

Rattus Libri

Ausgabe 53

Ende Oktober 2008

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, Andromeda Nachrichten/SFCD: www.sfcd-online.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 53. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 10
Fantasy	Seite 11
Science Fiction.....	Seite 15
Mystery/Horror	Seite 16
Krimi/Thriller.....	Seite 21
Sekundärliteratur.....	Seite 22
Religion & Philosophie & Psychologie	Seite 25
Comic & Cartoon.....	Seite 27
Manga & Manhwa	Seite 38
Nicht-kommerzielle Presse	Seite 48

IMPRESSUM

RATTUS LIBRI ist das etwa zwölf Mal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Irene Salzmann und Christel Scheja. Für die Inhalte der Rezensionen ist der jeweilige Verfasser verantwortlich.

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. Wir distanzieren uns hiermit ausdrücklich von allen Inhalten aller Seiten, die als Link genannt werden.

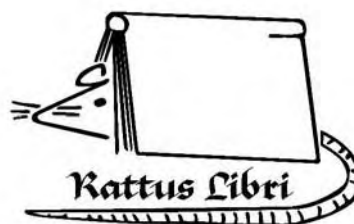
RATTUS LIBRI ist ein nichtkommerzielles Magazin, das per Email und als Download erhältlich ist. RATTUS LIBRI dient ausschließlich der Information. Es werden keine Bestellungen angenommen oder weitergeleitet.

Rezensenten dieser Ausgabe: Alisha Bionda (AB), Charlotte Engmann (CE), Florian Hillebrand (FH), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Ramona Schroller (RSch).
Logo © Freawyn.

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

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Ende Oktober 2008





Thomas Brezina
Der Geist aus dem Dschungel
Grusel-Club – Dem Spuk auf der Spur 4

Egmont Franz Schneider Verlag, München/Köln, 5/1998
HC im Taschenbuchformat, Kinderbuch, Mystery, Abenteuer, 978-3-505-10791-3, 124/880

Titel- und Innenillustrationen von Wolfram Nowatzky

Extra: 1 Grusel-Lupe

www.schneiderbuch.de

www.thomasbrezina.com

„Der Gruselclub“, besteht aus Jupiter Katz, dem Sohn eines Erfinders, der auf einer alten Burg lebt, seiner Cousine Vicky und deren Bruder Nick, die alle die gleiche Schule besuchen. Gemeinsam sind die drei Helden immer wieder „Dem Spuk auf der Spur“, der sich nicht immer wissenschaftlich erklären lässt.

In der Schule herrscht Aufruhr, denn jemand ist in der Nacht in die Klassenzimmer eingebrochen und hat ein ziemliches Durcheinander angerichtet. Waren hier Einbrecher oder Vandalen am Werk? Jupiter, Vicky und Nick vermuten jedoch etwas anderes. Ihnen ist aufgefallen, dass im Schulgarten eine gespenstische Stille herrscht. Kein Vogel singt mehr, kein Frosch quakt im Tümpel. Die Natur wirkt wie tot. Da kann etwas einfach nicht stimmen.

Um herauszufinden was, legen sich die drei auf die Lauer, denn sie glauben, dass der seltsame Spuk von einer Statue aus Lateinamerika ausgeht, die seit einigen Wochen am Teich steht. Und tatsächlich regt sich dort bald etwas Unheimliches – aber anders, als sie eigentlich erwartet haben.

Das Abenteuer ist von Wolfram Nowatzky reich illustriert worden. Er gibt den Figuren und Landschaften Gesichter und begleitet die Handlung mit entsprechenden Szenen. Doch die Romane sind nicht nur zum einfachen Schmökern da.

Die Spukgeschichten laden zum aufmerksamen Beobachten und Mitdenken ein. Man muss immer wieder im Text befindliche Fragen beantworten, deren Lösungen nur mit einer magischen Lupe sichtbar gemacht werden können, ebenso wie gewisse Details verschiedener Bilder.

Das regt die Aufmerksamkeit der Kinder an, denn jede Antwort ergibt Punkte, die man sich gutschreiben und später auf einer Leiste am Ende des Buches markieren darf, um festzustellen, welchen Platz man im Team der Helden einnimmt.

Idee und Umsetzung der Abenteuer des Gruselclubs sind gelungen und ideal für Kinder, die mit ihrer Lektüre etwas erleben wollen. Da das Team gemischt ist, eignet sich der Band sehr gut als Geschenk oder Mitbringsel für Jungen und Mädchen ab neun oder zehn Jahren. (CS)



Rebecca Hohlbein
Thans Geheimnis
Indra-Zyklus 2

Egmont Franz Schneider Verlag, München/Köln, 7/2008, Originalausgabe: vgs-Verlag, Köln, 2004

PB mit Klappbroschur, Jugendbuch, Mystery, 978-3-505-12433-4, 154/895

Titelgestaltung von zeichenpool, Milena Djuranovic unter Verwendung eines Motivs von Ferenc B. Regös

Autorenfoto von N. N.

www.schneiderbuch.de

www.rebecca-hohlbein.de

Schon immer hatte die 16-jährige Indra merkwürdige Träume. Diese führen

sie zu Than und seiner Zwillingschwester Zoe, denen es ähnlich geht. Während sich die Mädchen damit arrangieren, vermag Than mit der Gabe nicht umzugehen und rastet aus. Im letzten Moment wird Indra von Simon, dem Cousin ihrer besten Freundin Jasmine, gerettet, und Than kommt in eine Anstalt (Bd. 1).

Alles könnte nun in Ordnung sein, doch plötzlich geht es wieder los. Bald schon kann Indra nicht mehr zwischen Realität und Visionen unterscheiden. Zoe leidet unter dem gleichen Problem. Beide wissen, dass sie nicht verrückt sind, doch statt Hilfe von den Eltern und Freunden zu bekommen, müssen sie allein mit der Situation fertig werden.

Schließlich verursacht ein heftiger Gewittersturm einen Stromausfall. Einige Insassen der Anstalt, unter ihnen Than, können entkommen. Damit kehrt die Angst in Indras Leben zurück. Will Than sich rächen?

Hatte man nach der Lektüre von „Indras Traum“ den Eindruck, dass Than für seine tragende Rolle recht blass geblieben ist und so manche Frage noch einer Antwort bedarf, erfährt man nun, dass dies beabsichtigt war. In der Fortsetzung „Thans Geheimnis“ werden weitere Puzzleteile an die richtigen Stellen gelegt. Allerdings muss man noch auf den letzten Band, „Laurins Geheimnis“, warten, will man das Gesamtbild sehen.

Man kann jedes Buch für sich lesen, da die Erzählungen relativ abgeschlossen sind und die Vorgeschichte der laufenden Handlung entnommen werden kann. Natürlich ist das Lesevergnügen ungemein größer, wenn man alle Romane in der richtigen Reihenfolge zur Verfügung hat, denn die Geschehnisse bauen aufeinander auf, und die Beziehungen der Charaktere zueinander entwickeln sich weiter.

Diesmal wird verraten, was vor Jahren passierte und woran sich die Jugendlichen nicht mehr erinnern. Ein Unglück in ihrer Kindheit erweist sich als der Schlüssel zu den Albträumen, den Visionen und ihrer geheimnisvollen Verbindung. Sie müssen ihre Ängste bezwingen und einander vertrauen, um das Rätsel zu lösen – doch wie soll es weiter gehen?

Eingebettet in die Mystery-Story sind außerdem die Romanzen der Teenager. Jasmine verliebt sich, und auch Indra stellt fest, dass es jemanden gibt, der ihr etwas bedeutet. Allerdings hat sie ihn zu oft verletzt, und nun scheint er sich einer anderen zugewandt zu haben. Die Eltern haben lediglich kleine Auftritte, um die Handlung nicht zu stören.

Die Summe macht daraus einen unterhaltsamen Jugendroman für Leserinnen ab 13 Jahren, die Mystery und Romance mögen. Sympathische und typische Protagonisten laden zur Identifikation und zur Teilnahme an einem spannenden Abenteuer ein, das routiniert geschrieben ist, aber nicht in die Tiefe geht. (IS)



Rob Kidd

Der Zeitdieb

Disneys Fluch der Karibik – Jack Sparrow 9

Dance of the Hours, USA, 2008

Nach Motiven aus den Kinofilmen „Fluch der Karibik 1 – 3“ von Ted Elliot & Terry Rossio und Stuart Beattie & Jay Wolpert, Disney Enterprises Inc., USA

Egmont Franz Schneider Verlag, München/Köln, 2/2008

HC im Taschenbuchformat, Kinderbuch, Fantasy, Adventure, 978-3-505-1249-3, 132/795

Aus dem Amerikanischen von Bettina Oder

Titel- und Innenillustrationen von Jean-Paul Orpinas

www.schneiderbuch.de

www.fantasticfiction.co.uk/k/rob-kidd/

www.disneyinternational.com/

www.disney.de/DisneyKinofilme/pirates/

Fitzwilliams letzte Erinnerung an seine von Piraten verschleppte Schwester ist eine alte Taschenuhr. Seltsamerweise will Davy Jones von der ‚Flying Dutchman‘ die Uhr in seinen Besitz bringen. Um herauszufinden, was an ihr so Besonderes ist, spielt Jack mit ihr herum – und

plötzlich steht die Zeit still. Auf diese Weise können sie dem monströsen Feind entkommen und auch anderen Verfolgern immer wieder ein Schnippchen schlagen.

Schließlich landen sie auf der Isla Esquelética, auf der sie schon einige haarsträubende Abenteuer überstehen mussten. Erneut sind sie gezwungen, um ihr Leben zu laufen und zu kämpfen, als Menschen, die längst tot sein sollten, und ausgestorbene Tiere Jagd auf sie machen.

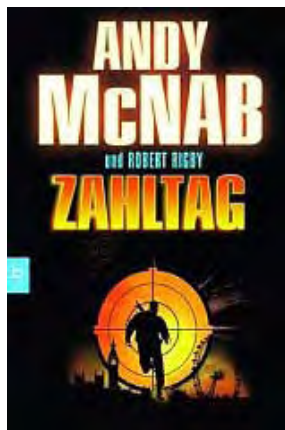
Jacks und Fitzwilliams letztes Stündlein scheint geschlagen, als ein Vulkan ausbricht: Die Göttin Chantico erscheint und trägt den beiden auf, die Fehler in der Zeit, die sie mit der Uhr verursacht haben, zu korrigieren. Dafür haben sie lediglich zwölf Stunden...

Die Kinderbuch-Serie „Jack Sparrow“ erzählt frei die Vorgeschichte von „Fluch der Karibik“. Man muss die Filme allerdings nicht kennen, um der Handlung folgen zu können, bzw. die Bücher gelesen haben, um leichter in die Filme hinein zu finden. Zwar warten die Romane mit dem einen oder anderen Charakter aus dem Kinofilm auf (Davy Jones, Tia Dalma usw.), aber die Jugendabenteuer der Helden sind eine in sich geschlossene Reihe, die sich aus kurzen Unterzyklen zusammensetzt.

„Gefangen im Zeitstrudel“ führt die Story von „Der Zeitdieb“ fort. Nachdem Jacks Crew eigene Wege ging, ist jetzt nur noch Fitzwilliam an seiner Seite. Gemeinsam ergründen sie das Geheimnis einer Taschenuhr, mit der sich im begrenzten Rahmen die Zeit manipulieren lässt. Natürlich bringt das die beiden Jungen in große Schwierigkeiten, aber wie immer findet sich bald Hilfe. Allerdings bedeutet das nicht, dass die Probleme damit beseitigt wären, denn Jack sitzt gleich darauf erneut in der Tinte, vielleicht sogar tiefer als je zuvor. Das Buch endet mit einem Cliffhanger und lässt die Frage offen, ob ein guter Freund zum Verräter wurde.

Die Geschichte ist kindgerecht erzählt, weil auf unnötige Gewalt verzichtet wird und sich die Helden mehr durch Köpfchen als durch Kämpfen aus den Gefahren retten. Da die Protagonisten nur wenig älter als die Leser sind, entsprechend handeln und reden, können sich Jungen und Mädchen im Alter von 8 – 12 Jahren leicht auf die Fantasy-Abenteuer einlassen und werden gut unterhalten.

Eine große Schrift und eingestreute Illustrationen laden auch die weniger Lesegeübten ein, der Reihe eine Chance zu geben. (IS)



Andy McNab & Robert Rigby

Zahltag

Boysoldier 2

Payback, GB, 2005

cbt-Verlag, München, 12/2007

TB, Jugendbuch, Thriller, 978-3-570-30285-9, 286/695

Aus dem Englischen von Andreas Brandhorst

Titelillustration von James Fraser

www.cbj-verlag.de

www.andymcnab.co.uk/

www.fantasticfiction.co.uk/r/robert-rigby/

Der ehemalige Agent Andy McNab weiß, wovon er spricht, wenn in seinen Thriller Geheimdienst- und Überwachungsaktivitäten geschildert werden. Damit nun auch jüngere Leser in das Vergnügen kommen, seine spannenden Geschichten zu lesen, verfasste er zusammen mit Robert Rigby eine spannende Reihe um Danny Watts und seinen Großvater Fergus, die seit den Ereignissen aus „Enttarnt“ auf der Flucht sind.

Alles beginnt damit, dass der junge Mann nach seinem Schulabschluss eine Karriere beim Militär anstrebt. Als man jedoch seine Familie genauer unter die Lupe nimmt, kommen Dinge ans Licht, die der Junge selbst nicht für möglich gehalten hat.

Ganz offensichtlich ist sein Großvater nicht tot, sondern gilt Landesverräter, seit er bei einem Einsatz in Kolumbien angeblich zu der dortigen Drogenmafia übergelaufen ist und seine

Kameraden dem Tod überantwortet hat. Zwar hat man ihn inhaftieren und nach England bringen können, aber er ist aus dem Gefängnis entkommen und seither auf der Flucht.

Verwirrt sucht Danny mit seiner computertechnisch sehr versierten Freundin Elena nach Fergus Watts. Als er ihn findet, gerät auch er in das Fadenkreuz einer Gruppe, die den Agenten lieber heute als morgen tot sehen möchte. Nun muss auch Danny beweisen, was in ihm steckt, denn sein Großvater bindet ihn mit in die Pflicht ein. Ruhe finden sie erst, als sie nach Portugal entkommen können.

Dort nutzt Fergus Watts die Atempause, um seinen Enkel ein wenig mehr in die Intrigen und Machenschaften einzuweihen, in die er geraten ist. Er vermittelt ihm weitere Kenntnisse im Überlebenstraining. Nur eines lässt sich Danny nicht nehmen - den Kontakt zu Elena abzubrechen. Diese erfährt zufällig durch eine Agentin, die ihnen wohl gesonnen ist, dass es eine Möglichkeit zur Rehabilitierung gibt, die sie nicht verstreichen lassen sollten. Nur aus diesem Grunde kehren Danny und Fergus nach England zurück. Sie bleiben jedoch weiter vorsichtig, da es immer noch eine Falle sein könnte.

Zumindest die Öffentlichkeit bekommt nichts mit, da die Presse im Moment voll von anderen Ereignissen ist - unmotivierten Selbstmordattentaten, ausgeführt von Jugendlichen jeder Hautfarbe und Konfession.

Zwar sind die Beschreibungen jugendgerecht abgeschwächt, aber die Autoren nehmen dennoch kein Blatt vor den Mund und beschönigen auch nicht die Dinge. Man nimmt Andy McNab alles, was er schildert, ab - die Methoden von Dannys und Fergus' Verfolgern sind ebenso glaubwürdig beschrieben wie der Versuch der beiden Flüchtigen, das Ganze irgendwie zu überleben und dabei auch noch alle Möglichkeiten auszuschöpfen, die Gegenseite auszuschalten.

Dabei fließen auch eine Menge aktueller Themen mit ein - die Selbstmordattentate erinnern sehr stark an die, die sich immer wieder ereignen, auch wenn sie hier einen anderen Hintergrund haben mögen. Auch bleibt er nicht in der Zeit zurück, sondern hat die modernen Entwicklungen beobachtet und mit eingebracht wie Internet und Handy.

Die Geschichte wird sehr straff und ohne Schnörkel erzählt, und zumindest ein Handlungsstrang findet ein glückliches Ende. Etwas anders sieht es mit den Attentatszenen aus, die schon eine Spur sind, die erst in den folgenden Bänden aufgelöst werden dürfte. Die Figuren wissen zu gefallen - vor allem weil auch Elena nicht nur eine passive Rolle als Freundin des Helden einnimmt, sondern auch ihren Teil zur Lösung der Probleme beisteuert.

So ist auch „Zahltag“ ein spannendes Actionabenteuer für alle Fans der Romane von Anthony Horowitz, namentlich der „Alex Rider“-Serie, und hat nur den Nachteil, zweiter Band einer Serie zu sein, deren Ende noch offen ist. (CS)



Harald Parigger

Sebastian und der Wettlauf mit dem Schwarzen Tod

Arena Bibliothek des Wissens

Arena Verlag, Würzburg, 8/2008

PB, Jugendbuch 5583, Sachbuch, Geschichte, 978-3-401-05583-1, 142/895

Titel- und Innenillustrationen von Klaus Puth

www.arena-verlag.de

www.haraldparigger.com

www.klausputh.de/klausputh.html

Schon viele Eltern und Lehrer haben sich die Frage gestellt, wie man Kindern am besten Geschichte vermittelt, denn trockene Fakten und Zahlen sprechen auch manche Erwachsene nicht besonders an. Dann machte man die Erfahrung, dass Wissen am eindringlichsten haften bleibt, wenn es mit Einzelschicksalen verbunden ist – sei es nun der Lebensweg eines Kindes oder eines Erwachsenen in einer bestimmten Epoche und Situation. Indem der Leser durch die Augen des Protagonisten blickt, werden die seelenlosen Daten plötzlich verständlich und nachvollziehbar.

Deshalb erscheinen auch seit Jahren Bücher, die Wissen in Form einer Erzählung vermitteln und durch Sachartikel ergänzen. So ist auch „Sebastian und der Wettlauf mit dem Schwarzen Tod“ weder Roman noch Sachbuch, sondern liegt genau dazwischen.

Eine Krankheit, deren Ursachen unbekannt sind, befällt immer mehr Bewohner der Stadt. Der junge Sebastian und sein Vater, ein studierter Arzt, versuchen alles, um die Menschen zu heilen, doch sie wissen bald auch keinen Rat mehr. Dann das Wissen über die guten und schlechten Körpersäfte scheint hier zu versagen. Weder Einläufe noch Aderlässe können helfen. Wenn sich auf der Haut eitrige und dunkel verfärbte Beulen zeigen und das Fieber immer weiter steigt, sind die Menschen verloren. Und die Seuche macht vor niemandem Halt, weder Arm noch Reich, Jung noch Alt werden verschont. Die beiden können nicht mehr tun, als Schmerzen zu lindern und zu versuchen, das Fieber zu senken. Auch wenn sie selbst noch nicht betroffen sind, so leiden sie doch mit den Familien und Kranken mit.

In seiner Verzweiflung sucht Sebastians Vater selbst bei den Juden Rat, aber die können auch nicht mehr viel helfen, denn sie müssen um ihr eigenes Leben fürchten. Längst hat sich die Wut der Überlebenden gegen sie gerichtet, weil die Ursachen für den „Schwarzen Tod“ unentdeckt bleiben. Sie sind der ideale Sündenbock, um an ihnen Wut, Schmerz und Verzweiflung loszuwerden. Denn tiefe Depression hat die Menschen befallen, die nicht mehr durch Alkohol betäubt werden kann, und Weltuntergangsstimmung macht sich breit.

Selbst Sebastian bekommt das zu spüren. Er erlebt die Folgen der Epidemie hautnah mit und erleidet einen schweren Verlust. Und dann bekommt auch er hohes Fieber.

In lebendigen Spielszenen zeichnet Harald Parigger ein eindringliches und leicht zu verstehendes Bild der Zeit, das von Klaus Puth in passenden Bildern untermalt wird. Sachtexte unterbrechen die einzelnen Kapitel und ergänzen oder vertiefen die im Storyteil geschilderten Ereignisse.

Nach und nach erfährt man so, woher der „Schwarze Tod“ kam, wie die Pest nach und nach Europa erfasste und blühende Landschaften in unbewohnte Wüsteneien verwandelte. Die Krankheit ließ auch das Denken und Fühlen der Menschen nicht unverändert. So wie sie für ihre Angst ein Ventil in den Angriffen gegen die Juden und andere Randgruppen suchten, so veränderte sich auch die Kunst, als man sich der eigenen Vergänglichkeit mehr als früher bewusst wurde.

„Sebastian und der Wettlauf mit dem Schwarzen Tod“ richtet sich in erster Linie an Kinder zwischen zehn und vierzehn Jahren. Durch die Übertragung der historischen Fakten auf ein Einzelschicksal wird die Geschichte begreifbarer und verständlicher. Dem Autor und Zeichner gelingt das auf eine unspektakuläre, aber dennoch spannende Art und Weise, die die Vergangenheit zu einem nachspielbaren Abenteuer macht. Das Ziel, Wissen auf leichte Art zu vermitteln, wird damit mehr als erreicht. (CS)



Sandra Schönbein

Können Fische küssen?

Sternzeichen Liebe: Fische

Egmont Franz Schneider Verlag, München/Köln, 7/2008

PB mit Klappbroschur, Kinder-/Jugendbuch, Romance, 978-3-505-12431-0, 186/895

Titelgestaltung von Yvonne Skowronek, München unter Verwendung eines Motivs von Sandra Engelke

Extra: 1 Lesezeichen

www.schneiderbuch.de

www.sandra.engel-ke.de/index2.html

Die 15-jährige Lucie, Sternzeichen Fische, glaubt felsenfest an Horoskope und richtet sich strikt nach den Vorhersagen. Als sie den ein Jahr älteren Tim kennen lernt, gibt es keinerlei Zweifel, dass er der prophezeite Traummann ist. Allerdings sind Löwen etwas heikel, so dass sich Lucie anstrengen muss, um ihm zu gefallen.

Sie ändert ihre Frisur, schminkt sich und legt sich auffälligere Kleidung zu. Sogar der Basketball-Gruppe tritt sie bei, geht Joggen, informiert sich über Moto-Cross und andere Dinge, für die sie sich zuvor nie interessiert hat. Und es klappt!

Lucie und Tim sind ein Paar, hängen immer mit seiner Clique ab, und sind sie mal allein, wird geknutscht und gefummelt. Obwohl Lucie sich ihre Freundschaft anders und vor allem romantischer vorgestellt hat, macht sie mit – bis zum Schulball. Auf dieses Ereignis hat sie sich riesig gefreut, doch als Tim nicht einmal mit ihr tanzen will, hat sie genug...

In der Reihe „Sternzeichen Liebe“ wird die erste große Liebe thematisiert, und jedes Tierkreiszeichen steht einmal im Mittelpunkt. Inwieweit sich die Sterne dann tatsächlich am Zusammenkommen eines Paares beteiligen, ist von Buch zu Buch verschieden, denn nicht alle Autorinnen wollen zulassen, dass junge Mädchen bedingungslos an Horoskope glauben.

In „Können Fische küssen?“ bestimmen tatsächlich die Vorhersagen das Handeln der Protagonistin. Liest man zwischen den Zeilen, merkt man schnell, dass alles beliebig ausgelegt werden kann. Doch auch in die andere Richtung hält sich Sandra Schönbein alles offen, denn nicht die Sterne sondern die Menschen machen Fehler: Beispielsweise hätte sich Lucie eine Menge Kummer erspart, wäre sie nicht so sehr auf Tim fixiert gewesen, denn an jenem Tag begegnete ihr noch ein anderer Junge, den sie kaum zur Kenntnis nahm. Dass schließlich das Partnerhoroskop nicht stimmte, lag daran, dass Lucie falsche Daten von Tim hatte. So stellt die Autorin es jedem frei zu glauben, was er möchte.

Das lese-erfahrene Publikum ahnt gleich, dass Lucies Bemühungen in einem Desaster enden werden. Sie gibt sich selber vollständig auf, ohne zu merken, dass Tim sich lediglich in das Trugbild verknallt hat, das sie von sich schuf. Dadurch, dass ihm jegliches Feingefühl fehlt und er nicht die kleinen Anzeichen bemerkt, wie unwohl sich Lucie fühlt – dass er sie im dünnen Kleid auf dem Moped durch die kalte Nacht fährt, ist wahrlich ignorant -, wirkt er egoistisch und unsympathisch.

Lucies Umfeld spricht zwar Warnungen aus, aber wie das immer so ist, werden die Hinweise missachtet. Die Protagonistin muss erst einige Enttäuschungen hinnehmen, bis sie die rosa Brille absetzt und endlich klar sieht. Trotzdem gibt es ein Happy End, das Leserinnen zwischen 12 und 16 Jahren, die sich leicht mit Lucie identifizieren können, zufrieden stellt.

Die Geschichte ist flott geschrieben und unterhaltsam. Ergänzt wird sie durch eine Charakter-Analyse des Sternzeichens Fische, ein Partner-Horoskop, Erklärungen zum Aszendenten und eine Liste bekannter Fisch-Persönlichkeiten. Ein Lesezeichen im passenden Design liegt bei.

„Können Fische küssen?“ wendet sich an romantische Mädchen, die sich für Esoterik interessieren und noch von der großen Liebe träumen. Aufklärung wird hier nicht betrieben, doch wer leichte Unterhaltung sucht, hat viel Spaß an der Lektüre. (IS)



Claudia Toll, Ilka Sokolowski & Annette Stanger
Versunkene Welten – Vom legendären Troja bis zur Titanic

Arena Verlag, Würzburg, 1. Auflage: 6/2008

Großformatiges HC, Kinderbuch, Sachbuch, Bildband, Geschichte, 978-3-401-05514-5, 48/1695

Titel- und Innenillustrationen von Christian Jégou

www.arena-verlag.de

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

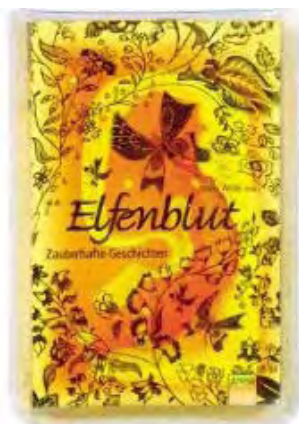
Nahezu alle Kinder möchten wissen, wie die Menschen früher gelebt haben und welche erstaunlichen Schätze bei Ausgrabungen zu Tage kommen, die Aufschluss darüber geben, wieso Orte und ganze Kulturen einfach verschwinden konnten. Früher oder später stoßen sie auch auf Namen wie Herakleion, wo eines der sieben antiken Weltwunder stand, Troja, das durch Homers „Ilias“ unsterblich wurde, Pompeji, dessen Straßen von der Lava des Vesuv konserviert wurden, Tikal, dessen Ruine schon die spanischen Eroberer beeindruckte, und die angeblich unsinkbare Titanic, der ein Eisberg zum Verhängnis wurde.

Von genau diesen historischen Stätten und dem berühmten Schiff berichtet das großformatige, reich illustrierte Sachbuch. Wird sonst fast immer chronologisch mit Beschreibungen angefangen, wie die Städte aussahen und welchen alltäglichen Dingen die Bewohner nachgingen, wie eine Katastrophe dem ein jähes Ende bereitete und was die modernen Archäologen an Relikten finden konnten, so drehen die Autoren hier alles um und schildern, wie zunächst Funde die Forscher auf die richtige Spur brachten, welche Geschehnisse vermutlich zu der Zerstörung führten und wie großartig diese Bauten einst waren.

Die Texte sind kurz gehalten und fassen das Wesentliche zusammen, um junge Leser nicht durch ein Zuviel an Erläuterungen abzuschrecken. Zwischen die einzelnen Abschnitte ‚Heute‘ – ‚Untergang‘ – ‚Blütezeit‘ sind kleine Ausschnitte gesetzt, die auf die großen Bilder einstimmen, die nach Art der Registerblätter alle drei Zeitebenen miteinander verbinden.

Die Illustrationen sind realistisch, detailreich, aufwendig und farbenprächtig. Gerade Mädchen und Jungen im Grundschulalter können eine Menge auf ihnen entdecken und das Gelesene auf diese Weise vertiefen.

„Versunkenen Welten“ bietet zu populären Stichworten kindgerecht aufbereitete Information und anschauliche Darstellung. Auf diese Weise wird spielerisch und unterhaltsam Wissen vermittelt und das Interesse geweckt, sich schon früh und ohne Zwang seitens der Schule mit wissenschaftlichen Themen zu befassen. (IS)



Kathrin Weller (Hrsg.)

Elfenblut – Zauberhafte Geschichten

Arena Verlag, Würzburg, 6/2008

TB 50045 in wieder verwendbarer, stabiler Plastikhülle mit gelb-goldener Glitter-Gel-Füllung, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-401-50045-4, 156/795

Titelgestaltung von Frauke Schneider

www.arena-verlag.de

„Vampir-Attacke“ und „Drachengift“ haben es vorgemacht. Manchmal kommt es auch auf die Verpackung an, um Leser zum Kauf eines Taschenbuchs zu überreden, das eigentlich nicht ganz so viel her macht. Aber steckt man es in eine stabile und wieder verwendbare Plastikhülle, die mit einem farbigen Gel gefüllt ist, wird es gleich zu einem Hingucker.

Nun ist das dritte Buch in dieser Aufmachung erschienen – „Elfenblut“. Das Gel hat diesmal einen ordentlichen Schuss Glitter abbekommen und ist gold-gelb.

Es gibt Wesen, die von den meisten Menschen nicht bemerkt werden, weil längst der Glaube an die winzigen und grazilen Geschöpfe oder die majestätischen Unsterblichen verloren ging, die sich mit uns die Welt teilen. Nur wenigen ist es heute noch gegeben, durch den hauchdünnen Schleier zu blicken, der eine phantastische Welt von der unsrigen trennt. Doch die Geschichten, die man sich erzählt, sind unvergessen und mehr denn je Teil unserer heutigen Kultur, wie Autoren immer wieder in ihren Fantasy-Büchern beweisen.

Isabel Albedi erzählt von „Ellylon“. Ein junges Mädchen erkennt erst, was das Wort für ihre verstorbene Großmutter bedeutet hat, als sie alte Noten und eine Flöte auf dem Dachboden entdeckt.

„Die Elfe mit dem Taschentuch“ bringt ein Kind in Gewissensnöte, wie Astrid Lindgren erzählt. Aber in diesem Fall ist wohl eine Ausrede besser als die Wahrheit.

Katjas Brandis erzählt von einer Fee, die nicht ein und aus weiß, als das Chaos losbricht. Denn „Jalishas Gast“ ist alles andere als pflegeleicht.

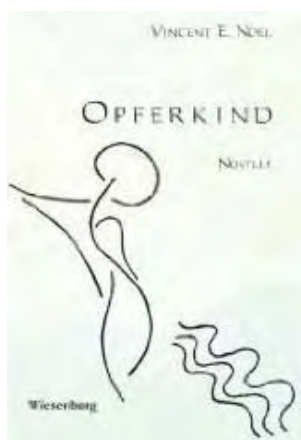
„Von wegen, Elfen gibt es nicht!“ Genau das beweist Marie Aude Murail in ihrer kurzen und humorvollen Erzählung. Auch Steve Augarde stellt behutsam „Das kleine Volk“ in seinem Roman auszugsweise vor.

Nicht immer leben Feen so zurückgezogen wie sie sollten, sondern mischen sich unter die Menschen. Deshalb kann manch ein Kind eine Überraschung erleben „Als ich über Nacht Flügel bekam“ von Martina Dierks ist eine solche Geschichte. Aber glücklicherweise hat die Heldin auch das fröhliche Gemüt ihrer Vorfahren geerbt und sieht die Vorteile ihres neuen Wesens.

Das sind nur einige der zumeist kurzen Erzählungen über die Wesen der Anderswelt, ihr Leben und vor allem ihre Begegnungen mit den Menschen oder ihr Eingriff in deren Leben. Die meisten Geschichten folgen klassischen bis mythischen Mustern und variieren diese nur zum Teil. Allen ist jedoch gemein, dass sie eine eher heile und lichte Welt zeichnen, in der das Böse oder Negative nur eine sehr untergeordnete Rolle spielt. Abenteuer und Action sind gegenüber dem Humor eher zurückgestellt, so dass die leisen Töne wohl eher Mädchen ansprechen dürften.

Darum wird „Elfenblut“ zu einem originellen und hübschen Geschenk für Mädchen zwischen acht und vielleicht zwanzig Jahren, die durch Film, Fernsehen und andere Lektüren im Moment begeistert von Elfen und Feen sind. (CS)

Belletristik



Vincent E. Noel

Opferkind – Das Problem mit der vergeudeteten Schwester

Wiesenburg Verlag, Schweinfurt, 1/2008

TB, Belletristik, 978-3-939518-79-2, 85/1200

Titelbild von Vincent E. Noel

www.wiesenburgverlag.de

Vielen Romanen und Novellen aus der Zeit der Jahrhundertwende haftet ein wenig der Charme einer romantisch-versponnenen Epoche an. Auf der Schwelle zum 20. Jahrhundert schien vieles noch in Ordnung. Jeder kannte seinen Platz – ob Mann oder Frau, Diensthote oder Herrschaft -, und man wusste die gesellschaftlichen Normen von Sitte und Anstand einzuhalten. Wie es hinter den Mauern der Bürgerhäuser und hinter den

Kulissen der feinen Gesellschaft zuing, stand freilich auf einem anderen Blatt. „Opferkind“ wagt den Blick auf diese andere Seite.

Im Jahr 1905 führt die junge Laurence in der Provinzstadt Amboise ein sehr zurückgezogenes Leben. Nach dem Tod des Vaters hat die Familie nicht nur finanziell und gesellschaftlich sehr gelitten. Weil ihre Mutter Marguerite emotional erkrankt ist, obliegt es Laurence nun, sich um ihre blinde Schwester Sophie zu kümmern und sich selbst wie auch ihre Träume zu verleugnen. Bisläng fiel ihr das auch immer leicht, da sie außer der liebevollen Hingabe zu der Jüngeren nicht viel brauchte.

Doch mit dem Tag, an dem der Justizbeamte Raimond in dem Haus ein- und auszugehen beginnt, verändert sich alles. Denn dieser wirbt nicht nur um die Hand der Mutter und gewinnt ihr Vertrauen, sondern hält sich auch an Laurence schadlos.

Die weiß keinen anderen Ausweg, als sich in den Opiumrausch zu flüchten, denn sie hat nie gelernt aufzubegehren. Erst als Marguerite ihren Töchtern erklärt, dass sie Raimond heiraten würde, kommt es zur Katastrophe.

Vincent E. Noel erzählt die dramatische Geschichte in ruhigen, aber eindringlichen Bildern aus der Sicht – oder sollte man besser sagen: Wahrnehmung von Laurence. In kurzen stakkatoartigen Sätzen kleidet er die Geschehnisse in Worte. Sie wirken wie aus dem Geist niedergeschrieben - mal klar und wie eine Momentaufnahme des Ist, dann wieder schweifen die Gedanken der jungen Frau ab, wenden sich unvermittelt von der einen Sache zur anderen. Mal ist sie hektisch, dann wieder schildert sie kleine Details.

Man erlebt ihren Rauschzustand auch durch das Schriftbild bewusst mit und braucht gar nicht Schwarz auf Weiß zu erfahren, was eigentlich passiert. Die scheinbare Idylle zerbricht so wie Laurence. Denn auch wenn der Opiumrausch Schutz und scheinbare Klarheit schenkt, so geht sie doch an dem zugrunde, was ihr durch Adrien Raimond angetan wurde.

Diese unmittelbare, ja, fast lyrische Schilderung geht damit tiefer unter die Haut als jeder nüchterne und sachliche Bericht mit Tatsachen.

„Opferkind“ ist damit eine Novelle, die vielleicht nicht einfach einmal nebenher oder zwischendurch zu lesen ist, aber trotzdem durch eine sehr eindringliche und berührende Geschichte belohnt, die einen intensiven Blick hinter die Kulissen der heute durch viele andere Romane so romantisch verklärten Epoche wagt, ohne ihren Zauber zu zerstören. (CS)

Fantasy



Linda Budinger

Die Karte des Propheten

Die Legende von Mythras 1

Hörplanet, Osnabrück, 6/2008

1 CD, Fantasy-Hörspiel, 978-3-939851-25-7, Laufzeit: ca. 55 Min., EUR 6.99, sowie als Download unter

http://soforthoeren.de/product.4192.Die_Legende_von_Mythras_01_Die_Karte_des_Propheten.html

Sprecher: Robert Missler, Tanja Dohse, Jürgen Thormann, Dennis Rohling

Titelillustration von Iwan Reber

www.hoerplanet.de

www.lindabudinger.de

Langsam, aber unaufhaltsam versiegt der große Fluss Sivenor, und die Menschen, die an, auf und von seinen Wassern leben, sind dem Untergang geweiht. Nicht allein das Trinkwasser wird knapp, auch die Fahrrinnen fallen trocken, und so muss Flusskapitän Lonso sein geliebtes Schiff verkaufen. Doch an Land beginnen seine Probleme erst recht: Er gerät in Streit mit den Tonkriegerern der Schwarzen Fee, und ehe er sich versieht, ist er ein gesuchter Rebelle.

Er findet Zuflucht bei der Heilerin Heskia, und mit ihrer Hilfe gelingt es ihm, das Geheimnis einer uralten Landkarte zu entschlüsseln. Über ganz Mythras verstreut verbergen sich die sieben magischen Steine, die den großen Fluss wieder fließen lassen.

Gemeinsam mit dem frechen Flugelf Korbinian brechen Lonso und Heskia auf, die magischen Steine zu erobern, doch die schlammigen Schergen der Schwarzen Fee sind ihnen dicht auf den Fersen.

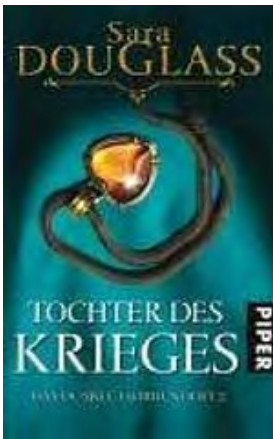
„Die Karte des Propheten“ ist die erste und hoffentlich nicht letzte Folge der Fantasy-Reihe „Die Legende von Mythras“ des Labels Hörplanet.

Kapitän Lonso, die Heilerin Heskia und der Flugelf Korbinian, der entgegen des typisch bayrischen Namens ein tadelloses Hochdeutsch spricht, sind Figuren mit liebenswerten Ecken und Kanten. Gerade Korbinian hat es faustdick hinter den Ohren, und auch Heskia wahrt sicherlich das eine oder andere dunkle Geheimnis. Die Action-Szenen sind spannend und mit beeindruckender Akustik umgesetzt, und flotte Sprüche lockern das Geschehen immer wieder auf.

Eine besondere Note erhalten die Rollen durch das hochkarätige Sprecherteam, u. a. mit den deutschen Stimmen von Marlon Brando, Michael Caine und Daniel Craig.

Das Script der ersten Folge wurde von der Fantasy-Autorin Linda Budinger verfasst, die auch die Leitung des Autorenteam übernommen hat. „Die Karte des Propheten“ ist ihr Debüt als Autorin von Hörspielen.

Die erste Folge macht definitiv Lust auf mehr, und es bleibt zu hoffen, dass die Reihe in Zukunft ihren wohlverdienten Erfolg verzeichnen kann. (CE)



Sara Douglass
Tochter des Krieges
Das dunkle Jahrhundert 2

The Nameless Day - The Crucible Book One, USA, 2006

Piper Verlag, München, 7/2008

PB, Fantasy, 978-3-492-70163-1, 404/1690

Aus dem Australischen von Sara Riffel

Titelbildgestaltung von HildenDesign unter Verwendung eines Motivs von shutterstock

www.piper.de

www.saradouglass.com

www.hildendesign.de

Im späten 14. Jahrhundert herrscht in ganz Europa eine düstere Stimmung. Der schwarze Tod hat ganze Landstriche entvölkert und flammt immer wieder dort auf, wo man am allerwenigsten damit rechnet. Ungeachtet der Leiden der Bevölkerung wüten Machtkämpfe zwischen dem Adel und der hohen Geistlichkeit. Zwischen vielen Ländern tobt Krieg. Schuld daran sind nicht nur menschliche Willkür sondern auch Dämonen, die Könige und Fürsten, Bischöfe und Äbte beeinflusst haben.

In dieser Zeit befiehlt der Erzengel Michael dem jungen Dominikaner Thomas Neville, nach dem verschollenen Vermächtnis des Mönchs Wynkyn de Worde zu suchen und sein Erbe anzutreten. Auf seinen Reisen nach Deutschland und Frankreich bekommt er einen Vorgeschmack auf das Verhängnis, das bereits stillschweigend über die Welt herein gebrochen ist, und die Pflichten, die ihm auferlegt werden sollen. Denn er ist der neue ‚Hüter der Macht‘, der als Einziger das Böse dorthin zurück treiben kann, woher es kam.

Doch dann muss er erkennen, dass seine Aufgabe nicht so leicht zu erfüllen ist, wie er dachte. Wynkyns Vermächtnis ist in England, und das bedeutet für ihn, durch das Krieg geschüttelte Frankreich zu reisen und auf der britischen Insel selbst einen Weg zu finden, dem drohenden Kirchengeschehen zu entgehen, da er seither gegen mehrere Regeln der Dominikaner verstieß.

Zwar findet er recht schnell bei den Truppen und Verbänden des ‚Schwarzen Prinzen‘ Schutz, aber das bedeutet für Thomas auch, dass er sich seiner Vergangenheit als Adliger und Ritter stellen muss.

Sein Glauben wird immer wieder durch die Ränkespiele der Adligen um ihn herum, die Verbundenheit zu alten Jugendfreunden und eine Frau, die er nicht mehr aus dem Kopf bekommen kann, auf die Probe gestellt. Ist Lady Margaret eine von den Dämonen verdorbene Hexe, die ihn davon abhalten soll, an das Vermächtnis des alten Mönchs zu gelangen? Oder weiß sie Dinge, die ihm helfen könnten, das magische Buch wieder zu finden?

Thomas muss eine Entscheidung treffen, aber je mehr er Distanz zwischen sich und der jungen Frau zu schaffen versucht, desto näher kommt er ihr.

Wie auch schon im ersten Buch gibt es hier ebenfalls nur sehr wenige phantastische Elemente. Magie wird so gut wie gar nicht eingesetzt, und auch diesmal haben Dämonen und Engel nur wenige direkte Auftritte. Sie handeln indirekt durch die Menschen, die sich ihnen verschrieben haben – auf der einen Seite Thomas, der zwar ein Fanatiker zu sein versucht, aber immer mehr zum Zweifler wird, auf der anderen Seite hochrangige Geistliche und Adlige, die schließlich sogar einem von Dämonen verdorbenen König auf den Thron setzen. Insgesamt wirkt das Buch aber eher wie ein historischer Roman, der sich nicht so recht entscheiden kann, ob er ein mittelalterliches Adelsdrama oder eine Liebesgeschichte darstellen will.

Zwar hat Sara Douglass mit dem britischen Königshof eine weitere Kulisse geschaffen, aber wirklich fesseln konnten die Intrigenspiele in höchsten Kreisen auch diesmal nicht, weil sie lieber auf die gängigen, wenn auch leider nur zu erfolgreichen Klischees setzt – wie den lüsternen und verderbten Prinzen, der durch den Tod des Vaters und Bruders zum König wird, den stoischen Mönch Thomas, der zwar sein Gewand aufgibt, aber auch als Ritter weiter ein engstirniger Fanatiker bleibt, oder die all zu dulddende und hilflose Margaret, die ihr Schicksal schweigend hin nimmt.

Auch „Tochter des Krieges“ kann sich nicht wirklich entscheiden, was es nun eigentlich sein möchte: historische Fantasy oder ein Roman aus dem Mittelalter, in dem Intrigen, Leidenschaften

und ein paar phantastische Elemente eine Rolle spielen. Dessen sollte man sich als reiner Genre-Fan beim Kauf des Buches bewusst sein. (CS)



Martin H. Hoyer

Nachtleben

Saramee 2

Atlantis Verlag, Stolberg, 2/2005

PB, Fantasy, 978-3-936742-52-9, 72/490

Titelillustration von Chris Schlicht

Vorwort von Chris Weidler

www.atlantis-verlag.de

www.martin-hoyer.de/

www.saramee.de

www.dreamspiral.de

Nachdem Markus K. Korb den ersten Grundstein zu „Saramee“ gelegt und mit Kronn, den ersten Charakter der Serie, eingeführt hat, gibt in Band 2 Martin H. Hoyer einen ersten Einblick in das „Nachtleben“ der Stadt – und mehr. Ebenso werden neue interessante Personen eingeführt.

Der Band beginnt wieder mit einer Einführung von Chris Weidler, die in der Taverne ‚Nasse Feder‘ stattfindet. Dieses Mal wird darüber beratschlagt, ob ‚Die Natter‘, der Auftragskiller, der am Tatort abgeschnittene Schlangenköpfe zurücklässt, vielleicht gar eine Frau ist. Etwa Amata Baal? - Womit der nächste neue Name einer „Saramee“-Bewohnerin auftaucht.

Morgan, der Wirt der ‚Nassen Feder‘, dessen Frau Sidonie ein Jahr zuvor geschändet und getötet wurde, erzählt die Geschichte von Balduin Baal, seiner Tochter Amata Baal und seines Dieners Irrid, einem Jinjind (Kletterer, bei den wohlhabenden Bürgern als Diener und Sekretäre beliebt).

Irrid, den es immer wieder auf den alten Spähturm (wird auch ‚Der Splitter‘ genannt) zieht, ist der Leibdiener des Geldwechslers Balduin Baal, der seinen Diener bittet, ein Auge auf seine ungezügelte Tochter Amata zu halten.

Auf einer anderen Handlungsebene wird Ralec (hager, schwarzhaarig, Atemöffnung am Hals) eingeführt, der in einem Kerker gefangen gehalten wird. Tugas Sohn, ein Mann des Waldvolks, betritt das Verlies und fordert von Ralecs Wärtern, die Herausgabe des Gefangenen. Ralec wird dürrig gesäubert und eingekleidet und von Tugas Sohn zu einem luxuriösen Anwesen gebracht. Dort wird er von Tuga Tun, der Mutter des Waldvolkmannes, in kostbar ausgestattete Gemächer gebracht.

Aber auch Kronns Abenteuer wird für den Leser auf einer Handlungsebene weitergeführt. Er versucht bei Grant Motross, einem Hehler, den Silberring mit grünem Stein, an den er in Band 1 gelangt ist, zu verkaufen. Der Hehler verhält sich beim Anblick der Ornamente auf dem Schmuckstück furchtvoll und lehnt es ab, den Ring zu kaufen.

Kronn findet beim Stadtrat keinen Glauben, als er ihnen von den Wesen des Alten Volkes berichtet, die er gesehen und dabei beobachtet hat, dass sie das Wasser der Stadt vergiften, und somit für die Seuche verantwortlich sind. Kronn nimmt seinen Abschied, um wieder freischaffend seine Dienste anzubieten.

Auf dem Weg in eine Gaststube wird er von vier sonderbaren Gestalten verfolgt – Halbwüchsige der Gang ‚Reißzähne‘ –, mit denen er schon einmal aneinander geraten ist. Er schlägt sie in die Flucht und begibt sich in das Gasthaus ‚Blaue Schlange‘.

Dort begegnen sich Kronn und Amata, und sie kommen ins Gespräch. Als Kronn die junge, blonde Frau und ihren Begleiter Irrid ein Stück des Nachhausewegs begleitet, werden sie erneut von den ‚Reißzähnen‘ belästigt, aber Irrid bringt seine Kameraden dank seiner besonderen Fähigkeiten aus der Gefahrenzone. Doch da tauchen zwei weitere mysteriöse Gestalten auf. Amata wird von ihnen entführt und in ein unterirdisches Gewölbe gebracht. Geknebelt und an einen steinernen Stützpfeiler gebunden finden Kronn und Irrid sie wieder. Sie überraschen die beiden Entführer und sehen sich Wesen gegenüber, die dem Alten Volk ähneln.

Während des Kampfes, den sie sich liefern, erscheint plötzlich eine Gestalt in einer prächtigen Kutte und befiehlt gebieterisch, dass die Auseinandersetzung ein Ende haben soll. Amata und Irrid

wird freies Geleit angeboten – auch Kronn darf gehen, wenn er den Silberring aushändigt, den er aber in der ‚Blauen Schlange‘ an Amata veräußert hatte.

Amata gibt vor, den Ring vor den Augen aller zu zerstören – bedient sich aber mittels eines anderen Ringes eines Tricks um die Kuttengestalt zu täuschen, was ihr gelingt. So bleibt der Ring in ihrem Besitz und Amata will nun herausfinden, was es mit dem mysteriösen Schmuckstück auf sich hat...

Ralec wird derweil in dem Anwesen zu dem 16-jährigen Thronfolger des Westlichen Imperiums geführt. Lukoan, zweites Kind des Herrschers, ist nun der Thronfolger, nachdem seine ältere Schwester starb. Er benötigt für eine delikate Angelegenheit einen loyalen Kämpfer und heuert Ralec an. Dieser – als frischgebackener Honorarkonsul – fährt an Bord eines imperialen Kriegsschiffes Richtung Saramee, mit Tarun, einem jungen, ehrgeizigen Offizier, als Begleiter, bei dem Ralec sofort das Gefühl hat, dass er mit ihm noch Ärger bekommen wird...

Geschickt werden somit neue Handlungsstränge angestochen und mit spannenden Cliffhangern beendet. Der Epilog rundet das ab, denn er beinhaltet, dass Kronn den Auftrag erhält, der Angelegenheit mit der vergifteten Quelle und dem Alten Volk nachzugehen.

Auch in diesem Band ist das einzige Manko das fehlerhafte Lektorat – ansonsten hat Martin H. Hoyer mit Band 2 einen abwechslungsreichen Serienroman geschaffen, der auf mehreren Ebenen agiert, wie es in einer ausgereiften Handlung sein sollte. Interessante Charaktere kommen hinzu, und spätestens nach Band 2 werden die Leser an der „Saramee“-Nadel hängen.

„Nachtleben“ wirkt ein wenig flüssiger als der Auftaktband und ist gut lesbar – sprich: schenkt einen vergnüglichen kurzweiligen Nachmittag.

Im Anschluss an den Romantext gibt es wieder Informationen über die Stadt „Saramee“, Kurzvitae des Autors, Herausgebers und der Illustratorin – gefolgt von der Vorschau zu Band 3.

„Saramee“ erhält durch Band 2 von Martin H. Hoyer schon etwas ‚Profil‘ und zusätzliche interessante Charaktere – man darf gespannt auf die nächsten Bände sein. Kurzweiliger Abenteuer-Phantastik-Serientitel! (AB)



Bernd Perplies
Tarean - Sohn des Fluchbringers
Tarean-Saga 1

Egmont LYX, Köln 8/2008

PB, Fantasy, 978-3-8025-8180-9, 352/1295

Titelillustration von Marek Hlawaty

www.egmont-lyx.de

www.bernd-perplies.de

www.prasart.com

Der 1977 geborene Bernd Perplies, der in Wiesbaden Germanistik und Filmwissenschaft studierte und als Redakteur der Zeitschrift „Space View“ sowie des Online-Magazins „Ringbote“ und auch als Übersetzer tätig ist, fand nun auch Zeit, seinen ersten Fantasy-Roman zu verfassen. „Tarean – Sohn des Fluchbringers“ ist der Auftakt zu einem ganzen Zyklus.

Anders als erwartet geht die Schlacht der guten Mächte gegen den Hexer Calvas und seine Wolflinge schlecht aus. Anstatt ihn zu besiegen, versagt der heldenhafte Kristalldracheneritter Anrean von Agialon und verliert sein Leben. Die Truppen des Feindes können sich über das blühende Land ausbreiten und die Menschen versklaven.

Weil die Verzweifelten – und die wenigen, die noch Widerstand leisten – einen Sündenbock brauchen, gilt Anrean von nun an als ‚Fluchbringer‘. Der Schatten dieser Schmach fällt auch auf seinen Sohn Tarean, der in der Nacht der großen Schlacht geboren wurde und auf einer Trutzburg heranwächst, um dort die Waffenkünste zu erlernen. Sein ganzes Leben muss der Junge darunter leiden der „Sohn des Fluchbringers“ zu sein. Nur wenige folgen ihm. So wie Wilfert, der ehemalige Knappe seines Vaters, der schützend seine Hand über ihn hält.

Als er fast siebzehn Jahre zählt, will Tarean nach einem Angriff der Wolflinge endlich etwas gegen Calvas unternehmen und den Namen seiner Familie reinwaschen. Zu seinem Erstaunen hält ihn

der weise Lehrmeister nicht auf, sondern übergibt ihm sogar das magische Schwert seines Vaters. So gerüstet will er durch das besetzte Land wandern und den Hexer in seiner eigenen Festung stellen. Auf dem Weg dorthin findet er in dem Werwesen Bromm und der Albin Auriel treue und tapfere Weggefährten.

Bernd Perplies erzählt hier nicht unbedingt eine neue und innovative Geschichte sondern einen der klassischen Plots der Fantasy. Ein Junge, der durch ein besonderes Schicksal mit den Bösen verbunden ist, zieht fast allein durch das besetzte Land mit einem magischen Schwert, das ein wenig an Frodos Klinge ‚Stich‘ erinnert. Natürlich sind auch väterliche Freunde und treue Gefährten an seiner Seite, wenngleich sie auch immer wieder wechseln und so keine Langeweile aufkommen lassen. Bis auf eine Liebesgeschichte ist jedenfalls alles vorhanden, was man aus diesen Geschichten kennt – actionreiche Kämpfe, wild tobende Schlachten, Verrat, düstere Geheimnisse und ein ständiger wehender Hauch von Magie.

Aber das ist nicht unbedingt negativ zu nennen, denn der Autor hält eine klare Linie in der Geschichte und bläht die Handlung nicht unnötig auf, verzichtet darauf abzuschweifen und konzentriert sich auf das Wesentliche. Das erzählt er in filmisch aufgebauten und flüssig geschriebenen Szenen. Letztendlich kommt die Motivation und Charakterisierung der Figuren ein wenig kurz, aber das stört in dem Moment auch nicht.

Sicherlich werden erfahrene Leser das eine oder andere an Erklärungen vermissen und nicht immer über die Oberflächlichkeit der Figuren begeistert sein, vor allem des extrem blassen Gegenspielers, der außer durch seine markigen und überheblichen letzten Worten beim Endkampf nicht unbedingt in Erinnerung bleibt, aber gerade diejenigen, die kurzweilige und unkomplizierte Geschichten im Stil ihrer Games und Rollenspiele suchen, werden begeistert sein.

Wer nicht mehr als einen entspannenden und unkomplizierten Fantasy-Roman sucht, bei dem man nicht unbedingt viel nachdenken muss, liegt jedenfalls mit „Tarean – Sohn des Fluchbringers“ genau richtig. (CS)

Mehr Fantasy unter Kinder-/Jugendbuch, Sekundärliteratur, Comic & Cartoon, Manga & Manhwa, Nicht-kommerzielle Presse.

Science Fiction



Arthur Conan Doyle, Frank Gustavus (Skript)

Die vergessene Welt

The Lost World, GB, 1912

Ripper Records, Elmshorn, 9/2005

2 Audio-CDs, Hörspiel, SF, Adventure, 978-3-7857-3058-4,

Laufzeit: ca. 122 Min, EUR 19.95

Titel- und Innenillustration von Dominik Krause-Paulus

Extra: Faltbares Booklet in Form einer Zeitungsseite der „Daily Gazette“

Musik von Jan-Peter Pflug

www.ripperrecords.de/

<http://sirconandoyle.com/>

www.ash-tree.bc.ca/acds%20details.htm

www.eimsbuetteler-tonstudio.de/jan-peter-pflug.html

Der Zeitungsreporter Edward D. Malone möchte seiner Verlobten beweisen, dass in ihm ein Abenteurer steckt und so bittet er seinen Chef von der ‚Daily Gazette‘, ihn auf eine besonders gefährliche Mission zu schicken. Sein Chefredakteur verweist den Jungsporn an Professor Challenger, der sich mit einer gewagten These zum Gespött der Welt zu machen droht.

Der exzentrische Wissenschaftler hat eine Karte von einem Plateau im Amazonas-Dschungel, auf dem angeblich noch echte Dinosaurier existieren. Gemeinsam mit seinem ärgsten Kritiker, Dr.

Summerlee, und dem Großwildjäger Lord John Roxton soll Challenger eine Expedition starten, um den Beweis für seine abenteuerliche Behauptung zu liefern. Malone packt die Gelegenheit beim Schopfe und meldet sich freiwillig als Berichterstatter. Doch die Wissenschaftler und Abenteurer sind nicht im Mindesten darauf vorbereitet, was sie in der „vergessenen Welt“ erwartet...

Mit einem Wort: genial! Ein wahrer Klassiker der SF-Literatur wurde von Frank Gustavus zu einem der besten Hörspiele umgesetzt, die derzeit auf dem Markt erhältlich sind. Dabei kommt der Hörer in den Genuss einer werkgetreuen Vertonung, die sogar die filmischen Interpretationen in den Schatten stellt. Eine bombastische Musik, realistische Effekte und eine Riege erstklassiger Sprecher bilden die Eckpfeiler für dieses einmalige Hörvergnügen, das zu Recht als Ohrkino bezeichnet werden muss.

Gustavus ist es gelungen, den Geist der Novelle von Sir Arthur Conan Doyle einzufangen, die Charaktere glaubhaft darzustellen und zu besetzen. Klaus Sonnenschein, Timmo Niesner, Jürgen Thormann und Ronald Nitschke sind die Namen der vier Hauptdarsteller, bekannt aus Film und Fernsehen, vor allem als Synchronstimmen der Schauspieler Morgan Freeman, Elijah Wood, Michael Caine und Tommy Lee Jones. Die Mimen sind hörbar in die geistige Welt Doyles eingetaucht und spielen ihre Rollen mit wahrer Hingabe. Selbst die Nebenrollen sind erstklassig besetzt worden: Friedrich Schoenfelder, Lothar Blumhagen und Peter Weis, um nur einige aus dieser illustren Männerrunde zu nennen.

Für den grandiosen Soundtrack zeichnet sich Jan-Peter Pflug verantwortlich, der wieder mal sein großartiges Können unter Beweis stellt.

Hier stimmt einfach alles: Die Glanzleistung der Schauspieler wird durch die Effekte und die Musik in einzigartiger Weise ergänzt. Hinzu kommt die Story, welche fast 100 Jahre alt ist und dennoch nichts von ihrer Faszination eingebüßt hat. Dramatik, Action und viel Humor, welcher sich vor allem in einer erfrischend ungezwungenen Situationskomik zeigt, machen „Die vergessene Welt“ zu einem zeitlosen Klassiker.

Nicht weniger großartig als das Hörspiel selber wurde auch das Booklet gestaltet. In Form einer ausklappbaren, fiktiven Zeitungsseite der „Daily Gazette“, jener Zeitung, für die Malone arbeitet, wurden die Produktionsinfos und Hintergründe zur Geschichte verpackt. Doch nicht nur im Informationsgehalt überzeugt das Begleitheft, sondern auch vom künstlerischen Aspekt her. Dominik Krause-Paulus illustrierte die ‚Zeitung‘ nicht nur mit einem kunstvollen Szenenbild sondern auch mit einem Gruppenportrait der Expeditionsteilnehmer, respektive den Sprechern.

„Die vergessene Welt“ beeindruckt durch die geniale Vertonung eines nicht minder hervorragenden Romans. Eines der besten Hörspiele überhaupt, die derzeit erhältlich sind! Die werkgetreue Umsetzung des SF-Klassikers sollte in keiner Hörspiel-Sammlung fehlen. (FH)

Mehr SF unter Sekundärliteratur, Comic & Cartoon, Manga & Manhwa, Nicht-kommerzielle Presse.

Mystery/Horror



Barb & J. C. Hendee
Dhampir - Seelendieb
Dhampir 2

Thieve of Lives, USA, 2004

Egmont LYX, Köln, dt. Erstausgabe: 9/2008

PB, Horror, Dark Fantasy, 978-3-8025-8156-4, 432/1395

Aus dem Amerikanischen von Andreas Brandhorst

Umschlaggestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung einer Illustration von Anke Koopmann mit Motive von Markus Gann

www.egmont-lyx.de

www.nobledead.com/

www.hildendesign.de

Magiere ist ein „Dhampir“, das Kind einer menschlichen Mutter und eines Vampirs. Obwohl ihre besonderen Fähigkeiten erwacht sind, weiß sie wenig über Wesen ihrer Art – und auch nichts über sich selbst, denn der Vater verließ früh die Familie, und die Mutter starb kurz nach Magieres Geburt. Von den beiden erbte sie zwei Amulette und ein Falchion.

Eigentlich möchte Magiere ein normales, ruhiges Leben führen. Darum kaufte sie von ihren Ersparnissen eine Taverne in Miiska und ließ sich dort mit ihrem Partner Leesil nieder. Als trainierter Assassine ist der Halbfelf ebenso wie sein kluger Elfenhund Chap ein wertvoller Helfer bei der Jagd nach den Vampiren, die bisher unerkannt in der Hafenstadt ihren Geschäften nachgingen und durch die Gerüchte um die Neuankömmlinge in Panik versetzt wurden. Der Kampf fordert zahlreiche Opfer; nur Rattenjunge kann entkommen und schwört Leesil furchtbare Rache (Bd. 1).

Die Geschehnisse in Miiska machen schnell die Runde. Schon wenig später bietet der Stadtrat von Bela der Dhampir eine beträchtliche Summe, wenn sie die Vampire vernichtet, die seit kurzem ihr Unwesen in der Gegend treiben. Da Magiere und Leesil das Geld benötigen, um die Taverne wieder aufzubauen und Steuern zu bezahlen, müssen sie den Auftrag annehmen.

Prompt treffen sie auf einen alten, sehr gefährlichen Gegner, der sich bereits einige Gefolgsleute geschaffen hat, und einen zwielichtigen Bekannten, der sein wahres Gesicht zeigt. Die Vampirjäger müssen sich den Fehlern stellen, die sie in der Vergangenheit begingen, und akzeptieren, was das Schicksal ihnen für die Zukunft zgedacht hat. Dabei stellen sie fest, dass sie schon seit langem manipuliert werden – doch von wem und zu welchem Zweck?

Der zweite Band der „Dhampir“-Serie knüpft nahtlos an „Halbblut“ an, doch muss man diesen Roman nicht gelesen haben, um sich schnell in der Handlung zurechtzufinden. Beide Bücher sind in sich abgeschlossen, und die vorherigen Ereignisse werden kurz zusammengefasst. Neben den Hauptfiguren spielen lediglich zwei weitere bekannte Charaktere eine tragende Rolle. Natürlich ist das Lesevergnügen sehr viel größer, wenn man die Bücher in der richtigen Reihenfolge liest.

„Dhampir“ entführt in eine mittelalterlich anmutende Fantasy-Welt, die ein wenig an den Balkan und den vorderen Orient erinnert. Traditionelle Motive wie Elfen und Zauberei werden mit dem Vampir-Mythos verknüpft. Die Blutsauger erscheinen hier als Wesen, die einfach nur überleben und ihr Dasein genießen möchten. Sie werden genauso detailliert und differenziert mit Stärken und Schwächen, Rachewünschen und Hoffnungen ausgeschmückt wie ihre menschlichen Gegenspieler. Man kann sich in sie hinein versetzen und sieht sie nur deshalb als ‚die Bösen‘, weil sie ihre hilflosen Opfer, darunter Sympathieträger, töten, obwohl sie diese nach dem Trinken durchaus am Leben lassen könnten.

Da die wichtigsten Charaktere den meisten Lesern bereits bekannt sind, ist der Einführungsteil kurz, und die Handlung startet sogleich. Magiere, Leesil und Chap müssen einmal mehr eine Gruppe Vampire aus ihrem Versteck treiben. Diesmal gehen sie mit mehr Routine zu Werk, fallen aber dennoch immer wieder auf die Tricks ihrer Feinde herein und sind auf die Unterstützung dritter angewiesen. Die Vorkommnisse schweißen Magiere und Leesil nach anfänglichen Problemen sogar stärker zusammen, nachdem sie erkannt haben, dass sie Figuren in einem Spiel sind, bei dem es um weit mehr geht als die Eliminierung skrupelloser Vampire. Dabei nimmt die vage Romanze konkretere Formen an, ohne in süßliches Liebesgäusel umzukippen und den Plot zu verwässern.

Die Autoren streuen viele Informationen ein, die für überraschende Wendungen sorgen, auch wenn sie nicht immer unmittelbar mit der eigentlichen Geschichte in Zusammenhang stehen. Auf diese Weise werden die Weichen für das Kommende gestellt: Leesil trifft auf einen Mann aus dem Volk seiner Mutter, der das Rätsel um die Assassinen-Gilde einerseits größer werden lässt, andererseits Hoffnungen in ihm weckt. Auch Magieres Bestimmung kristallisiert sich heraus, als ein dubioser Ratgeber seine wahren Ziele preisgibt. Zudem wird ein neuer gefährlicher Widersacher aufgebaut, der eigene Ziele verfolgt und dessen Rolle noch nicht eindeutig festgelegt ist.

„Seelendieb“ liest sich, da man nun mit den Gegebenheiten der Welt und den Protagonisten vertraut ist, noch flüssiger als „Halbblut“. Zwar müssen die Vampirjäger gegen Feinde kämpfen, die der ersten Gruppe Blutsauger nicht unähnlich ist und die in einem vergleichbaren Umfeld agieren,

doch dafür kommt die Story mit weniger Toten aus und legt mehr Wert auf die Charakterisierung des Einzelnen und nachvollziehbare Entwicklungen. Um die großen Intrigen werden kleine Ränke geschmiedet, und jeder Konflikt für sich hat seinen Reiz.

Mit „Dhampir“ wird dem Mythos um Vampire und Elfen eine weitere Facette hinzugefügt. Der Mix aus Dark Fantasy und Horror kann Genre-Fans überzeugen und ist keinen Moment langweilig. Die Autoren wandeln auf dem schmalen Grat zwischen spannend Grausen und Splatter, warten mit interessanten Charakteren und überraschenden Wendungen auf, die Romantik nimmt bislang nur wenig Raum ein und wird auch nicht vermisst, und der kleine Cliffhanger am Ende sorgt dafür, dass der Leser gespannt auf den nächsten Teil wartet.

„Dhampir“ zählt zweifellos zu den besten Serien von LYX, da die Bände mehr als nur oberflächlich-humorige Unterhaltung und ein wenig Erotik für Leserinnen zwischen 15 und 25 Jahren oder Orkgetzel für die Jungen im gleichen Alter offerieren. Zielgruppe sind diesmal weniger jene Fans, deren Vorstellung von phantastischen Kreaturen durch Serien wie „Buffy“ und „Angel“ oder Romane wie „Der Herr der Ringe“ und seine Nachzügler geprägt wurde, sondern die Fantasy- und Horror-Freunde aller Altersstufen, die mit Begeisterung Bücher wie Fritz Leibers „Fafhrd & Grey Mouser“- oder Tanith Lees „Anackire“-Zyklus lasen.

Sucht man nach einem packenden Schmöker für lange Winterabende oder den Urlaub, sind die „Dhampir“-Bände eine wirklich empfehlenswerte Lektüre. (IS)



Wolfgang Hohlbein

WASP

Ueberreuter Verlag, Wien/A, 7/2008

HC, Mystery-Thriller, 978-3-8000-5436-7, 960/2490

Titelbildgestaltung von Init unter Verwendung eines Fotos von Mauritius Images

www.ueberreuter.at

www.hohlbein.com

www.hohlbein.net

Wolfgang Hohlbein wird von vielen als ‚Meister der Phantastik‘ bezeichnet und hält schon seit vielen Jahren den Thron als unangefochtener Star der Fantasy-Autoren-Szene besetzt. Fast alle seine Romane sind zu Bestseller-Ehren gekommen und werden auch heute noch immer wieder aufgelegt.

Der Stil und die Qualität seiner Romane mag Geschmackssache sein, aber eines kann man ihm unangefochten zugestehen: Wie kein anderer deutscher Autor weiß er aktuelle Strömungen und Trends für sich zu nutzen.

Er hat in den gut dreißig Jahren seines Schaffens bewiesen, dass er vielfältige Themen aufgreifen kann – vom Tenniskrimi über epischer Fantasy bis hin zu knallharter Action-SF, Mystery und Horror. Zwar ist er seinem Stil weitestgehend treu geblieben, zu Hause war und ist er jedoch in vielen Untergenres der Phantastik, und auch heute ist er immer noch so flexibel, dass er sich auf neue Strömungen in der Literatur einstellen kann.

Das belegt er mit seinem neusten Roman „WASP“ einmal mehr.

Dieses Kürzel steht natürlich nicht nur für eine Insektenart sondern auch für eine radikale Organisation von Umweltschützern, mit denen es die Helden zu tun bekommen. Alles beginnt damit, dass der junge Praktikant Wayne Fotos von einem merkwürdigen Feld auf seiner Heimatinsel machen und dann einen Bericht verfassen soll.

Die vermeintlich langweilige Aufgabe erweist sich schnell als gefährliches Abenteuer, denn auf dem Feld zeichnet sich von der Luft aus nichts anderes als ein Kornkreis ab. Kaum fliegen der Junge und sein Pilot darüber, setzt die Elektronik des Helikopters aus, und sie können von Glück sagen, dass sie noch sicher den Boden erreichen. Sie landen neben dem Feld. Herr Ehrlicher, der Bauer, dem das Land gehört, ist nicht gerade begeistert und macht auch keinen Hehl daraus. Wayne merkt aber, dass der Landwirt und der Pilot einander offensichtlich sehr gut kennen, denn sie streiten sich nicht wie Fremde.

Zunächst wollen sie sich erst einmal von dem Schock erholen. Doch schon am nächsten Tag erscheint ein Artikel unter Waynes Namen, der den Piloten diskreditiert und als unfähig darstellt. Wayne wirft erzürnt und frustriert den Job bei der Zeitung hin, weil er genau weiß, dass er diesen Artikel nicht geschrieben hat, und sucht seinen Piloten auf, um sich zu entschuldigen und alles zu erklären.

Dort lernt er auch dessen Tochter Patricia kennen, die zunächst sehr reserviert und wütend ist, dann aber mit ihm zusammen ihren Vater rehabilitieren will. Deshalb akzeptiert Wayne schließlich auch das Angebot des Zeitungschefs, doch erst einmal weiter zu machen. Vielleicht kann er als Mitglied der Presse mehr heraus bekommen.

So sieht er sich den Bauernhof noch einmal an und stellt dort merkwürdige Dinge fest. Ganz offensichtlich fallen alle elektronischen Geräte aus, wenn er dem Kornkreis zu nahe kommt. Er hat dort seltsame Visionen und glaubt, einen Saurier zu sehen, und nicht zuletzt scheinen Bienen und Wespen völlig verrückt zu spielen.

Als sich die merkwürdigen Vorfälle häufen, schaut Wayne sich auch noch in der weiteren Umgebung um und entdeckt mit Patricias Hilfe, die sich als Computer-Crack und begabte Hackerin outet, dass ganz offensichtlich eine weltweit agierende Firma namens „World Industries“ mit der ganzen Sache zu tun zu haben scheint.

Und welche Rolle spielt die vor der Küste errichtete Bohrinselform ‚Arc Royale‘? Hat man dort wirklich nur Öl gefördert - oder auf der Plattform auch noch andere Dinge getrieben, wie die Mitglieder einer radikalen Umweltschutzorganisation behaupten und durch verschiedene Aktionen beweisen wollen?

Ehe sie sich versehen, stecken Wayne und Patricia tiefer in der Sache, als sie sich vorstellen können, und es gibt kein Zurück mehr.

Eine actionreiche Handlung, die immer wieder von überraschenden Wendungen bestimmt ist, ein leicht erhobener Zeigefinger und nicht zuletzt ein Gemisch aus vertrauten Elementen zeichnen „WASP“ aus. Der Roman ist ein waschechter Öko-Thriller, der aktuelle Schlagzeilen über das Bienensterben und die negative Weiterentwicklung anderer Insektenarten ebenso berücksichtigt wie das, was etwa Frank Schätzing's „Der Schwarm“ so beliebt gemacht hat. Ein wenig ähneln sich die Bücher, auch wenn sich Wolfgang Hohlbein's Werk in einem viel kleineren Rahmen abspielt und mit viel weniger Personen und Handlungsarten auskommt.

Wie so oft ist der Roman eher handlungsorientiert. Auch wenn man viel über die Figuren erfährt, so lernt man sie doch nicht wirklich kennen. Sie erfüllen ihre Rollen in der Geschichte, die zwar sehr routiniert und flüssig geschrieben ist, aber doch aufgebläht wirkt.

Zwar wird der Roman niemals wirklich langweilig, da er den Leser immer wieder durch gefährliche Situationen und kryptische Andeutungen bei der Stange hält, aber irgendwann fragt man sich doch, ob die eine oder andere Szene wirklich nötig gewesen wäre und etwas zum Gesamtbild beiträgt.

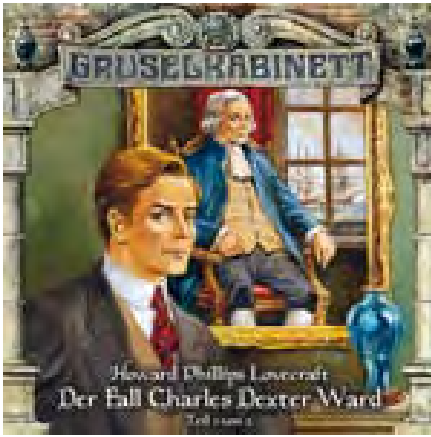
Unangenehm fällt auf, dass sich die Ereignisse gerade auf den letzten zwanzig Seiten überstürzen und eine Lösung präsentieren, die zwar ganz gut passt und stimmungsvoll ist, aber doch noch viele Fragen offen lässt, die sich durch die Geschichte ergeben haben.

Denn nun weiß man zwar, dass die Insekten sich durchaus als Wächter der Erde verstehen und mit ihren Aktionen deutlich gemacht haben, dass sie sich als hochintelligente Hüter der Welt betrachten, aber was die Menschen mit dem Wissen nun tun werden, bleibt ungeklärt. Gerade weil der Autor den Leser so lange hingehalten hat, wirkt die recht einfache Auflösung jetzt eher dünn und enttäuschend.

„WASP“ ist letztendlich ein typischer Hohlbein-Abenteuer-Roman, spannend geschrieben, durchaus realistisch bei der Schilderung von Angriffen und ihren Folgen auf die Menschen, mit Helden, die am Ende alles geben, und einer leider auch viel zu schlichten Auflösung, die dem Werk in den Augen erfahrener Leser eigentlich nicht gerecht wird.

Das macht „WASP“ zu einem spannenden Öko-Thriller für junge Erwachsene, die noch nicht so viel gelesen haben.

Das Buch hätte zwar einige deutliche Kürzungen vertragen können, ist aber routiniert und ohne Längen geschrieben, so dass man nicht all zu enttäuscht sein muss. (CS)



**H. P. Lovecraft, Marc Gruppe (Skript)
Der Fall Charles Dexter Ward, Teil 1 + 2
Gruselkabinett 24 + 25**

Titania Medien, Leverkusen, 4/2008

*2 CDs im Pappschuber, Hörspiel, Horror, 978-3-7857-3550-3,
Laufzeit: ca. 137 Min., EUR 15.95*

Titelgestaltung von Firuz Askin

Musik von N. N.

www.titania-medien.de

www.firuzaskin.com/start.htm

Der junge Charles Dexter Ward benimmt sich zunehmend merkwürdiger. Einst ein eifriger, gelehriger Schüler wird er immer verschlossener, zurückgezogener, erledigt nur die notwendigsten Arbeiten und zieht sich ansonsten fast gänzlich in seine privaten Studien zurück, die sich mit Alchemie und kruden wissenschaftlichen Experimenten befassen.

Besorgt bitten seine Eltern den befreundeten Hausarzt Dr. Willet um Hilfe. Gemeinsam finden sie heraus, dass Charles die beängstigenden Forschungen seines Vorfahren Joseph Curwen fortführt, der als Hexenmeister verschrien war und von aufgebrachten Bürgern einst getötet wurde. Nun scheint Charles von einer merkwürdigen Besessenheit befallen zu sein. Doch weitaus gespenstischer ist der Umstand, dass sich Joseph Curwen und Charles Dexter Ward bis aufs Haar gleichen...

H. P. Lovecrafts berühmteste Erzählung als atmosphärisches Hörspiel von Titania Medien präsentiert sich als edel aufgemachte Doppel-CD in einem kunstvollen Pappschuber. Marc Gruppe hat es geschafft, aus der schwierigen und bisweilen trockenen Vorlage des Schriftstellers ein spannendes und äußerst kurzweiliges Hörspielskript zu konzipieren.

Die Handlung beginnt mit einer atmosphärisch sehr dichten Szene aus der Vergangenheit, in der geschildert wird, wie die Bewohner von Providence Jagd auf Curwen machen, bevor die Perspektive umschwenkt auf die Ereignisse zu Beginn des 20. Jahrhunderts, in dem die Geschichte hauptsächlich spielt.



Die Besetzungsliste dieser aufwendig produzierten Doppel-CD ist erstaunlich kurz, was aber eher an der überschaubaren Anzahl der mitwirkenden Personen liegt. In der Rolle des Hausarztes Willet, der zugleich als Erzähler fungiert, brilliert Ernst Meincke, der mit seiner markanten und bedächtigen Stimme für diesen Part mehr als geeignet ist. Fans der Serie „Star Trek – The Next Generation“ kennen seine Stimme als die von Captain Picard, gespielt von Patrick Stewart. Eine schauspielerische Glanzleistung indes liefert Frank ‚Ethan Hawke‘ Schaff ab, der den Charles Dexter Ward bzw. Joseph Curwen mimit. Den Fanatismus und den Wahnsinn, den diese Figuren im Laufe der Handlung entwickeln, vermag Schaff authentisch zu vermitteln. Erwähnt werden müssen an dieser Stelle noch die Sprecher

Cornelia Meinhardt und Hans-Werner Bussinger, die als Wards Eltern auftreten und eine sprachliche Glanzleistung absolvieren. Mit der Auswahl dieser Schauspieler und Sprecher hat das Label abermals ein glückliches Händchen bewiesen.

Hinzu kommt die Entscheidung, eine Erzählung des großartigen Autors Lovecraft als Hörspiel zu vertonen, was längst überfällig erschien, zumal sich in den letzten Folgen des „Gruselkabinetts“ eine gewisse Eintönigkeit in Sachen Handlungsgerüst bemerkbar machte. Häufig ging es um eine unglückliche Liebe, die durch einen unseligen Pakt in Gefahr geriet. Lovecraft hatte schon immer seinen eigenen Stil, der bis heute beispiellos geblieben ist und viele Schriftsteller dazu animierte, sich seinem Mythos anzuschließen und diesen auszuschnücken oder fortzuführen. Unter der Federführung von Marc Gruppe wurde daraus ein exorbitantes Hörvergnügen, welches von einer Film reifen und klangvollen Musik untermalt wird, das jedem Tim Burton-Film zur Ehre gereicht.

Selten wurde der Stoff von Lovecrafts Geschichten perfekter wiedergegeben, ohne dabei die Atmosphäre und die Subtilität der Vorlage einzubüßen. Mit „Der Fall Charles Dexter Ward“ erreicht das Label Titania Medien einen neuen Höhepunkt in der Geschichte seines Schaffens.

Wie oben bereits erwähnt verspricht die äußere Gestaltung genau das, was später durch den Inhalt bestätigt wird. Die Detailverliebten Kunstwerke Askins sind wahre Meisterwerke, und immer noch darf sich Titania Medien rühmen, die - mit Abstand - besten Hörspiel-Cover zu besitzen, die derzeit im deutschen Tonträger-Handel zu finden sind.

„Gruselkabinett 24 + 25“ liefert eine meisterhafte Vertonung eines der besten Bücher, die von Howard Phillips Lovecraft verfasst wurden. Die Novelle wurde in perfekter Art und Weise in ein dramatisches Hörspielskript umgewandelt, ohne dabei den subtilen Horror zu vernachlässigen. Eine Handvoll erstklassiger Sprecher und ein Oscar verdächtiger, bombastischer Soundtrack fesseln den Hörer von der ersten bis zur allerletzten Minute. (FH)

Mehr Mystery/Horror unter Kinder-/Jugendbuch, Sekundärliteratur, Comic & Cartoon, Nicht-kommerzielle Presse.

Krimi/Thriller



J. M. Redmann
Stirb, Jokaste!

Deaths of Jocasta, USA, 1992

Argument Verlag, Hamburg, 10/2007

TB im Kleinformat, ariadne classic 008, Krimi, Erotik, 978-3-86754-008-7, 534/750

Aus dem Amerikanischen von Monika Brinkmann

Umschlaggestaltung von Martin Grundmann

www.argument.de

<http://hometown.aol.com/amaginit/JMRHomepage>

www.martingrundmann.de

J. M. Redmann hat ein bewegtes Leben hinter sich. Sie wuchs in der Kleinstadt Ocean Springs in Mississippi auf, studierte die Schauspielkunst und arbeitete auf verschiedenen Bühnen, u. a. sogar im Playboy-Club in New York, bis sie 1988 ihren ersten Kriminalroman verfasste, der als „Mississippi“ bei Argument/ariadne erschien. 1989 zog es sie zurück in die Südstaaten, wo sie seither als Beraterin und Koordinatorin der größten Aidshilfeorganisation in Louisiana arbeitet.

Michele Knight schlägt sich als Privatdetektivin gerade eben so durch. Sie kämpft wieder einmal mit ihrem schlechten Ruf und ständiger Ebbe in der Kasse, als sie den Auftrag erhält, bei einer opulenten Südstaatengala einer Freundin die Augen ein wenig offen zu halten und für die Sicherheit der Gäste zu sorgen.

Während des Events hat Michele auch keine Probleme und folgt lieber den Wirrungen und Irrungen ihres eigenen Herzens, das nach heimeliger Zweisamkeit sucht. Erst am nächsten Morgen wird sie unsanft in die Wirklichkeit zurückgeholt. Bei einem Spaziergang im Wald findet ein Gast eine Frauenleiche – Todesursache scheint eine verpfuschte Abtreibung zu sein. Die Spur führt nach New Orleans. Und dort gerät ausgerechnet eine Ex-Freundin, die eine gynäkologische Praxis betreibt, unter Mordverdacht.

Umso mehr ist Michele Knight daran interessiert, den wirklichen Täter zu finden. Und vielleicht haben mit dem ganzen Fall auch die Droh- und Hassbriefe zu tun, die eine Frauenklinik von Abtreibungsgegnern erhält. Schließlich gibt es sogar ein Kesseltreiben und Bombenanschläge.

Selbst wenn sie im Privatleben nicht so recht weiß, was sie will, beruflich kennt sie ihre Prämissen. Sich der Gefahr bewusst, stürzt sich Michele, ohne zu zögern, in den Kampf, nicht bereit, gegen Engstirnigkeit und konservative Kräfte klein bei zu geben. Dabei muss sie sich stellenweise sogar den Verletzungen in ihrer eigenen Vergangenheit stellen.

J. M. Redmann versteht es zu erzählen, ist aber auch sehr redselig. In „Stirb, Jokaste!“ arbeitet sie gleich auf zwei Ebenen.

Zum einen beschäftigt sie sich mit dem Kriminalfall, der wieder einmal deutlich macht, wie bigott die feine Gesellschaft des Südens doch sein kann, wenn einerseits legale Abtreibungen bekämpft werden, andererseits aber auch die Engelmacher weiterhin aktiv sind, weil junge und ältere Frauen und ihre Familien nicht mit der vermeintlichen Schande leben können. Der Täter hinterlässt eine deutliche Spur, ist aber auch nicht zu unterschätzen. Zum Ende hin wird es sogar sehr bedrohlich für die Heldin – sie findet sogar mehr als nur den Schuldigen.

Auf der anderen Seite ist aber auch das Liebesleben von Michele Knight ein Thema. Wie ein Schmetterling, der sich nicht entscheiden kann, welche Blume denn süßer ist, flattert sie im Buch von Freundin zu Freundin und genießt auch ihre Affäre. Dieser Anteil ist nicht unerheblich und nimmt genau so viel Raum ein wie der eigentliche Fall. Deshalb sollte man nicht unbedingt nur auf die Kriminalgeschichte erpicht sein, sondern sich auch mit homoerotischen - in diesem Fall: lesbischen - Themen beschäftigen wollen. Nur dann kann man sich an dem unterhaltsamen und spannenden Roman mit dem überraschenden Ende auch wirklich erfreuen.

„Stirb, Jokaste!“ ist damit ein waschechter Lesben-Krimi, der all das enthält, was man von ihm erwartet: einen spannenden Fall, Action, Beziehungen und einen Hauch Erotik. (CS)

Mehr Krimi unter Sekundärliteratur, Manga & Manhwa.

Sekundärliteratur



Nautilus 53

Abenteuer Medien Verlag, Hamburg, 8/2008

A 4, Magazin für Abenteuer & Phantastik, SF, Fantasy, Horror, Action, ISSN 0946-3534, 60/450

Titelgestaltung von N. N.

www.abenteuermedien.de

Das besondere Gimmick dieser Ausgabe ist das ungekürzte Audio-Book des ersten Teils der „Emily Laing“-Romane von Christoph Marzi, gelesen vom Sprecher Helmut Krauss, das sonst nur Abonnenten der Hörbuchplattform Audible.de vorbehalten ist. Die Lesung ist 11 Stunden und 21 Minuten lang und steht für „Nautilus“-Leser gratis per Download zur Verfügung.

Die August-Ausgabe bietet zum Start einen Überblick über die wichtigsten Filme im Juli und August, u. a. „Get Smart“, der in der Ausgabe 52 ausführlich vorgestellt wurde, „Der Mongole reitet“, „Die Mumie: Das Grabmal des Drachenkaisers“, „Batman – The Dark Knight“ u. v. m.

Daran schließt sich der „Film & DVD Newsticker“ mit weiteren Informationen.

In „Aktuelle DVDs“ gibt es ausführliche Vorstellungen der Filme „Shrek der Dritte“ (die DVD enthält unterhaltsames Material wie verlorene Szenen, Shreks Leitfaden zur Erziehung, alles zur Technik von Shrek... und mehr), „Der Goldene Kompass“ (nicht nur wegen der großartigen Spezialeffekte sehenswert), „I Am Legend“, aber auch Artikel über „Die Filme von King Hu auf DVD“ und „Ein Herz für Eastern“ – Amasia-Feine Filmkost aus Fernost.

Jens Altmann verfasste mit „Laserschwert im Zeichentrick - Der Krieg der Sterne geht weiter“ ein Review auf „Star Wars: Die Klonenkriege“, die am 14. August in die Kinos kamen.

Chris Peller sprach mit dem Regisseur Neil Marshall in Berlin über dessen Film „Doomsday“, der im Juni anlief und eine unverhohlene Hommage an die Achtziger und an die in dieser Periode entstandenen Filme, die Marshall beeinflussten, ist.

In „Die Magische Schreibwerkstatt“, in der die Heyne-Fantasy- und -SF-Autoren erzählen, wie ihre Bücher entstehen, berichtet diesmal Sabine Wassermann über ihren Fantasy-Roman „Das Gläserne Tor“. Ein Tor, das Welten verbindet. Eine Liebe, die Welten überwindet.

Am 31. Juli 2008 startete „Prinz Kaspian von Narnia“. Marcel Bülls fasst alles Wissenswerte über die phantastische Literaturverfilmung zusammen. Darüber hinaus stellt er die Akteure vor, interessante Fakten zu „Prinz Kaspian von Narnia“ und die Reihenfolge der Bücher. Es schließen sich Interviews mit Ben Barnes an, der Prinz Kaspian verkörperte, und Tilda Swinton, die die weiße Hexe Jadis spielte und mit Lady Di an der Universität Politik studiert hat – beide geführt von Dieter Oßwald. Stefan Moriß sprach mit Ulrich Drees und Oliver Plaschka über „Narnia das Rollenspiel“, denn pünktlich zum Kinostart von „Prinz Kaspian“ ist im Brendow Verlag das „Narnia Rollenspiel“ aus der Feder der beiden genannten Autoren erschienen.

Thomas Plischke verfasste einen Artikel über „Die Mumie – Das Grabmal des Drachenkaisers“, der – wie der Titel vermuten lässt – die Zuschauer in das Reich der Mitte einlädt und ein absolutes Muss für alle ist, die an Teil 1 und 2 ihren Spaß hatten. Dieter Oßwald führte mit dem Regisseur Rob Cohen ein Interview, das im Anschluss folgt.

Sehr interessant liest sich „Samurais und Gesellschaftskritik Lebenswerk“, der folgende Bericht über den japanischen Regisseur Akira Kurosawa und seine Filme, den Carsten Pohl und Jens Altmann zusammenfassten.

Sara Aubron informiert die „Nautilus“-Leser in „Reich unter dem Himmel - China kommt von Qin“ über Qin Shiuangdi, den ersten Kaiser von China, und gibt darüber hinaus Einblick in die „Legenden um den Bau der Großen Mauer“.

Carsten Pohl durchleuchtet in „Fernostasien – Von chinesischen Provinzen und japanischen Samurais“ das alte Japan und China im Brett- und Kartenspiel.

Der Literaturteil dieser Ausgabe startet mit einem Überblick über die aktuellen Neuerscheinungen. Aufgeteilt in Reihen, Einzeltitel und Neuauflagen, die von Titel von Wolfgang Hohlbein, über Patricia Briggs zu Markus Heitz und Julie Kenner reicht – und natürlich noch mehr. Buch-Tipps gibt es dieses Mal zu „Eine Hexe mit Geschmack“ von A. Lee Martinez. Als das ‚besondere‘ Buch empfiehlt Martin Ruf den bei Piper erschienen Titel „Das Albtraumreich des Edward Moon“ von Jonathan Barnes.

Erfreulich auch das Kurzinterview mit David Grashoff, der soeben bei „Atlantis“, einem rührigen Kleinverlag, die Urban Fantasy-Anthologie „Disturbania“ herausgegeben hat.

Sebastian Geiger begibt sich in „Unter London“ auf Erkundungstour in Londons unterirdischen Reichen - anhand von literarischen Beispielen.

Verena Stöcklein baut eine Brücke von „Unter London“ zu Christoph Marzis Trilogie um Emily Laing, die bei Heyne erschien. Sie führte auch ein Interview mit Helmuth Krauss, der „Stimme Unter London“, Schauspieler und Synchronsprecher, der der Marzi-Trilogie zum Hörbucherfolg verhalf.

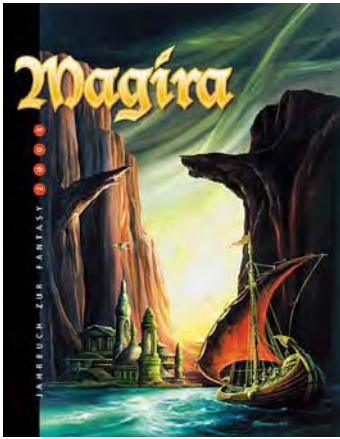
„Hinab in die Tiefe“ bietet Einblick in die Hörbuchproduktion zu „Tunnel“ und schildert einen Tag im Aufnahmestudio. Parallel zu der Buchveröffentlichung „Tunnel – Das Licht der Finsternis“ von Roderick Gordon und Brian Williams erschien am 20. Juni die Hörbuchfassung im Hörverlag. Dafür konnte der Sprecher Andreas Fröhlich gewonnen werden, der unter Leitung des Regisseurs Thomas Krüger „Tunnel“ las. „Nautilus“-Redakteur Stefan Moriß hatte die Gelegenheit, am letzten Tag der Aufnahmen im Berliner Studio ‚On Air‘ dabei zu sein. Er führte dann auch ein Interview mit Andreas Fröhlich und stellt „Tunnel“ vor.

Susanne Picard bestreitet wieder die offizielle Kolumne aus dem Bastei-Verlag. Dieses Mal „Affen, Vampire und Fuchsfrauen“, spricht: über Fabelwesen in der Serie „Professor Zamorra“.

Am 22. Mai verstarb der US-Autor Robert Asprin. Mit dem Beitrag „Humorvolle Fantasy“ verfasste Christian Endres einen Nachruf auf den sympathischen Autor, der nach einigen schwierigen Phasen erst vor wenigen Jahren seine Liebe zum Schreiben wieder entdeckt hatte und dessen Bedeutung für das fantastische Genre regelmäßig unterschätzt wird.

Natürlich ist das noch längst nicht alles, was in dieser Ausgabe der „Nautilus“ Aufnahme fand.

Die „Nautilus“ besticht wieder einmal durch Informationsvielfalt und ein sehr ansprechendes Layout. (AB)



Hermann Ritter & Michael Scheuch (Hrsg.)

Magira - Jahrbuch zur Fantasy 2008

Fantasy Club e.V., Darmstadt, 9/2007

PB, Sekundärwerk, Fantasy, ISBN 978-3-935913-08-9, ISSN 0934-1455, 455/1390

Titelillustrationen von Hubert Schweizer

Innenillustrationen von Detlef Krämer, Kirsten Scholz und Christian Seipp

www.magira.com

www.magira-jahrbuch.de

www.perrypedia.proc.org/Hermann_Ritter

Seit 2001 gibt der Fantasy Club e. V., der Mitte der 1990er Jahre nach der Abspaltung vom EDFC e. V. als neuer Dachverein für FOLLOW entstand, „Magira“, das „Jahrbuch zur Fantasy“ heraus, um einen Blick auf die Entwicklungen des vergangenen Jahres im Genre Fantasy zu werfen.

Mit Artikeln zu Romanen, Serien, Filmen, Autoren und auch Übersichten dessen, was im vergangenen Jahr in den kleinen und großen Verlagen erschienen ist, einigen Kurzgeschichten und Grafiken, aber auch Rezensionen bietet das Buch eine Bunte Palette an Beiträgen.

Wie in jedem Jahr beginnt das „Magira Jahrbuch“ mit den Verlagsübersichten von Hermann Urbanek. Überwiegend bestehen sie aus einem Rückblick auf den vergangenen Ausstoß an Titeln in den großen und kleinen Verlagen. Diesmal wird so gut wie gar nicht auf die kommenden Monate eingegangen. Dennoch ist die nach Publikationsform sortierte Übersicht nicht zu verachten, macht sie doch auf die Bücher der kleinen Verlage aufmerksam, die einem sonst überhaupt nicht auffallen würden, wenn man nicht unbedingt auf die Webseite stößt.

Werner Arendt blickt nach mehreren Jahren Pause wieder einmal über den großen Teich und sondiert den englischsprachigen Buchmarkt nach interessanten Zyklen und Neuerscheinungen, die das Prädikat Fantasy noch verdienen. Denn auch in Amerika und England nimmt der Genre-Mix sprunghaft zu, und die Grenzen zum Horror oder Mainstream verschwimmen zusehend.

Natürlich gibt es diesmal auch wieder Rezensionen zu deutschen und ausländischen Romanen oder Kurzgeschichtensammlungen. Erstmals wird auch ein Blick auf die Fantasy-Graphic-Novels, geworfen, die neuerdings den Comicmarkt erobern.

Wie schon 2007 gibt es ungewöhnlich viele Nachrufe. Neben Urgesteinen wie Gary Gygax, Ernst Vlack, Maria Szepes oder Madeleine L'Engle sind diesmal auch Autoren verstorben, die nicht einmal das siebzigste Lebensjahr erreicht haben, so wie Robert Jordan und Werner Kurt Giesa.

Diesmal fällt auf, dass sich die Artikel weniger mit einem allgemeinen Blick auf das Genre beschäftigen, sondern sich überwiegend auf bestimmte Autoren, Romane oder Zyklen beschränken. Aus Deutschland und der Feder von Uschi Zietsch stammt der „SunQuest“-Zyklus, der auf eigenwillige Art und Weise Fantasy und Science Fiction miteinander verbindet und nun von Volkmar Kuhnle vorgestellt wird.

Ein Klassiker des Genres ist eher der „Lankhmar“-Zyklus, auf dessen Neuausgabe bei der Edition Phantasia von Kirsten Scholz ein kritischer Blick geworfen wird. Nicht ganz so begeistert zeigt sich Michael Scheuch von den letzten drei Büchern und Hörfassungen der „Harry Potter“-Serie. Dementsprechend kritisch fallen seine Kommentare aus.

Anlässlich der 2009 in die Kinos kommende „Solomon Kane“-Verfilmung stellt Thomas Gramlich schon einmal den weniger bekannten aber nichtsdestoweniger beliebten Helden von Robert E. Howard vor.

Nicht zuletzt beschäftigt sich Stephanie Dorer mit „Fanfiction“ und bricht eine Lanze für die alternative Erzählkultur, die oft belächelt, hin und wieder verspottet wird, aber doch ihre Fans hat. Sie lässt in ihrem Essay auch nicht das Phänomen der Mary Sue außer acht – einer nicht zum Kanon gehörenden Figur, die viele Idealvorstellungen der Autorin in sich vereint und in allem den Serien- oder Buchhelden überlegen ist.

Neben den genannten Artikel gibt es noch einige kleine Berichte mehr, die genauer auf Filme, Vereine, Briefspiele oder Bücher eingehen.

Dazu gibt es noch vier Kurzgeschichten, die das Genre abzudecken versuchen. „Wie man auf Partys Mädchen anspricht“ stammt sogar von Neil Gaiman und verknüpft Wirklichkeit und Märchen

miteinander, ebenso wie „Abschied von Onkel Felix“ aus der Feder von Birgit Erwin. Dass auch ein einfacher Bauer einen Krieg gegen die Orks entscheiden kann, beweist Falko Löffler in „Schlachtfeld“, und Klaus N. Frick wirft einen Blick zurück in die eigene Jugend, in der „Träumen von Tanelorn“ erstmals die Flucht aus einer tristen Gegenwart ermöglichte.

Im Gegensatz zu den Beiträgen der vergangenen Jahre wirken die des „Magira-Jahrbuch 2008“ viel spezieller. Da sie sich fast überwiegend mit Randerscheinungen des Genres beschäftigen und nicht mit den aktuellen Strömungen und Themen, wirkt die Zusammenstellung wie aus einer anderen Zeit und dürfte nicht unbedingt jeden Leser interessieren.

Aber eines sollte man dabei immer bedenken: Die Herausgeber bemühen sich sehr, eine möglichst bunte Mischung zusammenzustellen, sind aber trotzdem abhängig von den Beiträgen die man ihnen anbietet. Letztendlich erheben sie auch nicht den Anspruch, einen umfassenden Überblick über die Entwicklungen des Genres im vergangenen Jahr zu geben, sondern eine Auswahl von interessanten Artikeln zum Thema, die zwar einen aktuellen Bezug haben können, aber nicht unbedingt immer müssen.

Im nächsten Jahr kann der Inhalt schon wieder ganz anders aussehen. Es bleibt aber zu hoffen, dass sich der Mitarbeiterkreis auch wieder etwas erweitert und neue Autoren mit erfrischenden Impulsen und Themen dazu kommen.

Allein bei den Rezensionen hätte man etwas mehr Sorgfalt walten lassen können. Sie sind insgesamt sehr subjektiv, teilweise viel zu kurz und in der Zusammenstellung etwas zu einseitig geworden.

Zwar bietet das „Magira Jahrbuch 2008“ diesmal eine etwas speziellere Lektüre, aber trotzdem die Mischung ist so bunt, dass man durchaus auch einige interessante Beiträge für sich finden kann. Man merkt immer wieder, dass hier Fans für Fans schreiben und ihr Thema trotz sauberer und ausführlicher Recherchen möglichst unterhaltsam und nicht wissenschaftlich trocken wie in einer Dissertation vermitteln möchten. (CS)

Religion & Philosophie & Psychologie



Martin Urban

Wer leichter glaubt, wird schwerer klug

Eichborn, Berlin, 9/2007

HC mit Schutzumschlag, Religion, Philosophie, Psychologie, 978-3-8218-5796-1, 256/1995

Umschlaggestaltung von Christiane Hahn unter Verwendung eines Bildmotivs von akg-images, Viele SW-Illustrationen aus verschiedenen historischen Quellen

www.eichborn.de

In den letzten Jahren lassen sich zwei Entwicklungen im Umgang mit der Religion feststellen:

Während immer mehr gebildete Mitglieder die Kirche verlassen und ihren eigenen, persönlichen Weg zu Gott verfolgen möchten, wächst die fundamentalistische Basis und greift auch schon auf die Gesellschaft über.

Wie in den USA denken hier sogar einige Politiker und Kultusminister schon darüber nach, die Evolutionslehre in der Schule abzuschaffen oder zumindest einen Kompromiss zu der Schöpfungsgeschichte zu finden.

Das ruft Martin Urban auf den Plan. „Wer leichter glaubt, wird schwerer klug“ ist ein Plädoyer für den Zweifel im Glauben. Denn seiner Ansicht nach sind Wissenschaft und Religion durchaus miteinander vereinbar und können sich sogar gegenseitig befruchten. Den Glauben immer wieder in Frage zu stellen, sei wichtig, denn nur so kann er mit den Menschen und ihren Erfahrungen wachsen.

Das starre Verharren auf einmal festgelegte Regeln sei dagegen pures Gift für die Zukunft. Das versucht der Autor, in seinem Buch zu begründen. Er holt dafür weit aus, indem er zunächst einmal die Begriffe ‚Aberglaube‘ und ‚Aberwissen‘ erklärt und dann anhand der Werbung deutlich macht, wie leicht wir uns beeinflussen lassen. Und wenn es der Reklame in Fernsehen und Zeitungen gelingt, uns so in den Bann zu schlagen, warum dann nicht auch anderen?

Er geht sogar noch weiter und erörtert die Grundbedingungen für die leichte Verführbarkeit der heutigen Menschen. Anhand wissenschaftlicher Tests haben Wissenschaftler festgestellt, wie leicht sich nicht nur die Sinne sondern auch die Intuition in die Irre führen lassen. Linien, die gleich lang sind, scheinen durch Pfeile plötzlich sehr unterschiedlich. Buchstaben vor einem Muster sind eigentlich nicht gekippt, wirken aber trotzdem so, weil das Auge nicht anders kann.

Das Gehirn filtert die Vielfältigkeit der Informationen, und genau das kann man steuern.

Die Welt ist nicht so, wie wir sie wahrnehmen, und auch die Sicht der Menschen wird unterschiedlich. Deshalb kommt es zu Missverständnissen und Konflikten, zu verschiedenen Interpretationen, zu Vorurteilen und Tabus.

Er erläutert mittels vieler Beispiele, wie Deutungen entstehen und sich im Laufe der Zeit weiter entwickeln, wie Offenbarungen zu Ideologien wurden und sich eine Religion wie das Christentum weiter entwickeln konnte, wer sie wie beeinflusst hat und was heute daraus geworden ist.

Und so kann der Glaube schließlich auch missbraucht werden - die Beispiele dafür pflastern bis in die heutige Zeit die Geschichte, und auch jetzt kann man sich nicht von ungünstigen Entwicklungen frei sprechen. Deshalb gibt es offensichtlich nur einen Weg: den Glauben immer wieder neu zu bedenken und auch für neue Strömungen offen zu sein.

Man merkt, dass Martin Urban aus einer Theologenfamilie stammt, denn für ihn sind viele Dinge selbstverständlich, die andere erst mühsam erlernen müssen. Für jemanden, der viel und gerne über Gott und den Glauben nachdenkt, dabei auch die Wissenschaft mit einbezieht sind seine Thesen und die angeführten Beispiele durchaus nachvollziehbar. Er erklärt nichts Neues.

Jeder, der nur ein wenig mit wachen Sinnen durch die Welt geht, weiß, dass wir ständig beeinflusst und manipuliert werden, und wie die Werbefachleute - übrigens mit Hilfe wissenschaftlicher Studien – vorgehen, um das zu erreichen, was sie wollen.

Die Absicht des Autors ist löblich: Wie das Leben sollte auch der Glaube im Fluss sein. Ohne Zweifel entwickelt man sich nicht weiter. Aber gelingt es ihm auch, die Menschen zu erreichen, die nur glauben und nicht zweifeln wollen, die sich jedem Argument verschließen, das gegen ihre Weltanschauung verstößt?

Es ist einfach, offensichtliche Fehler und Schwächen anzukreiden, denn vor allem die katholische Kirche mit ihren strengen Dogmen und starren hierarchischen Strukturen bekommt hier ihr Fett weg, aber wirklich ansprechen kann der Autor nur die Leser, die wirklich bereit sind, über seine Argumente nachzudenken, die ihre Zweifel hegen und pflegen und im Grunde ähnlicher Meinung sind wie er.

Diejenigen, die sich voll und ganz dem Glauben ergeben haben oder sich auf den Weg dahin begeben, erreicht er allerdings nicht und scheint auch keine Antwort darauf zu wissen, wie er sie aufmerksam machen soll.

Trotzdem ist „Wer leichter glaubt, wird schwerer klug“ ein unbequemes und nachdenkenswertes Buch.

Es fasst vieles von dem zusammen, was sich geistig rege Menschen ohnehin schon gedacht haben und zeigt, dass sie nicht alleine mit ihren Zweifeln und Widersprüchen sind. Zumindest Anlass zu interessanten Diskussionen sollte das Buch geben, um die Zahl derer, die noch nachdenken und nicht nur konsumieren wollen, nicht noch mehr schrumpfen zu lassen. (CS)



Daniel Gramsch
Tödlicher Kristall

Alina Fox – Thief Extraordinaire 1 (von 3)

Comicwerk, Berlin, 6/2004

Comic-Heft, Mystery, Adventure, 32/300

Titelillustration von Daniel Gramsch

Autorenfoto von Jörg Pitschmann

www.comicwerk.de

www.alinafox.de

<http://profile.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user.viewprofile&friendid=101957046>

www.picturemania.de

Betrachtet man das Cover von „Alina Fox 1“ kommen einem spontan „Catwoman“ und „Tomb Raider“ in den Sinn. Im Vorwort erläutert der Autor und Zeichner Daniel Gramsch, dass ihm die Idee zu der dunkelhaarigen Diebin 1997 kam und Lara Croft damals noch kein Thema für ihn war, eher „Mission Impossible“ als Quell der Inspiration diene.

Die ersten Auftritte hatte Alina Fox im Internet und in „Hit Comics 31“, bevor sie 2004 nach einer gründlichen Überarbeitung ihr eigenes Heft bekam, ganz im Stil der ‚großen‘ Verlage mit Hochglanzcover, vollfarbigem Inhalt und diversen Extras wie einer Cover-Galerie und Auszüge aus dem Sketchbook.

Die Story greift ein bekanntes Thema auf, das jüngst auch in „Indiana Jones 4“ verarbeitet wurde: das Geheimnis des Kristallschädels. Alina Fox ist eine Kunstdiebin, die einen solchen Schädel in ihren Besitz bringt. Ihr sind Gerüchte zu Ohren gekommen, dass, wenn man die Relikte alle vereint, eine ungeheure Kraft entfesselt wird. Sollte die so genannte Weltformel in falsche Hände geraten, sind die Folgen nicht absehbar. Obwohl sich Alinas Freunde skeptisch äußern, glaubt sie, dass etwas dran sein könnte und große Gefahr droht.

Schon bald zeigt sich, dass ihr der Diebstahl kein Glück gebracht hat. Jemand will ihr das Artefakt abjagen und verhindern, dass sie Näheres erfährt. Es gibt Tote...

Der Leser wird sofort in die Geschichte hinein gezogen, die mit dem Diebstahl des Kristallschädels beginnt. Die Charaktere werden eingeführt und das Thema ‚Weltformel‘ in den Mittelpunkt gestellt. Die Episode endet mit einem Cliffhanger.

Natürlich kann man nach 24 Seiten Lektüre noch keine dichte Handlung und vielschichtige Protagonisten erwarten, aber der Künstler hat von den großen Vorbildern gelernt, er nutzt seine Möglichkeiten und schafft es, die Neugierde auf das Kommende zu wecken. Man darf in einigen ruhigen Szenen an Alinas Denken teilhaben, so dass die anschließenden Geschehnisse umso schockierender wirken.

Noch im Dunkeln bleiben Alinas Geschichte und ihre Motive: Eine altruistische Retterin der Welt scheint sie nicht zu sein, sondern in erster Linie persönliche Ziele zu verfolgen. Ihre Beziehungen zu Freunden und Feinden werden gleichfalls noch nicht näher ausgeführt. Das sind Punkte, die ebenso in den nächsten Bänden zu klären sind, wie das weitere Schicksal der Hauptfiguren und des begehrten Kristallschädels.

Die Illustrationen vereinen Elemente aus Superheldencomics und Mangas. Die Perspektiven und Proportionen sind überwiegend gut gelungen, während die Gesichter noch ein wenig schwächeln. Die Kolorierung in eher dunkleren Nuancen passt zur düsteren Atmosphäre.

Alles in allem ist „Alina Fox 1“ ein gelungener, viel versprechender Debüt-Band. Besonders jene Comic-Fans, die sich für die Werke dt. Künstler und Mystery-Adventures in der Tradition von „Tomb Raider“, „Indiana Jones“ oder „Die Schatzjägerin“ interessieren, sollten hier einen Blick hinein werfen. (IS)



**RG-Animation Studios
Bernard – Alles wird gut...**

*Egmont Ehapa, Köln, Originalausgabe: 9/2008
HC, Geschenkbuch im Kleinformat, Ehapa Comic Collection,
vollfarbiger Cartoon, Humor, 978-3-7704-3207-3, 96/795
Titel- und Innenillustrationen von RG-Animation-Studios
www.ehapa-comic-collection.de
www.ctm.de*

„Wer ist ‚Bernard?‘ werden sich viele jetzt sicher fragen. Im Moment steckt nicht mehr als ein Charakter dahinter, der multimedial genutzt werden soll und vermutlich im Gefolge des Hypes um den kleinen Eisbären ‚Knut‘ entwickelt wurde.

Denn Bernard ist ein zugegeben etwas haarloser Eisbär und tollpatschiger Arktisbewohner, der bislang in kleinen Clips im Fernsehen oder auf Bildern im Internet zu sehen war.

Ob als Fallschirmspringer, der treffsicher in einem Kakteenfeld zu landen droht, als Golfspieler, der so seine Mühe hat, den Ball einzulochen, oder als Schwimmer, der den Absprung vom Brett nicht schafft - die Cartoons und Kurzfilme haben schon viele begeistert, werden regelmäßig als Email um die ganze Welt geschickt und tauchen exklusiv beim Kika auf. Inzwischen wurden auch schon weltweit Lizenzen, u. a. an das Cartoon Network in den USA und die BBC in England, verkauft.

Der kleine Bildband soll schon einmal auf den 2009/10 in den Kinos erwarteten Animationsfilm einstimmen. In ihm finden sich Bilder von Bernard und seinen Freunden wie dem leicht verwirrten Pinguin Lloyd oder der eitlen Pinguindame Eva, ferner von der Eidechse Zack. Ihre Bilder sind mit Sprüchen, wie „Schau mir in die Augen Kleines“ oder „Wie man sich fettet, so riecht man“ versehen und sollen die jungen Leser ab 8 Jahren aufheitern, wenn das Leben oder die Liebe ihnen übel mitgespielt haben. Grundsatz des Buches ist: „Vergiss nicht: Alles wird gut!“

Dementsprechend simpel ist auch die Zusammenstellung des Buches; sie will einfach nur aufheitern und keine tief schürfenden Erkenntnisse an den Leser bringen. Und deshalb eignet sich „Bernhard – Alles wird gut“ vor allem als hübsches Mitbringsel für kranke Kinder, die die Figur kennen und eine kleine Aufmunterung gut gebrauchen können. (CS)



**Joss Whedon, Georges Jeanty, Paul Lee, Andy Owens, Dave Stewart
u. a.**

Buffy the Vampire Slayer, Staffel 8 - Band 1: Die Rückkehr der Jägerin
*Buffy the Vampire Slayer, Season 8: Vol. 1: The Long Way Home, Dark
Horse, USA, 2007*

Panini Comics, Stuttgart, 2/2008

*PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Horror,
Fantasy, 978-3-86607-477-4, 128/1495*

Titelillustrationen von Jo Chen

Aus dem Amerikanischen von Claudia Kern

www.paninicomics.de

www.foxhome.com/buffysplash/index_frames.html

<http://whedonesque.com/>

www.jo-chen.com

www.kabalounge.com/

Sieben Staffeln lang erfreute „Buffy“ die TV-Seher, dann war plötzlich Schluss, obwohl Schöpfer Joss Whedon bereits das Konzept für die Fortsetzung fertig hatte. Schnell disponierte er um, und so erscheint die achte Staffel des Comic-Fans als Graphic Novel bei Dark Horse.

Dass man mit der Serie vertraut ist, die Figuren und das offene Ende kennt, wird vorausgesetzt. Wer völlig unbedarft zu „Die Rückkehr der Jägerin“ greift, hängt trotz des Vorworts ziemlich in der Luft, da der Story selbst nur wenige Erklärungen zu entnehmen sind und es nicht leicht ist, sich angesichts der vielen Charakteren zurechtzufinden.

Um das Urböse zu besiegen, haben Buffy und ihre Kameraden alles gegeben. Von Sunnydale ist nur noch ein Krater übrig, der nun von den Militärs erforscht wird. Wer von den tapferen Kämpfern noch am Leben ist, hat sich nach Schottland zurückgezogen oder jagt weltweit Dämonen. Buffys Kräfte sind auf Hunderte von jungen Frauen übergegangen, die ausgebildet werden und Teil einer Jägerinnen-Organisation sind, die von Xander und Giles geleitet wird.

Doch nicht nur die finsternen Mächte sind weiterhin ein großes Problem. Buffy bangt um ihre Schwester Dawn, die zu einer Riesin wurde. Wo steckt Willow, die mächtigste Hexe, wenn man sie dringend braucht? Und kaum taucht sie auf, greift Amy an, die nicht länger eine Ratte ist, versucht, Buffy zu töten und entführt Willow. Buffy folgt ihrer Freundin und stößt auf eine geheime Gruppe, die sich eines Symbols bedient, das ihr schon seit längerem Rätsel aufgibt. Offensichtlich gibt es Personen, die befürchten, dass die Jägerinnen ihre Macht missbrauchen könnten...

Die „Buffy“-Fans freuen sich bestimmt, dass die Abenteuer weiter gehen, wenn auch nur in Comic-Form. Wieder wartet Joss Whedon mit einigen Überraschungen auf – und das ist erst der Anfang: Die Weichen werden gestellt für Konflikte mit neuen und alten Feinden. Kameraden, die aus Buffys Umfeld verschwunden sind, werden durch frische Mitstreiter ersetzt. Vielleicht gibt es bald auch wieder einen Love-Interest für die Titelheldin.

Die Protagonisten sind älter geworden und gehen mit der Zeit. Die Jägerinnen-Organisation greift auf High-Tech zurück, begegnet den Dämonen aber weiterhin mit Körpereinsatz, so dass die Action nicht zu kurz kommt. Im gleichen Maße, wie die Guten stärker wurden, sind auch die Feinde gefährlicher geworden. Die Auseinandersetzungen wirken ernster, die coolen Sprüche wurden reduziert, um die Serie nicht zu kindisch wirken zu lassen.

Ein neues Kapitel hat begonnen, und man muss sich an das ungewöhnliche Setting und die vielen Charaktere erst gewöhnen. Die Illustrationen sind guter Durchschnitt und passen zur Atmosphäre der Handlung.

Wahrscheinlich wird nicht jeder TV-Seher den Sprung zum Comic mitmachen, aber die Hardcore-Fans werden dem Medium sicher eine Chance geben – es ist ja nicht der erste „Buffy“-Comic. (IS)



Margaret Weis, Tracy Hickman & Andrew Dabb

Die Chronik der Drachenlanze - Drachendämmerung 1

Dragonlance Chronicles: Dragons of Spring Dawning 1 - 6, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 8/2008

TB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Fantasy, 978-3-86607-658-7, 144/1695

Titelillustration von Steve Kurth, Neil Ruffino, Tyler Walpole, Julius Gopez, Volta/Slawomir Maniak

Zeichnungen von Julius M. Gopez, Pere Perez & Mariano De La Torre

Aus dem Amerikanischen von Oliver Hofmann und Astrid Mosler

www.paninicomics.de

www.dragonlance.com/

www.margaretweis.com/news.php

www.thickman.com/

Margaret Weis und Tracy Hickman schufen die „Drachenlanze“-Saga aus den Abenteuern ihrer „Dungeons & Dragons“-Rollenspielgruppe, weil sie das Gefühl hatten, die Zeit wäre reif, auch einmal ein solches Konzept auf dem Buchmarkt zu präsentieren. Sie schmückten die Geschehnisse zu dem Zweck ein wenig aus. Tatsächlich wurden die „Chroniken der Drachenlanze“ ein voller Erfolg und zogen nicht nur weitere Romane und Abenteuerbände sondern einen ganzen Rattenschwanz von Merchandise nach sich, unter anderem auch Comics. So ist der hier vorliegende Band „Drachendämmerung“ nicht die erste Adaption der Geschichte in graphischer Form.

Inzwischen wissen die Gefährten der „Drachenlanze“, dass die Götter nach Krynn zurückgekehrt sind. Vor allem die finstere Takhisis nutzt die Gelegenheit, um den Kontinent in ihre Gewalt zu bringen, ehe die anderen Götter erstarken. Bereits seit Jahren hat sie heimlich Gefolgsleute um

sich geschart – nicht nur Drachen und Minotauren sondern auch Menschen. Zu ihnen gehört Kitiara, die Schwester der Majere-Zwillinge und ehemalige Geliebte von Tanis-Halbelf.

Quer über den ganzen Kontinent verstreut versuchen die Helden, nun den Kampf gegen Takhisis und ihre Heere anzustacheln. Während sich Laurana, die Tochter eines Elfenherrschers, bemüht, die Ritter von Solamnia zu einen und dabei unerwartete Hilfe bekommt, steht Tanis zwischen den Stühlen, denn Kitiara versucht, ihn wieder für sich zurück zu gewinnen, wobei ihr jedes Mittel recht ist. Und er spürt, dass ihm seine Gefährten nicht mehr so recht trauen können.

Mit den eigenen inneren Dämonen kämpft indessen der junge Magier Raistlin. Er spürt, dass sein Weg ein anderer ist als der seines Bruders und der anderen Gefährten, aber noch will er sich nicht vom Schicksal gängeln lassen. Schließlich muss er erkennen, dass er gar keine andere Wahl hat, als seinem eigenen Pfad zu folgen und die Konsequenzen zu ertragen. Und deshalb verschwindet er vor den Augen seines Bruders mit unbekanntem Ziel.

Mittlerweile kristallisiert sich heraus, dass ein Mann mit einem grünen Edelstein in der Brust der Schlüssel zur vollständigen Rückkehr der Göttin ist. Deshalb nehmen ihn die Gefährten der „Drachenlanze“ unter ihren Schutz.

„Drachendämmerung“ ist der abschließende Teil der Saga und wird wie die übrigen Episoden auch in zwei Comic-Bänden angeboten. Man merkt, dass die Geschichte auf den Höhepunkt zusteuert, denn das Tempo zieht merklich an, und die Fronten klären sich. Jeder entscheidet sich nun für eine Seite und übernimmt die ihm auferlegte Rolle im Spiel der Götter, selbst wenn er sich noch so wehren mag. Einige eingestreute Vergangenheitsszenen machen deutlich, dass die Grundlagen dafür schon viel früher gelegt wurden.

Immerhin ist die Handlung nicht mehr ganz so episodenhaft, denn alles steuert auf das gleiche Ziel und das Zusammentreffen der Gefährten zu. Dennoch bleibt die Geschichte eher geradlinig und schlicht. Man sollte jedoch keine besonderen Ansprüche an die Entwicklung der Charaktere haben oder gar überraschende Wendungen erwarten, da dynamische Actionszenen im Vordergrund stehen.

Auch in diesem Band sind die Zeichnungen überwiegend in dunklen und erdigen Farben gehalten, was vor allem die bedrohliche Stimmung betont. Immerhin sind die Illustrationen weitaus sauberer ausgeführt als in den vorhergehenden Bänden, so dass sie wieder mehr zu gefallen wissen.

„Drachendämmerung“ spricht vor allem die Fans abenteuerlicher Fantasy an; man sollte allerdings die vorhergehenden Bände kennen, um die Geschichte zu verstehen. Grafisch kann die Graphic Novel wieder mehr überzeugen als ihre Vorgänger, so dass zu hoffen bleibt, dass sich das nicht ändert. (CS)



Jim Davis, in Zusammenarbeit mit Mark Acey und Jim Kraft
Garfield – Die besten Dinge im Leben sind... essbar!

Egmont Ehapa, Köln, Originalausgabe: 12/2007

HC im Kleinformat, Geschenkbuch, Ehapa Comic Collection, vollfarbiger Cartoon, Humor, 978-3-7704-3166-3, 48/790

Titel- und Innenillustrationen von Paws, Inc.

www.ehapa-comic-collection.de

www.garfield.com

Praktisch jeder kennt den faulen und gefräßigen Kater Garfield, der in den späten 1970er Jahren das Licht der Welt erblickte und seither mit seiner eigentümlichen Philosophie die Freunde von Comic-Strips und Cartoons unterhält.

Eines seiner Mottos ist das Thema des vorliegenden Geschenkbuch: „Die besten Dinge im Leben sind... essbar!“ Auf fast 50 Seiten findet man für die Titelfigur charakteristische Szenen mit einem kleinen Spruch auf dem gegenüber liegenden Blatt – erwartungsvoll vor, gierig während und kurzfristig gesättigt nach dem opulenten Mahl oder durch eine Diät an den Rand der Verzweiflung getrieben.

Wie man es von ihm gewohnt ist, nimmt er dabei durchaus menschliche Verhaltensweisen auf die Schippe, parodiert und zitiert berühmte Persönlichkeiten u. v. m.

Natürlich weisen die Einzelszenen nicht denselben Wortwitz und die Situationskomik auf wie die Comic-Strips, die weit mehr Möglichkeiten bieten, aber Fans werden dennoch darüber schmunzeln können und ihre Freude an dem Büchlein haben, das sich gut als kleines Mitbringsel eignet. (IS)



Lee Hommock, Simon Bisley, Joy Foerber, Ed Lee, Andrew Robinson, Tsutomu Nihel, Brett Lewis, Jean „Moebius“ Giraud, Phil Hale

HALO Graphic Novel

Halo, USA, 2006

Panini Comics, Stuttgart, 10/2007

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, SF, 978-3-86607-480-4, 127/1695

Aus dem Amerikanischen von Peter Bondy

Titelillustration von Phil Hale

www.paninicomics.de

<http://simonbisleygallery.com/>

www.jeangiraudmoebius.fr/

www.allenspiegelfinearts.com/hale.html

Bei „HALO“ handelt es sich um ein recht bekanntes Konsolenspiel aus dem Hause Microsoft. Dass diese Firma gern mal hoch hinaus will, dürfte mittlerweile so ziemlich jeder wissen. Jetzt also wollen sie auch noch den Comic-Markt für sich erobern. Nun denn...

Herausgekommen ist ein Band, der vier Kurzgeschichten aus dem „HALO“-Universum umfasst. Laut Vorwort soll dieser Comic eventuellen Lesern das Spiel, respektive die Spiele, schmackhaft machen. Tatsächlich aber bleibt Laie ziemlich außen vor, und zwar bei allen vier Geschichten. Wer also weder die Spiele noch die dazu ebenfalls erschienen Romane gelesen hat, sollte sich entweder auf die Bilder beschränken oder seine Finger ganz von dieser Graphic Novel lassen.

Aber zunächst einmal die Geschichten im Einzelnen:

Der Band beginnt auch gleich mit der längsten der vier Storys. „Die letzte Reise der Infinite Succor“ stammt aus den Federn von Lee Hommock und Simon Bisley. Erzählt wird die Geschichte eines Raumschiffs, dessen Mannschaft von einem virulenten Organismus assimiliert wird. Eine Kampfgruppe der Allianz soll retten, was noch zu retten ist - das allerdings ist nicht viel.

Etwas interessanter wird die Geschichte dadurch, dass sie offenbar durch ein Volk erzählt wird, das im Spielverlauf als die Feinde der Menschen dargestellt wird. Warum diese eierköpfigen Wesen mit den Fresswerkzeugen eines Krebses allerdings offensichtlich bestens Englisch beherrschen - immerhin ist das Raumschiff „Infinite Succor“ eines der ihrigen -, bleibt ein Rätsel, ebenso wie die Tatsache, dass sich da offensichtlich zwei moralisch gleichwertige Gegner auf dem Schlachtfeld gegenüberstehen, denn die Allianz verfügt über die gleichen Prinzipien wie man es eigentlich den Menschen nachsagt.

Zeichnerisch lässt dieser Comic auch einiges zu wünschen übrig. Er ist um einiges zu bunt, viele der Bilder wirken überladen, ohne jedoch wirklich ins Detail zu gehen. Statt Mut zu beweisen - immerhin ist dieser Flood-Organismus alles andere als feinfühlig und belebt auch Leichen wieder -, wirken viele Zeichnungen nur als Farbkleckse und buntes Gewusel. Nicht wirklich was Leser sich wünscht!

Geschichte Nr. 2 trägt den passenden Namen „Rüstungstest“. Hier wird eine Rüstung, wie sie dann auch im Spiel zum Einsatz kommt, auf Herz und Nieren geprüft - natürlich inklusive Nahkampf. Zeichnungen und Story stammen von Joy Foerber, Ed Lee und Andrew Robinson, doch auch das hilft nicht wirklich darüber hinweg, dass der ‚Dreh‘ am Ende ein bisschen zu aufgesetzt wirkt. Nicht wirklich überzeugend! Dieses Mal allerdings sind die Zeichnungen guter Comic-Durchschnitt zu nennen.

Tsutomu Nihel hat die kürzeste Geschichte zu diesem Band beigetragen. In seinem „Ausbruch aus der Quarantäne“ beschreibt er die Flucht von Sergeant Johnson, etwas, worüber in den Spielen wohl immer gerätselt wurde, aber wohl zum Kanon gehört.

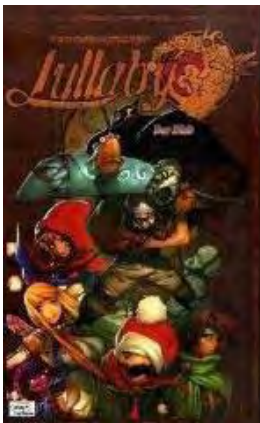
Dieser, wenn auch deutlich extrem kurze, Comic wartet mit den besten Zeichnungen des ganzen Bandes auf und ist tatsächlich ein Augenschmaus. Einziger Punkt, der stört: Es gibt keinen Dialog, die einzelnen Szenen werden nicht erklärt. Als Leser rennt, hechtet und flüchtet man zwar mit, aber man hat absolut keine Ahnung, wohin es geht und woher man kommt. Zudem ist das Ende offen. Wenn man also nicht weiß, ob Johnson es geschafft hat - wozu man dann also wieder die Spiele braucht, - wird man es auch nicht erfahren...

Für den letzten Comic des Bandes hat Microsoft tatsächlich einen Titanen der Comic-Szene verpflichten können. „Zweiter Sonnenaufgang über New Mombasa“ ist ein Gemeinschaftswerk von Brett Lewis und Jean „Moebius“ Giroud. Geschildert wird aus der Sicht eines Fotoreporters, wie die Aliens der Allianz die Erde angreifen und eine Stadt in Schutt und Asche legen.

Dass nicht immer gut ist, was von Urgesteinen kommt, dürfte spätestens nach dem Lesen dieser Geschichte klar sein. Giroud steigt hier wirklich nicht in den Comiczeichner-Olymp auf, eher rast er mit Überlichtgeschwindigkeit gen Abgrund. Dabei ist die Geschichte, an sich gesehen, interessant, auch ohne den Hintergrund der Spiele. Ein eindeutiges ‚Schade!‘ an dieser Stelle.

Abgerundet wird dieser Band mit einer Auswahl von verschiedenen Zeichnern, die sich für die Mitarbeit an diesem Comic beworben hatten. Teils sind wirklich sehr schöne Bilder darunter, die allein durch die Ausdruckskraft punkten. Andere dagegen... nun ja.

Alles in allem ist „HALO Graphic Novel“ vielleicht etwas für eingefleischte Gamer, aber weniger für einfache Comicleser geeignet, dafür wird zuviel Grundwissen vorausgesetzt. Zudem sind EUR 16.95 für knappe 127 Seiten etwas happig, trotz der schönen Aufmachung und des guten Titels. Also nicht wirklich etwas, was ein Comicliebhaber im Schrank stehen haben muss. (RSch)



Mike S. Miller & Hector Sevilla

Der Dieb

Lullaby 2

Lullaby – Power Grabber, Vol. 1, USA, 2006

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 12/2007

PB, Ehapa-Comic-Collection, Fantasy, 978-3-7704-3120-5, 96/1000

Aus dem Amerikanischen von Yvonne Hoffmann

Titel- und Innenillustrationen von Hector Sevilla

www.ehapa-comic-collection.de

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

Auf der Suche nach der Wurzel des Bösen, das sich im ganzen Land ausbreitet, haben sich mehrere junge Kämpfer um Alice, die rechte Hand der Herzkönigin, geschart: die Grinsekatz, Piper und Red, Jim Hawkins mit seiner kuriosen Crew und Pinocchio. Wozu ihr Gegner fähig ist, bekam Pinocchio bereits in der Baumstadt zu spüren (Bd. 1). Und erneut wird Pinocchio das Opfer des Feindes. Der mysteriöse Mann mit der Krähenmaske schickt den Fuchs Makoma aus, der eine Tasche bei sich trägt, in der er Pinocchio verschwinden lässt. Keiner bemerkt es, denn Alice duelliert sich gerade mit der schönen Milady. Makomas Tasche verschlingt weitere Gefährten, die sich in einem unbekanntem Land, geführt von Pipers Lied, vereinen können. Ihr Schicksal liegt nun in Miladys Händen, doch der Plan geht nicht auf. Ist die Quest von Alice und ihren Freunden gescheitert? Makoma triumphiert, doch plötzlich erscheint sein Auftraggeber, und das Blatt wendet sich erneut. Welches Schicksal hat der Magier für die Gefährten vorgesehen?

Von Hector Sevilla stammten die Grundidee und die aufwändigen Illustrationen, während Mike S. Miller die Story schrieb. Heraus kam ein märchenhafter Fantasy-Comic im Stil von „Kingdom Hearts“ oder „Kilala Princess“, in denen Motive aus bekannten Märchen und Disney-Filmen mit modernen Figuren aus Manga und Anime zu einem erfolgreichen Game bzw. Comic vermischt wurden.

Es macht Spaß, die in „Lullaby“ agierenden Protagonisten wieder zu erkennen, die an ihnen vorgenommenen Modifikationen zu entdecken und sie in einem völlig neuen Abenteuer zu erleben.

Außer „Alice“ begegnet man „Pinocchio“, dem „Rattenfänger von Hameln“, „Rotkäppchen“, Jim Hawkins von der „Schatzinsel“, den „drei kleinen Schweinchen“ u. v. m. Sie sind nicht kindlich, niedlich und harmlos sondern reifer, kämpferisch und durchaus gefährlich.

Das bekommt auch ihr Feind zu spüren, der ihnen erstmals offen gegenüber tritt. Er will Macht – aber was genau er plant, bleibt weiterhin ein Rätsel. Die Auseinandersetzung endet mit einer Patt-Situation, denn der Mann mit der Krähenmaske kann entkommen, und die Gefährten lecken sich ihre Wunden. Neue Freunde wurden gefunden, aber auch Zweifel haben sich bei einigen eingenistet. Was ist gut und was böse, welche Kraft kann ein Name haben, was verheimlicht der eine oder andere von ihnen?

Allerdings wirft der Autor dem Leser nach wie vor nur Puzzle-Stücke zu, die dieser selber zusammensetzen muss. Man wird sich wohl noch eine Weile gedulden müssen, bis die nächste Folge mit neuen Informationen aufwartet. Gewiss geht es nicht allein um die Rettung von Wunderland und anderen Märchenreichen; jeder der Protagonisten ist auch persönlich von den Geschehnissen betroffen und hofft, am Ziel der Reise sein Schicksal zu finden.

Waren die detailreichen Illustrationen im ersten Band noch warm, erdig und wirkten natürlich, so sind diesmal die Farben eher kühl, heller und werden von Pink-Nuancen dominiert. So wird auch optisch darauf hingewiesen, dass die Helden ihrem gefährlichen Widersacher auf der Spur sind, ihm näher kommen konnten. Die Geschichte hält sich kaum mit Vorstellungen auf, erhöht stattdessen das Tempo und bietet viel Action. Die Perspektiven wechseln regelmäßig zwischen den Hauptfiguren und ihren Gegnern, so dass man kleine Einblicke in ihr Denken erhält. Die komplizierten Beziehungen untereinander werden vor allem durch Mimik und Gestik ausgedrückt.

„Lullaby“ lädt zu einer phantastischen Reise in die Welt der Märchen und Literatur-Klassiker ein. Der Comic bietet spannende Action, etwas Humor und viel zu entdecken.

Man kann nur hoffen, dass die Künstler ihr Projekt abschließen und keine Fragen offen lassen werden, denn hat man Feuer gefangen, möchte man auch wissen, wer der düstere Magier ist, welches Geheimnis Alice mit Piper verbindet und ob jeder von der Gruppe seine Hoffnungen erfüllt bekommt. (IS)



Tony Lee, Pedro Delgado, Stephen Jorge Segovia u. a.

G. P. Taylors Schattenbeschwörer

G. P. Taylor's Shadowmancer, GB, 2003

Nach dem Roman „Schattenbeschwörer“ von G. P. Taylor, Arena Verlag, 2004

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 9/2007

HC, Ehapa Comic Collection, Fantasy, Mystery, 978-3-7704-3121-2, 240/2995

Aus dem Englischen von Joachim Stahl

Titelillustration von N. N.

www.ehapa-comic-collection.de

www.gptaylor.info/

www.tonylee.co.uk/

Graham Peter Taylor schuf den Roman „Schattenbeschwörer“ als Antwort auf Kinder- und Jugendbücher wie „Harry Potter“, in denen Magie als etwas Faszinierendes, oft auch Positives beschrieben wird und – seiner Ansicht nach – das Publikum dazu bewegt, sich mit Okkultismus und finsternen Ritualen zu beschäftigen. Ihm selbst wird ein entsprechender Hintergrund zugeschrieben, bis er sich von dem ‚gottlosen‘ Dasein lossagte, sich dem Christentum zuwandte und Pfarrer wurde.

Es ist darum keine große Überraschung, dass sein Buch christliche Botschaften transportiert und klar zwischen dem Guten = Gott und dem Bösen = Teufel trennt, selbst wenn er diesen antagonistischen Kräften andere Namen verleiht. Eine finstere, tödliche Magie wird beschrieben, aber Gott ist mit jenen, die sich zu ihm bekennen.

Tony Lee setzte den Roman in Comic-Form um, und die Illustrationen lieferten Pedro Delgado, Stephen Jorge Segovia u. a.

Die Bewohner eines abgelegenen Küstendorfs stehen unter der Knute von Pfarrer Obadiah Demurral. Sein Wort ist Gesetz, und wer zuwider handelt, wird hart bestraft. Diese Erfahrung machte auch der 13-jährige Waisenjunge Thomas, der in einer Hobböhle haust, seit er sein Heim verloren hat.

Zu seiner Überraschung hat sich in dem Versteck noch jemand niedergelassen: Raphah aus dem Land Kusch ist auf der Suche nach einem wertvollen Artefakt, das seiner Familie gestohlen wurde und sich jetzt im Besitz von Demurral befindet. Wenn der machthungrige Mann, der in Wirklichkeit ein „Schattenbeschwörer“ ist, das Objekt benutzt, kann er sich die gesamte Welt untertan machen. Raphah bittet Thomas, ihm zu helfen. Ihnen schließt sich auch Thomas' Freundin Kate an. Obwohl die drei von unheimlichen Kreaturen verfolgt werden, schaffen sie es, Demurral das Artefakt abzufragen, doch dieser hat noch einige Tricks auf Lager...

Lässt man den Missionsgedanken des Autors und die Message seiner Geschichte außer Acht, erhält man einen spannenden Fantasy-Roman bzw. -Comic in der Tradition von Titeln wie „Der König von Narnia“ oder „Der goldene Kompass“.

Wirklich Neues wird allerdings nicht geboten. Das Setting – ein Küstendorf des 18. Jahrhunderts, dessen Bewohner davon leben, dass sie Schiffe plündern, die auf den Riffen auflaufen – kennt man aus diversen Piratenfilmen. Wie üblich gibt der Drahtzieher vor, ein ehrbarer Mann zu sein, doch er kann seine Gier nicht verbergen und hütet noch viel schlimmere Geheimnisse. Er und seine Handlanger repräsentieren das übermächtig erscheinende Böse, dem sich eine kleine Schar jugendlicher Helden mutig entgegen stellt. Selbst wenn sie in Todesgefahr geraten, findet sich immer ein Ausweg, oft durch unerwartet auftauchende Helfer.

Da sehr viele Figuren involviert sind, fällt es nicht leicht, den Überblick zu bewahren, wer auf wessen Seite steht und wieso. Viele Fragen bleiben unbeantwortet - und der Band hat ein offenes Ende. Die Zeichnungen sind cartoonhaft, klar und eher detailarm, doch ergänzen sie gelungen die Story. Obwohl man Zeichner wählte, die sich eines ähnlichen Stils bedienen, fällt der Wechsel auf, stört aber nicht wirklich.

Die Geschichte wird fortgesetzt in „The Shadowmancer's Return: The Curse of Salamander Street“. Ferner gibt es zwei Sequels, „Wormwood“ und „Tersias“, von denen bisher nur „Wormwood“ unter dem Titel „Der Himmelsdrache“ im Arena Verlag erschienen ist.

Es empfiehlt sich, ein wenig in dem Band zu blättern. Er ist sehr schön gestaltet als Hardcover mit Foliendruck, festem Hochglanzpapier und sauberem Druck, doch die Erzählung und der Zeichenstil sind Geschmackssache – die Message sowieso.

Fantasy-Fans, die traditionelle Motive schätzen und die Botschaft ignorieren können, werden gut unterhalten. Wer ungewöhnliche Motive und spritzige Ideen erwartet, ist vielleicht mit einem anderen Titel besser beraten. (IS)



Haden Blackman

Star Wars Sonderband 45: The Force Unleashed

Star Wars: The Force Unleashed, Dark Horse, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 8/2008

PB, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, SF, 978-3-86607-554-2, 132/1295

Aus dem Amerikanischen von Michael Nagula

Titelillustration und Zeichnungen von Brian Ching, Bong Dazo, Wayne Nichols, Farben von Michael Atiyeh

www.paninicomics.de

www.starwars.com

Jahr um Jahr erweitert sich das „Star Wars“-Universum durch die von George Lucas in Angriff genommenen Fernsehserien, aber auch Comics, Romane und nicht zuletzt Computerspiele, die auf ihre Weise die Geschichte weiter schreiben. Eines der neusten Produkte ist „The Force Unleashed“.

In den wenigen Jahren vor der Zerstörung des ersten Todessterns angesiedelten Geschichte erlebt man die Abenteuer von Starkiller mit – eines jungen Mannes, der von Darth Vader selbst heimlich in den Künsten der Jedi und Sith ausgebildet wurde, um an seiner Seite zu stehen und vielleicht eines Tages den Imperator zu stürzen.

Woher er kam und wer er eigentlich ist, weiß Starkiller nicht mehr, auch wenn ihn ab und zu seltsame Träume quälen. Er lebt nur für eine Sache: seinem Meister treu zu dienen, von ihm zu lernen und Aufträge zu erfüllen.

Denn auch nach mehr als fünfzehn Jahren treiben immer noch Jedi ihr Unwesen. Getreu der Sitte der Sith soll ihm die Jagd und Vernichtung der Flüchtigen dabei helfen, immer stärker und skrupelloser zu werden.

An seiner Seite stehen dabei nur der intelligente Roboter Proxy und die imperiale Pilotin Juno Eclipse. Sie begleiten Starkiller auf seinen Reisen durch das Imperium und bei der Jagd auf zwei starke und erfahrene Meister der Jedi. Schon bei den Kämpfen mit den beiden, die anders verlaufen, als erwartet, kommen erste Zweifel in ihm auf, die sich jedoch bald durch einen anderen Zwischenfall noch verstärken sollen. Trotzdem nimmt er einen letzten Auftrag seines Herrn an.

Er soll herausfinden, was an den Gerüchten wahr ist, dass die bisher unabhängig voneinander agierenden Rebellengruppen planen, sich zu einer Allianz zusammenzuschließen, die zu einer wirklichen Bedrohung für den Imperator werden könnten. Doch noch ahnt er nicht, dass genau diese Aufgabe eine bedeutsame Entscheidung von ihm fordern wird...

„The Force Unleashed“ ist in erster Linie Hintergrund für das Computerspiel, was den Autor und die Zeichner aber nicht daran hindert, eine actionreiche und spannende Story zu entwickeln, die neben Zwei- und Raumpkämpfen auch der Geschichte der Rebellion einen Mosaikstein hinzufügt.

In erster Linie geht es aber darum, die Entwicklung und Verwandlung von Starkiller zu zeigen. Wie immer scheint auch hier das Gute zu siegen und das sanfte Einwirken der Meister, die lichte Seite der Macht und nicht zuletzt die Liebe Einfluss zu zeigen, aber man sollte sich - wenn die Sith ins Spiel kommen – auf überraschende Wendungen gefasst machen, die die Spannung noch einmal anheizen

Denn ganz so geradlinig ist die Geschichte nicht. Zeichnungen und Inhalt sind auf hohem Niveau und bieten abenteuerliche Space Opera vom Feinsten. Auch die Atmosphäre stimmt – die Abenteuer von Starkiller und seinen Gefährten fügen sich nahtlos in die Saga ein.

Deshalb ist der Comic nicht nur interessant für die, die planen, sich das Spiel zuzulegen, sondern auch für alle anderen „Star Wars“-Fans, die wieder neue Details ihres Lieblings-Universums mitbekommen möchten. (CS)



Kai Meyer, Yann Krehl, Christian Nauck & Sven Stangmeyer

Die Wellenläufer

Wellenläufer 1

Nach dem Roman „Die Wellenläufer“ von Kai Meyer, Loewe Verlag, Bindlach, 2002

Egmont Ehapa, Köln, 10/2007

HC, vollfarbige Graphic Novel, Ehapa Comic Collection, Fantasy, Adventure, 978-3-7704-3175-5, 96/1500

Titelgestaltung von Michael Vogt

www.ehapa-comic-collection.de

www.kaimeyer.com

www.linkstudio.de

Eine seltsame Magie bewirkt, dass in der Karibik Kinder geboren werden, die über die Fähigkeit verfügen, auf dem Wasser zu laufen. Vierzehn Jahre später sind die Quappen nahezu ausgelöscht. Jolly und Munk scheinen die letzten ihrer Art zu sein.

Erst verliert Jolly durch einen heimtückischen Angriff auf das Piratenschiff ‚Magere Maddy‘ alle Menschen, die ihr etwas bedeuten, und nur wenig später tötet der Acherus die Eltern von Munk. Beide Kinder sind von nun an auf sich gestellt.

Ihr einziger Helfer ist der geheimnisvolle Geisterhändler, der mehr zu wissen scheint, als er verrät. Er begleitet Jolly und Munk nach Port Nassau, wo sie zusammen mit einer bunt zusammen gewürfelten Crew an Bord eines Schiffes gehen, das sie nach Aelenium bringen soll. Doch die Reise ist gefährlich, denn wieder wird der tödliche Mahlstrom aktiv, und eine feindliche Flotte greift an. Weil Griffin von Bord fällt, verlässt Jolly die ‚Carfax‘, die auf Anweisung des Geisterhändlers ohne die zwei weiter segelt...

Wie so oft, wenn man den ersten Band einer Trilogie liest, bekommt man nur Appetizer geboten und erfährt nichts Konkretes. Auch „Die Wellenläufer“ stellt zunächst das Setting und die wichtigsten Akteure und ihre Hintergrundgeschichte, soweit notwendig, vor.

Die Handlung ist in der Karibik des 18. Jahrhunderts angesiedelt. Jolly und Munk, die beiden jugendlichen Hauptfiguren, sind so genannte Quappen, die über magische Kräfte gebieten. Ihre Hilfe wird benötigt, um den Mahlstrom, der die Welt erobern will, zu vernichten. Ein mysteriöser alter Mann, ein schräger Kapitän und sein animalischer Begleiter, eine schöne Piratenprinzessin und ein glückloser Falschspieler sind die einzigen mehr oder minder zuverlässigen Freunde, die die beiden nach Aelenium, in die schwimmende Stadt, die über den Mahlstrom wacht, geleiten sollen.

Kay Meyer bedient sich gängiger Archetypen und Motive aus der Fantasy-Literatur, wie sie von jungen Lesern und Genre-Neulingen erwartet werden: der Kampf Gut gegen Böse, junge Helden sollen die Welt retten, der weise Mentor - im Geisterhändler erkennt man auf Anhieb den nordischen Gott Odin wieder; wie dieser hat der Protagonist nur ein Auge und wird von zwei Raben begleitet - verrät immer nur so viel, dass man weiterhin neugierig bleibt, ein etwas reiferes Paar stellt den Kindern seine Degen zur Verfügung, ein hunde-ähnlicher Crewman sorgt für Exotik, ein vorwitziger Piratenjunge und ein sprechender Holzwurm sind für Humor zuständig. Romanzen keimen, doch im Moment spielen die zwischenmenschlichen Beziehungen eine untergeordnete Rolle. Es wird gekämpft, geflüchtet, Neues gelernt, an Geheimnissen gerührt, von Freundschaft und Verrat erzählt.

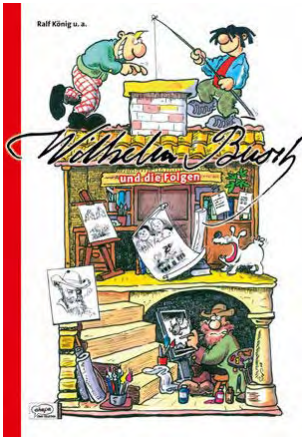
Viele Fragen bleiben offen, nachdem der Band mit einem Cliffhanger endete. Welche Wesen stecken hinter dem Mahlstrom, der seinen Ursprung offensichtlich in einer anderen Dimension oder Welt hat? Wer sind die Bewohner von Aelenium? Ist die Crew der ‚Mageren Maddy‘ wirklich tot? Werden Jolly und Griffin den Weg zu der schwimmenden Stadt finden? Was können Jolly und Munk gegen eine Kraft wie den Mahlstrom überhaupt ausrichten?

Man fühlt sich durchaus an „Fluch der Karibik“ erinnert, auch wenn Kai Meyer im Nachwort betont, dass er an der „Wellenläufer“-Trilogie bereits arbeitete, noch bevor die ersten Gerüchte über den Film kursierten. Der Auftakt-Roman der Trilogie kam dann auch kurz vor dem Start des Kino-Spektakels in den Handel, und beide überraschten die Kritiker, die davon überzeugt gewesen waren, dass die Kombination Fantasy & Piraten floppen würde. Zweifellos verdanken auch Kai Meyers Jugendbücher einen Großteil ihres Erfolges den Filmen, die den Weg für die folgenden Piraten-Geschichten und Sachbücher ebneten.

Die Comic-Verlage zogen schnell nach, und so erschien vom ersten Band der „Wellenläufer“-Trilogie eine Graphic Novel, die von Yann Krehl umgesetzt, von Christian Nauck illustriert und von Sven Stangmeyer koloriert wurde. Die zwei SC-Alben sind nun ein weiteres Mal in einer edlen, im Format etwas kleineren HC-Ausgabe erschienen. Wann die Fortsetzung vorliegen wird, ist noch nicht bekannt.

Ob die Comic-Variante das Jugendbuch gut trifft, kann nur beurteilen, wer beides gelesen hat. Greift man ohne Vorkenntnisse nach der Graphic Novel, hat man keine Probleme, sich auf die Handlung einzulassen und möchte gern wissen, wie es weiter geht. Obwohl die Motive bekannt sind, ist die Geschichte routiniert und unterhaltsam erzählt, es bleiben genügend Geheimnisse, die für unerwartete Wendungen sorgen können, und auch die detailreichen Zeichnungen können sich sehen lassen.

„Die Wellenläufer“ ist ein farbenprächtiger, spannender Comic, der sich an ein All Age-Publikum wendet, das sich für Piraten und Fantasy im Stil von „Fluch der Karibik“ begeistern kann. Bleibt nur zu hoffen, dass auch die noch ausstehenden Teile bald folgen werden. (IS)



Ralf König, Laska, Ulf S. Graupner, Volker Reiche, DuO, Flix, Martin Tom Dieck, Ulf K. & Martin Baltscheit, Anike Hage
Wilhelm Busch und die Folgen

Egmont Ehapa, Köln, Originalausgabe: 9/2007

PB mit Klappbroschur, Ehapa Comic Collection, Satire, Humor, 978-3-7704-3173-1, 144/1500

Mit einem Vorwort von Martin Jurgeit und einem Artikel „Von der Bildergeschichte zum Comic“ von Andreas Knigge

Titelgestaltung von Wolfgang Berger unter Verwendung einer Illustration von Ralf König

Abbildungen aus diversen Quellen

www.ehapa-comic-collection.de

www.jink-media.de

www.ac-knigge.de/

www.ralf-koenig.de

www.laska.com

www.ulf-s-graupner.de

www.volkerreiche.de

<http://manga-sushi.net/>

www.der-flix.de

www.mtomdieck.net/

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

www.baltscheit.de

www.snow-flake.jp.pn/

Jeder kennt Wilhelm Busch (1832 – 1908), der wegen seiner Bildergeschichten als einer der Urväter des Comics gilt. Was es Wissenswertes über den Künstler zu berichten gibt und welchen Einfluss seine Werke ausübten, hat Andreas Knigge in einem illustrierten Artikel zusammengefasst.

Ergänzt wird mit satirischen Comics aus der Feder bekannter deutscher Künstler, die Geschichten von Wilhelm Busch auf eigentümliche Weise nacherzählen, stark verfremden oder mit eigenen Charakteren ergänzen. Zu jedem Comic-Zeichner finden sich ausführliche Angaben zur Person, dem künstlerischen Werdegang und eine Comicographie.

Die einzelnen Beiträge könnten nicht unterschiedlicher sein, denn neben cartoonhaften Abbildungen stehen Mangas, Ölmalereien gesellen sich zu Tuschezeichnungen, klare Linien wechseln sich ab mit verspielten Details. Der Humor reicht von still und subtil bis zu schräg und deftig. Praktisch für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Ralf König nimmt sich der berühmten Lausbuben „Max und Moritz“ an, die er in ein zeitgenössisches Gewand steckt und auf vertraute Figuren wie Witwe Bolte treffen lässt. Ihre Streiche sind derb und meist unter der Gürtellinie angesiedelt.

„Plisch und Plumm“ folgen bei Laska recht getreu der Vorgabe Wilhelm Buschs.

Ulf S. Graupners „Entführung aus dem Serail“ ist auf reizvolle Weise umgesetzt. Sie dürfte eine der weniger bekannten Geschichten von Wilhelm Busch sein, was eine schöne Abwechslung ist inmitten der gängigen Erzählungen.

Vielleicht erinnern sich einige noch an „Mecki“ und seine Abenteuer in der Zeitschrift „Hör zu“, die von Volker Reiche gezeichnet wurden. Hier greift er die Geschichte vom Knaben mit dem Blasrohr auf.

Die Protagonistinnen von DuO streiten sich um einen jungen Mann, in dem unschwer der gebeutelte Frosch zu erkennen ist.

Von Flix stammt eine sehr eigenwillige, cartoonhafte Version der „frommen Helene“.

Martin Tom Dieck greift „Maler Klecksel“ mit kraftvollem Strich auf.

„Der kleine Herr Paul“ von Ulf K. & Martin Baltscheit wird mit Hans Huckebein zusammen gebracht und erlebt sein erstes Abenteuer als Comic-Figur.

„Die feindlichen Nachbarn“ ist das Thema von Anike Hage und als zeitgenössischer Manga umgesetzt.

Die Mischung ist wahrlich bunt und abwechslungsreich und überrascht gewiss so manchen Comic-Leser. Die Künstler beweisen viel Phantasie und auch Wortwitz. Das Resultat ist eine ungewöhnliche Anthologie, die mehr die Leser satirischer Cartoons ansprechen dürfte als die Sammler bequemer Comic- oder Manga-Geschichten.

Man sollte auf jeden Fall ein wenig in dem schön gestalteten Band blättern, um zu prüfen, ob man sich mit der Hommage an Wilhelm Busch (anlässlich seines 175. Geburtstages bzw. 100. Todestages) anfreunden kann. (IS)

Manga & Manhwa



Lee So-Young

Check 2, Korea, 2001

EMA, Köln, 12/2005

TB, Manhwa, Drama, Romance, Boys Love, 978-3-7704-6259-9, 192/650

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

2 Farbseiten

www.manganet.de

Yeshin plant, mit den Schulabbrechern Kyuwon und Yuha eine Firma zu gründen. Die Bedingung lautet jedoch, dass die beiden wieder den Unterricht besuchen, was zugleich dem Wunsch von Seunga, Yeshins Schwester, entgegen kommt. Nachdem sie die beiden attraktiven, aber auch ruppigen Jungen heimlich beobachtete, möchte sie mit ihnen in die gleiche Klasse gehen, sie näher kennen lernen und vielleicht...

Weder Yeshin noch Seunga ist klar, dass Kyuwon und Yuha etwas ahnen und nun ihrerseits ein Spielchen treiben wollen. Während Yuha flirtet, gibt sich Kyuwon abweisend. Seunga weiß nicht, was sie davon halten soll, zumal sie Zeugin wird, wie ein Mädchen aus der Ballettschule Kyuwon küsst. Schließlich ist er es, den Seunga fragt, ob er mit ihr gehen möchte...

Der Inhalt von „Check“ lässt sich mit wenigen Worten zusammenfassen: Ein sensibles Mädchen verknallt sich in zwei Jungen, die sie gar nicht kennt und die vom Wesen her überhaupt nicht zu ihr passen. Schließlich entscheidet sie sich für einen, kommt aber mit dem anderen zusammen. Beide scheinen in der Vergangenheit einigen Mist gebaut zu haben, der noch immer ihr Denken und Handeln beeinflusst – und Konsequenzen für das Mädchen haben kann.

Das Drama ist eher ein Het- als ein Boys Love-Manhwa, denn Seunga steht im Mittelpunkt und beginnt eine Art Dreiecksbeziehung mit Yuha und Kyuwon. Auch zwischen diesen beiden und Yeshin knistert es, doch kommen die Jungen über spielerische Küsse und Balgereien nicht hinaus. Ob daraus im Laufe der nächsten Bände mehr wird, bleibt abzuwarten.

Die Geheimnisse, die die Protagonisten hüten, werden noch nicht enthüllt. Allein Kyuwon macht erste Andeutungen. Das Hin und Her und Treten auf der Stelle kennen Insider von Lee So-Youngs anderen Titeln „Arcana“ und „Model“. Ihre Geschichten sind ebenso gewöhnungsbedürftig wie ihr Stil, der den Protagonisten kleine, schmale Gesichter mit spitzem Kinn, lange Körper und Extremitäten verleiht.

Daher sollte man ein wenig in „Check“ blättern, um festzustellen, ob man sich mit dem Thema und den Illustrationen anfreunden kann. Es gibt schließlich auch andere Beziehungsdramen mit mehr oder minder vagen BL-Elementen, die etwas gefälliger sind, z. B. „La Esperanza“, „Cute x Guy“ oder „Secret Girl“. (IS)



Norihiro Yagi

Claymore 1, Japan, 2001

Tokyopop. Hamburg, 8/2008

TB, Dark Fantasy, Action, 978-3-86719-387-0, 188/650

Aus dem Japanischen von Daniel Büchner

www.tokyopop.de

<http://mj.shueisha.co.jp/claymore/>

www.j-claymore.com/top.html

www.ntv.co.jp/claymore/

Ein Yoma hat schon mehrere Bewohner von Rakis Dorf getötet, so dass der Dorfvorsteher eine Claymore kommen lässt, die das Monster vernichten soll. Einerseits sind die Menschen froh, dass sie bald nicht mehr in Angst und Schrecken leben müssen, andererseits fürchten sie die Claymore fast genauso sehr wie die Yoma.

Als das junge Mädchen Clare auftaucht, ist Raki überrascht. Die ‚silberäugige Hexe‘ hat er sich ganz anders vorgestellt. Wie erschreckend sie sein kann, erfährt er jedoch schon bald, denn sie entlarvt den Yoma, der sich die ganze Zeit mitten unter ihnen befand und in die Rolle einer Person geschlüpft war, die Raki nahe stand.

Nachdem der Junge seinen Schock verdaut hat, hält ihn nichts mehr in seiner Heimat. Er folgt Clare, die bereits den nächsten Auftrag erhalten hat. Es ist allerdings jemand anderes, der ihn vor dem Verdursten bewahrt - und benutzen will, um Clare eine Falle zu stellen...

„Claymore“ erscheint seit 2001 in der Manga-Anthologie „Shonen Jump“. Mittlerweile liegen in Japan 15 Tankobons vor und ein Anime mit 26 Episoden.

Die Handlung spielt in einer mittelalterlichen Welt, in der die Menschen von monströsen Wesen, den Yoma, bedroht werden. Diese ernähren sich von ihren Opfern, vermögen sogar deren Erinnerungen und ihre Gestalt anzunehmen und sich so unerkant unter ihnen aufzuhalten. Die einzigen Wesen, die die Yoma bekämpfen können, sind die Claymore, weibliche Mensch-Yoma-Hybriden. Meist handelt es sich um Überlebende eines Massakers, die sich zu Kämpfern ausbilden ließen, um andere vor demselben Schicksal zu bewahren. Sie sind hochintelligent, besitzen übermenschliche Kräfte – doch eines Tages müssen sie den Tribut für dieses Leben bezahlen: Wenn der Yoma in ihnen erwacht, bitten sie eine Gefährtin, sie zu töten, bevor sie selbst zum Monster werden.

Zusammen mit dem Jungen Raki taucht der Leser in eine gefährliche, düstere Welt ein. Nachdem er seine Familie verlor, schließt er sich der Claymore Clare an, die die Toten in seinen Augen rächte. Das ist jedoch nicht der einzige Grund, aus dem er bei ihr bleiben möchte. Anders als die meisten Menschen blickt er hinter Clares abweisende Fassade und sieht ein ganz normales Mädchen mit traumatischer Vergangenheit, das ein Anrecht auf Freundschaft und Glück hat.

Nach und nach bringt Raki Clare dazu, sich ihm zu öffnen. Sie behält ihn sogar bei sich, obwohl er ein Risiko darstellt, da er kein Kämpfer ist und als Geisel gegen sie verwandt werden kann. Auf diese Weise erfährt man mehr über die Geschichte der Yoma, der Claymore und Clares. Schnell wird deutlich, dass weniger die Kämpfe gegen die Yoma als um die eigene Menschlichkeit im Vordergrund stehen, denn die Claymore müssen stets ihre dämonische Hälfte unter Kontrolle halten, wissend, dass sie früher oder später verlieren werden.

Die Charaktere wahren eine gewisse Distanz zum Leser und sind nicht wirklich sympathisch, obwohl ihr hartes Los zur Anteilnahme einlädt. Harte Kämpfe und splattrige Szenen sorgen für die Art von Spannung, wie sie von der Zielgruppe bevorzugt wird. Dazwischen gestreut werden die Informationen und ruhigere Momente. Klare, manchmal dynamische und detailreiche Illustrationen runden ab.

„Claymore“ wendet sich in erster Linie an Jungen ab 12 Jahren, die aktionreiche Dark Fantasy im Stil von „World of Warcraft“ oder „Chonchu“ mögen. (IS)



Bianka Minte-König & Inga Steinmetz

Handykuss und Liebesrätsel

Freche Mädchen – Freche Manga! 1

Nach dem Jugendbuch „Handy-Liebe“ von Bianca Minte-König, Thienemann Verlag, Wien/A, 2000

Tokyopop, Hamburg, 6/2008

TB, dt. Manga, Romance, Comedy, 978-3-86719-425-9, 163 + 17 (Leseprobe aus dem Roman)/650

4 Farbeseiten

www.tokyopop.de

www.frechemaedchen-frechemanga.de

www.biankaminte-koenig.de/

www.mangaka.de/?page=inga-steinmetz

Wie alle Mädchen träumt Hanna davon, einen Freund zu haben. Als sie ein Handy bekommt, empfängt sie plötzlich kleine Liebes-Botschaften. Wer könnte der Absender sein? Zusammen mit ihren Freundinnen Mila und Kati beginnt Hanna, die wahrscheinlichsten Kandidaten unter die Lupe zu nehmen.

Der nervige Markus, der schon seit längerem heftig mit ihr flirtet, wird es doch hoffentlich nicht sein? Der schüchterne Tobias kommt sicher nicht in Frage. Was ist mit dem Typen aus dem Bus, der Hanna auf die Beine half, nachdem sie stolperte? Und dann wäre da noch der ruhige Cellist Branko, den sie erstmals auf einer Schulfete traf. Der heimliche Verehrer neckt Hanna wieder und wieder. Schließlich fährt die Klasse ins Skilager, und Hanna verirrt sich...

Nach dem Roman „Handy-Liebe“ zeichnete Inga Steinmetz einen vergnüglichen Manga, der zwar – wie die Leseprobe zeigt – stellenweise die Handlung etwas gekürzt wiedergibt, aber die Story doch nachvollziehbar und humorig zu vermitteln weiß.

Im Mittelpunkt steht die Schülerin Hanna, die herauszufinden versucht, wer ihr seit geraumer Zeit eine SMS nach der anderen sendet. So romantisch und spannend das auch sein mag, sie möchte endlich wissen, wer ihr geheimer Verehrer ist und warum er sich nicht zeigt. Im Wechsel ist sie mal frustriert, mal im siebten Himmel. Schließlich fängt sie an, das Geheimnis durch Ausschließen zu ergründen: Der Typ im Bus hat eine Freundin – wie schade. Auch an Branko schmiegt sich ein Mädchen. Bleibt wirklich nur noch Markus übrig?

Hannas Liebesnöte sind eingebettet in Familienleben, Schul- und Freizeit. Diese Themen werden nicht ausgeklammert, liefern einen realistischen und den Leserinnen bekannten Hintergrund, aus dem Impulse gegeben werden, der die Handlung voran bringt. In diesem Punkt unterscheiden sich viele deutsche Mangas von ihren Vorbildern aus Fernost, die sich auf das Wesentliche konzentrieren und darüber die Zusammenhänge oftmals schwammig konstruieren. Stilistisch orientiert sich die Zeichnerin zwar noch sehr an den Japanern, aber man merkt auch, dass sie entwicklungsfähig ist.

Alles in allem bietet „Handykuss und Liebesrätsel“ eine witzige Geschichte für Leserinnen ab 12 Jahren, die Spaß an dem Thema haben und sich leicht mit der sympathischen Protagonistin identifizieren können. (IS)



Miki Aihara

Hot Gimmick 12, Japan, 2005

Panini Comics, Planet Shojo, Stuttgart, 9/2008

TB, Manga, Romance, Drama, 978-3-86607-433-0, 180/650

Aus dem Japanischen von Martina Berlin

www.paninicomics.de

Ereignisse, die viele Jahre zurück liegen, haben lange das Leben von vielen Menschen beeinflusst, für Missverständnisse, Leid und Hass gesorgt. Endlich ist alles aufgeklärt, und jene, denen Unrecht widerfuhr, sind rehabilitiert, während der Auslöser für all den Kummer zu seinen Taten steht.

Trotzdem ist Hatsumi noch immer unglücklich. Shinogu, der nicht mit ihr verwandt ist, hat ihr seine Liebe gestanden, und sie bekamen sogar den Segen der Eltern, aber Hatsumi kann ihn weiterhin nur als großen Bruder sehen, denn ihr Herz gehört Ryoki, der hinter seiner arroganten Fassade sehr verletzlich ist. Nun jedoch hat sich Ryoki mit der forschenden Ruri eingelassen, und Hatsumi sucht Trost bei Shinogu.

Obendrein will sich Ryokis Mutter von ihrem untreuen Mann scheiden lassen, fortziehen und den Sohn mit sich nehmen. Dann würden sich Hatsumi und Ryoki nicht mehr sehen, und sie dürfen vergessen... Ist das wirklich die beste Lösung?

Der zwölfte und letzte Band von „Hot Gimmick“ führt auf rund 100 Seiten nach allerlei Irrungen und Wirrungen die Paare zusammen, die füreinander bestimmt sind. Für erfahrene Leserinnen gibt es allerdings keine großen Überraschungen mehr. Bis zum Schluss bleibt Hatsumi ein zauderndes, unsicheres Mädchen, das es allen recht machen will und es doch nicht schafft. Schließlich trifft sie eine Entscheidung, die eine Person erfreut und eine andere zu einem ungewöhnlichen Schritt veranlasst, der schon ein bisschen dick aufgetragen wirkt.

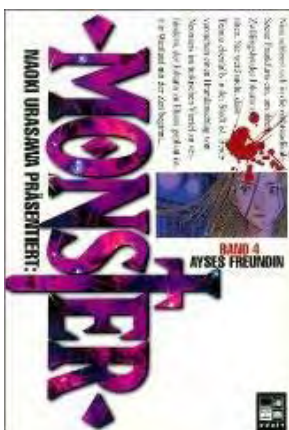
Wesentlich spitziger als das Finale der Serie liest sich die Side-Story, die Hatsumis jüngerer Schwester Akane und Ryokis Freund Subaru gewidmet ist. Die beiden standen zwar stets im Schatten des anderen Paares, doch da sie als Gegensatz zu diesem aufgebaut wurden und in ihren Verhaltensweisen nachvollziehbarer waren, konnten sie viele Fans gewinnen.

Subaru ist schon seit langem in die frühreife Akane verknallt und kann sein Glück kaum fassen, dass sein Schwarm mit ihm zusammen sein will. Für Akane gibt Subaru sogar sein großes Hobby auf, doch als er dann gebeten wird, für einen verhinderten Freund einzuspringen, versucht er zu verheimlichen, dass er wieder mit den anderen Otakus abhängt. Natürlich bringt ihn das in Schwierigkeiten.

Da dies noch immer nicht für ein Tankobon reicht, wurde außerdem eine Short-Story beigefügt, die nichts mit „Hot Gimmick“ zu tun hat: „10 Tage“ Probezeit sollen genügen, damit die Schülerin Aiko und der junge Geschäftsmann Shirakawa herausfinden können, ob sie zueinander passen und ihr Leben zusammen verbringen wollen. Tatsächlich will Aiko über ihren Ex Sumiyoshi hinwegkommen, der schon wieder eine neue Freundin hat und sich mit dieser an denselben Plätzen trifft wie einst mit Aiko. In einer Kurzschlussreaktion will Aiko schon nach der Hälfte der vereinbarten Zeit mit Shirakawa schlafen und die Heirat forcieren... - Sympathische Protagonisten erleben Frust und Freude. Leserinnen können sich leicht mit Aiko identifizieren, die Trost sucht und Liebe findet. Die kleine Geschichte ist nett erzählt und das Highlight des Bandes.

Der minimalistische Stil von Miki Aihara macht den Manga nicht gerade zu einem Hingucker, und auch die Geschichte über eine schüchterne Schülerin, die zwischen drei dominanten Jungen steht, bietet kaum Neues. Für westliche Leserinnen dürfte außerdem Hatsumis Duldsamkeit nur schwer nachvollziehbar sein. Trotzdem ist die Handlung so ausgelegt, dass man neugierig auf die Geheimnisse wird, an denen die Protagonisten schwer zu tragen haben, und man möchte wissen, ob das Mädchen selbstbewusster wird und schließlich sein Glück findet.

Wer romantische Beziehungsdramen schätzt, sollte der Serie eine Chance geben, die nun in 12 Bänden abgeschlossen vorliegt. (IS)



Naoki Urasawa

Monster 4, Japan, 1995

EMA, Köln, 6/2003

TB, Manga, Psycho-Thriller, 978-3-89885-683-6, 200/650

Aus dem Japanischen von Mario Hirasaka

www.manganet.de

Jahre nachdem Dr. Kenzo Tenma einem kleinen Jungen durch eine komplizierte Operation das Leben rettete, muss er erkennen, dass seine gute Tat nur Böses zur Folge hatte: Johann entpuppt sich als ein wahres Monster, dessen Pfad von Leichen gesäumt ist. Um seinen Fehler zu korrigieren, lässt sich Tenma von einem Söldner alles beibringen, was

man können muss, um einen anderen Menschen zu töten.

Unabhängig von ihm sucht auch Nina nach ihrem Bruder, denn er hat ihre Adoptiveltern ermordet. Sie hofft, an ihn heran zu kommen, indem sie sich mit dem zwielichtigen Babyface trifft. Während sie in dessen Haus wartet, hört sie die Hilferufe einer eingesperrten Prostituierten, von der sie erfährt, welche schrecklichen Pläne Babyface und seine Kumpanen ausgeheckt haben: Sie wollen ein Viertel mit hohem Ausländeranteil in Brand stecken.

Unterdessen wird Tenma zu General Wolf gebracht, der Johanns Fähigkeiten als erster erkannte und längst begriffen hat, dass sein Zögling aufgehalten werden muss. Die Hinweise, dass der junge Mann unter einer gespaltenen Persönlichkeit leidet, verdichten sich.

Spannend geht die Jagd weiter. Man fühlt sich wie in einem Film. Wechselnde Handlungsebenen mit vielen – und nur notwendigen – Protagonisten ergänzen einander und liefern dem Leser immer neue Puzzlestücke. Zwar weiß man, dass Johann ein skrupelloser Killer ist, doch die wahren Ausmaße seines Handelns zeichnen sich erst nach und nach ab, und ein Ende ist noch nicht in Sicht. Das „Monster“ ist hochintelligent und allen immer einen Schritt voraus. Wer mit ihm in Berührung kam, vergisst ihn nicht und trägt schwer an den Folgen, falls er das Treffen überlebte.

Allerdings ist Johann nicht der einzige Verbrecher, der aufgehalten werden muss. Geschickt nutzt er den Fanatismus ausländischer Gruppen, die nach seinen Plänen einen Stadtteil, der fast nur von Türken bewohnt wird, in Schutt und Asche legen sollen. Nina und Tenma erfahren davon und setzen alle Hebel in Bewegung, um die ahnungslosen Leute zu warnen und die Brandstifter rechtzeitig zu finden. Darüber lassen sie sogar die Chance aus, Johann aufzustöbern, und beweisen, dass sie im Gegensatz zu ihm ihre Menschlichkeit noch nicht verloren haben.

Die Situation wird ohnehin noch komplizierter. Wenn es stimmt, dass Johann schizophran ist, dann wäre er als Kranker für seine Taten nicht verantwortlich. Ist es immer noch richtig, ihn unter diesen Umständen töten zu wollen? Sollte man ihm nicht besser zu helfen versuchen? Das sind jedoch Fragen, die erst beantwortet werden können, nachdem man des „Monsters“ habhaft wurde – und bis dahin ist noch ein langer Weg.

Die Geschichte wird in realistischen Bildern erzählt, für die tatsächlich existierende Orte als Vorlage dienen. Die Handlung spielt in Städten wie Frankfurt, Wiesbaden und Dortmund. Wer aus der Region stammt, wird gewiss die eine oder andere Lokalität wieder erkennen. Auch das macht einen Teil des Reizes dieser Serie aus.

„Monster“ ist ein faszinierender, realistischer Psycho-Thriller mit interessanten Charakteren und reichlich Lokalkolorit, der sich an ein reifes Publikum wendet. Wer Serien wie „Homunculus“ oder „Anne Freaks“ schätzt, wird auch von diesem Titel bestens unterhalten. (IS)



Ai Yazawa

Nana 1, Japan, 1999

EMA, Köln, 3/2005, 2. Auflage: 2007

TB, Manga, Drama, Romance, 978-3-7704-6170-7, 184/500

Aus dem Japanischen von Christine Rödel

www.manganet.de

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

www.s-nana.com/

www.ntv.co.jp/nana/

www.nana-movie.com/

Nana Komatsu, auch Hachi genannt, ist noch Schülerin, kannte aber schon eine Menge Männer in ihrem jungen Leben. Bisher war keiner der richtige.

Als ihr Shoji Endo begegnet, ist sie gleich wieder verliebt. Das Glück währt allerdings nicht lang, denn er und auch ihre anderen Freunde wollen an eine Kunstschule in Tokyo wechseln. Nana möchte nicht allein zurück bleiben, fällt aber durch alle Prüfungen. Sie beschließt, ein Jahr lang Geld zu verdienen, damit sie sich ein billiges Apartment leisten kann, und es dann erneut zu versuchen.

Nana Osaki kennt ihre Eltern nicht und wuchs bei der Großmutter bis zu deren Tod auf. Als Sängerin einer Punk-Band kann sie sich verwirklichen. Als jedoch ihr Freund Ren Honjo ein

Angebot erhält, das er nicht ausschlagen kann, verlässt er sie und die Kollegen, um nach Tokyo zu gehen. Mit Trapnest feiert er bald große Erfolge. Nana macht mit Blast weiter.

Zwei junge Frauen mit dem gleichen Vornamen, die unterschiedlicher nicht sein könnten, sind die Hauptfiguren des Mangas: Während Hachi aus eher behüteten Verhältnissen stammt und sich immer wieder durch Fehleinschätzungen und unbedachtes Handeln selbst verletzt, hat die andere Nana früh gelernt, auf eigenen Beinen zu stehen und Verluste zu akzeptieren. Beide genießen schließlich ein kurzes Glück, bis sich ihre und die Wege der Männer, die sie lieben, trennen. Beide sind davon überzeugt, dass der Partner Freiräume braucht und wollen nicht der Hemmschuh sein, doch in Wirklichkeit sind sie traurig, weil sowohl Shoji als auch Ren ihren persönlichen Erfolg über die Liebe stellen. Sie wollen nicht warten, halten es für besser, wenn die Freundinnen später nachkommt, sie realisieren sich – während Hachi und Nana zurückstecken, das Beste aus der Situation machen und auf die Zukunft hoffen.

Nachdem ein Teil der wichtigsten Protagonisten vorgestellt und die Lage der beiden Titelheldinnen beschrieben wurde, bleibt man als Leser etwas deprimiert zurück, denn man kann sich leicht mit den unglücklichen jungen Frauen und ihren Problemen identifizieren. Sie haben nachgegeben und sich ein Ziel gesetzt. Bloß, was werden sie dann vorfinden? Ein Jahr ist eine lange Zeit...

Das Nachwort verrät mehr über die Künstlerin und ihren Werdegang. Die fortlaufende Serie „Nana“ ist zweifellos Ai Yazawas größter Erfolg. Sie spricht mit der zeitgenössischen Geschichte vor allem ein weibliches Publikum ab 13 Jahren an, das sich für Showbiz und Mode interessiert. Ihre Charaktere sind schillernd und doch sehr menschlich. Die Illustrationen sind detailreich, wirken aber auch ein wenig cartoonhaft. Man muss sich an den Stil etwas gewöhnen, aber die Story vermag zu überzeugen. (IS)



Masashi Kishimoto

Naruto – Die Schriften des Hyo

Naruto [Hiden Hyo-No Sho], Japan, 2002

Carlsen Manga, Hamburg, 7/2008

TB, Manga, Sekundärband, Fantasy, Action, Comedy, 978-3-551-77789-8, 222/800

Aus dem Japanischen von Ilse und Alwin Schäfer

1 aufklappbares Farbposter

www.carlsenmanga.de

<http://naruto.com/j/>

www.tv-tokyo.co.jp/anime/naruto/

<http://pierrot.jp/title/naruto/index.html>

<http://naruto.viz.com/>

www.shonenjump.com/mangatitles/n/manga_n.php

www.cartoonnetwork.com/tv_shows/naruto/index.html

www.bandaicq.com/naruto/home.php

„Naruto“-Fans, die mehr über ihren Lieblingshelden erfahren wollen, als man den zweimonatlich erscheinenden Mangas und den Anime-Episoden zu entnehmen vermag, können sich nun mit Hilfe eines neuen Bandes, der eine Menge Hintergrund-Informationen bietet, schlau machen. Nachdem „Die Schriften des Rin“ ausführlich auf jeden Charakter, und sei seine Rolle noch so klein, einging, befasst sich „Die Schriften des Hyo“ mit der Region, in der die Geschichte spielt, und den Geheimnissen der Ninja. Für nächstes Jahr ist „Die Schriften des To“ angekündigt.

Treue Leser und TV-Seher sind natürlich mit der Welt von „Naruto“ vertraut: Der Titelheld möchte ein großer Ninja werden und strengt sich mächtig an, um sein Ziel zu erreichen. Schwer trägt er an einem Fluch, denn in seinem Nabel wurde ein neunschwänziger Fuchsdämon versiegelt. Im Laufe der Handlung wandelt er sich vom isolierten, nervigen Störenfried zum lustigen und einfallsreichen Kämpfer, der trotz allem Schabernacks seine Freunde nie im Stich lassen würde.

Nach über 30 Bänden ist es kaum noch möglich, jedes Detail in Erinnerung zu behalten. Insofern sind die reich illustrierten Sekundärbände eine interessante Ergänzung, da man so manches nachschlagen und von Dingen erfahren kann, die man vielleicht noch nicht wusste. Zu den

Themen, die hier behandelt werden, gehören beispielsweise „Die Länder und die Ninja-Dörfer, „Hoch geheime Unterweisungen – Die Aufträge der Ninja“ und „Masashi Kishimotos Uzumaki-Auftritt“. Zur Auflockerung sind immer wieder Quiz-Fragen eingestreut, anhand derer man testen kann, wie gut man „Naruto“ kennt.

Der Künstler selbst kommt zu Wort und erzählt, wie schwer er sich tat, mit Serien wie „Kenshin“ und „Blade of the Immortal“, die zeitgleich anliefen, zu konkurrieren. Da er jedoch für seinen Titel einen etwas anderen Weg wählte und eine jüngere Zielgruppe anpeilte, konnte er tatsächlich etwas Eigenes schaffen, das vor allem bei Jungen ab 10 Jahren ankommt.

Als Bonus bietet der Band einen kurzen Manga, die erste Fassung von „Naruto“, aus der sich die bekannte Serie entwickelte. Auf 46 Seiten wird geschildert, wie der einsame Titelheld von seinem Meister ausgeschickt wird, um Freunde zu finden. Der Erste, der sich ihm öffnet, stirbt unter tragischen Umständen. Naruto will herausfinden, wer der Mörder war und lernt viel über Freundschaft und Vertrauen.

„Die Schriften des Hyo“ verraten den Fans allerlei Details und Trivias, die sie vielleicht noch nicht kannten. Das Buch ergänzt gelungen die Serie. Neulinge sollten jedoch besser zum Manga greifen, um sich ein Bild von dem Titel zu machen, denn die Sekundärbände liefern praktisch nur Fakten, mit denen allein Insider etwas anfangen können. (IS)



Kosuke Fujishima

Oh! My Goddess 5: Nichts als Ärger

Ah! My Goddess Vol. 5, Japan, 1991

EMA, Köln, 1/2000

TB, Manga, Fantasy, Comedy, Romance, 978-3-89885-162-6, 192/500

Aus dem Französischen von Fritz Walter

www.manganet.de

www.tbs.co.jp/megamisama/

Der Valentinstag steht vor der Tür, und Belldandy hört zum ersten Mal von dem Brauch des Schokolade-Schenkens. Natürlich soll es für Keiichi etwas Selbstgemachtes sein, aber in Urds Augen ist das noch zu wenig. Sie bereitet ebenfalls eine Süßigkeit vor, versieht sie mit einem Liebeszauber und tauscht die Präsente aus. Pech, dass die Dämonin Mara, die wieder einmal auf Ärger aus ist, dieselbe Idee hat – oder ist es Glück?

Dann taucht unverhofft Skuld auf, die jüngste der drei göttlichen Schwestern. Sie erzählt Keiichi, Urd und Belldandy, dass das himmlische Elektroniksystem Yggdrasil von Bugs infiziert wurde, und einige davon gelangten dummerweise auf die Erde. Belldandy soll zurückkommen und helfen, alles wieder in Ordnung zu bringen. Müssen sich Keiichi und Belldandy trennen?

Damit nicht genug: Urd verliert ihre Lizenz als Göttin, denn sie hat gelogen, und das ist ein Vergehen, das streng bestraft wird. Ohne Kräfte zu sein ist auf Dauer unerträglich für sie, und so erliegt sie einer bösen Verlockung und verwandelt sich in ‚die große Königin der Dunkelheit‘, deren Ziel die absolute Vernichtung ist...

Kosuke Fujishima setzt den begonnenen Trend fort und erzählt nun längere Geschichten, die auch ein wenig Action bietet. Zwar stehen im Mittelpunkt der Geschehnisse nach wie vor Keiichi und Belldandy, die ineinander bis über beide Ohren verliebt, aber immer noch kein offizielles Paar sind, weil ständig etwas ihre traute Zweisamkeit stört, doch die Romanze mit Hindernissen ist nicht mehr alleiniges Thema.

Mit der Ankunft von Skuld – nun sind die drei Nornen der nordischen Mythologie vollständig versammelt – kommt neuer Ärger auf Keiichi und seine Mitbewohnerinnen zu. Zwar kann diesmal noch verhindert werden, dass Belldandy zurück in den Himmel muss, aber das Intermezzo macht deutlich, dass ihre Aufenthaltsgenehmigung bei einer anderen Gelegenheit durchaus beendet werden könnte, wenn etwas schwerer wiegt als die Erfüllung von Keiichis Wunsch.

Skuld wird hier noch nicht so viel Platz eingeräumt, da sie vor allem Bugs jagt und mit Urd zankt. Sie ist jünger und kindlicher als ihre Schwestern und deswegen kein Bestandteil der romantischen Verwicklungen. Gewiss hütet sie noch einige Geheimnisse für spätere Episoden.

Dafür rückt Urd in den Mittelpunkt, die die Quittung für ihr Verhalten bekommt und einen Fehler begeht, der nicht nur sie in große Gefahr bringt. Um sie aufzuhalten und zu verhindern, dass sie getötet wird, müssen ihre Freunde eine Menge auf sich nehmen und können eine Schlacht, nicht aber den Krieg gewinnen. Urds Charakter werden neue Details hinzugefügt – und ein Tankobon endet erstmals mit einem Cliffhanger.

Die Schwerpunkte haben sich etwas verlagert, fort vom gängigen Alltag und hin zu Fantasy-Abenteuern, die Studien- und Biker-Freunde traten in den Hintergrund zu Gunsten phantastischer Wesen, eine neue, sympathische Protagonistin wurde eingeführt und ein Geheimnis von Urd gelüftet. Da zugleich die Storylines länger und komplexer wurden, hat sich die Serie mit diesem Band ein weiteres Mal gesteigert. Man ahnt, dass der Mangaka noch eine Menge vielseitiger Ideen hat und wartet nun gespannt auf die Fortsetzung.

„Oh! My Goddess“ wendet sich an die Freunde romantischer Komödien mit einem guten Schuss Fantasy. Gleich welchen Alters oder Geschlecht man ist, möchte man über Situationskomik schmunzeln, so ist man mit diesem Titel gut beraten. (IS)



Alexandra Völker

Paris

EMA, Köln, 7/2008

TB, dt. Manga, Romance, Comedy, 978-3-7704-6929-1, 174/600

www.manganet.de

www.xela-city.de/

Alexandra Völker debütierte mit ihrer zweibändigen, im Modebusiness der nahen Zukunft angesiedelten Serie „Catwalk“. Damals wurde Blanche, ein aufgeweckter, aber mit sich unzufriedener Teenager von einer Modelagentur entdeckt und erfuhr so, dass sie die Tochter der berühmten Rouge ist, die knapp zwei Jahrzehnte früher in der Modeszene sehr beliebt gewesen war, bis sie sich aus Liebe zu einem

Mann zurückzog. Während Blanche darum kämpfen musste, ihre eigene Identität zu bewahren und sich schließlich durchsetzte, lernte sie selbst ihre große Liebe kennen: das männliche Star-Model Kai Memphis.

Nun, eine Generation später, macht beider Tochter Venus die Straßen von Xela-City unsicher. Der quirlige Teenager liebt zwar Mode – besonders die aus Japan –, aber sie hat nicht den Wunsch, ihren Eltern nachzueifern. Die Schule ist ihr viel wichtiger, denn sie möchte Tommy, den bildhübschen Stufenschönling, für sich gewinnen, hinter dem auch die ganzen anderen Mädchen der Klasse her sind, vor allem die Oberzicke Alex.

Zusammen mit ihren Freundinnen versucht diese alles, um sich vor Tommy ins rechte Licht zu rücken, was Venus mehr als ärgert. Sie weiß nämlich noch nicht, wie sie den Jungen für sich gewinnen kann, ohne dass die anderen ihr dazwischen funken. Aber irgendwie scheint es nicht einmal zu nutzen, dass sie modisch ihren eigenen unverwechselbaren Stil zu verleugnen beginnt und sich so anzieht, wie es ihm gefallen müsste. Tommy bleibt trotz aller Freundlichkeit kalt und unnahbar.

Als der Französischkurs nach Paris fahren will, kommt jedoch ihre große Stunde. Denn um die Kosten zu verringern, kann sie den anderen anbieten, für die nächsten Tage statt im teuren Hotel bei ihrer Tante unterzukommen, die nicht nur ein großes Haus hat, sondern auch ihrer Nichte nichts abschlagen kann. Der Lehrer des Kurses nimmt das Angebot dankend an und erlaubt ihr mitzukommen. Damit sie nicht all zu dumm dasteht, nimmt Venus einfach ihren Sandkastenfreund René mit, denn sie selbst beherrscht kein Wort Französisch. In der Stadt der Liebe hofft sie, endlich Tommy um den Finger zu wickeln.

Doch in der entspannten und romantischen Atmosphäre kommt alles anders, als Venus geplant hat. Hier muss sie erkennen, dass ihre Gefühle sich längst verselbstständigt haben.

Wie bereits in „Catwalk“ spielt Alexandra Völker mit dem Modeverständnis ihrer Generation. Sie bindet aktuelle Strömungen mit ein, die jeder wieder erkennen wird, der sich ein wenig mehr mit dem japanischen Lifestyle beschäftigt oder dem, was deutsche Fans hierzulande daraus machen. Im Vordergrund der mit vielen munteren Gags gespickten Geschichte steht aber die erste Liebe mit all ihren Turbulenzen, Irrungen und Wirrungen. Da gilt es die lästige Rivalin mit allen Mitteln aus dem Feld zu schlagen und den Schwarm so auf sich aufmerksam zu machen, dass es nicht all zu peinlich wird. Doch letztendlich gewinnt eine andere Botschaft: Das Herz kann man nicht betrügen, und am Scheidepunkt kommt immer die Wahrheit ans Licht.

„Catwalk“ muss man übrigens nicht kennen, um die Geschichte zu verstehen, da Venus zwar öfter an ihre Eltern denkt, diese aber weder auftauchen, noch Elemente aus dieser Geschichte eine Rolle spielen. Der Einzelband „Paris“ ist völlig unabhängig und kann auch als erstes gelesen werden. Gefallen wird er vor allem Leserinnen, die selbst voll im Manga- und Japan-Fieber stecken und ähnliche Probleme mit der Liebe in ihrem realen Leben haben. (CS)



Moka Azumi

Romance: Dein liebliches, eiskaltes Ich

Romance 1

Romance – Itoshiki tsumetai kimi, Japan, 2004

Carlsen Manga, Hamburg, 7/2008

TB, Manga, Boys Love, History, 978-3-551-78871-9, 178/600

Aus dem Japanischen von Kai Duhn unter Mitarbeit von Ric Nishio

1 Farbseite

www.carlsencomics.de

Boys Love Comics, die nicht in der Moderne oder im Studenten- und Schülmilieu spielen, sind eher selten, und diejenigen, die dann auch noch in einer anderen Epoche der Weltgeschichte angesiedelt sind, kann man an den Händen abzählen. „Romance“ von Moka Azumi ist eine dieser seltenen Reihen. „Dein liebliches eiskaltes Ich“ ist laut Aussagen der Künstlerin eigentlich der dritte Band, warum er aber hier in Deutschland als erster erscheint, bleibt ein Rätsel.

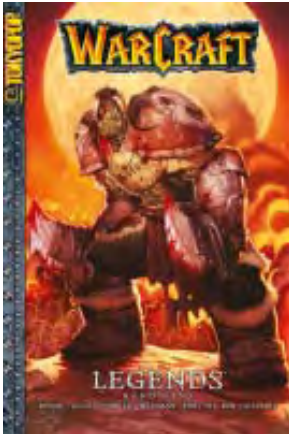
Der Band enthält zwei Erzählungen.

Die Titelgeschichte entführt in das Frankreich des 17. Jahrhunderts. Das Land steht in voller Blüte. Vor allem der Adel kann allerlei Vergnügungen nachgehen. Nicht wenige nutzen die Gelegenheit, um sich als Mäzene aufstrebender Künstler zu betätigen und dabei auf eine gewisse Art und Weise Unsterblichkeit und ewige Jugend zu erlangen. Auch der junge Antoine fördert den Maler Jules, der durch sein Talent am Hof hoch begehrt ist.

Durch die Kunst haben die beiden zueinander gefunden und genießen ihr Glück, nicht ahnend, dass längst Intrigen um sie gesponnen werden. Die Fäden in der Hand hält Antoinettes Cousin Maximilian, der selbst ein Auge auf den schönen jungen Adligen geworfen hat.

Die zweite Geschichte entführt in das historische Japan der Heian-Zeit und erzählt von der Liebe und dem Ehrenkodex zwischen Kriegern. Alles beginnt, als ein wandernder Schwertkämpfer in einem Kloster einen mutigen und nicht gerade unbegabten Novizen entdeckt. Den Jungen umgibt ein düsteres Geheimnis.

Begehren und Leidenschaft stehen im Mittelpunkt beider Geschichten, auch wenn es letztendlich keine expliziten Szenen gibt. Dennoch werden eher erwachsene Leser mit der Geschichte Spaß haben, denn die Inhalte sind sehr komplex und nicht gerade einfach herunter zu lesen. Vor allem die zweite Geschichte verlangt spezielles Wissen über die japanische Kultur, das im westlichen Kulturkreis kaum vorhanden ist, aber in Japan vermutlich zum Allgemeingut gehört. Dafür entschädigen die liebevoll gestalteten und schönen Zeichnungen von Moka Azumi ein wenig. Das macht „Romance“ zu einem sehr anspruchsvollen Boys Love-Manga, der zwar weit aus der Masse der anderen Genregeschichten heraus ragt, aber seinem Leser auch einiges an Aufmerksamkeit abverlangt. (CS)



Richard Knaak, Mike Wellman, Dan Jolley, Troy Lewter

Warcraft: Legends 1

Warcraft: Legends by miscellaneous, Tokyopop Inc./Blizzards Entertainment, Inc., USA, 2008

Tokyopop, Hamburg, 1. Auflage: 9/2008

TB, Manhwa/US-Manga, Dark Fantasy, 978-3-86719-422-8, 170 (+ 18 Seiten Leseprobe „Starcraft: Frontline 1“)/650

Aus dem Amerikanischen von Peter Clausen

Titelillustration von N. N.

Zeichnungen von Jae-Hwan Kim, Mi-Young-No, Carlos Olivares, Nam Kim u. a.

www.tokyopop.de

www.blizzard.de

www.worldofwarcraft.com/splash-wrathdate.htm

www.richardaknaak.com/Welcome.html

Gamer, die Spaß an Fantasy-Themen haben, stolpern früher oder später über „Warcraft“. Um die Welt Azeroth plastischer und lebendiger zu gestalten, arbeiten zahlreiche Autoren und Zeichner an Romanen, Comics und Mangas, und natürlich gibt es allerlei weitere Merchandise-Produkte wie Trading Cards, Kalender und Poster-Magazine. Wer eher ein Leser oder Sammler ist, wird durch einen der Artikel vielleicht zum Spiel und den anderen Objekten geführt.

Schon einmal präsentierte Tokyopop eine abgeschlossene „Warcraft“-Trilogie, die von der Story und den Illustrationen her auch jenen gefiel, die sich eher nicht für Mangas oder Manhwäs interessieren. Da die Verkaufszahlen stimmten, folgt nun mit „Warcraft: Legends“ eine zweite, unabhängige Serie. Und auch die SF-Fans wurden nicht vergessen; ihnen offeriert man „Starcraft: Frontline“ (Leseprobe).

„Warcraft: Legends 1“ ist eine Anthologie, die vier Geschichten beinhaltet:

Der mutige Tauren-Krieger Trag ist „Der Gefallene“, der, weil ein Fluch ihm sowohl das Leben wie auch den Tod verweigert, einen Schamanen um Hilfe bittet. Er gerät jedoch in einen Hinterhalt.

„Die Reise“ führt den tapferen Bauern Halsand zusammen mit einer Gruppe Krieger nach Andorhal, um den Landstrich von ‚der Geißel‘ zu befreien. Die Kämpfer unterschätzen jedoch die Gefahr, und es kommt zu einem Blutbad.

„Wie man beliebt und einflussreich wird“ möchte der Gnom Lazlo zu gern wissen. Wie sehr er sich auch bemüht, er findet keine Akzeptanz, weder unter seinesgleichen noch unter den Zwergen. Als ein wilder Troll das Dorf überfällt, kann er sich bewähren.

Der Schmied Nori schließt wieder mal „Ein ehrliches Geschäft“ ab. Dabei verkauft er ein unzerbrechliches Schwert an einen Mörder. Enttäuscht über so viel Gewissenlosigkeit verlässt Noris Sohn das Elternhaus und begibt sich auf Wanderschaft – mit einer kaputten Klinge, denn etwas Besseres gönnt ihm Nori nicht. Die Folgen sind fatal.

Drei der Geschichten sind düster und nehmen ein bitteres Ende. Sie sind realistisch-idealistisch und sehr aufwändig gezeichnet. Nur eine ist humorig und hebt sich auch optisch durch cartoonhafte Illustrationen von den übrigen Erzählungen ab – sie ist übrigens der einzige ‚rein amerikanische‘ Beitrag. In allen anderen Fällen setzten überwiegend koreanische Künstler die Ideen westlicher Autoren um.

Heraus kam eine Sammlung spannender, abwechslungsreicher Comics, die vor allem das männliche Publikum ab 13 Jahren ansprechen, denn ihnen wird durchgängig Action geboten, oft mit Splatter-Szenen gewürzt und nur ausnahmsweise mit Humor.

Doch auch Leserinnen, die Dark Fantasy und schöne Illustrationen schätzen, können sich mit dem Inhalt anfreunden. Die Storys unterhalten sogar jene gut, die nicht mit „World of Warcraft“ vertraut sind, da keine Vorkenntnisse erwartet werden. (IS)



Song Ji-Hyoung

XS 5: Descent of Goddess, Korea, 2004

EMA, Köln, 4/2007

TB, Manwha, Action, SF, 978-3-7704-6509-5, 198/650

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

www.manganet.de

Die koreanische Serie „XS“ dreht sich um so genannte ‚Hybrids‘. Das sind Menschen, in deren Bewusstsein eine weitere nicht-menschliche Persönlichkeit schlummert, die ihnen Superkräfte beschert.

Viele, wie die Schülerin Mina wissen zunächst nicht davon und fallen aus heiterem Himmel, wenn sie davon erfahren. Dann ist es meistens jedoch schon zu spät, denn die amerikanische Spezial-Einheit SET versucht, die

Jugendlichen in ihre Gewalt zu bekommen und beginnt, sie zu jagen.

Zusammen mit ihrem Mitschüler Inchang ist Mina seither auf der Flucht und bemüht sich, mehr zu erfahren. Aber immer wieder geraten sie in Schwierigkeiten - denn können sie die Kräfte überhaupt beherrschen, und wollen sie es wirklich? SET ist nicht die einzige Gruppe, die hinter ihnen her ist.

Vor allem Inchang hat schwer mit dem zu kämpfen, was er während seiner Gefangenschaft im Labor einer dieser Organisationen über sich und die anderen heraus bekommen hat. Er zweifelt an sich und seiner Aufgabe, als Wächter der Kali zu fungieren, die in Mina steckt.

Doch dann kommt es schließlich zwischen ihnen, SET und den Hybridenjägern aus Japan zu einem Showdown, der es in sich hat. In diesem Augenblick zögert er nicht länger, genau so wie Kali, die endlich erwacht ist und Rache für alles will, was ihr und den anderen angetan wurde.

„XS“ ist rasant, actionreich und erinnert nicht nur in der Optik sondern auch bei der Gestaltung des Inhaltes ziemlich an Matrix. So sind die Ereignisse und Erkenntnisse bewusst düster und bedrohlich gehalten und werden auch weiterhin kryptisch erzählt. Dabei überschlagen sich gerade im Abschlussband die Geschehnisse so sehr, dass man das Gefühl nicht los wird, der Autor wollte die Geschichte ziemlich schnell und endgültig abschließen, um sich Neuem zuwenden zu können. Es gibt kein erklärendes Finale, das die letzten Geheimnisse enthüllt; einige Handlungsfäden werden einfach offen gelassen. Darum endet die Saga ziemlich enttäuschend und verschenkt viele von den Möglichkeiten, die sie sich in den Vorgängerbänden geschaffen hatte. (CS)

Nicht-kommerzielle Presse



René Moreau & Heinz Wipperfürth

Exodus 22 - Science Fiction Storys & Phantastische Grafik, Düren, 12/2007

Nicht-kommerzielle Presse, SF, ISSN 1860-675X, 72/600

Titelillustration von Mario Moritz

Innenillustrationen von Lothar Bauer, Thomas Franke, Frank G. Gerigk, Thomas Hofmann, Olaf Kemmler, Manfred Lafrentz, Mario Moritz und Robert Straumann.

Bezug: René Moreau, Schillingsstraße 259, 52355 Düren,

rene.moreau@exodusmagazin.de

www.exodusmagazin.de

„Exodus“ ist eines der wenigen Print-Zines, die das große Massensterben überlebt haben und feiert mittlerweile seine 22. Ausgabe. Natürlich soll mit diesem, im A4-Format erscheinenden, Heft eine bestimmte Zielgruppe angesprochen werden. Ob das allerdings tatsächlich der Fall ist...?

Eines jedenfalls fällt dem interessierten Leser sofort auf, wenn er sich das Inhaltsverzeichnis so ansieht: eine einzige Frau, und die eigentlich auch ‚nur‘ mit einer ‚halben‘ Geschichte. Zeichner, Autoren, teils wirklich bekannte Namen, aber jemand Weibliches... Offensichtlich ist man wohl der

Meinung, Frauen hätten in der SF nichts zu suchen, zumindest nicht als ausführendes und schöpferisches Organ - als ‚schmückendes Beiwerk‘ und (natürlich) Akt sind sie allemal gut genug. Man bleibt denn wohl lieber in seinem eloquenten Club und frönt weiter der Selbstbeweihräucherung.

Aber kommen wir zum eigentlich Wichtigen, dem Inhalt. Da das „Exodus“ sich mehr oder weniger als Story-Zine versteht, liegt der Schwerpunkt eben auf jenen, neben Grafiken und Zeichnungen bekannter wie neuer Künstler. Aber zuerst die Geschichten.

Den Anfang macht Uwe Post mit seinem „Instant Man“. Ja, wenn die Weltformel einmal gefunden ist, sollte es auch möglich sein, endlich die Frauen zu beglücken. Was wundert, ist, dass nicht zuerst das Instant-Pinup erfunden wurde - würde näher liegen. Frauen sind ja immer so gefühlsschwanger. Ein netter Einstieg, bei dem auch wirklich ein- oder zweimal die Mundwinkel zucken können.

Thomas Franke gibt in diesem „Exodus“ sozusagen sein Debüt als Autor und ist mit gleich zweien seiner Vignetten vertreten. In der ersten, „Im Albyss, keine Zeit mehr“, geht es sehr surrealistisch zu. Interessante Bilder, eher stimmungsvoll und durch eine gewisse Mehrdeutigkeit der Worte eine sehr viel aussagende kleine Szenerieanreicherung.

Olaf Kemmler berichtet vom „Herrn der Sterne, Herr der Schmerzen“, einem uralten, vielleicht unsterblichen Alien, das sich als ‚Schoßtier‘ einen Menschen hält und sich einmal mit dem – besser: der Falschen anlegt. Interessant ist das Frauenbild, das der Autor suggeriert in dieser Geschichte. Auf der einen Seite das nichts sagende, aber wunderschöne Dummchen, auf der anderen der kalt-berechnende Vamp. Und schließlich ist es denn doch die ‚böse‘ Königin, die das Urböse besiegt. Stilistisch sauber und gut lesbar.

Und damit taucht jetzt die halbe ‚weibliche‘ Geschichte auf, geschrieben von dem Ehepaar Günter und Johanna Braun. In „Das Mädchen von der Mondstraße“ geht es um einen ganz besonderen Service, den ein Laden seinen alten Stammkunden bietet. Interessant hier die Doppeldeutigkeit im abschließenden Gespräch, nach dem der Leser immer noch nicht sicher wissen kann, wer diese holde Weiblichkeit denn wohl ist. Ein erstes Highlight dieses Heftes.

Christian Weis weiß um den „Bethagi-Zwischenfall“, in dem eine Crew auf einem Planeten landen soll. Nebenbei hätte es nicht sehr verwundert, wenn die Zahl 13 noch irgendwo im Spiel gewesen wäre. Allerdings ist der doppelte Dreher denn doch ein Dreher zu viel. Entweder ja oder nein, selbst eine entscheidungsschwache Frau dürfte irgendwann zu einer solchen kommen, zumal in einer derartigen Situation. Und damit dann auch ein deutlicher Punkteabzug für diese Geschichte, die ohne das ganze Hin und Her wesentlich besser hätte abschneiden können.

Guido Seifert steht wahrscheinlich darin, so könnte man zumindest nach dem Titel „Mitten in das Leben“ schließen. Ein Mann irrt durch eine Geisterstadt auf der Suche nach Drogen. Leise Anklänge an diverse Zombie-Filme (auch wenn hier keine lebenden Toten auftauchen) sind wohl durchaus gewollt, nebst einigen Parallelen zur heutigen Politik. Ein bisschen langatmig, aber ein sehr interessanter Ansatz.

Wolfgang G. Fienhold beschreibt „Wie die Welt entstand“. Ein Spiele-Abend der besonderen Art wird ausgerichtet - ein bisschen weniger „Spanish Train“ und „Devil's Eye“ und ein bisschen mehr Respekt vor dem Glauben immerhin eines recht großen Teils der Weltbevölkerung wäre vielleicht angebracht gewesen. Merke: Nicht jeder ‚große Boss‘ ist auch wirklich lustig - das war unter der Gürtellinie.

Helmuth Hirsch weiß um die „Besucher aus der Ferne“ und bringt damit die längste Geschichte des ganzen Heftes an den Start. Nachfahren irdischer Siedler auf einem fremden Planeten sehen sich plötzlich einem unerwarteten Besuch gegenüber. Zwar mutiert Mona als Erzählerin immer mal wieder gern zu „Superwoman“, allerdings hat der Autor sich sichtlich bemüht, eine wirklich glaubhafte und nachvollziehbare Geschichte zu Papier zu bringen. Eindeutig gelungen, vor allem in Hinblick auf das Ende und der sich daraus ergebenden Frage.

Frank Neugebauer weiß über einige „Kentaurische Affären“ zu berichten - und das tut er nicht nur mit einem Augenzwinkern, da bleibt kein Auge mehr trocken. Definitiv ein weiteres Highlight und ein Hinweis für viele andere: So schreibt man Humor!!!

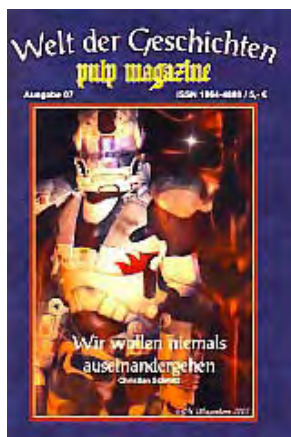
Der Band schließt mit der (angekündigten) zweiten Geschichte von Thomas Franke - „Das Tier“. Ein rätselhaftes Büchlein, das bei Berührung zu Staub zerfällt, eine Mumie unterm Bett und dann dieser gruselige Fremde im Cafe gegenüber. Wieder bestechend starke Bilder, dieses Mal nicht ganz so surreal wie in der ersten, dafür einfacher zu verstehen. Sehr gut.

Über die Grafiken und Illustrationen in Exodus gab es, wie die Leserbriefseiten zu berichten wissen, wohl eine kleine Diskussion. Nun, Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Allerdings sollte man sich auch als Bewunderer ein bisschen selbst bremsen, wenn man einen Künstler vorstellt, wie Mörsch es in der „Galerie“ mit Mario Moritz getan hat. Andere schreiben, zeichnen, arbeiten und komponieren ebenfalls, ohne dass man sie überhaupt wahrnimmt. Etwas weniger Überschwang wäre ein bisschen mehr Info gewesen. Es gibt leider auch Menschen, die zuviel Lob skeptisch gegenüberstehen.

Nichtsdestotrotz würde es deutlich schwer fallen, irgendeine Grafik oder Illustration schlichtweg als ‚nicht tragbar‘ zu bezeichnen. Jeder hat seine Vorlieben und Abneigungen, nicht jeder mag mittels Computer hergestellte Grafiken, nicht jeder schätzt ‚Comicstil‘ oder gar Collagen. Den Mut zu beweisen und seine Werke einem Zine wie dem „Exodus“ zur Verfügung zu stellen, das verlangt schon Respekt. Zeichnungen sogar für die Geschichten herzustellen, erfordert Mut. Und so seien ohne Wertung alle Künstler erwähnt, deren Werke in diesem Heft veröffentlicht wurden:

Lothar Bauer, Thomas Franke, Frank G. Gerigk, Thomas Hofmann, Olaf Kemmler, Manfred Lafrentz, Mario Moritz und Robert Straumann.

Ob das „Exodus“ nun wirklich eines der besten Zines auf dem Markt ist, sei dahingestellt. Seine Zielgruppe hat es jedenfalls klar definiert, was sehr schade ist, aber auch offensichtlich angenommen wird von den jeweiligen Kunden. Insofern wird dieses Zine wohl auch eine 23. Ausgabe erleben. (RSch)



Bernd Rothe & Astrid Pfister

Welt der Geschichten - pulp magazine, 1/2008

Band 7: Christian Schmitz – Wir wollen niemals auseinander gehen

Magazin, Horror, SF, Adventure, Fantasy, ISSN 1864-4880, 68/500

Titelillustration von M. Sagenhorn

Kontakt und Bezug: welt-der-geschichten@piper-home.de

www.welt-der-geschichten.eu

Im siebten Band der Reihe „pulp magazine“ von den „Welt der Geschichten“-Machern ist endlich einmal ein anderer Autor als Rainer Inreiter federführend. Christian Schmitz präsentiert mit „Wir wollen niemals auseinander gehen“ eine in der nahen Zukunft angesiedelte Dark Future Geschichte.

Gegen Ende des 21. Jahrhunderts hat sich nicht nur das politische Gesicht der Erde gewandelt, auch die Technik ist weiter fortgeschritten. Die Menschen verlassen sich immer mehr auf Roboter und nennen nur noch selten archaische Gerätschaften wie eine Mikrowelle ihr Eigen.

Paul und Lara besitzen ein computerisiertes Containerschiff. Auch wenn sie kaum noch etwas zu tun haben, lassen sie es sich nicht nehmen, Fracht von einem Ende der Welt zum anderen zu bringen.

Und so wissen sie durchaus, dass Piraten – vor allem im südchinesischen Meer – nicht nur eine romantische Legende aus den Vergnügungsparks sind. Doch von wem die wirkliche Gefahr ausgeht, das erkennen sie erst, als es schon fast zu spät ist.

Christian Schmitz entwirft ein Zukunftsszenario, das gar nicht einmal so abwegig ist. Immer wieder fließen entsprechende Erklärungen in seine Geschichte mit ein – aber genau das ist auch eine der entscheidenden Schwächen des Kurzromans. Viele Exkurse haben nicht unbedingt etwas mit der eigentlichen Handlung zu tun. Er hält sich zu lange mit der Schilderung politischer Verhältnisse auf, die nur eine bedingte Rolle für die Geschichte spielen. Und wenn er sich auf diese konzentriert, dann verfällt er immer wieder in Klischees, gerade was das Verhalten von Lara betrifft, die über weite Strecken des Romans eher wie eine frustrierte Ehefrau wirkt, die neue Abenteuer und Abwechslung sucht. Ausgearbeitet ist nur Paul. Aber das allein genügt nicht, um den Leser auf Dauer bei der Stange zu halten. Stilistisch ist an der Geschichte nichts auszusetzen – sie ist flüssig und ohne Brüche geschrieben – nur inhaltlich fehlt einiges.

Daher ist „Wir wollen niemals auseinander gehen“ trotz guter Ansätze und Ideen auch nur bedingt zu empfehlen, da weder das Genre SF, noch das Abenteuer wirklich zum Tragen kommen, und auch die Schilderung der Beziehung zwischen den Helden eher unausgereift wirkt. (CS)