die Kameraden erreichen – oder sterben sie vorher durch das Gift bzw. das Kazaana? Und wo bleiben Sesshomaru, Kohaku, Rin, Shippo und Jaken?

Die Handlung war von jeher spannend und dramatisch, und noch immer kann Rumiko Takahashi das Bisherige toppen. Es gibt actionreiche Kämpfe und zwischenmenschliche Momente, die genauso wichtig für die Entwicklungen sind. Als Leser bleibt man neugierig, denn alles ist möglich, wie bereits der Tod einiger Sympathieträger bewiesen hat. Nur wenn es gelingt, Naraku zu töten, gibt es Rettung für die Helden und für die Menschen, die atemlos beobachten, was außerhalb ihrer Reichweite passiert.

Das alles wird in putzig anmutenden Bildern erzählt, die darüber hinweg täuschen, dass die Serie nicht annähernd so harmlos ist, wie sie zu sein scheint. Leser und Leserinnen ab 12 Jahren, die Fantasy mögen und auch den nicht unerheblichen Gewaltanteil verkraften können, werden bestens durch die mitreißende Geschichte und die gelungene Mischung aus heiteren Szenen und etwas Romantik unterhalten.

Ein Band bleibt noch – 56 Tankobons sind eine stolze Zahl, aber wer der Serie über die Jahre die Treue hielt, hat es gewiss nicht bereut, und wer als Genre-Fan noch zögert, ob er dem Titel eine Chance geben soll, dem sei „Inu Yasha“ wärmstens empfohlen. (IS)



Arina Tanemura

Kamikaze Kaito Jeanne 6 – Perfect Edition

Phantom Thief Jeanne Perfect Edition, Vol. 6, Japan, 2000/2007

EMA, Köln, 1. Auflage: 2/2009

PB, Manga, Fantasy, Romance, 978-3-7704-6979-6, 222/1200

Aus dem Japanischen von Rie Kasai

20 Farbseiten

www.manganet.de

www.toei-anim.co.jp/lineup/tv/jeanne/

Die Schülerin Marron Kusakabe wächst ohne ihre Eltern, die gerade am Überlegen sind, ob sie sich trennen werden, auf. Marron verbirgt ihre Traurigkeit darüber vor anderen, fragt sich jedoch, ob sie an allem schuld ist. Trost findet sie bei ihrer Freundin Miyako Todaiji, die im gleichen Haus wohnt. Dann zieht Chiaki Nagoya in die leere Nachbarwohnung – und Marron verliebt sich.

Allerdings zeichnet sich bald ein großer Konflikt ab. Marron bannt insgeheim als Kamikaze Kaito Jeanne Dämonen, die die Herzen der Menschen vergiften. Als sie herausfindet, dass ihr Widersacher Sindbad kein anderer als Chiaki ist, ist sie hin und her gerissen, vor allem weil er verlangt, dass sie mit dem Stehlen aufhört. Zunächst kann Marron nicht begreifen, was in Chiaki vorgeht, doch dann werden ihr die Augen geöffnet:

Statt für Gott hat sie die ganze Zeit für Satan gearbeitet. Dass ihre Familie zerbrach, war sein Werk, und auch Chiaki, Marron und den Grundengel Fynn Fish nimmt er ihr nun. Um ihre Freunde zu retten und Gott im Kampf gegen seinen Widersacher zu unterstützen, rüstet sich Jeanne für ein letztes entscheidendes Duell. Dabei trifft sie auf jemanden, den sie niemals erwartet hätte – und einige der Freunde bringen ein großes Opfer aus Liebe...

Von der ersten bis zur letzten Episode (das Bonus-Kapitel entstand einige Jahre später exklusiv für die „Perfect Edition“) hat sich „Kamikaze Kaito Jeanne“ deutlich gesteigert und ist mit den Lesern erwachsen geworden. Zunächst begann die Serie als typische Magical Girl- Comedy, die im Schüler-Milieu spielt und First Love thematisiert, doch dann verlagerte sich der Schwerpunkt zum Drama hin. So manche tragische Entwicklung hatten die Protagonisten und das Publikum zu verkraften. Zwar gibt es ein zufrieden stellendes Happy End, aber es fällt nicht ganz so aus, wie man es vielleicht gern gehabt hätte.

Der abschließende Band enthüllt nun die letzten Geheimnisse, die Marron alias Jeanne und Chiaki alias Sindbad umgeben. Dabei werden die Bibel und die Geschichte des europäischen Mittelalters arg strapaziert, verfremdet und durch Fantasy-Elemente aufgepeppt. Das Resultat dürfte der japanischen Leserschaft ähnlich exotisch erscheinen wie den westlichen Lesern Motive aus der asiatischen Mythologie und Geschichte. Alle Fragen werden beantwortet – allein Noyns Schicksal wird nur am Rande in Verbindung mit einer humorigen Story kurz abgehandelt, was schade ist, da auch er seine Fans hat, die gern mehr hätten sehen wollen.

Die Illustrationen weisen eine durchgehend gleich bleibende Qualität auf (in manchen länger laufenden Serien ändern die Mangaka oft ihren Stil, beispielsweise Nobuhiro Watsuki in „Kenshin“ oder Kazuya Minekura in „Saiyuki“) und sind im ‚klassischen Magical Girl‘-Stil gehalten, d. h., die Figuren sind niedlich und hübsch, weisen das Kindchenschema und extrem große Augen auf; wallende Haare, fliegende Röckchen und Bänder bringen Bewegung in die Bilder. Das spricht vor allem Leserinnen zwischen 10 und 15 Jahren an.

Ein besonderes Bonbon sind die Farbseiten, die man in Deutschland leider nur sehr selten zu sehen bekommt, da sie fast immer entweder in SW abgedruckt werden oder als Bonus in der japanischen Anthologie/zu Merchandise-Zwecken erschienen sind und darum gar nicht erst in der westlichen Lizenzausgabe berücksichtigt werden. Zwar konnten Fans bereits das farbige Artwork Arina Tanemuras in zwei Artbooks bewundern, aber für Sammler sind die seltenen Alben wie Tropfen auf den heißen Stein.

Die „Kamikaze Kaito Jeanne Perfect Edition“ ist in sechs Bänden abgeschlossen. Der Nachdruck als großformatige Sammler-Ausgabe mit Reliecover, Kunstdruckpapier, Farbseiten und Hintergrund-Infos wendet sich an ein junges Publikum, das die Erstauflage verpasst hat, aber mehr noch an Erwachsene, die sich den Spaß an Magical Girl-Serien bewahrt haben und die

aufwändige Gestaltung zu schätzen wissen. Da die Reihe tatsächlich, je weiter sie fortschreitet, den kindlichen Nimbus verliert, bereitet die Lektüre auch Vergnügen, wenn man 16+ ist. (IS)



Ryo Takagi
King's Game

*Ousama**Game, Japan, 2006*

TB, Manga. Boys Love, Fantasy, 978-3-7704-6943-7, 224/750

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

www.manganet.de

Um einen verheerenden Krieg zu verhindern und den brüchigen Frieden zu gewährleisten, tauschen zwei benachbarte Königreiche ihre Prinzen aus. Diese sollen offiziell von der jeweils anderen Familie adoptiert werden, aber in Wirklichkeit sind sie nichts anderes als Geiseln und Spielbälle politischen Kalküls.

Auf diese Weise gelangt Renge an den Hof des ersten Prinzen Ohga, der sein Land mit brutaler Härte regiert. Renge, zweiter Prinz in seinem Reich, bot sich an Stelle seines älteren Bruders als Unterpfand an - er hatte keine anderen Wahl, denn man unterstellte ihm, der seinen Fürsten bewundert und nichts sehnlicher wünscht, als dessen rechte Hand zu sein, ein Komplott gegen ihn geschmiedet zu haben.

Nun trifft Renge auf ganz ähnliche Verhältnisse. Er selbst bekommt Ohgas Härte zu spüren und wundert sich nicht länger, weshalb am Hof intrigiert wird. Bloß, wer ist derjenige, der in der Nacht in sein Zimmer kam und ihn küsste? Könnte es Mizuchi, der zweite Prinz, der ihn gegen Ohga verteidigte, gewesen sein? Oder einer der anderen Prinzen?

Als Renge herausfindet, wer der Mann ist, nachdem er sich sehnt, ist er verwirrt. Wie kann Ohga einerseits so grausam und dann wieder unglaublich zärtlich sein? Renge versucht, mehr über Ohga und seine Beweggründe herauszufinden. Dann erfährt er, dass Ohga vergiftet werden soll...

Auch die anderen Prinzen haben Probleme. Airi, der fünfte Prinz, war von jeher ein schwächliches, kränkliches Kind, um den sich Homura, der dritte Prinz, rührend kümmerte. Einige Jahre später ist Airi ein stattlicher Mann, der in Homura längst mehr als nur einen Sandkastenfreund sieht. Aber Homura zögert, und ein Missverständnis führt zum anderen.

Yuri, der fünfte Prinz, sehnt sich nach der weiten Welt außerhalb der Palastmauern. Nachdem er sich in einer Kiste versteckte, findet er sich auf dem Schiff des Piraten Kulon wieder, der ihn zu seiner ‚Frau‘ macht...

„King's Game“ ist in erster Linie ein Boys Love-Manga und erst an zweiter Stelle ein Fantasy. Die politischen Intrigen liefern lediglich den Aufhänger für die Irrungen und Wirrungen der Herzen und nehmen nicht mehr Raum ein, als unbedingt nötig.

Die Hauptgeschichte konzentriert sich auf Ohga und Renge. Jeder von ihnen hat eine Seite, die man nicht von ihm erwartet hätte. So regiert Ohga sein Land mit Härte, um Aufstände zu verhindern und das Volk zu beschützen, doch hinter der Fassade verbirgt sich ein sanftmütiger Charakter. Renge weckt in anderen den Beschützerinstinkt, dabei ist er ein tapferer Kämpfer, der sich nicht scheut, selbst Ohga die Stirn zu bieten. Es dauert eine Weile, bis Renge die Zusammenhänge erkennt und weiß, wer die wahren Verräter sind bzw. wessen rechte Hand er nun sein möchte.

Nicht ganz so ausführlich sind die Geschichten über Airi x Homura und Kulon x Yuri. Hier fließen keine politischen Konflikte mit ein, die Paare müssen stattdessen persönliche Hemmschwellen bzw. Standesgrenzen überwinden. Auch für sie gibt es, ganz wie es die Leserinnen wünschen, Happy Ends, bei denen zwar zur Sache gegangen, aber nicht wirklich etwas gezeigt wird.

Die Illustrationen sind zart, Personen zentriert, die Hintergründe fallen eher sparsam aus. Die Charaktere sind attraktiv, groß, mit langen Gliedmaßen und etwas spitzen Gesichtern, die nicht immer überzeugen können. Ryo Takagis Stil lässt sich vielleicht am ehesten vergleichen mit dem von Yaya Sakuragi oder Mieko Koide, ist aber etwas gefälliger. Das Thema spricht vor allem Leserinnen von Serien wie „Kyo Kara Maoh“, „Ja-Dou“ und „Silver Diamond an“. (IS)



Ai Yazawa

Nana 8, Japan, 1999

EMA, Köln, 1. Auflage: 5/2006, Neuauflage: 1/2008

TB, Manga, Drama, Romance, 978-3-7704-6540-8, 192/500

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

www.manganet.de

<http://comics-news.shueisha.co.jp/common/nana/>

www.s-nana.com/

www.ntv.co.jp/nana/

www.nana-movie.com/

Obwohl sie grundverschieden sind, haben sich Nana Ozaki und Nana Komatsu, Hachi genannt, miteinander angefreundet. Die Tage des gemeinsamen Wohnens sind jedoch vorbei, denn Nana verbringt die meiste Zeit bei Ren. Sie wollen ihre Liebe genießen, denn früher oder später wird die Arbeit ihren Tribut fordern: Schon seit geraumer Weile ist Ren mit der Band Trapnest erfolgreich, und nun scheint auch Nanas Gruppe Blast den Durchbruch geschafft zu haben.

Hachi, die eine Affäre mit Takumi von Trapnest hatte, für den die Arbeit stets an erster Stelle kommt, fühlte sich von ihm vernachlässigt, und so dauerte es nicht lange, bis sie ihn für Nobu von Blast verließ. Hachi ahnt nicht, dass Nana ihren Kumpel, der sehr viel für Hachi empfindet, ermutigt hat. Sie verbringen eine kurze Zeit des Glücks miteinander.

Dann jedoch bricht Hachi zusammen. Die Ärztin bestätigt, dass Hachi schwanger ist. Aber von wem? Ist Takumi oder Nobu der Vater? Takumi, der sich mit Hachi aussprechen will – trotz seines gleichgültigen Gehabes bedeutet sie ihm viel, sehr viel mehr vor allem, als er sich selber einzugestehen bereit ist -, ist zur rechten Zeit am rechten Ort, erkennt sogleich die Natur von Hachis Beschwerden und hilft, ohne zu zögern. Er benachrichtigt sogar Nana und Nobu, weil er weiß, dass Hachi beide jetzt braucht.

Nana ist wütend über diese Entwicklung. Angeblich hat Nobu immer ein Kondom benutzt, und er will zu diesem Zeitpunkt kein Kind. Also kann nur Takumi der Vater sein; er ist sogar bereit, Hachi zu heiraten und das Kind anzuerkennen, egal, vom wem es stammt. Wieder hat Takumi Nana jemanden, der ihr wichtig ist, weggenommen: nach Ren gehört ihm nun auch Hachi.

Wird sich Hachi für Takumi und das Kind entscheiden – oder bei Nobu bleiben und das Kind abtreiben?

In diesem Band passiert sehr viel, und auch wenn die anderen Protagonisten einige Handlungsanteile haben, so konzentriert sich das Geschehen vor allem auf die beiden Nanas, Takumi und Nobu.

Für Hachi ist ein Herzenswunsch zum Greifen nah, denn sie träumte schon immer davon, eine Familie zu haben. Aber ist Takumi, der alle dadurch überrascht, dass er trotz der Affäre von Hachi und Nobu zu seiner Ex steht und sogar das Kind als sein eigenes aufziehen möchte, wirklich der richtige Ehemann für eine romantische, oft labile junge Frau? Kann Takumi, der sich meist als kühler Karrieremensch gibt, die Stütze sein, die Hachi braucht? Eine schwierige Entscheidung liegt vor ihr, die auch dadurch nicht einfacher wird, dass Nobu Hachi enttäuscht: Im Gegensatz zu ihm möchte sie das Kind behalten.

Nana ist frustriert. Nachdem sie Hachis Glück in die Hand nehmen wollen und die Freundin mit Nobu erfolgreich verkuppeln konnte, mischt das ungeborene Kind die Karten neu. Während Yasu für Nanas Kummer Verständnis zeigt und ihr zuhört, reagiert Nobu heftig, da er sich von ihr benutzt fühlt. Wieso hängt Nana so sehr an Hachi? Ist da mehr zwischen den beiden jungen Frauen, als jeder auch nur ahnt? – Tatsächlich hat Hachi in Nana den edlen Ritter erkannt, nach dem sie sich stets sehnte, und wären sie nicht beide Frauen, wer weiß...

So bleibt die Handlung weiterhin spannend, obwohl es keine Action-Szenen oder Rätsel zu lösen gibt, denn die persönlichen Schicksale sind ergreifend und werden realistisch dargestellt. Man leidet und freut sich mit den beiden Nanas, was auch passiert, und nimmt Anteil an den Problemen, denen sie und ihre Freunde sich stellen müssen.

Das romantische Beziehungsdrama spricht vor allem Leserinnen ab 13 Jahren an, denen auch das Setting – Showbiz – gefällt. Die Charaktere tragen hippe Klamotten mit vielen Accessoires, haben

Tattoos und Piercings wie noch immer viele Szene-Kids. Zwar ist der Stil von Ai Yazawa etwas eigen, aber sehr detailreich, und er ergänzt die Handlung gelungen. (IS)



Natsuki Sumeragi
Peking Reijin Sho 2

Peking Reijin-Syo 2. Jyoji-Jyo, Japan, 1995

EMA, Köln, 10/2008

TB, Manga, Drama, Geschichte, 978-3-7704-6877-5, 192/750

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

www.manganet.de

www.roy.hi-ho.ne.jp/nasuga/

Peking in den 1920er Jahren – zwischen Tradition und Moderne:

Caipin wurde bereits als kleines Mädchen dem Sohn einer befreundeten Familie als Braut versprochen. Als sie ins heiratsfähige Alter kommt, soll sie einen jungen Mann als Gatten akzeptieren, den sie nicht kennt, von dem sie

bis dahin noch nicht einmal wusste. Caipin will weglauen und gerät auf der Straße prompt in Schwierigkeiten. Ein junger Mann rettet sie – und Caipin verliebt sich tatsächlich in Yan, ihren Bräutigam. Diesen jedoch umgibt ein gefährliches Geheimnis, und das ist noch nicht alles...

Jinhua soll mit einem älteren Mann verheiratet werden, der bereits eine Hauptfrau und mehrere Gespielinnen hat. Madame Wang scheint keine Eifersucht zu kennen und stellt sich Jinhua freundlich als ihre ältere Schwester vor. Das junge Mädchen hat keine andere Wahl, als sich zu fügen. Als ihre Freundinnen zu Besuch kommen, bekennt sie, dass sie ihren Mann nie wird lieben können, aber das Leben in dem großen Haus sehr angenehm findet. Caipin und Min Hong verstehen weder Jinhua, die für den Luxus auf Liebe verzichten will, noch Madame Wang, die die anderen Frauen duldet. Natürlich kennen sie nicht die Beweggründe der Hauptfrau, und selbst die folgende Tragödie entzieht sich ihrem Verständnis...

Yixuan verliebte sich als Studentin in einen Kommilitonen. Da er zu schwach war, um seine arrangierte Ehe aufzulösen, musste Yixuan ihn aufgeben und sogar das gemeinsame Kind ihrer Rivalin überlassen. Nun sind einige Jahre vergangen, die Familie hat weitere Kinder bekommen, und Yixuan wünscht sich nichts sehnlicher als die Liebe ihrer Tochter, die seither vernachlässigt wird...

Für eine allein stehende Frau, die sich aus eigener Kraft durchschlagen muss, ist das Leben schwer. Danniang stellt sich als Aktmodel zur Verfügung, was neue Probleme bringt...

Natsuki Sumeragi zeichnet ein sehr realistisches Bild vom Leben in China, nachdem die Ch'ing-Dynastie abgesetzt und das Land zu einer Republik geworden war. Während die einen an den alten Werten festzuhalten versuchten und kein Verständnis für die Neuerungen hatten, versuchten vor allem jene, die sich bislang strengen Regelungen beugen mussten, mehr Rechte einzufordern und selbst über ihr Leben zu bestimmen. Vor allem für junge Frauen war dies sehr schwierig.

Wie schon im ersten Band schildert die Künstlerin mehrere Schicksale, nur werden die einzelnen Geschichten diesmal nicht durch die Figur des Schauspielers Yang Luoxiang miteinander verknüpft sondern durch die junge Caipin, die zunächst selbst eine Betroffene, später mehr oder minder aktive Zuschauerin ist. Alle Episoden beschreiben Geschehnisse, wie sie wohl vielen widerfahren sind und die dem Leser zu Herzen gehen - realistisch, unbeschönigt, nicht immer mit einem glücklichen Ende.

Außer der bemerkenswerten Authentizität der Storys (im Anhang finden sich noch einige Erläuterungen der Mangaka) sind auch die Illustrationen der Erwähnung wert. Sie sind realistisch, sehr detailreich und wirklich wunderschön. Auch Comic-Fans, die kein Interesse an Mangas haben, dürften von den ansprechenden Bildern fasziniert sein.

Die beiden Bände von „Peking Reijin Sho“ kann man durchaus getrennt lesen, denn sie bauen nicht aufeinander auf. Kennt man einen, dann möchte man unbedingt auch den anderen – und am liebsten noch mehr Mangas von Natsuki Sumeragi. Inhaltlich und stilistisch können ihre Werke überzeugen und gefallen vor allem jenen Lesern, die gehobeneren Lektüren bevorzugen, sich für (Kultur-) Geschichte interessieren und Freude an schönen Illustrationen haben. (IS)



Xiao Pan – Benjamin

Remember, China, 2004

Tokyopop, Hamburg, 6/2008

PB, Manhua, Drama, 978-3-86719-443-3, 192/1400

Aus dem Französischen von Thomas Schöner

www.tokyopop.de

www.xiaopan.com/anglais/

<http://lambiek.net/artists/b/benjamin.htm>

Xiao Pan alias Benjamin heißt mit bürgerlichem Namen Zhang Lin. Geboren in der Provinz Hei Long Jiang als Sohn einer Lehrerin und eines Offiziers absolvierte er eine Ausbildung zum Spezialisierten Entwickler, zog dann aber nach Peking, um Comic-Zeichner zu werden. Durch verschiedene kleine Jobs hielt er sich über Wasser, bis sich endlich erste Erfolge einstellten und seine Werke auch international Beachtung fanden.

Ein Comic-Zeichner in China hat es schwer: Es gibt so viele Richtlinien, an denen sich ein Comic orientieren muss, damit er von einem Verlag akzeptiert wird. Ist man gehorsam und verzichtet auf Blut und Tote, auf Küsse und Sex – was bleibt dann noch übrig? Und bloß die großen japanischen Vorbilder zu kopieren, stellt keinen Künstler wirklich zufrieden. Entweder passt man sich an und hat vielleicht bescheidenen Erfolg, oder man rebelliert und bekommt nie eine Chance.

Man kann aber auch aufgeben und sich einem ‚normalen‘ Beruf zuwenden, schließlich muss man von etwas leben – so wie Yu Xin, die sogar eine Weile recht erfolgreich als Comic-Zeichnerin tätig war. Der frustrierte Künstler hat für ihre Entscheidung kein Verständnis, und so stößt er das Mädchen, das ihn liebt, von sich. Zu spät begreift er, dass er durch seine Ignoranz das Beste verloren hat, was ihm je passiert ist.

Inmitten einer Künstler-Clique gibt es einen Außenseiter. Der arme Junge vom Land hat nicht einmal genug Geld, um sich vernünftiges Essen oder saubere Kleidung zu kaufen. Stattdessen zeichnet er wie besessen den ganzen Tag. Kurz vor den Prüfungen rastet er aus. Was ist geschehen?

Das Paperback beinhaltet zwei Geschichten, in denen Benjamin eigene Erlebnisse mehr oder minder frei verarbeitet und in Zusammenhang bringt mit den Problemen, mit denen sich ambitionierte Künstler in einem Land konfrontiert sehen, das Comics nicht als Kunst akzeptiert und den Fans lediglich Plagiate aus dem Ausland offerieren will.

Seine Bilder sind, wie er in den ausführlichen Begleitworten verrät, ausnahmslos am PC erstellt und koloriert worden. Dabei ist es ihm gelungen, einen Stil zu entwickeln, der manchmal wie ein Ölgemälde, dann mitunter fast fotorealistisch anmutet. Er konzentriert sich auf die Menschen und die Situation, fängt typische Szenarien ein, aus denen die Protagonisten vergeblich versuchen auszubrechen.

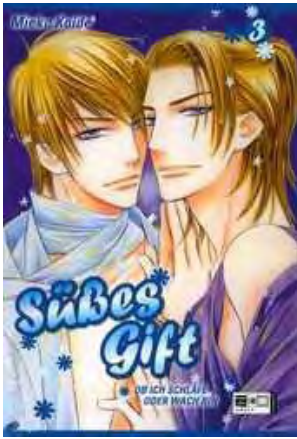
In Folge ist die Stimmung seiner Storys und Illustrationen überwiegend melancholisch, was durch die Farbgebung, die häufig Ton-in-Ton gehalten ist, verstärkt wird.

Etwa ein Drittel des Buchs wird von Illustrationen und den Erläuterungen, wann und zu welchem Anlass sie entstanden sind, belegt.

Das macht „Remember“, das (anders als die meisten Mangas und Manhwas) durchgehend in Farbe ist, zu mehr als einfach ‚nur‘ zu einem Comic: Es ist beinahe schon ein Artbook.

Auch wenn die Geschichten etwas kryptisch anmuten, die Bilder sind wirklich beeindruckend. „Remember“ ist ein sehr schöner Manhua für Sammler von ungewöhnlichen, aufwändigen Comics und Artbooks.

Die Gestaltung kann sich ebenfalls sehen lassen: Überformat, Kunstdruckpapier, durchgehend in Farbe und viele Hintergrundinformationen. (IS)



Mieko Koide

Süßes Gift 3: Ob ich schlafe oder wach bin

Netemo sametemo, Japan, 2006

EMA, Köln, 2/2009

TB, Manga, Boys Love, 978-3-7704-699176, 220/650

Aus dem Japanischen von Monika Hammond

www.manganet.de

<http://www02.so-net.ne.jp/~pretty-c/>

Yu Waku und Jin Tatewaki, die zusammen das erfolgreiche Pop-Duo Cross bilden, sind auch privat ein Paar. Ihre Liebe wird nun neuen Belastungsproben unterzogen:

Bei einem Sturz von der Bühne verliert Yu sein Gedächtnis und erinnert sich nicht einmal an Jin. Diesen nimmt das so sehr mit – wie kann Yu ihn einfach vergessen?! -, dass er sich zurück zieht und die Beziehung beenden will, auch nachdem Yu seine Erinnerungen zurückbekam.

Dann mischt sich auch noch der Schauspieler Shinya Kenzaki ein, für den Yu so schwärmt, dass Jin zu zweifeln beginnt, ob Yu, der früher viele wechselnde Beziehungen hatte, treu sein kann. Allerdings ist es Jin, der seine Standhaftigkeit beweisen muss, denn er und der Rivale sind alte Bekannte, und Ken würde ihn noch immer gern in sein Bett bekommen. Yu lässt sich auf eine dumme Wette ein, und Ken weiß, wie er Jin unter Druck setzen muss...

„Die Traum-WG“ ist eine eigenständige Story, die nichts mit den Geschehnissen zu tun hat, die bisher in „Süßes Gift 1 – 3“ geschildert wurden.

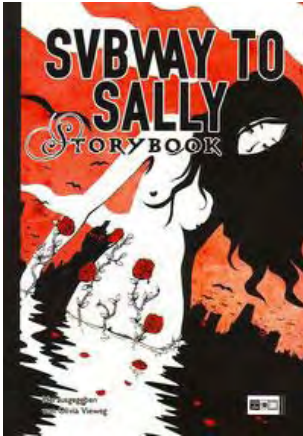
Der Vermieter von drei jungen Männern liegt im Sterben. Sein Angestellter will die lästigen Parasiten, als die er sie sieht, am liebsten sofort aus dem Haus werfen. In Folge haben Asuma, Taisei und Minami auch ein persönliches Interesse daran, Shiori, die verstoßene Tochter des Alten, zu finden und die beiden miteinander auszusöhnen. Tatsächlich bekommen sie die Adresse der jungen Frau heraus, müssen dort jedoch erfahren, dass Shiori vor fünf Monaten gestorben ist und Maki, die Enkelin des Vermieters, nicht verzeihen will...

Die Mainstory setzt die Geschichte von Yu und Jin fort, die nun ein Paar sind, aber immer wieder Vertrauen ineinander beweisen und die Klippen umschiffen müssen, die ihnen von anderen in den Weg geworfen werden. Nachdem man in Bd. 2 Näheres über die Protagonisten und ihre sehr unterschiedlichen Anschauungen erfuhr, gibt es diesmal kaum größere Überraschungen. Jin erweist sich erwartungsgemäß als sehr solide, aber auch als erpressbar, wenn es um das Wohl von Yu geht. Dieser wiederum ist nicht nur allgemein sehr flexibel und eine Frohnatur, sondern zeigt auch, dass er in der Liebe großzügig ist und nicht in jedem Lächeln gleich einen Treubruch sieht. Natürlich führt das zu Problemen – ohne wäre die Geschichte ja langweilig.

Dass es nicht immer Boys Love sein muss, beweist Mieko Koide in einer separaten Story, in der es darum geht, ein vor Jahren begangenes Unrecht zu korrigieren, aber es scheint dafür zu spät zu sein. Auch wenn die Protagonisten in einer WG leben: Es gibt keine Hinweise für Beziehungen, die über reine Kameradschaft hinausgehen; stattdessen sieht es eher so aus, als könne Maki den jungen Männern den Kopf verdrehen. Man erkennt auch hier die für die Künstlerin typischen Gesichter, aber die Figuren haben mehr Substanz, der Strich ist etwas kräftiger, für die Hintergründe wurde mehr Zeit aufgewandt.

Alles in allem bietet „Süßes Gift 3“ eine in sich geschlossene Fortsetzung der Hauptgeschichte, der man auch folgen kann, wenn man die vorherigen Geschehnisse nicht kennt. Genre, Setting und Thema der zweiten Erzählung sind völlig anders. Sie vermag sogar mehr zu überzeugen, da die Handlung nachvollziehbar und aus dem Leben gegriffen wirkt.

Wünscht man leichte Unterhaltung ohne explizite Szenen, liegt man mit „Süßes Gift“ richtig. Positiv fällt auf, dass hier junge Erwachsene agieren und keine Teenager – BL im Schüler-Milieu wurde einfach schon zu sehr ausgereizt. Man sollte ein wenig in dem Band blättern, um entscheiden zu können, ob Thema und Stil gefallen. (IS)



Olivia Vieweg (Hrsg.)

Subway to Sally-Storybook

EMA, Köln/Schwarzer Turm Verlag, Weimar, Originalausgabe: 3/2008
PB, dt. Comic/Manga in Schwarz-Weiß-Rot, Gothic, Horror, Splatter, 978-3-7704-6938-3, 224/1000

Titelillustration von Sandra Schwarz, Bachcover von Tara Starnegg

Texte von Michael Boden und Eric Fish

Innenillustrationen von verschiedenen Künstlern

Fotos von N. N.

www.manganet.de

www.schwarzerturm.de

www.subwaytosally.com/

www.venuskaio.de/

Die Potsdamer Band Subway to Sally existiert bereits seit 1990. Sie startete mit mittelalterlicher Folkmusik, in die zunehmend Metal einfluss. Die zunächst englischen und lateinischen Texte wurden schließlich von rein deutschen abgelöst. Ab 1994 folgte eine Single bzw. ein Album auf das andere, aber auch DVDs und sonstige Veröffentlichungen sind den eingefleischten Fans bekannt.

Für das vorliegende Storybook versuchten sich 19 Künstler und Künstlerinnen aus dem deutschsprachigen Raum an einer Auswahl von zumeist düsteren Texten, die in Comic- und Manga-Erzählungen umgesetzt wurden. Diese Idee ist nicht neu, denn schon immer ließen sich Autoren und Zeichner gern von (Zitaten aus) ihren Lieblingssongs inspirieren. Das kommt nach wie vor gut an, vor allem bei jenen, die mit dem zugrunde liegenden Lied und dem Thema etwas anfangen können.

Von daher sollte man auch für das „Subway to Sally“-Storybook mit der Band, ihrer Musik und den Texten vertraut sein – am besten, während der Lektüre die entsprechenden Stücke im Hintergrund abspielen. Der Fan vermag am ehesten zu beurteilen, ob die Comic-Adaptionen gelungen sind und die Atmosphäre transportieren können.

Wer nie von Subway to Sally gehört hat, bekommt ein Buch, das wohl so manche kryptische, aber auch nachvollziehbare Geschichten bietet, die allesamt sehr dunkel sind – das wird durch die schwarz-weißen Illustrationen, bei denen wenig Rot Akzente setzt, betont – und unbequeme Themen aufgreifen: Hass, Leid, Drogen, Vergewaltigung, Abtreibung, Tod auf mannigfaltige Art... Es wird nichts beschönigt, und es gibt auch keinen Ausweg, wenn man sich in der Spirale des Verderbens befindet.

Nicht immer wählten die Künstler einen mittelalterlich anmutenden Hintergrund wie in „Unterm Galgen“ und „Die Henkersbraut“; manche Storys sind zeitgenössisch interpretiert worden wie „Feuerkind“ und „Kleid aus Rosen“. Die Stile sind sehr vielfältig: Man findet nahezu alles von der abstrahierten Wort-Bild-Kombination in „Liebeszauber“, über jugendstilhaft gefälligen Zeichnungen in „Die Rose im Wasser“ bis hin zu aufwändigen, realistisch wirkenden Bildern in „Nägel im Kopf“.

Zu jeder Geschichte gibt es einen einleitenden Text, der mehr über das jeweilige Lied und seinen Hintergrund verrät. Abschließend findet man Informationen zu der Band und den Zeichnern, inklusive den URLs ihrer Homepages, so dass man sich auch dort umschaun kann, wenn man auf den Geschmack gekommen ist.

Das „Subway to Sally-Storybook“ ist in erster Linie ein Buch für die Fans der Band und jene, die sich für Musik dieser Art interessieren.

Wer als Freund des phantastischen Genres ohne diesen Hintergrund an den Titel heran tritt, erhält einen Comic/Manga, der düstere Impressionen beinhaltet, die man auf sich wirken lassen kann, zu denen man aber kaum dieselben Bezüge aufzubauen vermag wie ein Kenner der Songs. (IS)



Kôichi Mashimo

Tsubasa Reservoir Chronicle, Box 2 (von 3)

Tsubasa Kuronikuro, Episoden 9 - 18, Japan, 2005

Vorlage: gleichnamige Manga-Serie „Tsubasa Reservoir Chronicle“ von Clamp, erscheint bei EMA, Köln

Anime Virtual/AV Visionen, Berlin, 29.10.2007

2 DVDs im Disc-Set auf Displays in aufklappbarer Pappbox im offenen Schuber, Anime, Fantasy, Laufzeit: ca. 225 Min. (9 Episoden à 25 Min.), gesehen 2/09 für ca. EUR 50.-

Extras: 36-seitiges vollfarbiges Hardcover-Booklet

Altersfreigabe/FSK: 12

Bildformat: 4:3, PAL; Regionalcode RC 2

Sprachen/Tonformat: Japanisch, Deutsch, Französisch (DD 2.0)

Untertitel: Deutsch, Französisch, Polnisch

Dialogbuch: Hiroyuki Kawasaki, Künstlerische Leitung: Shin Watanabe

Musik: Yuki Kajiura

www.anime-virtual.de

www.clamp-net.com/

<http://www3.nhk.or.jp/anime/tsubasa/>

www.shonenmagazine.com/works/tsubasa/

www.shonenmagazine.com/tsubasa_tokyo/

<http://kc.kodansha.co.jp/tsubaholi/>

<http://funimation.com/yuko/>

Zum fünfzehnten Jahrestag ihres Bestehens beschloss die Künstlergruppe Clamp eine Serie zu gestalten, in der sie möglichst viele ihrer bisherigen Welten und Figuren auftauchen lassen wollten. So entstand die Idee zu der Manga-Serie „Tsubasa Reservoir Chronicle“. Bereits die ersten Teile der Geschichte wurden im Jahr 2005 zur Grundlage einer erfolgreichen 26-teiligen Fernsehserie, die im Jahr 2007 mit einer zweiten Staffel fortgesetzt wurde.

Anime Virtual gibt die erste Staffel der Serie nun in drei edel gestalteten Boxen heraus. Jeweils zwei DVDs mit 8 - 9 Folgen stecken auf einem aufklappbaren Display. Dazu kommt ein vollfarbiges Hardcover-Booklet, in dem man Informationen zu den Ländern und Figuren erhält, die in den entsprechenden Folgen auftreten. Das zweite Set umfasst nun die Folgen 10 - 18.

Im Land Clow entwickelt sich eine verbotene Liebe zwischen der jungen Prinzessin Sakura und Shaolan, dem Adoptiv-Sohn eines Archäologen. Doch dann verändert ein schreckliches Unglück alles. Gerade als das junge Mädchen ihrem Geliebten klar machen will, wie sehr sie für ihn fühlt, beginnt sie, sich zu verwandeln. Die Federn ihrer Flügel zerstieben in alle Himmelsrichtungen und verschwinden. Zurück bleibt nur die in Ohnmacht gefallene Prinzessin. Um ihr zu helfen, lässt sich Shaolan auf einen Handel mit der Hexe Yuki ein. Er opfert das, was ihm am meisten bedeutet, damit Sakura wieder gesund wird – seine Liebe.

Da die verschwundenen Federn einen Teil der Erinnerungen der Prinzessin und damit auch ihre Persönlichkeit bargen, bleibt ihm nichts anderes übrig, als diese nach und nach wieder zu finden. Doch dazu muss er sich auf eine gefährliche Reise durch die Dimensionen begeben.

Begleitet von dem Magier Fye und dem Krieger Kurogane beginnt Shaolan seine lange Odyssee. Kaum ist das erste Abenteuer überstanden, erweist sich das zweite beinahe als Todesfalle. Denn der Feudalherr, der Sakuras Feder in dieser Welt an sich gebracht hat, kann mit der ihr innewohnenden Magie einen ganzen Landstrich so unter seine Kontrolle bringen und abschirmen, dass niemand von außen zu helfen vermag.

Doch die Helden erklären sich dazu bereit, den schweren Aufstieg zur Festung auf sich zu nehmen und in die mit magischen Fallen ausgestattete Burg einzudringen. Dort lauert ein Gegner, mit dem sie nicht gerechnet haben.

Nach einer kurzen Ruhepause in einer ebenso friedlichen wie geheimnisvollen Dimension, die kleine Wunder für die, die sie sehen wollen, bereit hält, gelangen Sakura, Shaolan, Fye und Kurogane in eine Welt, die an die Erde des 18. Jahrhunderts erinnert.

Dort erzählt man sich die Legende von einer Prinzessin, die eines Tages eine magische Feder fand und damit nur Gutes tun wollte. Allerdings schien genau das Gegenteil einzutreten, denn nicht

nur ihre Eltern starben, sondern alle Kinder des nahe gelegenen Dorfes verschwanden. Das ist auch jetzt wieder der Fall, und so stehen die vier Helden vor verschlossenen Türen, als sie die kleine Siedlung erreichen. Da sie Fremde sind, traut man ihnen alles zu. Nur der Arzt des Dorfes ist offen und freundlich genug, um ihnen beizustehen. Doch kann er ihnen auch helfen, das Rätsel zu lösen?

Sakura und Shaolan sind Figuren, die bereits in „Card Captor Sakura“ die Hauptrollen innehatten. Damals wie heute müssen sie Verlorenes wieder finden, auch wenn es diesmal keine Tarot-Karten sondern Federn sind. Interessanterweise tauchen diesmal auch eigens für den Anime geschaffene Figuren auf, die so noch nicht in Mangas von Clamp erschienen sind. Vermutlich hat man nichts Passendes gefunden, was in die Handlung hätte integriert werden können, oder aber man hat gemerkt, dass es den Zuschauern weniger wichtig ist, alte Figuren wieder zu sehen, als eine gute und spannende Geschichte genießen zu dürfen.

Wenngleich sich der Zeichenstil von Clamp verändert hat, so hat man bei der Fernsehserie doch dafür gesorgt, stilistisch einen Mittelweg zu gehen und eine Brücke von den alten zu den neuen Figuren zu schlagen. Auch haben die heutigen Helden und Schurken nur noch Grundzüge mit den Originalfiguren gemein.

Es kommt den Folgen zu Gute, dass man darauf verzichtet hat, all zu viele Anspielungen und Hinweise einzuarbeiten, so können selbst diejenigen, die kaum etwas von Clamp kennen, der Serie problemlos folgen und werden so vielleicht auch neugierig auf die Geschichten.

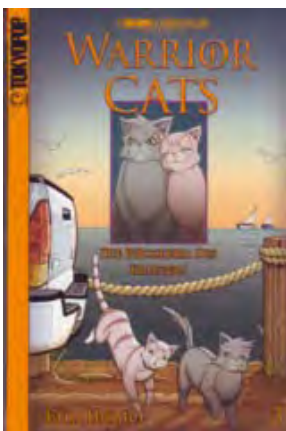
Alles ordnet sich der eigentlichen Geschichte unter, die in dieser Box sehr abwechslungsreiche Haken schlägt. Von handfesten Samurai-Ninja-Abenteuern wechselt man nun zu einer düsteren Schauergeschichte, die manche Überraschungen bietet, die man so nicht erwartet hat. Nicht immer ist das Offensichtliche auch die richtige Antwort.

Mehr als früher schält sich auch heraus, dass die Quest noch einen anderen Zweck verfolgt. Ganz offensichtlich beobachtet jemand außerhalb der Dimensionen die Suche. Auch wenn die Helden davon erfahren, so ist ihnen klar, dass sie keine andere Wahl haben, als ihre Quest fortzusetzen – allein um Sakuras Seelenheil willen.

So entsteht eine angenehme Mischung aus Abenteuer, Romantik, Fantasy und Action, die auch ältere Zuschauer in ihren Bann schlagen kann, da sich im Hintergrund eine komplexere Geschichte entwickelt, als man denkt.

Ebenso wissen die Animation, der Detailreichtum der Bilder und die schön gestalteten Figuren zu gefallen. Die Farben sind harmonisch, das Bild ist klar und der Ton gut verständlich. Die Extras sind durch das liebevoll gestaltete Booklet zufrieden stellend.

Die zweite Box von „Tsubasa Reservoir Chronicle“ bietet die ebenso spannende wie komplexe Fortführung einer gelungenen Fantasy-Serie, die durch ihre ausgewogene Mischung aus Action, Humor und Romantik zu gefallen weiß. (CS)



Erin Hunter & Dan Jolley

Warrior Cats 3: Die Rückkehr des Kriegers

Warrior Cats, USA 2007

Tokyopop, Hamburg, 2/2009

US-Manga, Tier-Fantasy, 978-386719-477-8, 104/500

Aus dem Amerikanischen von Monja Reichert

Titelillustration und Zeichnungen von James L. Barry

www.tokyopop.de

www.warriorcats.de

www.katecary.co.uk

www.fantasticfiction.co.uk/b/cherith-baldry/

www.fantasticfiction.co.uk/h/victoria-holmes/

www.danjolley.com/Welcome.html

<http://profile.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user.viewprofile&friendID=12551782>

„Warrior Cats“ ist eine Fantasy-Serie für Kinder und Jugendliche, in der einfache Katzen die Hauptrolle spielen. Doch aus ihren Augen betrachtet ist die für uns ganz normale Umgebung eine

magische Welt voller Wunder und Gefahren. Drei Amerikanerinnen unter dem Pseudonym Erin Hunter verfassten die Romane um einen Stamm wilder Katzen am Rande der menschlichen Zivilisation.

Mit der Manga Serie „Warrior Cats“ wird nun jedoch nicht nur eines der Bücher nach- sondern eine ganz neue Geschichte erzählt.

Graustreif hat die Suche nach seinem Stamm immer noch nicht aufgegeben, obwohl die Hoffnung gering ist, ihn wieder zu finden. Als die Menschen das Waldstück rodeten, das seinem Stamm eine Zuflucht bot, wurde er verschleppt und bei Menschen untergebracht. Auch wenn er sich eine Zeit lang von den Vorteilen des angenehmen Lebens hat überzeugen lassen, ist er schließlich doch fort gelaufen.

Angeschlossen hat sich ihm die hübsche Hauskatze Millie. Inzwischen weiß auch sie sich in der Freiheit zu bewähren. Gerade weil sie die Menschen besser kennt als er und diplomatischer mit anderen Katzen umzugehen versteht, wird sie ihm zu einer wichtigen Stütze. Schließlich finden sie eine erste Spur. In einer Tankstelle berichtet ein Kater namens ‚Diesel‘, Graustreifs Freunde und Gefährten gesehen zu haben, die in Richtung Meer gezogen sind.

Doch wie sollen die beiden dort hin gelangen? Und vor allem – will Millie immer noch weg, nachdem sie sehr viel Zeit mit dem anderen verbringt? Graustreif verspürt nicht zum ersten Mal brennende Eifersucht. Doch was soll er tun, um sie nicht ganz zu verlieren?

Auch wenn die Abenteuer von Graustreif und Millie nun erst einmal ein Ende finden, bleiben doch einige Fragen offen, die eine Fortsetzung möglich machen. Überwiegend beschäftigt sich die Geschichte aber mit dem weiteren Weg der beiden Helden, den Gefahren und Schwierigkeiten, die sie dabei überwinden müssen. Dabei achten die Autoren und Künstler darauf, dass differenzierte, aber kindgerechte Inhalte zu der leichten Kritik an menschlichem Verhalten passen.

Auch haben Millie und Graustreif eine gleichwertige Stellung; man hat sogar das Gefühl, dass die ehemalige Hauskatze nun die führende Position übernommen hat. Auf jeden Fall stimmt die Atmosphäre zur Handlung, und der Comic wird damit zu einer gelungenen Ergänzung der Romane. Nur eines ist bedauerlich: Wie auch schon beim ersten Band ist das einzige Manko die geringe Dicke des Buchs. So ist man nach knapp 100 Seiten schon wieder am Ende.

Auch der Abschlussband von „Warrior Cats“ wendet sich nicht nur an die Fans der Romanreihe, sondern soll auch passionierte Comicleser auf mehr Lesestoff neugierig machen, so dass ein weiterer Romanauszug nicht fehlen darf. (CS)

