

Rattus Libri

Ausgabe 55

Mitte November 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 55. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 13
Fantasy	Seite 16
Science Fiction.....	Seite 18
Mystery/Horror	Seite 19
Krimi/Thriller.....	Seite 22
Sekundärliteratur.....	Seite 25
Natur & Tier.....	Seite 26
Essen & Trinken.....	Seite 27
Comic.....	Seite 29
Manga & Mahwa & Light-Novel & Anime.....	Seite 35

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.

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

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), Armin Möhle (armö), Thomas Folgmann (ft), Florian Hilleberg (FH), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Ramona Schroller (RSch), Britta van den Boom (BvdB).

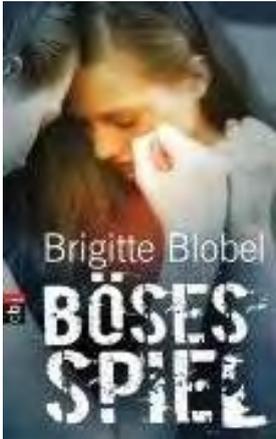
Logo © Freawyn.

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

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Mitte November 2008





Brigitte Blobel

Böses Spiel

cbj-Verlag, München, Originalausgabe: 9/2008

HC, Jugendbuch, Drama, 978-3-570-13338-5, 256/1295

Titelgestaltung von init.büro für gestaltung, Bielefeld unter Verwendung eines Fotos von plainpicture/fancy/RF

Autorenfoto von Holger Andre

www.cbj-verlag.de

Die 14-jährige Svetlana ist eine ehrgeizige Schülerin, die nun die Chance erhält, von der Realschule auf ein renommiertes Gymnasium, dem ein Internat angegliedert ist, zu wechseln. Der Traum vom Abitur, Studium und einem guten Leben scheint zum Greifen nahe. Die Realität sieht jedoch

ganz anders aus:

An der neuen Schule ist sie eine Außenseiterin – als Migrantin, als Kind aus einfachen Verhältnissen, als Spitzenschülerin und als Externe. Die Klassenkameraden lassen Svetlana schon bald spüren, dass sie nicht dazu gehört und unerwünscht ist. Es beginnt mit Ignorieren und Isolation, schließlich kommt es zu offenen Anfeindungen, Svetlana empfängt beleidigende Botschaften auf ihrem Handy, und im Internet werden Lügen über sie verbreitet. Der Gipfel ist eine Fotomontage, die ein anderes Mädchen, dem man Svetlanas Gesicht gab, in einer peinlichen Situation zeigt.

Selbst Ravi, der eine Klasse über ihr ist und sie immer freundlich behandelt hat, scheint plötzlich an Svetlana zu zweifeln. Jetzt hat sie niemanden mehr, der ihr Trost spendet, denn die Lehrer greifen nicht durch, und den Eltern möchte sie keinen Kummer bereiten. Aber das Cyber-Mobbing geht noch weiter, und Svetlana sieht bloß noch einen Ausweg für sich...

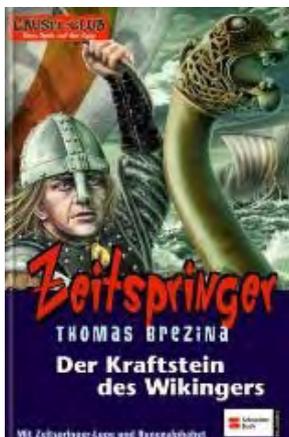
Immer mehr Menschen werden zu Mobbing-Opfern - im Wohnhaus, am Arbeitsplatz, in der Schule, sogar schon im Kindergarten. Man muss nicht einmal in irgendeiner Form auffallen oder ‚anders‘ sein, so wie Svetlana, bei der mehrere Dinge zusammen kommen, durch die sie sich von den anderen Schülern ‚unterscheidet‘. Selbst triftige Gründe liegen oft nicht vor, die das Mobbing erklären. Es reicht, allein oder neu zu sein, dass man von einer Meute als Opfer ausgewählt wird, an dem sich Aggressionen abreagieren lassen, an dessen Qualen man sich weidet, um eigene Probleme zu vergessen. Der Betroffene erhält keine Hilfe, denn wer sich auf seine Seite stellen würde, läuft Gefahr, ebenfalls gemobbt zu werden, bzw. wird das Problem oft unterschätzt und zu spät erkannt.

Es ist wirklich erschreckend, zu was Menschen fähig sind, was sie anderen antun können, einfach aus Langeweile, Spaß, Boshaftigkeit. Nach der Lektüre von „Böses Spiel“ ist man erschüttert und vergisst das Buch lange nicht. Man kann sich leicht in Svetlana hinein versetzen, die sich auf die neue Schule freut, dann jedoch bitter enttäuscht wird. Was sie auch versucht, sie hat von Anfang an keine Chance, und hätte sie aufgegeben wie das andere Mädchen, das vor ihr aus der Klasse geekelt wurde, wäre ihr viel erspart geblieben.

Svetlana ist stark und lässt sich nicht so schnell einschüchtern wie manch andere. Trotzdem leidet sie nach wenigen Wochen unter Panikattacken, und von da an dreht sich die Spirale immer schneller abwärts für sie. Um doch noch Akzeptanz zu finden, stiehlt sie sogar modische Markenkleidung und zieht sich in einem Versteck vor und nach dem Unterricht um. Dass das Mobbing sie bereits krank gemacht hat, merkt sie nicht. Den Eltern kann sich Svetlana nicht anvertrauen, da ihr alles peinlich ist und sie nicht möchte, dass man sich um sie sorgt. Einige Lehrer ahnen etwas, verschließen jedoch die Augen oder unternehmen zu wenig. Als Ravi eingreift, ist es bereits zu spät.

Svetlana muss mit den Folgen leben und wieder gesund werden, während jene, die an allem Schuld haben, wieder einmal ungeschoren (?) davon kommen. Es gibt keine Gerechtigkeit und kein Happy End.

Der Roman schildert ungeschönt die tragische Realität, er ist bedrückend, eigentlich schon beängstigend. Gerade deswegen ist „Böses Spiel“ ein Buch, das Leserinnen und Leser ab 13 Jahren, aber auch Eltern unbedingt lesen sollten, damit die ersten Anzeichen von Mobbing frühzeitig erkannt werden und man etwas unternehmen kann, bevor es zu spät ist. Auch als aufklärende Schullektüre ist der Titel sehr zu empfehlen. (IS)



Thomas Brezina
Der Kraftstein des Wikingers
Zeitspringer 4

Egmont Franz Schneider, München/Köln, 7/2004
HC, Kinderbuch, Abenteuer, SF, Fantasy, 978-3-505-12073-1, 124/880
Titel- und Innenillustrationen von Nora Nowatzky
Extra: 1 ‚magische Lupe‘
www.schneiderbuch.de
www.thomasbrezina.com

Die „Zeitspringer“ Jupiter Katz, seine Cousine Vicky und deren Bruder Nick stecken in der Klemme, denn der verbrecherische Lungati hat sie dazu gezwungen, die Zeitmaschine von Professor Erasmus Katz zu benutzen, um für ihn den genauen Fundort eines Piratenschatzes herauszufinden. Allerdings ist der Auftrag völlig daneben gegangen, denn ‚Red Rodger‘ hat etwas ganz anderes als Gold und Juwelen gesammelt.

So sind die drei Jugendlichen fast schon froh, dass sie der Rückkehrmechanismus nicht nach Hause zurück bringt, sondern noch weiter in die Vergangenheit schleudert. Aber dort scheinen sie vom Regen in die Traufe zu geraten. Sie müssen miterleben, wie ein Mann, von anderen gehetzt und in den Tod getrieben wird, obwohl er ständig beteuert, dass er unschuldig ist.

Und nun geraten auch noch sie selbst in den Verdacht, den ‚Kraftstein‘ des Wikingerfürsten Sven gestohlen zu haben – einen Bernstein, in den ein Skorpion eingeschlossen ist. Als Fremde haben sie schlechte Karten gegen die wahren Diebe, die zu den mächtigen Familien des Dorfes gehören. Trotzdem geben Jupiter, Vicky und Nick nicht auf und stellen sich der Herausforderung, in einer wilden Horde skrupelloser Wikinger für Gerechtigkeit zu sorgen.

Eine wirklich komplexe oder ins Detail gehende Handlung bieten die „Zeitspringer“ nun wirklich nicht. Aber darum geht es Thomas Brezina auch gar nicht. Er will seine jungen Leser in erster Linie unterhalten und wie in seinen anderen Büchern mit raten lassen. So gibt es immer wieder Fragen zu beantworten und Geheimnisse mittels einer magischen Lupe zu enträtseln, so dass die Geschichte letztendlich zu einem interaktiven Abenteuer wird. Die lebhaften Zeichnungen von Nora Nowatzky begleiten wieder einmal stimmungsvoll die Handlung und sind Teil des Rätsels.

Wie andere Bücher von Thomas Brezina regt auch „Unter der Piratenflagge“ die Aufmerksamkeit der Kinder an und macht vor allem Spaß. Dementsprechend eignet sich der Band sehr gut als Geschenk oder Mitbringsel für Jungen und Mädchen ab neun oder zehn Jahren, die mehr als nur einfach schmökern wollen. (CS)



Ken Catran
Blue Killing, Australien, 2000

Blue 1 (von 3)
Arena Verlag, Würzburg, 1. Neuauflage: 1/2008, dt. Erstausgabe: Arena Verlag, 2004, unter dem Titel „Blue – Bei Anruf Gefahr“
TB, Schwarze Reihe 50054, Jugendbuch, Thriller, 978-3-401-50054-6, 188/695
Aus dem Australischen von Barbara Küper
Titelgestaltung von knaus. büro für konzeptionelle und visuelle identitäten, Würzburg
www.arena-verlag.de
www.krimi-forum.net/Datenbank/Autor/fa001484.html

Die Angst geht um in Pineville, denn seit geraumer Zeit ermordet ein Unbekannter, der sich Blue nennt, Bürger, die blaue Kleidungsstücke tragen. Der smarte Schüler Mike Connors nutzt die Gelegenheit, um durch den Verkauf von Sicherheitsschlössern sein Taschengeld aufzubessern.

Als er mit drei Klassenkameraden auf dem Heimweg ist und am Haus von Jocelyn Craig, einer Kundin, vorbei kommt, entdecken die Jungen einen blauen Schuh zwischen Auto und Eingangstür. Auf das Klingeln reagiert niemand. Mike wirft einen Blick durch den Briefkastenschlitz – und erblickt die Leiche. War da nicht auch ein Schatten, wie von einem Gesicht?

Mike ist sich nicht sicher, ob er sich getäuscht hat und verschweigt diesen Punkt bei der anschließenden Befragung durch die Polizei. Was er ebenfalls verheimlicht, ist, dass er plötzlich Anrufe von Blue bekommt. Der Mörder kennt ihn, seine Angehörigen und seine Freunde. Hin und her gerissen zwischen Ablehnung, Angst, Hass und Faszination lässt sich Mike auf ein Katz' und Maus-Spiel mit Blue ein...

Die Geschichte wird aus der Sicht des 17-jährigen Mike Connors geschildert. Seine Eltern kamen vor einigen Monaten ums Leben, und er wohnt seither mit seiner Tante zusammen, die sein Vermögen verwaltet, bis er volljährig ist. Was in Mike vor sich geht, verschließt er vor anderen und sogar vor sich selbst. Er möchte alles unter Kontrolle haben und keine Schwäche zeigen.

In Folge ignorierte er auch die Hilfe, die der Psychologe ihm nach der grausigen Entdeckung anbietet; Mike ist davon überzeugt, allein gut zurechtzukommen. Sehr viel faszinierender findet er die Diskussionen über Gut und Böse, basierend auf Shakespeares Drama „Richard III“, die der neue Lehrer Mr Yoemans immer wieder initiiert. Auch für Blues Motive interessiert sich Mike, doch eines Tages wird eines dieser Gespräche von einem anderen Schüler belauscht. Das löst eine Kette weiterer Tragödien aus, bis Mike beschließt, Blue zu stellen. Mit dem, was er vorfindet, hätte er niemals gerechnet...

... und die meisten Leser sicher auch nicht, obwohl der Autor immer wieder kleine Hinweise ausgestreut hat. Diese sind allerdings so gut versteckt, dass nur ein lese-erfahrenes Publikum frühzeitig misstrauisch wird und bezweifelt, dass wirklich alles so ist, wie es scheint.

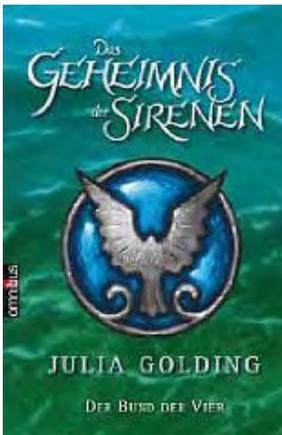
Die Protagonisten werden realistisch geschildert, laden aber nicht wirklich zur Identifikation ein. Mike, die Hauptfigur, ist nach außen hin der typische Sunnyboy, dem alles zufliegt, doch durch seine zunehmende Arroganz und Kälte wirkt er eher unsympathisch. Seine Freundin Sheril stammt aus einfachen Verhältnissen, ist jedoch tough und attraktiv. Die anderen Schüler und die Erwachsenen sind blasse Statisten. Allein Roy hat eine größere Rolle als der klassische Loser und Nerd, der seine Nase in Dinge steckt, die ihn nichts angehen und der sofort oben schwimmt, wenn er glaubt, einen anderen in der Hand zu haben. Blue bleibt lange eine gesichtslose Stimme, die erst am Ende eine erschreckende Identität erhält.

Flüssig und in einem angenehmen Stil spult der Autor sein Garn ab. Die Story ist keinen Moment langweilig, da regelmäßig zwischen Mikes Reflexionen und neuen mitreißenden Ereignissen gewechselt wird. Ganz langsam baut sich der Spannungsbogen auf, um auf den letzten Seiten seinen Höhepunkt zu erreichen. Leser und Leserinnen werden gleichermaßen in den Bann gezogen.

Was ihnen zugemutet wird, ist allerdings keine leichte Kost sondern ein bedrückender Thriller, der nicht unbedingt geeignet ist für zarte Gemüter.

Aus dem Grund möchte man die packende Lektüre Krimifreunden ab 14 Jahren empfehlen. Sie kann auch ein erwachsenes Publikum sehr gut unterhalten – es empfiehlt sich ohnehin, ungefähr zu wissen, was die eigenen Kinder lesen.

„Blue Killing“ ist der in sich abgeschlossene Auftaktband einer Trilogie, deren Titelbilder aufeinander abgestimmt sind und die unheilvolle Atmosphäre gelungen zum Ausdruck bringen. Die Bezeichnung „Schwarze Reihe“ wird optisch durch dunkle Cover und schwarze Seitenränder betont. (IS)



Julia Golding
Das Geheimnis der Sirenen
Der Bund der Vier 1

Secrets of the Sirens, GB, 2006
omnibus Verlag, München, 10/2007
TB, Kinderbuch, Fantasy, 978-3-570-21832-7, 414/1000
Aus dem Englischen von Mareike Weber
Titelbild und Innenillustrationen von David Wyatt

www.omnibus-verlag.de
www.juliagolding.co.uk/
www.david.wyatt.btinternet.co.uk/

„Das Geheimnis der Sirenen“ ist das Debüt von Julia Golding, die für das auswärtige Amt als Diplomatin und später für die Hilfsorganisation Oxfam tätig war. Sie verfasste den Auftakt zu ihrer bisher vierbändigen Saga während einer Babypause und war so erfolgreich, dass sie beschloss, freie Autorin zu bleiben.

Fabelwesen gibt es nur im Märchen, das weiß doch jedes Kind. Niemand ahnt allerdings, dass schon seit vielen Jahrhunderten eine Geheimorganisation dafür sorgt, dass die Bevölkerung das auch weiter annimmt. Denn wenn die Menschen die Existenz von Einhörnern, Drachen oder Pegasi aus ihrem Geist ausklammern, dann können sie diese auch nicht wahrnehmen. Das ist nach der Ansicht des Bundes auch der beste Schutz, den die Wesen finden können. Allerdings bringt das auch Gefahren mit sich – denn die Angehörigen der Geheimgesellschaft sind ganz auf sich alleine gestellt, wenn sie es mit Mächten zu tun bekommen, die sie nicht wirklich zu kontrollieren vermögen, oder skrupellose Firmen die Umweltzerstörung ohne Rücksicht auf Verluste einfach weiter führen.

Die junge Connie zieht zu ihrer Tante Evelyn. Vielleicht kommt sie in einer neuen Schule zurecht, nachdem sie schon wieder auf einem Institut durch ihr seltsames Verhalten aneckte und ihre Kameraden verschreckt hat. Dabei weiß sie selbst nicht einmal, was mit ihr los ist. Nur eines ist für sie sicher: Die Tiere mögen sie so sehr, dass sie ihr gerne auf die Pelle rücken und deshalb schon mehrfach für Panik und Ärger gesorgt haben. Manchmal hat sie sogar das Gefühl, mit ihnen sprechen zu können.

Auch in dem Fischerort, in dem ihre Tante lebt, freundet sie sich mit den Möwen an und nimmt schon bald einen seltsamen Gesang wahr, der in der Luft liegt. Als sie auf diesen antwortet, lernt sie die ersten geheimnisvollen Wesen ihres Lebens kennen: Sirenen. Diese sinnieren auf Rache, da Menschen schon wieder dabei sind, ihren Lebensraum zu zerstören. Connie weiß, dass das nicht recht ist, aber wie soll sie die Sirenen aufhalten?

Zudem stellt sie fest, dass ihre Tante nicht nur eine Umweltaktivistin ist, die gegen eine Ölfirma vorgeht, die sich in der Nähe des Städtchens niedergelassen hat und die Gegend verseucht, sondern etwas vor ihr zu verbergen versucht.

Connie versucht herauszufinden, was das ist und kommt mit dem Geheimbund in Berührung. Auch dieser wird hellhörig, da die ganz offensichtlich eine Gabe besitzt, die man schon seit vielen Generationen ausgestorben glaubte. Sie kann mit den Fabelwesen sprechen, nicht nur mit einer Gattung sondern mit allen.

Weil sie eine so genannte ‚Universalgefährtin‘ ist, wird sie für den Bund kostbar, zieht aber auch dunkle Kräfte an, denn Kullervo der Abtrünnige hat Übles mit ihr im Sinn, um dem Geheimbund wieder so zu schaden, wie er es schon einmal vor vielen Jahren tat.

Das Konzept ist einfach und überzeugend. Wie Holly Black und andere Autoren bedient sich die junge Autorin der Mythen und Sagengeschöpfe und bindet sie einfach in eine moderne Umgebung ein, in der Menschen von heute wie gewohnt agieren.

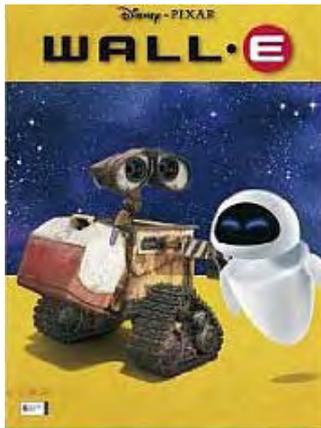
Auch wenn der Geheimbund zum Schutz der Fabelwesen überwiegend aus Erwachsenen besteht, so sind doch die Kinder die Helden der Saga, vor allem Conny, die als Universalgefährtin mit allen Wesen sprechen und so nicht nur zur Mittlerin sondern auch zur Manipulatorin werden kann.

Das will auch der geheimnisvolle Kullervo ausnutzen, der als großer Gegenspieler erstmals auftaucht, aber noch relativ blass bleibt – vermutlich will die Autorin nicht zu viel verraten, um auch

noch auf die weiteren Bände neugierig zu machen, denn eigentlich dient „Das Geheimnis der Sirenen“ in erster Linie dazu, um in die Geschichte einzuführen.

So wie Conny taucht auch der Leser erst nach und nach in die magische Welt ein und lernt deren Geheimnisse kennen. Glücklicherweise vermeidet es Julia Golding, dabei zu verniedlichen oder all zu kitschig zu werden, so dass die Figuren nicht nur lebendig sondern auch glaubwürdig dargestellt werden und die Handlung mit einigen bösen Überraschungen aufwartet, die den Geschehnissen eine interessante Wendung geben.

Das macht den Roman und vielleicht auch die Serie für alle jungen und erwachsenen Leser interessant, die bereits den „Goldenen Kompass“ oder „Die Spiderwick-Geheimnisse“ zu schätzen gelernt haben und von solchen Geschichten nicht genug bekommen können. (CS)



Dorte Holm

Wall E – Das große Buch zum Film

Wall E, USA, 2008

Egmont Franz Schneider Verlagsgesellschaft, München/Köln, 9/2008

HC, vollfarbiges, Kinderbilderbuch, SF, 978-3-505-12528-7, 96/995

Titelbild und Innenillustrationen von N. N.

Aus dem Englischen von Kerstin Winter

www.schneiderbuch.de

www.egmont-vgs.de

<http://adisney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/wall-e/>

www.walle-derfilm.de/

Seit ein paar Jahren konzentrieren sich die Walt Disney-Studios zusammen mit dem Animations-Studio PIXAR auf die Produktion von mindestens einem großen Computer animierten Film pro Jahr. 2007 war dies die Geschichte einer Ratte, die mit Gespür, Hartnäckigkeit und an der Seite eines menschlichen Freundes zu einem französischen Spitzenkoch wird.

2008 folgt nun die melancholische Geschichte eines einsamen, kleinen Roboters, dessen Leben eines Tages auf den Kopf gestellt wird. Damit Kinder sich immer wieder an die Geschichte erinnern können, ist nun auch ein Bilderbuch erschienen, das die Handlung des Abenteurers nacherzählt.

In ferner Zukunft ist die Welt im Müll versunken. Die Menschen haben sich ins All geflüchtet und verbringen ihr Leben auf Raumstationen, die ihnen zwar allen erdenklichen Luxus bieten, sie aber auch immer mehr entmündigen. So haben sie längst vergessen, was ihnen die Erde einmal bedeutet hat.

Aber die Welt ist nicht ganz ohne Leben, denn ein tapferer kleiner Müllroboter erfüllt nach über siebenhundert Jahren immer noch seine Pflicht, während seine Kollegen schon längst den Dienst eingestellt haben. Er sammelt und stapelt den Dreck tagein, tagaus und hat sogar etwas wie eine Persönlichkeit entwickelt. Denn inzwischen sammelt er Gegenstände, die ihm irgendwie gefallen und schaut sich nach getaner Arbeit gerne alte Filme, vor allem Musicals, an.

Zu seinen Schätzen gehört auch ein weiches und grünes Ding, das er aufopferungsvoll pflegt. Bis eines Tages eine Fremde auftaucht. EVE ist eine Robotersonde, die überprüfen soll, ob es wieder neues Leben auf der Erde gibt und zunächst gar nicht erbaut über Wall E's Annäherungsversuche ist. Doch als die beiden sich überraschend näher kommen, beginnt für den kleinen Müllroboter das Abenteuer seines Lebens, das auch über das Schicksal der Erde entscheiden wird.

Wer glaubt, dass das Buch die dreidimensionalen Bilder aus dem Film enthält, wird bitter enttäuscht. Stattdessen finden sich zweidimensionale Zeichnungen in leicht verfremdetem Disney-Stil, die teilweise sehr irritierend wirken. Kinder wird es nicht stören, da sie problemlos die Helden und Schurken aus dem Film wieder erkennen können. Die Geschichte selbst ist natürlich so einfach gestrickt wie der Film und mit den typischen Disney-Ingredienzen garniert - Hilfsbereitschaft, Liebe, Freundschaft und vor allem der tiefe Glaube, das alles gut wird.

Vor allem Kindergarten-Kinder und Leseanfänger werden mit „Wall E - Das Buch zum Film“ ihren Spaß haben, da Bilder und Texte genau auf sie ausgerichtet sind. (CS)



Dieter Lamping & Simone Frieling (Hrsg.)

Allgemeinbildung – Werke der Weltliteratur: Das muss man wissen

Arena Verlag, Würzburg, 9/2006

TB, Sachbuch, Literatur, 978-3-401-05950-1, 330/1800

Titelillustration von N. N.

Innenillustrationen von Hauke Kock

www.arena-verlag.de

www.simonefrieling.de/

Mit der Reihe „Allgemeinbildung“ präsentiert der Arena Verlag eine Sammlung von Werken, die sich einem bestimmten Thema widmen und die Gebiete behandeln, die man eigentlich nach zehn oder zwölf Jahren Schule in Grundzügen wissen sollte. Da sich das heutige Schulsystem bei der Fülle des zu vermittelnden Lehrstoffs aber nur auf die allerwichtigsten Bereiche konzentrieren kann, bleibt gar nichts anderes mehr übrig, als sich die fehlenden Kenntnisse selbst anzulesen. Dabei wollen die Autoren helfen.

Gerade das Feld der Literatur ist groß und kann nur ganz rudimentär beackert werden. Auch die Herausgeber und Autoren mussten aus der Vielzahl der überlieferten Werke eine Auswahl von 140 Büchern treffen. Dabei haben sie sich in erster Linie auf Romane, Theaterstücke und Lyrik aus dem westlichen Kulturkreis konzentriert. Ein weiteres Kriterium war die Tatsache, dass die Werke nicht nur auf ein Land oder einen Sprachraum beschränkt, sondern auch überregional bekannt sind.

Die Text-Vorstellungen sind in chronologisch geordnetem Kapiteln untergebracht, beginnend mit den wichtigsten Texten der Antike. Neben der „Ilias“ und „Odyssee“ von Homer dürfen natürlich auch nicht Ovids „Metamorphosen“ und Aesops „Fabeln“ fehlen oder die unvergessenen griechischen Tragödien, die leicht verändert bis in die heutige Zeit Eingang in die Literatur fanden. Das Mittelalter ist die Zeit der Minnedichtung, der Heldenepen und der Rosenromane. Neben dem „Heldenlied vom Cid“ nahm auch der Sagenkreis um König Artus Gestalt an, bis von Sir Thomas Malory die unterschiedlichsten Geschichten zusammengefügt wurden. Auch das Nibelungenlied wurde nicht vergessen oder die Texte aus „Tausendundeine Nacht“, die eigentlich erst durch westliche Autoren ihre bekannte Gestalt annahmen.

Zwischen antiker Bildung und katholischem Glauben schwankten die Werke der Renaissance und des Barock. Sinnenfreudig wie das „Decamerone“, satirisch wie „Der sinnreiche Junker Don Quijote“ und dramatisch wie die großen Werke von William Shakespeare sorgten sie für Vergnügen und geistige Unruhe bei denen, die lesen konnten.

Weiter geht es mit den Werken der Aufklärung und Romantik, die Verstand und Traum miteinander vereinten. Vielen zumindest dem Namen nach bekannt sind Daniel Defoes „Robinson Crusoe“ und Jonathan Swiths „Gullivers Reisen“, die zu ihrer Entstehungszeit weit davon entfernt waren, „nur“ Jugendliteratur zu sein.

Aber auch die Werke des Sturm und Drang, wie Johann Wolfgang von Goethes „Die Leiden des jungen Werther“ oder die am meisten aufwühlende aller Gothic Novels, „Frankenstein“ von Mary W. Shelley, gehören dazu.

Je näher man der Gegenwart kommt, desto kürzer werden die Epochen und desto mehr vermischen sie sich auch. Die Epoche des Realismus, in der die Abbildung von Wirklichkeit und Alltag wichtig waren, ist auch noch heute zu spüren, ebenso wie die Moderne, in der man im Stiel wie im Inhalt bewusst experimentiert hat.

Jedes Buch wird auf einer Doppelseite vorgestellt. Dabei beschränken sich die jeweiligen Autoren nicht nur auf eine Inhaltsangabe, sondern ordnen das Werk auch in den historischen oder literarischen Kontext ein, nennen Quellen, Einflüsse und Vorbilder. Sie erwähnen auch, welche

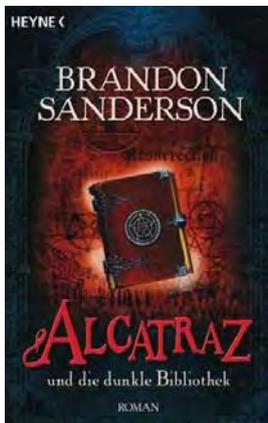
Wirkung es auf die Zeitgenossen hatte und welche Bedeutung es für das heutige Literaturverständnis hat.

In den Randspalten folgen zusätzliche Erklärungen zu Stichworten wie zum Beispiel „Hexameter“ (eine antike Versform) oder „Sturm und Drang“ (eine gegen Ende des 18. Jahrhunderts durch Goethe und Schiller ins Leben gerufene Bewegung, die erstmals die Gefühlswelt der Protagonisten ihrer Werke in den Vordergrund stellten).

Das Buch ist nicht nur für Schüler interessant, sondern auch für alle Studenten und Berufstätigen, die bisher noch nicht die Zeit fanden, sich mit Literatur zu beschäftigen und jetzt einen Einstieg in die Materie suchen oder ein Nachschlagewerk, um bei der nächsten literarischen Diskussion nicht ganz ahnungslos dazustehen.

Durch die komprimierten Informationen kann man sich selbst ein Bild über klassische Autoren und Bücher machen, ohne deren Werke lesen zu müssen. Teilweise kann das auch erst das Interesse an Romanen, Theaterstücken oder Lyrik wecken.

Deshalb ist „Allgemeinbildung – Werke der Weltliteratur“ eine durchaus sinnvolle Anschaffung für den Bücherschrank, derer man sich nicht schämen muss, kann sie doch als Führer durch die Welt der Klassiker dienen und zu einem neuen Verständnis für Literatur führen. (CS)



Brandon Sanderson
Alcatraz und die dunkle Bibliothek
Smedry Alcatraz 1

Alcatraz Versus The Evil Librarians, USA, 2007

Heyne Verlag, München, 6/2008,

HC, Allgemeine Reihe, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-453-52414-9, 299/1200

Aus dem Amerikanischen von Charlotte Lungstrass

Umschlaggestaltung von Nele Schütz Design, München

www.heyne.de

www.brandonsanderson.com,

Schon immer zieht Alcatraz Smedry das Unglück magisch an - was er auch anfasst, es zerbricht: Teller, Türgriffe oder gar die Beziehung zu einer großen Anzahl von Pflegeeltern. Als er jedoch an seinem dreizehnten Geburtstag einen Sack voll Sand erhält, nimmt sein Leben eine bizarre Wendung. Denn schneller als Alcatraz blinzeln kann, wird ihm der Sand, der natürlich kein gewöhnlicher ist, gestohlen.

Dahinter steckt der Geheimbund der dunklen Bibliothekare, deren grundböses Ziel die Weltherrschaft ist. Und der Sand des Jungen ist ein wichtiger Bestandteil auf dem Weg dorthin! Alcatraz begegnet zum ersten Mal seit vielen Jahren einem Verwandten, nämlich seinem Großvater, und erfährt, dass es an ihm liegt, die Bibliothekare zu stoppen.

Wieder mal ein Waisenjunge der die Welt retten soll... Sehr humorvoll und mit skurrilen Ideen gespickt ist dieser Roman aber dann doch ein bisschen anders als die anderen Bücher. Es gibt auch hier Magie und Orte außerhalb unserer Welt, allerdings eher dergestalt, dass diese Orte nur außerhalb unserer – der Normalmenschen – Wahrnehmung liegt, was auch der Sinn der Sache bzw. das Ziel der dunklen Bibliothekare ist.

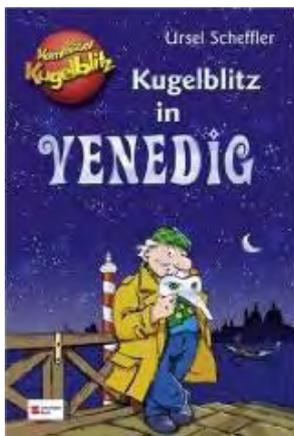
Die Magie ist nie die übliche Magie der Fantasy-Romane, sondern beschränkt sich auf diverse Fähigkeiten: Alcatraz' Großvater z. B. hat die besondere Fähigkeit, immer zu spät zu kommen; Alcatraz selber, wie schon erwähnt, macht alles Mögliche kaputt. Es gehört zu den wirklich innovativen Gedanken dieses Buches, derartige ‚Fähigkeiten‘ als sinnvoll zu beschreiben und ebenso einzusetzen.

Leider verliert die Geschichte durch die Ich-Perspektive, aus der sie erzählt wird. Alcatraz betont zu oft und immer wieder seine Unzulänglichkeit. Seine Betrachtungsweise und seine Vergleichsmöglichkeiten der normalen und der ‚anderen‘ Welt ist grundsätzlich witzig und amüsant, aber zu viele Wiederholungen führen dann schnell zu Langweile und Desinteresse.

Als Leser möchte man häufig einfach weiterblättern, um zu erfahren, wie die Geschichte nun ausgeht. Die Beschreibung eines nicht angewandten Erzählkniffes oder ähnliches wirkt für den eigentlichen Erzählfluss nur störend.

Geplant sind, laut Autor, fünf Bände dieser Reihe. Der zweite soll noch 2008 in den USA erscheinen. Bisher gibt es allerdings nur einen Vertrag für vier Romane. Wie viele Romane nun auch immer publiziert werden, dieser erste ist zumindest einen Blick wert.

Die Idee hinter der ‚alten‘ Geschichte ist neu und vom Grundsatz her mehr als interessant. Wer sich von der Ich-Perspektive nicht abschrecken lässt und über den einen oder anderen überflüssigen Einwurf hinwegsehen bzw. –lesen kann, der wird mit einer humorvollen, spannenden Erzählung belohnt. Ob man die Fortsetzungen dann ähnlich positiv beurteilen wird, bleibt abzuwarten. (ft)



Ursel Scheffler
Kugelblitz in Venedig
Kommissar Kugelblitz Sonderband 3

Egmont Franz Schneider Verlag, München/Köln, 9/2008

HC im Taschenbuchformat, Kinderbuch, Krimi, Sprachtrainer, 978-3-505-12463-1, 186/895

Titel- und Innenillustrationen von Wolf Schröder

Extra: 1 ‚Geheimfolie‘, bilingual Deutsch-Italienisch

www.schneiderbuch.de

www.scheffler-web.de

www.wolfschroeder.de

Kommissar Kugelblitz reist nach Venedig. Kurz vor dem Flug verspricht er einem Kunsthändler, sich eine Galerie vor Ort anzuschauen, über die dieser eine Fälschung bezogen hat. Tatsächlich existiert die Ausstellung gar nicht! Und die Schieber sind in noch ganz andere dunkle Machenschaften verstrickt: Plötzlich wird eine wertvolle Stradivari gestohlen, und ein kleines Mädchen verschwindet.

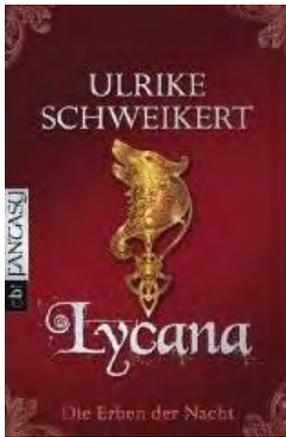
Sogleich beginnt Kommissar Kugelblitz zu recherchieren, wobei er Unterstützung von Angelo, seinem jungen italienischen Freund, und der einheimischen Polizei erhält.

Seit 1982 erlebt „Kommissar Kugelblitz“ spannende Fälle, mit denen er Leser und Leserinnen ab 8 Jahren unterhält. Inzwischen sind schon über 40 Bücher erschienen, von denen die drei bilingualen Titel „Kugelblitz in London“, „... Istanbul“ und „... Venedig“ bestimmt mit am reizvollsten sind, da sie den Kindern Einblicke in andere Kulturen und erste Vokabeln vermitteln. Auf diese Weise wird das Interesse an der Geschichte und den Bräuchen in den Nachbarländern geweckt bzw. werden Vorurteile abgebaut.

Die Abenteuer sind durchaus komplex, da sich meist mehrere Verbrechen ereignen und der oder die Täter durch Kombinieren und Beobachten aufgestöbert werden. Natürlich sind die Fälle altersgerecht aufgebaut, nicht zu grausam und werden immer gelöst. Die Bösen sind böse, die Guten sind gut, alles ist eindeutig und klar.

In die Handlung eingebettet sind nicht zu viele lehrreiche Informationen und einfache Vokabeln, denn der Spaß an der Lektüre und das spielerische Lernen stehen im Vordergrund. Nach jedem Kapitel werden Fragen zum Text gestellt, anhand derer man überprüfen kann, ob man aufmerksam gelesen und mitgedacht hat. Mit der ‚Geheimfolie‘ kann man die Ergebnisse überprüfen. Im Anhang gibt es eine Vokabelliste und Erklärungen zu den Stichworten.

Alles in allem ist auch dieser „Kommissar Kugelblitz“-Band eine unterhaltsame und lehrreiche Lektüre für junge Detektive. Die großzügige Schrift und passende Illustrationen laden außerdem weniger Lese-Geübte ein, nach diesem Buch zu greifen. Als Mitbringsel für 8- bis 10-jährige ist der Titel bestens geeignet! (IS)



Ulrike Schweikert

Lycana

Die Erben der Nacht 2

cbt-Verlag, München, Originalausgabe: 11/2008

PB mit Klappbroschur, Jugendbuch, Horror, Dark Fantasy, 978-3-579-30479-2, 544/1200

Titelgestaltung von Nele Schütz Design, München unter Verwendung einer Illustration von Paolo Barbieri

Karte von N. N.

Autorenfoto von Robert Brembeck

www.cbt-jugendbuch.de

www.ulrike-schweikert.de/

www.gianpaolobarbieri.com/

Europa 1878: Die Vampir-Clans haben erkannt, dass ihre Art bedroht ist, da sie der zunehmenden Technisierung ihrer Umwelt durch die Menschen wenig entgegenzusetzen haben. Um ihr Überleben zu sichern, versuchen sie, alte Vorurteile und den Hass zu überwinden, die sie über Jahrhunderte zu Feinden machten. Die junge Generation soll eine Zukunft haben, und zu diesem Zweck wollen die Familien das Wissen, das sie bisher eifersüchtig hüteten, teilen.

In Rom kamen daher Kinder und Jugendliche von mehreren Clans in den Gewölben der Nosferas zusammen und lernten in der unmittelbaren Nähe des Lateran-Palastes, gegen die Macht religiöser Symbole anzukämpfen. Doch nicht nur der anspruchsvolle Unterricht verlangte den jungen Vampiren viel ab sondern auch die Beseitigung gefährlicher Gegner, die die Nosferas und alle Wesen ihrer Art auszulöschen planten (Bd. 1).

Ein Jahr später sehen sich die Vampire in Irland wieder. Die Angehörigen der Familie Lycana sind besonders bewandert darin, mit ihrem Geist Tiere zu kontrollieren und die eigene Gestalt zu verwandeln. Mehr oder minder begeistert und erfolgreich nehmen die Gäste an den Lektionen teil. Doch auch in Ivy-Máires Heimat droht ihnen Unheil.

Plötzlich sehen sich die Schüler in Konflikte verwickelt, die Briten und Iren, Vampire und Werwölfe entzweien. Die Druidin Tara versucht vergeblich zu vermitteln, denn die Werwölfe sind davon überzeugt, dass sie von den Vampiren und Druiden betrogen wurden. Aus diesem Grund entmachten sie ihren alten Anführer und verbergen den *cloch adhair*, den magischen Kraftstein Irlands, der im Wechsel von allen drei Gruppen verwahrt werden sollte, an einem Ort, von dem sie glauben, dass er für die vermeintlichen Feinde unzugänglich ist.

Die jungen Vampire ahnen lange nicht, in welcher Gefahr sie schweben, zumal unter ihnen jemand weilt, der den Tod in ihr Versteck führt. Es kommt zu einem heftigen Kampf, und es gibt tragische Verluste auf beiden Seiten. Außerdem können Ivy-Máire und der treue Wolf Seymour ihr Geheimnis nicht länger vor den anderen verbergen. Der arrogante Franz Leopold, der sich in das schöne Mädchen verliebt hatte, ist schockiert...

Wer schon mit Begeisterung Ulrike Schweikerts „Nosferas“ gelesen hat, wird sich gewiss über das Wiedersehen mit Alisa, Luciano, Franz Leopold, Ivy-Máire, Malcom und all den anderen freuen. Doch auch wenn man den ersten in sich abgeschlossenen Roman nicht kennt, findet man schnell in die Handlung hinein und nimmt Anteil am Schicksal der sympathischen Protagonisten. Nur gelegentlich gibt es Querverweise auf das Vorherige, wenn es für das Verständnis unerlässlich ist. Ist man mit den Figuren und ihren Hintergründen vertraut, geht man mit entsprechend hohen Erwartungen an „Lycana“ heran und hofft, ähnlich plastische Beschreibung vom Setting und genauso spannende Intrigen vorzufinden wie in „Nosferas“. Die Autorin gibt sich auch große Mühe: Im Nachwort wird verraten, dass sie die Schauplätze in Irland ebenso bereist hat wie jene in Rom und Hamburg. Trotzdem will der Funke diesmal nicht so recht überspringen. Das heißt nicht, dass der zweite Band schlecht ist, doch fehlt ihm etwas von dem Reiz, der das vorherige Buch zu einem *pageturner* machte.

Die Geschichte liest sich nicht ganz so spritzig, da die vielen Szenenwechsel das Tempo aus der Handlung nehmen. Vor allem die diversen Verschwörergruppen und Einzelschicksale, deren Wichtigkeit für das Gesamte erst später ersichtlich wird, bremsen hin und wieder. Man wird zudem nicht recht warm mit den Nebenfiguren, die böse oder fehlgeleitet scheinen und deren Motive eher oberflächlich und eindimensional beschrieben werden. Das Einflechten realer Persönlichkeiten wie

Bram Stoker und Oscar Wilde, die wenig bis keinen Einfluss auf den Plot nehmen, wirkt ebenso konstruiert wie die Verlagerung des Geschehens von Schauplatz zu Schauplatz, wodurch Irland dennoch nicht bildlich vor des Lesers Augen entsteht.

Die Hauptfiguren bleiben etwas distanziert. Konnte man sich in „Nosferas“ vor allem mit Alisa identifizieren, die alles Neue begeistert aufnahm und sich nicht von den arroganten Dracas einschüchtern ließ, so bietet sich diesmal kein Charakter wirklich an. Alisa steht die meiste Zeit im Hintergrund und hat erst im letzten Drittel des Buchs mehr Handlungsanteile. Luciano profitiert hauptsächlich von seiner Stellung als Quasi-Rivale um Ivy-Máires Gunst, aber auch er wirkt blass. Die Autorin konzentriert sich stärker auf Franz Leopold und Ivy-Máire, nachdem sie sich offensichtlich entschloss, aus diesen beiden (und nicht aus Franz Leopold und Alisa) ein Paar zu machen. Beide sind zu ‚überlegen‘, Franz Leopold außerdem zu eingebildet und Ivy-Máire zu mysteriös, um die Leser an sich zu binden.

Die keimende Romanze nimmt ein jähes Ende – aber war das wirklich das definitive Aus? Als Ivy-Máires und Seymours Geheimnis enthüllt wird, zeigt sich, wer ihre wahren Freunde sind. So mancher, von dem man es nicht erwartet hätte, überwindet seine Vorurteile zugunsten der Kameradschaft. Dass einer aus ihrer Mitte beinahe die Vernichtung über sie alle gebracht hätte, lässt viele Fehler offensichtlich werden. Die jungen Vampire zahlen einen hohen Preis, bevor sie die wichtigste Lektion gelernt haben: Sie müssen die unsinnigen Konflikte beilegen und einander treu zur Seite stehen gegen gemeinsame Feinde.

Letztlich führen der mutige Einsatz der Schüler und die Anwendung des Wissens, das die Nosferas und die Lycana ihnen vermittelten, erwartungsgemäß zur Schlichtung der Kämpfe. Zwar gibt es kein richtiges Happy End, doch die angemessene Lösung befriedigt mehr als ein zu glatter und damit unrealistischer Schluss.

Natürlich bleiben einige Fragen offen: Werden die Gefühle von Ivy-Máire und Franz Leopold stärker sein als alle Vorurteile? Finden Alisa und Luciano Partner? Werden die Vampire ihre letzten Vorbehalte gegenüber den anderen Clans und ihren oft unterschätzten Servienten/Schatten/Unreinen ablegen? Wo wird das nächste Unterrichtsjahr stattfinden? Das und vieles mehr lässt die Leser gespannt auf den dritten Band warten.

Ein Anhang erläutert einige Begriffe und stellt die historischen Persönlichkeiten vor, die aktiv an der Handlung teilnehmen oder erwähnt werden.

Auch wenn „Lycana“ nicht ganz an „Nosferas“ heran reicht, so hat Ulrike Schweikert dennoch einen spannenden und unterhaltsamen Jugendroman verfasst, der in den Bann zieht. Die glaubwürdigen Protagonisten begleitet man gern auf ihren gefährlichen Abenteuern durch die verschiedenen Länder Europas. An ihren nachvollziehbaren Sorgen und Freuden nimmt man ebenfalls Anteil. Horror, Fantasy und Historical verschmelzen zu einer packenden Lektüre, die vor allem Leser und Leserinnen ab 14 Jahren und einem erwachsenen Publikum gefallen wird. (IS)



**Mary W. Shelley
Frankenstein**

Mitternachtsbibliothek 4

Frankenstein - The Modern Prometheus, England, um 1820

Arena Verlag, Würzburg, 2/2008, Lizenzausgabe/Originalausgabe: Hanser-Verlage, München, 1993

HC, Gruselklassiker, Horror, 978-3-401-06113-9, 375/1495

Aus dem Englischen von Friedrich Polarkovics

Titelbild von N. N.

Vignetten von Klaus Steffens

www.arena-verlag.de

In Zusammenarbeit mit der Phantastischen Bibliothek Wetzlar erscheint im Arena Verlag seit 2007 die „Mitternachtsbibliothek“, in der die wichtigsten Gruselklassiker noch einmal in einer einheitlichen Aufmachung präsentiert werden. Natürlich gehört auch der um 1820 erschienene Roman „Frankenstein – oder der moderne Prometheus“ von Mary W. Shelley dazu.

Die Geschichte nahm ihren Anfang im Rahmen eines Wettbewerbs zwischen jungen Dichtern der Boheme in der Villa Diodati am Genfer See, die dem berühmten englischen Dichter Lord Byron

gehörte. Der Roman steht in der Tradition der englischen Gothic Novel und wird von manchen auch als Beginn der Science Fiction und nicht nur als Schauerroman gewertet, denn erstmals bestimmen nicht übernatürliche Mächte das Schicksal der Helden sondern die Wissenschaft.

Während einer Reise in die Nordpolarregionen nimmt eine Schiffsbesatzung einen halberfrorenen Mann auf, der auf einem Hundeschlitten über das Eis jagt. Der Mann, der sich am meisten um ihm kümmert, erfährt dessen tragische Geschichte: Victor Frankenstein ist auf der Suche nach einem Monster, das er mit eigenen Händen erschuf und womit großes Unglück über die Familie brachte. Als Mann der Wissenschaften hat er nach ausgiebigen Studium, akribischen Beobachtungen und kleinen Tests eine wahnwitzige Idee entwickelt: Könnte es nicht möglich sein, aus toten Körpern mittels Elektrizität neues Leben zu erschaffen? Sorgt diese vielleicht nicht nur für Muskelzuckungen, sondern bringt sie auch wieder die Prozesse im Körper in Gang? Entsetzt und angewidert wenden sich die meisten Professoren und Magister von ihm ab. Auch wenn sie aufgeklärte Männer der Wissenschaft sind, so fühlen sie sich doch nicht so vermessen und sind zu gottesfürchtig, um die Schöpfung selbst in die Hände zu nehmen.

Doch Frankenstein ist derart von seiner Idee überzeugt, dass er den Plan gegen alle Widerstände heimlich in die Tat umzusetzen beginnt. Doch als sein Vorhaben endlich gelingt, schreckt er entsetzt vor dem Monster, das er geschaffen hat, zurück und flüchtet. Damit setzt er eine Kette von Ereignissen in Gang, die seine Familie in den Untergang treibt, beginnend mit der Ermordung seines kleinen Bruders Wilhelm...

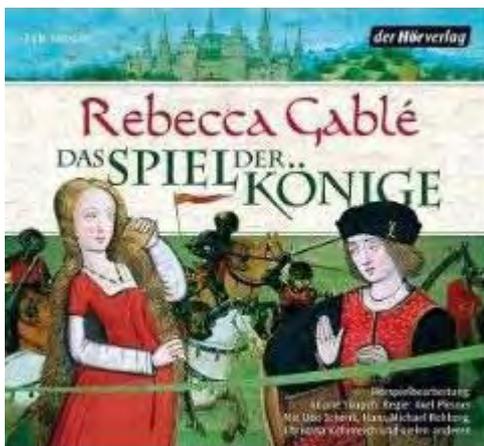
Auch nach fast zwei Jahrhunderten behandelt der Roman immer noch aktuelle Themen, denn regelmäßig wird offen gelegt, dass Wissenschaftler auch heute noch bereit sind, um der Forschung Willen über moralische und ethische Grenzen hinweg zu gehen, die unser Menschsein definieren.

Mary W. Shelley beleuchtet die Geschehnisse aber nicht nur aus der Sicht des Forschers, der alle damaligen Regeln der menschlichen Gesellschaft bricht, sondern auch aus der der Kreatur, die zunächst nur aus reinen Instinkten handelt und erst später die Grenzen der Moral kennen lernt. Am Ende überlässt sie es dem Leser zu entscheiden, wer hier nun der Mensch und wer das Monster ist.

Die Ausgabe ist sehr schön bearbeitet, mit stimmungsvollen Vignetten und einem ausführlichen Vorwort der Herausgeberin der Reihe versehen und in seiner Original-Struktur als Sammlung von Briefen und Tagebuchaufzeichnungen belassen. Eventuell hat der Übersetzer kleine Kompromisse gemacht, was Formulierungen und Worte betrifft, die zu veraltet waren, geblieben ist aber der für diese Zeit und diese Romane bildhafte Stil.

Vielleicht ist der Spannungsaufbau wesentlich gemächlicher, als man ihn gewohnt ist, aber „Frankenstein“ setzt nicht auf Action und oberflächliche Effekte sondern auf atmosphärische Innen- und Außensichten, die mehr unter die Haut gehen als blutrünstige Schockeffekte und wildes Abenteuer. Er gehört jedenfalls zu den Klassikern, die jeder Genrefan kennen sollte. (CS)

Belletristik



Rebecca Gablé

Das Spiel der Könige

der Hörverlag, München, 10/2008

Hörspielfassung nach dem Roman „Das Spiel der Könige“, Ehrenwirth Verlag, 8/2007

7 CDs in (Twin-)Jewel-Cases im Pappschuber, Hörspiel, Belletristik, Geschichte, Romanze, Drama, 978-3-86717-306-3, Laufzeit: ca. 450 Min., gesehen 11/08 für EUR 23.95

Hörspielbearbeitung: Ariane Skupch

Regie: Axel Pleuser

Titelgestaltung von Alexandra Dohse unter Verwendung von Bildern von Bibliothèque Nationale, Paris/The Bridgeman Art Library und Musée Conde, Chantilly/The

Bridgeman Art Library

*Karte aus Hermann Kinder/Werner Hilgemann/Manfred Hergt: „dtv-Atlas Weltgeschichte Bd. 2“, Grafische Gestaltung der Abbildungen von Harald und Ruth Bukor, dtv Verlag, München, 1964
Fotos von Cinetext/Creaps, interfoto/Moore, Interfoto/Ohlenbostel*

Musik: Gerd Nesgen

Sprecher: Max von Putendorf, Udo Schenk, Hans-Michael Rehberg, Doris Kunstmann u. a.

3 Booklets à 4 Seiten mit Karte, Liste der Sprecher, Inhaltsangabe. Weitere Informationen zum historischen Hintergrund, der Autorin und einigen Sprechern auf den Einlagen der Jewel-Cases und der Pappbox.

www.hoerverlag.de

www.gable.de

www.grafikkiosk.de

Rebecca Gablé, geb. 1964 in Wickrath, studierte Literaturwissenschaften und Mediävistik in den Fächern Germanistik und Englisch. Ihre dabei erworbenen Kenntnisse wendet sie seit den 1990er Jahren als Autorin an, erst im Genre Krimi/Thriller, später wechselte sie zum historischen Roman. „Das Spiel der Könige“ ist ein in sich abgeschlossener Roman, doch finden sich Figuren daraus oder deren Verwandte auch in anderen Büchern Rebecca Gablés, die chronologisch davor oder danach angesiedelt sind. Der Titel bezieht sich auf das Schachspiel, bei dem die Figuren nach Belieben auf bestimmte Felder gesetzt und geopfert werden - eine Metapher für den skrupellosen Umgang der Herrscher mit ihren treuen Vasallen und dem einfachen Volk, die wegen des Machthunger einzelner leiden und sterben müssen.

Die Handlung spielt in England in den Jahren der Rosenkriege 1455 – 1485. Die Adelshäuser York (rote Rose) und Lancaster (weiße Rose), beide Seitenlinien der Plantagenets, führen ihre Herrschaftsansprüche auf König Edward III zurück und beginnen einen erbitterten Krieg um die Thronfolge. Die Auseinandersetzungen werden erst durch die Eheschließung von Henry Tudor (Henry VII) als Erbe der Lancasters mit Elizabeth of York beendet.

Vor dem Hintergrund von 30 Jahren Bürgerkrieg agieren historisch belegte und fiktive Persönlichkeiten. Hauptfiguren sind Julian und Blanche of Waringham, die sich wie die meisten ihrer Zeitgenossen für eine Seite entscheiden müssen und viel Leid erfahren, bis die Unruhen vorbei sind.

Julian hält an seiner Treue zum Haus Lancaster und dessen schwachen König Henry VI fest. Tatsächlich wird er sogar der Liebhaber der Königin Margarete von Anjou, die als Französin beim englischen Volk unbeliebt ist und verbissen um den Erhalt ihrer Macht kämpft. Nach der Niederlage der Lancastrianer und der Thronbesteigung durch Edward IV wird Julian mit einer Feindin zwangsverheiratet. Nach anfänglichem Misstrauen verlieben sich die beiden und kämpfen schließlich für Henry Tudor.

Blanche wird die dritte Frau eines grausamen Yorkisten und kann sich seinen Quälereien erst entziehen, nachdem sie ihm die Hand abschlug und nach Wales floh. Dort findet sie ihr Glück an der Seite Jasper Tudors, darf ihn aber nicht heiraten, da ihr Mann noch lebt und nach ihr sucht. Jasper kommt später mit Julian zusammen, und gemeinsam bereiten sie die Landung von Henry Tudor in England vor.

Das sind nur zwei Beispiele für die verschiedenen Einzelschicksale, die „Das Spiel der Könige“ beleuchtet. Jeder muss tragische Verluste hinnehmen, und einige finden sogar den Tod. Es werden Allianzen geschmiedet und wieder gebrochen. Intrigen und Verrat bringen mal der einen, mal der anderen Seite Vorteile. Auf Augenblicke des Glücks folgen Tragödien.

Die Autorin lässt die Vergangenheit vor dem inneren Auge des Lesers bzw. Zuhörers lebendig werden und offeriert eine Mischung aus spannendem Abenteuer, Drama und Romantik. Die versierten Sprecher und die musikalische Untermalung leisten einen wichtigen Beitrag, dass man sich schnell in den Bann der Geschichte ziehen lässt.

Allein die Vielzahl der Personen, wer wer und mit wem verbündet oder verwandt ist, macht es manchmal etwas schwierig, der Hörfassung zu folgen. Die Leser des Romans dürften es hier etwas einfacher haben, zumal das Buch mit Stammbäumen und Erläuterungen aufwartet. Vergleichbares hätte man sich auch für das Hörspiel gewünscht, bei dem man leider ein ‚richtiges‘ Booklet einsparte und nur wenige Informationen auf den Einlagen der Jewel-Cases verteilte.

„Das Spiel der Könige“ bietet auch in der Hörfassung kurzweilige Unterhaltung und spricht vor allem die Freunde romantischer Historiendramen an. Man sollte sich für das Hören der CDs Zeit nehmen und die spannende, detailreiche Geschichte in Ruhe genießen. (IS)



Gisela Schäfer
Der Beste aller Männer
Edition Heikamp 22

Crago-Verlag, Weikersheim, 1. Auflage à 100 Ex.: 8/2008
Taschenheft im Format A6, Belletristik, satirische Kurzgeschichten, 978-3-937440-40-8, 28/280

Titelillustration von Ursula Schachschneider

Autorenfoto von N. N.

www.edition-heikamp.de

www.schäfer.heikamp.net

www.kultur-herold.de

Gisela Schäfer, Jahrgang 1935, ist Gründerin der „Autorengruppe Kleeblatt“. Seit geraumer Zeit erscheinen ihre Kurzgeschichten in den Anthologien kleiner Verlage und im Eigenverlag. Innerhalb der Edition Heikamp/Crago-Verlag ist „Der Beste aller Männer“ (Bd. 22) bereits ihre zweite Publikation nach „Peinlich, peinlich“ (Bd. 13).

Wer sich über jenes Büchlein bereits königlich amüsierte, weil die Autorin darin trefflich die unabänderlichen Kleinigkeiten des Alltags, wegen derer sich jeder trotz besseren Wissens ereifert, auf die Schippe nimmt, wird auch an ihrem neuen Werk viel Vergnügen haben.

Diesmal sind es Szenen aus dem Eheleben, die veräppelt werden. Kritik in beide Richtungen ist enthalten, denn Mann und Frau können manchmal einfach nicht über ihren Schatten springen, und wenn sie es doch tun, geht es meist schief. Momente mit Situationskomik werden mit einem Augenzwinkern wiedergegeben, so dass man nicht beleidigt ist, selbst wenn man gewissermaßen den Spiegel vorgehalten bekommt.

Solche Geschehnisse gehören einfach dazu, und man liebt den anderen deswegen nicht weniger – und auch das bringt die Autorin zum Ausdruck: „Der Beste aller Männer“ ist eine Liebeserklärung an ihren Mann und ein Danke für viele schöne Ehejahre.

Beispielsweise erzählt Gisela Schäfer in „Mitgegangen“ von den Folgen der Flexibilität. Sie begleitet ihn zum Fußball, gibt zu, dass die Atmosphäre im Stadion überwältigend ist, sie aber auch ein wenig Angst vor den Fans hat, die mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind und randalieren könnten. Umgekehrt lässt er sich in ein Konzert mitnehmen, wo er prompt einschläft und sich auch noch beschwert, dass er dauernd geweckt wird.

Eine „Aufräumaktion“ ist hin und wieder nötig, aber wehe, man vergreift sich dabei am Allerheiligsten des anderen. Verständnis oder gar Freude über die Hilfe? Ganz sicher nicht. Am besten, man stellt den Urzustand wieder her, und das geht ganz schnell.

„Essen kochen“ gehört zu den Pflichten der Frau, selbst wenn sie krank ist. Obwohl alles gerichtet ist und die Suppe nur noch erhitzt werden muss, macht er ein Drama daraus. Anschließend ist er so stolz, dass er fast platzt, weil er den Knopf am Herd betätigen konnte: Ein und Aus.

Außer diesen drei findet man neben einem einstimmenden Vorwort noch zehn weitere satirische Geschichten von ein bis zwei Seiten Länge. Sie alle schildern Begebenheiten, wie man sie selbst so oder ähnlich erlebt hat. Man kann sich identifizieren und darüber schmunzeln, dass alle in etwa die gleichen Erfahrungen im Laufe einer Ehe sammeln und dass die Eigenarten, die als *typisch Frau* oder *typisch Mann* gelten, nicht ganz zu Unrecht dem jeweiligen Geschlecht zugesprochen wurden.

Wer dem Alltag mit Humor begegnen kann, wird wieder einmal feststellen, dass das Leben selbst mit die besten Geschichten schreibt.

Die Erzählungen von Gisela Schäfer kann man jedem empfehlen, der ironische und doch warmherzige Kurzgeschichten aus dem wahren Leben schätzt, in denen die kleinen Macken, die

jeder hat, aufs Korn genommen werden. Bd. 13 und nun auch Bd. 22 zählen zu den Highlights der Edition Heikamp. (IS)

Fantasy



Hildegard Burri-Bayer
Das Vermächtnis des Raben

Mira Taschenbücher im Cora-Verlag, Hamburg, 10/2008

TB, Mira Fantasy 65010, 978-3-89941-399-1, 348/595

Titelbild von Franco Accornero/Schlück

www.mira-taschenbuch.de

www.burri-bayer.de/

Hildegard Burri-Bayer ist durch ihren Roman „Die Sternenscheibe“, in dem sie sich mit der Himmelscheibe von Nebra und den Umständen ihres Fundes beschäftigte und eine spannende Geschichte daraus machte, bekannt geworden. Schon damals geriet eine junge Frau durch die Magie der Vorfahren in eine andere Zeit.

Ähnliches stieß der Kunsthistorikerin Miriam in „Der goldene Reif“ zu, der sie in das erste Jahrhundert nach der Zeitenwende und in das von den Kriegen der Kelten gegen die Römer erschütterte Britannien führte. Damals lernte sie den Mann ihres Lebens kennen und entschied sich, bei ihm zu bleiben.

Zwanzig Jahre später folgt Aila, ihrer Tochter, dem Geheiß des alten Druiden Mog Ruith und begibt sich zu einer heiligen Quelle. Dort erwarte sie etwas, das ihr den Weg weisen würde, um einen goldenen Reif zu finden, der für das Überleben ihres Volkes wichtig ist, sagte man ihr.

Ehe sie sich versieht, findet sich das junge Mädchen, durch einen magischen Nebel versetzt, in einer für sie fremden Zeit wieder, in der wie von Geisterhand gezogene Wagen fahren, die Menschen eine ganz andere Sprache sprechen und auch ungewöhnlich gekleidet sind. Verwirrt irrt sie durch die Straßen und wird festgenommen, weil sie wegen Zechprellerei angezeigt wurde.

Doch glücklicherweise gibt es Leute, die ihr Gälisch verstehen und sich um sie kümmern. Eine davon ist sogar eine alte Lehrerin, die Miriam noch kennt und auch um ihr Geheimnis weiß. Sie hilft Aila, so gut sie kann, in der neuen Zeit zurechtzukommen und nach den mystischen goldenen Reif zu suchen.

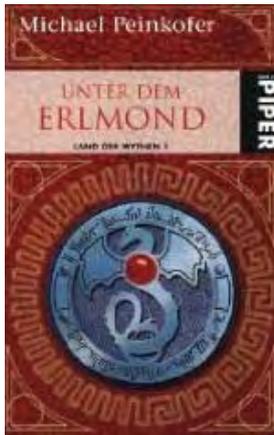
Doch als er endlich gefunden ist, fällt Aila die Rückkehr in ihre eigene Zeit gar nicht mehr so leicht. Denn längst hat sie im 20. Jahrhundert einen Mann gefunden, den sie aufrichtig liebt und nicht mehr vergessen kann. Umso weniger vermag sie die derben Annäherungsversuche eines herrischen jungen Kriegers zu ertragen.

Allein die Tatsache, dass es ausnahmsweise einmal ein Mädchen aus der Vergangenheit in die Gegenwart verschlägt, täuscht darüber hinweg, dass „Das Vermächtnis des Raben“ eigentlich wieder nur eine Variation dessen ist, was Hildegard Burri-Bayer am besten schreiben kann – Zeitsprünge im Stil von Diana Gabaldon und die Beschreibung des Lebens im vorchristlichen Nord-England.

Dabei verzichtet sie aber auf ausführliche Recherchen und benutzt die Bilder, die Romane wie „Die Nebel von Avalon“ bereits vom keltischen Britannien gezeichnet haben. Die Handlung schleppt sich über zwei Drittel des Buches eigentlich nur dahin, ehe die Spannung etwas anzieht und die Situation für die Heldin wirklich bedrohlich wird.

Es ist zwar stellenweise erheiternd, wie Aila zunächst ungeschickt durch die moderne Welt stolpert, aber wieder einmal wirken diese Beschreibungen ebenso oberflächlich wie die Charakterisierung der Figuren, die oft genug einfach nur ‚wunderschön‘ sind, oder die Schilderungen des Lebens in der Eisenzeit, die sich auf wenige Eckpunkte und Klischees beschränkt. Selbst die Liebesgeschichte zwischen Aila und dem jungen Arzt Dave wirkt platt und lässt fast jedes Gefühl vermissen.

Heraus kommt ein auf allen Ebenen unbefriedigender Roman, der nur dann gefallen kann, wenn man noch nicht viele andere Werke dieser Art gelesen hat oder ein Hardcore-Fan von Heldinnen ist, die es in eine andere Zeit verschlägt, um dort ihr wahres Glück in der Liebe zu finden. (CS)



Michael Peinkofer
Unter dem Erlmond
Land der Mythen 1

Piper Verlag, München, 8/2007
TB, Fantasy, 978-3-492-26636-9, 494/895
Titelbild von Anke Koopmann
Karte von David Ernle

www.piper.de
www.michael-peinkofer.de
www.ankeabsolut.de

Nach seinen Romanen um zwei grimmig-chaotische, aber doch herzengute Ork-Brüder bleibt Michael Peinkofer der Fantasy treu. Diesmal steht aber nicht actionreiches Abenteuer auf dem Programm sondern eine mythisch-epische Geschichte, die wie Tolkiens Werke auf einer soliden Basis aus Sagen und Legenden beruhen. Auch wenn viele Namen inselkeltisch anmuten, so bezieht sich der Autor doch mehr auf alpenländische Quellen rund um das Allgäu.

Nur noch aus Märchen und Sagen kennen die Menschen die Geschichten um die Kämpfe der Sylphen gegen die einäugigen Eisriesen und ihre ebenso kalten Drachen. Damals konnten die elfenhaften Geschöpfe ihre Feinde zwar besiegen, aber nicht vollständig vernichten und bloß in tiefe Höhlen in den Bergen verbannen. Seit dieser Zeit wachen Zwerge, Koblinge und andere Geschöpfe über sie, während eine Generation der Menschen auf die andere folgt und die Sylphen langsam von der Erde verschwinden.

Doch dann mehren sich die Zeichen, dass jemand einen Weg gefunden hat, die Bedrohung aus ihrem Schlaf zu wecken. Schweinsgesichtige Kreaturen, die so genannten Erle, bringen Feuer und Verwüstung über das Land Allagain, und der machtgierige Fürstregent, der für die wahre Erbin das Land bis zu ihrer Heirat regiert, begeht einen folgenschweren Verrat, der das Land in einen Bürgerkrieg versetzt, denn die Fürsten wenden sich gegen ihn.

Im Stillen sammelt der weise Druide Yvolar eine bunte Schar um sich, um die Wurzeln des Bösen am Schopf zu packen. Zu seinen Gefährten gehören der mutige Jäger Alphart, der schlichte Bauernsohn Leffel Gilg, Erwyn, der bei den Zwerge aufgewachsene Erbe der Sylphen, sein Ziehvater Urys und noch einige andere.

Sie suchen nach Mitteln und Wegen, den finsternen Muortis auszuschalten, dem es inzwischen gelungen ist, den letzten Eisriesen und –drachen aus dem Schlaf zu wecken und die Macht des Frostes über das Land auszuweiten. Nur eine Waffe kann jetzt noch eine Wende bringen: das Horn der Sylphen, das irgendwo verborgen in den Bergen ruht.

Die Gefährten haben viele Gefahren zu bestehen, vor allem müssen sie auch erfahren, dass sie nur gemeinsam stark sind und einander vertrauen müssen.

Michael Peinkofer erzählt seine Geschichte erstaunlich phantasievoll, denn er greift hier auf weniger bekannte Sagen und Legenden zurück, die für die Fantasy Neuland bedeuten und so manche ungewöhnliche Beschreibung liefern. Darüber können auch nicht die keltisch wirkenden Namen lange hinwegtäuschen. Es erweist sich als Gewinn, dass vieles nicht ganz so ist, wie man es erwartet. Das gibt der ansonsten eher klassischen Geschichte ein wenig Flair und Abwechslung.

Dafür sollte man in Punkte Charaktertiefe und –entwicklung nicht all zu viel erwarten. Hier passt sich Peinkofer dem Trend des Genres an. Die Helden entsprechen den klassischen Archetypen; man findet den einfachen Bauernjungen ebenso wie den wortkargen, eigenbrödlischen Waldläufer oder den Zauberkundigen, der mehr weiß, als er den anderen verrät. Frauen entdeckt man so gut wie gar nicht. Die einzige größere Rolle spielt Prinzessin Rionna, die Erbin von Allagain.

Das Buch endet mit einem Cliffhanger, so dass man auf jeden Fall „Die Flamme der Sylphen“ lesen muss, um zu erfahren, wie es weiter geht.

Insgesamt wendet sich „Unter dem Erlmond“ an Fantasy-Fans, die epische Romane mit einem mythischen Hintergrund genau so gerne mögen wie Abenteuergeschichten und sich vor allem unterhalten lassen wollen, nicht aber an Leser, die mehr als nur eine schöne Umhüllung und solide Spannung erwarten. Diese kommen hier auf jeden Fall zu kurz. (CS)

Mehr Fantasy unter Kinder-/Jugendbuch, Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa & Light-Novel & Anime.

Science Fiction



Achim Mehnert
Im Bann der Gatusain
Illochim-Trilogie 2

„Perry Rhodan“ und „Atlan“ sind Eigentum von Pabel-Moewig-Verlag, Rastatt

FanPro, Erkrath, 1/2008

TB, SF 71010, 978-3-389064-175-1, 298/900

Titelillustration von Arndt Drechsler

Autorenfoto von N. N.

www.fanpro.com

www.perry-rhodan-game.de

www.atlan.de

www.achimmehnert.info/

www.perrypedia.proc.org/index.php/Arndt_Drechsler

In den vergessenen Ebenen unter Terrania-City werden zwei Artefakte extraterrestrischen Ursprungs entdeckt: an Sarkophage erinnernde Kisten, die ihren Benutzern neue Kraft, Selbstbewusstsein und suggestive Kräfte verleihen, aber auch süchtig machen. Während eines der Objekte in die Hände der USO fällt, wird das andere gestohlen und auf den Planeten Orgoch gebracht. Die skrupellose Greta Gale will die Macht, über die sie nun verfügt, nutzen, um sich ein ganzes Volk untertan zu machen.

Atlan ist Greta bereits auf den Fersen. Er erfährt von dem Bewusstsein, das seinem Gatusain innewohnt, mehr über diese Geräte und ihre Schöpfer – und dass es kein Mittel gibt, die Betroffenen von ihrer Sucht zu heilen. Tatsächlich ist auch Atlan dem Gatusain verfallen und muss mit ansehen, wie sein Leidensgefährte Tristan Li mehr und mehr dahin sichts, ein Schicksal, das auch ihn erwartet, trotz des Zellaktivators...

Nahtlos knüpft der zweite Band der „Illochim“-Trilogie an seinen Vorgänger an und führt die Handlung weiter. Achim Mehnert befasst sich ausgiebig mit dem Geheimnis der beiden Gatusain, die für eine Menge Überraschungen gut sind und immer wieder für unerwartete Wendungen sorgen.

Atlans Selbstsicherheit bekommt einen empfindlichen Dämpfer verpasst, als er erkennen muss, dass ihn der Zellaktivator und die speziellen Schulungen, die er durchlaufen hat, nicht schützen. Schon bald kann er seine Sucht vor den anderen USO-Spezialisten nicht mehr verbergen und muss sich immer häufiger in den Gatusain legen – weder die Beruhigungsmittel noch der Sex mit einer attraktiven Ärztin vermögen ihn auf Dauer abzulenken. Waheijathius der Navigator entpuppt sich schließlich als eigennütziger Verbündeter.

Was auf Atlan zukommt, durchleiden Tristan Li und Greta Gale vor ihm. Tristan wird nur noch von seinem Wunsch nach Rache aufrechterhalten, und Greta steigert sich in ihre Machtbesessenheit hinein. Sie ist auch die unmittelbare Feindin Atlans, die schon zu Beginn als skrupellose Frau

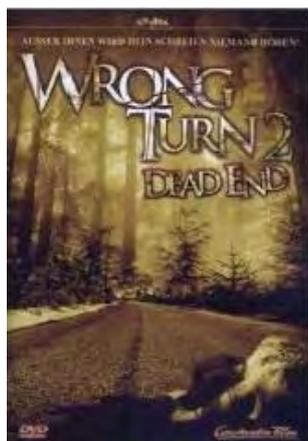
geschildert wurde, d. h., die Klischee-Rolle des bösen Vamps belegt, der Männer manipuliert, Unschuldige opfert und dafür natürlich die gerechte Strafe erhält. Dass es wenig erfüllend ist, über Wesen von niederer Entwicklungsstufe zu herrschen, wird dem Autor bzw. der Protagonistin kurioserweise erst richtig bewusst, als der Wahn sie bereits fest im Griff hat.

Nicht alle Rätsel werden gelöst, doch das Kapitel Orgoch ist abgeschlossen. Deus ex Machina taucht am Ende auf, Atlan erweist sich als erpressbar: seine Gesundheit für die Gatusain. Die Nebenfiguren haben damit ihren Teil erfüllt, während für ihn und eine alte Bekannte das Abenteuer weiter geht. Gleichzeitig wird auch eine Brücke zu der „Rudyn“-Trilogie geschlagen.

Achim Mehnerts Roman „Im Bann der Gatusain“ ist erheblich gefälliger geschrieben als „Die Psi-Kämpferin/Rudyn 1“. Wer dem aktuellen Dreiteiler schon wegen Hanns Kneifel, dem Verfasser des Auftaktbandes, eine Chance gegeben hat, wird erfreut feststellen, dass die Charakterisierung des Titelhelden auch hier gelungen ist. Zwar bleiben die Nebenfiguren etwas klischeehaft bzw. farblos, doch dafür hat der Autor mit den Kanacht eine interessante Spezies geschaffen. Man darf gespannt sein, wie Rüdiger Schäfer in „Der Traum des Navigators“ die Trilogie zum Abschluss bringt. (IS)

**Mehr SF unter Kinder-/Jugendbuch, Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa & Light-
Novel & Anime.**

Mystery/Horror



Joe Lynch

Wrong Turn 2 - Dead End

Highlight Studios, USA, 25. Oktober 2007

*1 DVD, Horror, ASIN: B000UA2JWM, Laufzeit: ca. 90 Min., gesehen
10/08 für EUR 12.95,*

Darsteller: Erica Leerhsen, Henry Rollins, Texas Battle

Format: Dolby, DTS, PAL, Surround Sound

*Sprache: Deutsch (Unknown), Deutsch (Dolby Digital 5.1), Englisch
(Dolby Digital 5.1)*

Untertitel: Deutsch

Region: Region 2

Bildseitenformat: 16:9

FSK: Freigegeben ab 18 Jahren

www.highlightstudio.com/

<http://joelynch.net/>

Für eine Reality-Survival-Show begibt sich eine gesamte Filmcrew ins tiefste West Virginia, um dort den Pilotfilm der Show drehen zu können. Noch ahnt keiner, dass das Motto der Show durchaus ernst zu nehmen ist. Daran ändert auch das plötzliche Verschwinden des Stars der Sendung nichts.

Doch statt elektronischer Fallen und kleiner Aufgaben erwartet nicht nur die Kandidaten ein Kampf ums Überleben. Tief in den Wäldern leben inzestuöse Kannibalen, für die die junge Crew ein wahrhafter Leckerbissen ist. Und so beginnt der Kampf ums Überleben, ohne dass überhaupt jemand etwas davon bemerkt - zunächst...

Wenn ein Film so offensichtlich in Richtung Splatter geht wie dieser hier, dann sollte man es auch aussprechen. Selbst in der in Deutschland erhältlichen, gekürzten Version von „Wrong Turn 2“ geht es um nichts anderes als darum, möglichst viel Blut und Eingeweide zu zeigen. Wer seinen Anspruch darauf erhebt, der soll seinen Titel nämlich auch bekommen.

Die Frage sei jedoch gestellt, warum dieser Film nicht in der längeren, amerikanischen Version erhältlich ist, gibt es doch keine Altersfreigabe. Auf das bisschen Hack, Blut und Eingeweide mehr

wäre es in diesem Falle auch nicht mehr angekommen. Aber da war die FSK wohl wieder einmal zu besorgt um Genre-Fans, denn für andere wird dieser Film sicher kein Geheimtipp werden.

Die Handlung ist größtenteils vorhersehbar, und selbst an der einen Stelle, an der sie es ausnahmsweise nicht ist, haben die Macher schon soviel Wert auf dezente Hinweise gelegt, dass man sich als Zuschauer fühlt, als hätte gerade ein Vorschlaghammer zugeschlagen. Die Charaktere sind leider ebenso leidlich angelegt, so dass das „10 kleine Negerlein“-Spielchen im tiefsten Virginia irgendwie leicht zum Gähnen anregt.

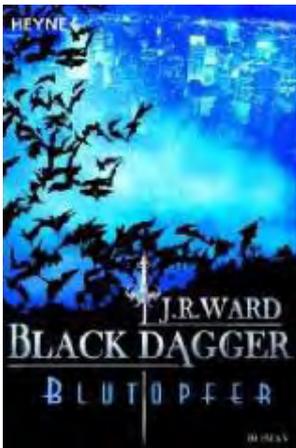
Sicher, in einem Horrorfilm gibt es selten tief schürfende Dialoge, aber so offensichtlich begriffsstutzig, wie einige der handelnden Protagonisten in diesem Film agieren, beißt man denn doch am besten ins nächste Kissen und amüsiert sich stattdessen über reichlich Blut und Eingeweide. Und davon gibt es, wie ja bereits eingangs bemerkt, mehr als reichlich.

Der Regisseur hat sich zumindest nicht gescheut, sich selbst und das Genre als zusätzliche kleine Muntermacher auf die Schippe zu nehmen und einige offensichtliche Sequenzen aus anderen Filmen zu kopieren oder (abermals mit dem Vorschlaghammer, der hier sogar richtig gut wirkt) direkt auf sie hinzuweisen (T-Shirt eines Mitglieds der Filmcrew). Wenn ein Film sich stellenweise selbst nicht mehr ernst nimmt, können die Zuschauer ihm das entweder danken oder ihn verfluchen. Nun, in diesem Fall sollte eher zum ersteren Fall tendiert werden.

Leider allerdings bleibt dieser Film deutlich hinter seinem Vorgänger zurück und steht einmal mehr für den ‚ewigen Fluch des Zweiten‘, wo die Handlung dermaßen zerfasert und verflacht, dass man wirklich nur noch auf das Gemetzel Wert legt... Nun ja, nicht wirklich jedermanns Geschmack.

Ebenso sei angemerkt, dass die Darstellung der inzestuösen Freaks eher an diverse Strahlungsoffer erinnert denn an Degeneration. Gerade im Fall der Jüngeren wirkt das Ganze schon zu aufgesetzt, und die Maske ist zu offensichtlich. Es muss kein zweiter Kopf sein, aber angesichts eines so deutlichen Schadens, wie Teile dieser Familie ihn aufweisen, wären sie wirklich nicht einmal mehr fähig gewesen, das Säuglingsalter zu überleben, geschweige denn Jagd auf irgendwelche Außenwäldler zu machen.

Alles in allem bleibt ein eher auf den Schockmoment reduzierter Film, der vor sich hindümpelt, so dass man sich gegen Ende wirklich gelangweilt fragt, wie lange dieses Massaker denn noch dauert. Manchmal ist zuviel Splatter eben wirklich zuviel... (RSch)



J. R. Ward

Blutopfer

Black Dagger 2

Dark Lover, USA, 2005

Heyne Verlag, München, 7/2007

TB, Romantic-Mystery, Horror, 978-3-453-52301-2, 304/795

Aus dem Amerikanischen von Astrid Finke

Titelgestaltung von Animagic Bielefeld, Titelfoto von Dirk Schulz

www.heyne.de

www.jrward.com/

www.jessicabird.com/

www.animagic.de

www.indigo-online.de/

Eines muss man J.R. Ward lassen – da mag man noch so oft *Mainstream, Mainstream* schreien, aber die Autorin hat einen mit dem ersten „Black Dagger“-Roman an der ‚Seriennadel‘, auch wenn die Vermutung nahe liegt, dass die Story im Original stilistisch noch besser überkommt.

Band 2 der Serie bietet wieder zu Anfang ein Glossar mit den wichtigsten Begriffen und Eigennamen, was den Lesern das Eintauchen in die Vampirwelt der Autorin erleichtert.

Und weiter geht es mit dem erotischen Vampirpaar Wrath und Beth:

Wrath hat die schöne Beth zu sich – und somit in das Haus ihres Vaters – eingeladen und verhält sich verwirrenderweise ausgesprochen kühl und distanziert ihr gegenüber, beinahe schon unhöflich. Er gesteht Beth, dass er Tausende Lesser (seelenlose Vampirjäger) getötet hat und

erzählt ihr von Omega (Gott und Luzifer), der Jungfrau der Schrift (hat die Vampire erschaffen) und von seiner Bruderschaft „Black Dagger“.

Dann ändert sich seine Haltung ihr gegenüber, und Beth merkt, dass auch er – wie sie – verunsichert darüber ist, dass sie sich so stark zueinander hingezogen fühlen. Die sexuelle Energie zwischen ihnen wird immer stärker, und zum ersten Mal sieht Beth seine Augen, die er immer hinter einer dunklen Sonnenbrille verbirgt. Sie sind von einem blassen Grün, fast Weiß – Wrath ist beinahe blind. Es kommt, wie es kommen muss: Wrath und Beth lieben sich, was die Autorin – bis auf wenige *too much*-Ausnahmen, die dann eher das Gegenteil bewirken – sehr anregend umgesetzt hat.

Beth nimmt das kostbar eingerichtete Zimmer ihres Vaters in Augenschein und findet dort überall Fotografien von sich an den Wänden – und eines ihrer Mutter. Ihr wird bewusst, dass ihr Vater sehr reich gewesen sein muss.

Wrath und Rhage, einer der Black Dagger, beobachten unterdessen das Lesser-Zentrum und lassen sich auf einen Kampf mit drei Lessern ein. Ein vierter schießt auf Wrath. Da beginnt sich Rhage in eine schuppige Kreatur/Bestie zu verwandeln, fällt über die Lesser her und richtet ein Gemetzel an. Danach verwandelt er sich wieder zurück, ist aber verletzt. Wrath und Beth kümmern sich um ihn – besonders Beth, was sie Wrath innerlich noch näher bringt, als er sieht, wie liebevoll sie Rhage pflegt. Und endlich gestehen sich Beth und Wrath ein, dass sie zusammenbleiben wollen.

Beth kehrt in ihre Wohnung zurück, doch kaum dort angekommen, wird sie ohnmächtig. Butch findet sie dort auf dem Boden liegend, und Beth bittet ihn, sie zu Wrath zu bringen, denn ihre Transition (Wandlung zur Vampirin) hat begonnen! Wrath steht ihr bei, sie trinkt von ihm, und er fragt sie, ob sie seine Shellan (Frau) werden will.

Havers, Marissas Bruder, sinnt immer noch auf Rache, weil ihre Verbindung mit Wrath zerbrach – auch wenn Marissa sie selbst löste. Die junge Vampirin denkt ständig an Wrath und ihre Zeit als seine Shellan, und sie verspürt, wie jede verschmähte Frau, Rachegeanken. Das ändert sich als Butch Marissa im Haus der Black Dagger begegnet. Er ist fasziniert von ihrer Schönheit, und auch sie fühlt sich zu ihm hingezogen.

Beth wiederum steht zum ersten Mal Marissa und den Brüdern der Black Dagger gegenüber. Wrath nennt sie vor ihnen Lielan (mein Liebstes), und die Brüder zeigen ihr deutlich ihre Verehrung.

Beth erzählt Butch, vor dessen Augen sich Marissa dematerialisiert und dem dadurch bewusst wird, dass er in einem Haus voll mysteriöser Wesen gelandet ist, dass sie alle Vampire sind und dass der Mann in dem explodierenden Auto (Band 1) ihr Vater war.

Wrath nimmt mit der Jungfrau der Schrift (Analisie) Kontakt auf und bittet sie, ihm Beth zur Frau zu geben. Sie willigt ein, fordert aber von ihm, dass er sein Volk als König anführen soll.

Butch fühlt sich in der Gemeinschaft der Vampire wohl. Besonders mit Vishous, einem Red-Soux-Fan, schließt er rasch Freundschaft.

Beth lernt derweil Wellsie, die Shellan des Black Daggers Tohr, kennen. Sie hilft Beth bei den Vorbereitungen zu der Hochzeitszeremonie. Doch bevor diese vollzogen werden soll, will Wrath Beth rächen und ihren Vergewaltiger Billy R. zur Strecke bringen. Doch er stellt nicht nur ihn, sondern auch Mr X, den Anführer der Lesser. Dieser nennt Wrath den ‚Blinden König‘.

Die Jungfrau der Schrift vermählt Wrath und Beth – doch dann wird Beth von Mr X entführt...

J. R. Wards Stil ist schnörkellos, direkt und ohne Längen. Man liest die „Black Dagger“-Bände weg wie geschnittenes Brot.

Mainstream hin, Mainstream her – die Texte wecken die düster-romantisch-erotische Note im Leser und bescheren ein Stück von dem, was sich alle insgeheim wünschen: die große Liebe, die einzigartige Nähe zweier Liebenden, das Wesen, das zu einem gehört wie kein anderes, egal wie schwierig die Umstände auch sein mögen, und das über alle Zweifel erhaben.

Doch „Black Dagger“ ist viel mehr. Unter dem vermeintlichen Plauderton entwickelt sich eine Gesellschaft von Antagonisten und Protagonisten, die lebendig und in die Tiefe gehend agieren, mit allen Facetten, die die Charaktere verschiedener Wesen ausmachen.

Wrath ist die perfekte Mischung aus Brutalität und Sensibilität: der Bad Boy mit Charme, den sich so manche Frau wünscht. So wird „Black Dagger“ vermutlich von einem vorwiegend weiblichen Publikum frequentiert werden, was die Serie keineswegs schmälern soll.

Aber auch die anderen Charaktere zeigen Profil und kommen nicht eindimensional daher. Was aber das große Plus der Serie ist – sie langweilt nicht einen Satz und zieht den Leser sofort in die Handlung und somit in ihren Bann.

Düster, erotisch und ohne jegliche Längen unterhält auch dieser „Black Dagger“-Band auf eine kurzweilige Weise. (AB)

Mehr Mystery/Horror unter Kinder-/Jugendbuch, Comic, Manga & Manhwa & Light-Novel & Anime.

Krimi/Thriller



Sebastian Fitzek

Das Kind

Droemer Knauer, München, 1/2008

HC, Psychothriller, 978-3-426-19782-0, 394/1695

Titelgestaltung von ZERO Werbeagentur, München

www.droemer-knauer.de/

www.sebastianfitzek.de/

Rechtsanwalt Robert Stern wird von der befreundeten Krankenschwester Carina zu einem Abrissgelände bestellt, wo Stern auf den zehnjährigen Simon Sachs trifft. Simon hat einen inoperablen Gehirntumor und möchte Robert als seinen Anwalt engagieren, denn er ist felsenfest davon überzeugt, dass er in einem früheren Leben - genauer gesagt: vor fünfzehn

Jahren einen Menschen mit dem Beil erschlagen hat. Die Leiche dieses Mannes soll auf diesem Abrissgelände zu finden sein, und tatsächlich stößt Robert Stern auf den halbverwesten Körper des Opfers.

Für die Polizei gehört Stern zu den Hauptverdächtigen, da ihm aber nichts bewiesen werden kann, wird er entlassen. Zu Hause findet er eine DVD, auf der er sieht, wie sein eigener neugeborener Sohn vor zehn Jahren an plötzlichem Kindstod stirbt. Kurz darauf begegnet er einem zehnjährigen Jungen mit einem identischen Feuermal auf der Schulter bei einem Kindergeburtstag. Lebt Felix etwa noch?

Ein Unbekannter behauptet dies und fordert Robert Stern auf, den Fall von Simon Sachs zu übernehmen und den wahren Täter zu finden. Erst dann bekäme er die Adresse des Jungen, der angeblich der Sohn des Rechtsanwaltes ist. Ab da beginnt für Robert Stern ein nicht enden wollender Albtraum, der ihn in die Abgründe der menschlichen Seele führt...

Es ist wirklich nicht verwunderlich, dass die Romane von Sebastian Fitzek auf den Bestsellerlisten landen und auch im Ausland enormen Absatz finden. Der Spannungsaufbau, die einfühlsame Charakterisierung der Personen, sowie die aufwändige und gewissenhafte Recherche sind die Ingredienzien für diesen Psychothriller der Superlative aus der Feder von Sebastian Fitzek.

Wie schon in seinem Debüt-Roman „Die Therapie“ hat auch der Protagonist des vorliegenden Textes, der Anwalt Robert Stern, mit dem Verlust seines Kindes zu kämpfen. Ein beliebtes zentrales Thema, welches Fitzek immer wieder aufgreift, es aber in der jeweiligen Umsetzung derart geschickt zu variieren versteht, dass keine Langeweile aufkommt.

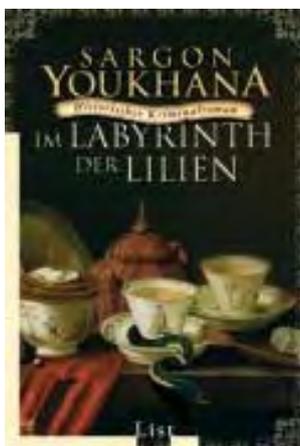
Bemerkenswert ist der minimalistische Stil, den der Autor pflegt und der das Buch so überaus kurzweilig gestaltet. Fitzek hält sich nicht mit ausschweifenden Beschreibungen der Umwelt auf, sondern berichtet nur über das, was für die Story und somit für den Leser von Belang ist. Dabei hebt sich der Spannungsbogen immer wieder an, um dem Publikum eine erneute Überraschung zu präsentieren. Auch das Ende ist dem Schriftsteller äußerst gut gelungen und die Geschichte löst sich schlüssig und nicht allzu kitschig auf, so dass der Realismus nicht durch ein arg strapaziertes Happy End leidet.

Allerdings sollte man bei der Lektüre des Buches starke Nerven haben, denn gerade die Passagen, in denen es über Pädophilie und Kinderhandel geht, sind nichts für zarte Gemüter. Dabei quält Fitzek seine Leser nicht mit grausigen Darstellungen sondern allein durch die Einblicke in eine Szene, welche von kranken Individuen bevölkert wird, von denen es mehr gibt, als man gemeinhin annehmen dürfte.

Die Umschlaggestaltung des Hardcover passt hervorragend zu dem Roman und vermittelt einen düster-romantischen Eindruck. Besonders eindrucksvoll wirkt der Titel, der sich aus den dunklen Wolken herausschält. Das Buch selbst wurde auf hochwertigem, stabilem Papier gedruckt, und die Bindung des Romans leidet auch nach mehrmaligen Lesen nicht.

Der dritte Roman des Bestseller-Autors Sebastian Fitzek steht seinen Vorgängern in Sachen Spannung, Charakterdarstellung, Dramatik und Handlung in nichts nach, übertrifft sie in einigen Punkten sogar noch. Der Roman führt den Leser in eine düstere Welt, die wegen ihrer Authentizität so bedrohlich wirkt.

„Das Kind“ ist ein rasanter und flüssig geschriebener Trip in die Abgründe der menschlichen Seele, der den Leser erst loslässt, wenn dieser am Ende angekommen ist. (FH)



**Sargon Youkhana
Im Labyrinth der Lilien**

List/Ullstein Buchverlage, Berlin, 1. Auflage: 10/2007

TB, historischer Kriminalroman, 978-3-548-60800-6, 414/895

Titelgestaltung von Roland Eschlbeck & Kornelia Bunkofer und HildenDesign, München unter Verwendung eines Motivs von Pieter Gerritsz van Roestraten/Johnny Van Haeften Ltd., London/The Bridgeman Art Library

www.list-taschenbuch.de

www.hildendesign.de

Frankreich um 1670. Der junge Adlige Antoine de Montagnac fällt bei Philippe d'Orleans, dem Bruder des Sonnenkönigs, in Ungnade und muss den Hof verlassen. Überraschend wird er nach einigen Wochen unter einem Vorwand zurückgeholt, denn Louis XIV wünscht, dass Antoine als geheimer Ermittler tätig wird:

Henriette Stuart, die Schwägerin des Königs, wurde ermordet, und es ist denkbar, dass Philippe die Finger im Spiel hat. Wer als der einstige Günstling des Witwers wäre besser dazu geeignet, sich in dessen exzentrischen Kreisen umzuhorchen?

Antoine nimmt den Auftrag an, da er sich danach sehnt, wieder in Paris zu weilen, und das in Aussicht gestellte Einkommen ist auch nicht zu verachten. Begleitet wird er von der zehnjährigen Marie, die das Gespräch zwischen ihrem Herrn und dem Polizisten Desgrez belauscht hatte und sich ihr Stillschweigen auf diese Weise erkaufte. Mariens größter Wunsch ist es, einmal Louis XIV zu sehen, der in den Augen des einfachen Volkes fast einem Gott gleichkommt.

Schon bald erweist sich Marie, die sich als Junge verkleidet hat, als sehr nützlich, denn sie ist eine unauffällige Beobachterin und sieht viele Dinge klarer als ihr eitler Herr, der lange braucht, um zu begreifen, dass er lediglich benutzt wird. Beide befinden sich in größter Gefahr, da sie dem Täter schon näher gekommen sind, als sie auch nur ahnen. Marie schleicht sich heimlich in das Haus von Athénais de Montespan, der Favoritin von Louis XIV, um den Zwerg Hippolyte zu treffen, wird ertappt - und soll sterben...

Sargon Youkhana arbeitet als Autor für verschiedene TV-Serien und legt nun mit „Im Labyrinth der Lilien“ (Fleur de Lys, stilisierte Lilie = Wappen der franz. Könige seit 1179) seinen ersten historischen Kriminalroman vor, der Auftakt einer ganzen Reihe sein soll.

Als Setting für seinen Debütband wählte er den glamourösen Hof des Sonnenkönigs, einen Ort der Intrigen, der Liebe, des Leides – und des Todes. Dabei konzentriert er sich mit seinen

Schilderungen auf das Leben der Reichen und Mächtigen, die in schillernder Herrlichkeit prassten und bizarre Orgien feierten, während das einfache Volk darbt und der Willkür der Oberschicht ausgeliefert war.

Der Kontrast zwischen diesen Welten wird jedoch nur angedeutet, denn Antoine ermittelt in den vornehmen Salons und Bordellen, und auch Marie hat nur vorübergehend Kontakt zu jenen, die in Armut vor sich hin vegetieren. So schafft der Autor ein opulentes Gemälde jener Zeit, das vom Leben im Überfluss einiger weniger geprägt wurde.

Die Protagonisten sind durchaus sympathisch, wobei besonders gefällt, wie differenziert der Autor vor allem Antoine darstellt, der in den Augen Maries als gemeiner, mitunter boshafter Herr auftritt, dem sie doch vertraut, den sie vielleicht auch ein bisschen mag, während Antoine sich selber als attraktiver, eloquenter Edelmann sieht, der ein gewisses Image zu wahren hat, sich aber um seine Leute kümmert.

Marie ist ein aufgewecktes Mädchen, das die richtige Portion Frechheit besitzt, um überall durchzukommen.

Desgrez erscheint als verknöchertes, überaus loyales Polizist, der letztlich durch seine Integrität in einen Zwiespalt gerät.

Madame de Montespan wird als skrupellose Intrigantin beschrieben, die ihre Boshaftigkeit an Wehrlosen wie Hippolyte demonstriert und die eigentlich schon zu eindimensional negativ dargestellt wird, um wirklich zu überzeugen.

Die übrigen Personen haben mehr oder minder große Rollen als Statisten inne.

Die Geschichte selber ist in erster Linie ein historischer Roman mit viel dichterischer Freiheit und erst an zweiter Stelle ein Krimi. Antoinettes Recherchen verblässen neben den vielen Intrigen, die angedeutet, aber nicht näher ausgeführt werden, weil sie für die Handlung nicht relevant sind. Er geht seinem Auftrag mit mehr Glück als Verstand nach, denn entweder erhält er versteckte Hinweise oder Marie hilft ihm durch eine Beobachtung weiter; es wäre aber auch zu unglaublich gewesen, wenn ein Genuss süchtiger Lebemann im Handumdrehen zu einem *Hercule Poirot* oder *Richter Di* mutiert wäre.

Konsequent kreist Antoine die Hauptverdächtigen ein, die höchste Positionen bekleiden oder einflussreiche Gönner haben. Als er den Fall gelöst hat, erlebt Antoine eine böse Überraschung, obwohl er mit der Wankelmütigkeit seinesgleichen hätte rechnen müssen.

Der Roman hat ein offenes Ende, das insofern befriedigt, dass es realistisch ist: Die Beteiligten an dem Mord erhalten, wenn auch nicht sofort, die gerechte Strafe, und es besteht Hoffnung, dass die Hauptfiguren sich retten können. Vermutlich wird der Autor in „Die Affäre Königsmarck“, das für Januar 2009 angekündigt ist, das Garn weiter spinnen.

Sargon Youkhana verliert trotz aller Einschübe und Erklärungen niemals den roten Faden. Sein routinierter Stil wird auch keinen Moment langweilig, so dass man Antoine und Marie gern bis zum Ende folgt, dessen Auflösung man nach und nach zu erahnen beginnt.

Manche Szene oder Wortwahl fällt schon mal deftiger aus, doch bewegt sich alles in einem angemessenen Rahmen. Pikanterweise interessiert sich Antoine für hübsche Männer, doch wird auf explizite Beschreibungen verzichtet. Für eine Romanze lässt die Handlung auch nicht viel Raum, zumal das Buch ein Krimi und keine Liebesgeschichte sein will.

Ob man nun ein Freund historischer Sittengemälde ist oder den historischen Krimi schätzt, man kommt auf jeden Fall auf seine Kosten und hat viel Vergnügen an der kurzweiligen Lektüre, die ein Ermittlerteam der etwas anderen Art bietet und damit frischen Wind in das Genre bringt.

Auf den nächsten relativ in sich abgeschlossenen Band Sargon Youkhanas darf man schon gespannt sein. (IS)

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



Ursula K. LeGuin

Kleiner Autoren-Workshop

Steering The Craft, USA, 1998

Autorenhaus Verlag, Berlin, dt. Erstaussgabe: 8/2007

TB, Sachbuch, Autoren-Ratgeber, 978-3-86671-007-8, 206/1490

Aus dem Amerikanischen von Kerstin Winter

Titelillustration von Phillip Dvorak

www.autorenhaus-verlag.de/autorenhaus-verlag.phtml

www.ursulaklequin.com/

www.phillipdvorak.com/

Der „Kleine Autoren-Workshop“ der bekannten US-amerikanischen Science Fiction- und Fantasy-Autorin („Erdsee“-Zyklus, „Planet der Habenichtse“, „Winterplanet“, „Die Geißel des Himmels“, „Die Erzähler“ u. a. m.) beruht auf einem Workshop, den Ursula K. LeGuin 1996 mit vierzehn erfahrenen Schriftstellern abhielt, die ursprünglich nicht ihre Zielgruppe waren.

Der Band gibt leider nicht preis, um welche Autoren es sich handelt, aber das ist, zugegeben, unwichtig (Da sich LeGuin nur selten auf SF und Fantasy bezieht, ist ohnehin nicht anzunehmen, dass die Workshop-Teilnehmer Genre-Autoren waren.). Der deutsche Titel ist zwar sicherlich treffend, aber nicht genauso vielschichtig wie das Original, der, wie die Autorin erläutert, „*Das Boot steuern*“ oder „*Das Handwerk beherrschen*“ (Seite 11), bedeutet.

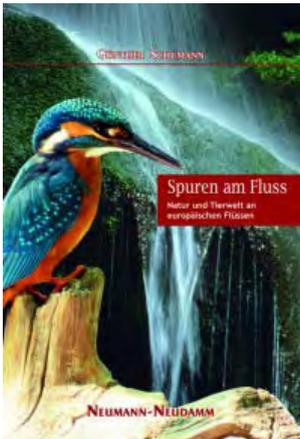
Das Buch ist keine Anleitung zum Verfassen kompletter Kurzgeschichten und Romane. LeGuin behandelt in ihrem „Kleinen Autoren-Workshop“ vielmehr die grundlegenden Techniken des Schreibens: Der Bogen spannt sich vom Klang der Sprache über den korrekten Einsatz von Orthographie, Satzlängen, Syntax, Grammatik sowie über die diversen Erzählperspektiven (das mit Abstand längste Kapitel!) bis hin zu verschiedenen Methoden des Erzählens.

Jedes Kapitel ist mit praktischen Übungen versehen – was auch Sinn machen würde, wenn der „Kleine Autoren-Workshop“ nicht aus einem Workshop heraus entstanden wäre –, die der Leser in einer Gruppe, allein oder auch gar nicht bearbeiten kann. Es sind teilweise sehr anspruchsvolle Aufgaben darunter, die weniger geübte und talentierte Schriftsteller sicherlich an ihre Grenzen führen werden.

Die Autorin hat außerdem eine Reihe von Beispielen aus der klassischen Literatur zu den Kapiteln zusammengestellt: Mark Twain, Jane Austen, Virginia Woolf, Charles Dickens, J. R. R. Tolkien (als einziger Genre-Autor) u. a. m. geben sich mit ihren Texten ein Stelldichein. Dies belegt erneut, dass der „Kleine Autoren-Workshop“ nicht (nur) für angehende und/oder ambitionierte SF- und Fantasy-Schriftsteller verfasst wurde. Nur in dem Kapitel „Indirekte Erzählung oder Vielsagendes“ werden sie erwähnt, in dem die Autorin über die Schwierigkeiten referiert, Informationen über Handlungsorte, -zeiten u. a. m. zu vermitteln – ein Problem, vor dem SF- und Fantasy-Autoren in einem größeren Ausmaß als Mainstream-Schriftsteller stehen.

Es wäre vermessen, von einem ‚nur‘ 200 Seiten umfassenden Band Tiefschürfendes zu erwarten. Dennoch kratzt der „Kleine Autoren-Workshop“ nicht nur an der Oberfläche des Handwerks des Schreibens. In jedem Fall hält er für Hobby- und Freizeitschriftsteller interessante Erkenntnisse und Informationen parat, an denen sie ihre bisherigen Arbeiten messen und die zukünftigen verbessern können.

Es ist sicherlich kein Zufall, dass LeGuin in dem Band einige grundlegende grammatische Regeln erklärt und der Darstellung der verschiedenen Erzählperspektiven breiten Raum gibt. Auch Rezensenten können, zugegeben, in mancher Hinsicht sensibilisiert werden. Und ein kleiner Einblick in die Arbeitsweise einer der bemerkenswertesten SF- und Fantasy-Autorinnen ist der „Kleine Autoren-Workshop“ natürlich auch. (armö)



Günther Schumann

Spuren am Fluss

Natur und Tierwelt an europäischen Flüssen

Verlag J. Neumann-Neudamm, Melsungen, 10/2008

HC, Sachbuch, Bildband, Natur, 978-3-7888-1216-4, 128/1995

Titelfoto und Fotos im Innenteil von Günther Schumann

www.neumann-neudamm.de

www.enilef.de/

Der Naturfotograf Günter Schumann setzt sich schon sehr lange für den Naturschutz ein. Zu diesem Zweck organisiert er auch zahlreiche Ausstellungen und arbeitet an Bildbänden, wie der hier vorliegenden Titel „Spuren am Fluss“.

Europa ist von Flüssen durchzogen, die so klingende Namen tragen wie Wolga, Donau, Rhein, Elbe, Oder, Mosel und Weser, aber auch weniger bekannt sind wie die Borkviks-Älf, Voxnan oder Schwalm.

All diese Wasserwege waren schon in frühester Zeit die Lebensadern, an denen sich die Menschen niederließen, Ackerbau und Handel betrieben und schließlich sogar Städte und Industrieanlagen errichteten. Dementsprechend schrumpften die Natur belassenen Flächen und der Lebensraum für Tiere und Pflanzen von Jahrzehnt zu Jahrzehnt. Verunreinigungen veränderten Fauna und Flora, zwangen sie teilweise sogar dazu, sich aus den schwindenden Auen zurück zu ziehen oder auszusterben.

Damit nun nicht auch noch die letzten Gebiete verloren gehen, in denen die Natur halbwegs intakt zu sein scheint, macht Günter Schumann auf die stille Schönheit der Flussläufe und das Leben, das in und um sie herum existiert, aufmerksam. Mit viel Geduld und Sorgfalt fotografierte er Landschaften, Pflanzen und Tiere, klammerte den Einfluss der Menschen, so weit er konnte, aus.

Dabei gelangen ihm Aufnahmen von weiten Flussauen, verzaubernden Sonnenauf- oder Untergängen vor Wald und Bergen, Nebelschwaden über dem Wasser und in der Dämmerung, seltenen Pflanzen und nicht zuletzt allen möglichen Tieren. Aber die Bilder wirken nicht nur für sich allein.

Der Autor und Fotograf schildert, wie es zu den Aufnahmen gekommen ist, beschreibt die Erlebnisse und Beobachtungen bei den langen geduldigen Sitzungen. Dazu gehören Begegnungen mit Tieren wie Bibern und Elchen ebenso, wie die Schilderung der Tapferkeit einer Entenmutter oder der tragischen Zerstörung einer Reiherkolonie an der Weser.

So entsteht nicht zuletzt durch die intensive Verknüpfung von Wort und Bild ein lebendiges Bild der jeweiligen Flusslandschaft und ihrer zahlreichen Bewohner oder Besucher. Es sind gerade die Vögel und Kleintiere, die die Wasserläufe lebendig machen, und nicht die großen, auffälligen Kreaturen.

Da er sehr persönlich schreibt, erhebt er für sich auch nicht den Anspruch, allgemeingültige Aussagen zu verfassen – es sind in erster Linie seine eigenen Eindrücke zu einem bestimmten Zeitpunkt. Weil er zudem für die Zusammenstellung des Buches mehrere Jahre brauchte, konnte er auch die eine oder andere negative wie positive Entwicklung mit einfließen lassen und dem Leser damit die Möglichkeit bieten, sein Resümee aus den Informationen zu ziehen.

Die Beschreibungen sind insgesamt sehr detailreich und lebensnah. Sie wirken manchmal durch die hin und wieder etwas umständliche Wortwahl ausgesprochen waidmännisch und fachspezifisch, sind aber auch für den Laien gut zu verstehen, da er unverständliche Begriffe sofort erklärt und ansonsten weitestgehend vermeidet.

Heraus kommt ein interessanter wie stimmungsvoller Bildband, der nicht nur zeigt, wie vielfältig die Flüsse Europas sein können, sondern auch deutlich macht, was verloren gehen könnte, wenn man sich nicht aktiv an der Bewahrung und Ausweitung der Naturschutzgebiete beteiligt.

So enthält „Spuren am Fluss“ mehr als nur schöne Bilder. Zwar kann man auch diese einfach nur genießen, wird aber letztlich durch das stille Plädoyer des Autors wachgerüttelt und auf die Bedrohung dieser Idylle aufmerksam gemacht. (CS)

Essen & Trinken



ACP Magazines Limited (Hrsg.)

Gesunde Küche für Babys & Kleinkinder

Fresh Food for Babies and Toddlers, Australien, 2005

Egmont vgs Verlag, Köln, 1. Auflage: 9/2008

HC, Sachbuch, Essen & Trinken, Ernährung & Gesundheit, 978-3 8025-1788-4, 126/1495

Aus dem Australischen von Twinbooks, München/Jennifer Künkler

Titelgestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung eines

Fotos von Ghislain & Marie David de Lossy/Getty Images

Innenillustrationen von Louise Pfanner

Food Director der Testküche: Pamela Clark

www.vgs.de

www.hildendesign.de

www.lateralllearning.com/authors/pfanner.html

Alle Eltern möchten ihre Babys und Kinder gesund mit schmackhafter Kost ernähren. Das Regal im Supermarkt bietet ein buntes Sortiment an Brei-Varianten und Junior-Menüs, die ganz praktisch sind, wenn man unterwegs ist oder es schnell gehen muss. Allerdings sind diese Produkte nicht ganz billig, und selber mag man auch nicht ausschließlich Fertiggerichte essen.

Der Ratgeber „Gesunde Küche für Babys & Kleinkinder“ möchte Ernährungstipps für die verschiedenen Altersstufen geben und ergänzt mit zahlreichen Rezepten.

Das Buch ist liebevoll illustriert und mit vielen Farbfotos versehen.

Zunächst wird über die Utensilien informiert, die benötigt werden, wenn ein Baby die Familie vergrößert. Das beginnt bei den Fläschchen und geht über Sterilisator und Pürierstab bis hin zum Hochstuhl. Ausdrücklich hingewiesen wird auch auf mögliche Allergien gegen bestimmte Stoffe in Nahrungsmitteln und was zu tun ist, wenn tatsächlich Unverträglichkeiten bestehen. Weitere Stichworte sind „Stillen“ und „Abstillen“, „Ernährung für junge Mütter“ und „das Gewicht des Kindes“.

Während die Hersteller von Babynahrung die langsame Umstellung auf Brei ab dem 4. Monat befürworten, sprechen sich die Autoren des Buchs dafür aus, nicht vor dem 6. Monat Beikost zu füttern. Letztlich ist jedes Kind anders, und nicht allen genügt in diesem Alter Milch, um satt zu werden. Wie man die ersten Frucht- und Gemüsepürees herstellt, wird ausführlich erläutert.

Ab dem 8. Monat darf man experimentierfreudiger sein und dem Baby Brei in verschiedener Konsistenz anbieten, wofür auch aus einer größeren Vielfalt an Gemüse, Obst und Fleisch geschöpft wird.

Ist das Kind 1 Jahr alt, hat es bereits Zähne und kann nahezu alle Gerichte – salzarm zubereitet und nicht scharf gewürzt – mit der Familie essen. In Folge sind die Rezeptideen für 4 – 6 Personen und so angelegt, dass die Gerichte auch größeren Kindern und Erwachsenen schmecken.

Hinzu kommen Extra-Kapitel, in denen es um Speisen für unterwegs, Partyfood und Geburtstagskuchen geht.

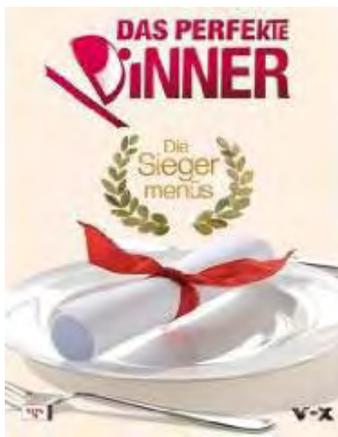
Blättert man das Buch durch, findet man viele Informationen, welche sich vor allem an junge Eltern, die sich auf ihr erstes Baby freuen, wenden. Doch auch wer schon Kinder hat, ist immer offen für neue Anregungen, wie sich der Speiseplan abwechslungsreich gestalten lässt. Tatsächlich könnten viele der Vorschläge aus ‚ganz normalen‘ Kochbüchern stammen, da sie nicht nur den kleinen Essern schmecken.

Für die Altersgruppe ab 6 Monaten findet man „Karotte und Brokkoli“, „Püree mit Fisch, Kartoffeln und Spinat“ und „Banane mit Grießbrei“. 8 – 12 Monate alten Babys darf man „Zuckermais und Kürbis“, „Süßer Couscous“ und „Hähnchenleber mit Kürbis“ anbieten. Kleinkindern ab 1 Jahr schmecken „Pfannkuchen“, „Linsenbratlinge“ und „Gefüllte Kartoffeln“. Der ganzen Familie kocht man „Rind mit Hokkiennudeln aus dem Wok“, „Nudel-Würstchen-Auflauf“ und „Risotto mit Zucchini, Erbsen und Minze“. Die Beispiele zeigen, dass hier auf eine internationale Küche zurückgegriffen wurde.

Bestimmt restlos aufgegessen werden auf einer Kinder-Party alle „Pizzen mit Salami, Pilzen und Käse“:

Den Backofen auf 200°C vorheizen. Aus 300 g fertigem Pizzaboden 15 Pizzas von 5 cm Durchmesser ausschneiden und auf ein Backblech setzen. 2 EL Tomatensauce auf den Böden verteilen. 5 Champignons in Scheiben, 10 dünne Scheiben Salami und 5 Scheiben Emmentaler in Stücke schneiden und darauf geben. Ca. 10 min backen, bis die Pizzas knusprig sind.

„Gesunde Küche für Babys & Kleinkinder“ ist ein tolles Buch für junge Eltern, die nicht nur auf Fertigbrei zurückgreifen wollen. Auch Eltern, die schon Erfahrungen sammeln konnten, lassen sich bestimmt gern durch die Rezepte zu neuen Ideen anregen. (IS)



Stefanie Zeller/Königskind Projektagentur, Petra Flocke, Cindy Witt (Redaktion und Texterstellung)

Das perfekte Dinner – Die Siegermenüs

Egmont vgs Verlag, Köln/VOX Film- und Fernseh-GmbH & Co. KG, Köln, Originalausgabe: 9/2008

HC, Sachbuch, Essen & Trinken, 978-3-8025-3657-1, 158/1995

Titelgestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung eines Fotos von Gollhardt/Wieland

Foodfotos von Stephan Wieland, Düsseldorf und Cornelis Gollhardt, Köln, Foodstyling von Stephan Krauth, Köln

Innenillustrationen von VOX und Carmen Strzelecki, Köln

Kandidatenfotos von Privat

www.vgs.de

www.vox.de

www.hildendesign.de

Die Koch-Show „Das perfekte Dinner“ ist einer der Quoten-Hits des Senders VOX. Inzwischen sind im vgs-Verlag mehrere Bücher erschienen, die ausgewählte Rezepte präsentieren, die nicht nur den treuen Zuschauern schmecken, sondern allen Hobby-Köchen ans Herz gelegt werden, die gern Gäste bewirten und dabei Gutes und Besonderes miteinander kombinieren wollen.

Dass auch die Fans der Sendung viele Ideen haben, die es wert sind, einem größeren Kreis zugänglich gemacht zu werden, beweist der neue Band „Das perfekte Dinner – Die Siegermenüs“. Zwanzig Sieger, die sich einer kritischen Jury stellten, führen hier ihre besten Rezepte vor.

Das Buch ist leicht nachvollziehbar aufgebaut. Zunächst wird erklärt, wie die aufeinander abgestimmten Gerichte eines Menüs vorbereitet werden, denn auch das Timing ist wichtig, damit alles klappt, wenn die Gäste kommen. Als nächstes werden bestimmte Arbeitsschritte erläutert, wie z. B. das Pülen von Garnelen oder wie man selber Kalbsfond herstellt. Manchmal wird auch eine Produktinformation hinzugefügt und mit einem Extra-Tipp oder –Rezept ergänzt. Auch die Createure werden hier kurz vorgestellt.

Dann erst folgen die einzelnen Rezepte, bestehend aus einer Zutatenliste für 5 Personen und einer Schritt-für-Schritt-Anleitung. Abgerundet wird mit Getränke-, Saucen- usw. Tipps, Produktinformationen und meist einem ganzseitigen Foto des Gerichts.

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Rezepte ist verschieden. Es empfiehlt sich, die Anleitungen in Ruhe durchzulesen, weil manches doch leichter nachzukochen ist, als es zunächst den Anschein hatte. Etwas Erfahrung und Geduld sollte man aber immer mitbringen.

Nach fünf Menü-Vorschlägen gibt es stets einen Einschub mit Deko-Tipps, denn auch eine festliche Tafel gehört dazu: Menü- und Platzkarten, Servietten und Blumenschmuck.

Hier einige Menü-Beispiele, anhand derer man sieht, dass viel mit Fisch und Meeresfrüchten und internationalen Zutaten gearbeitet wird:

„Knoblauch-Thymian-Risotto mit Mascarpone“, „Im Ofen gebratenes Wolfsbarschfilet mit frischen Kräutern“, Semifreddo di torrone“.

„Cavatelli mit Piperade und Büffelmozzarella“, „Petit pagaille“, „Ricotta-Törtchen mit Früchten der Saison“.

„Krebssalat mit Mango“, Australian Filet mit Pfeffer-Koriander-Mantel“, „Dreierlei vom Pfirsich“.

„Kartoffel-Sellerie-Suppe“, „Kronenbraten auf glasierten Karotten“, „Mandeltorte mit Brombeersauce“.

Auch ungewöhnlich klingende Rezepte finden sich, wie die „Zucchini-Sanddorn-Suppe“:

2 Schalotten, 600 g Zucchini und 400 g Kartoffeln in Würfel schneiden und in etwas Olivenöl dünsten. Mit 1 l Gemüsebrühe ablöschen. 50 ml Sanddornsirup hinzufügen. Alles pürieren, mit Salz und Pfeffer abschmecken. 200 g Schmand einrühren. Nun 75 g Sahne schlagen und mit 2 TL Zitronensaft vermischen. Zum Servieren die Suppe mit einem Zitrone-Sahne-Häubchen und etwas Sanddornsirup garnieren. Als Getränk wird ein leichter Sauvignon Blanc empfohlen.

„Das perfekte Dinner – Die Siegermenüs“ ist ein sehr schön gestaltetes Buch mit vielen interessanten Rezepten und Tipps, das zum Verschenken bestens geeignet ist. Die Fans der Sendung und alle experimentierfreudigen Hobby-Köche haben sicher eine Menge Spaß an diesem gelungenen Band. (IS)

Comic



Daniel Gramsch

Tödlicher Kristall

Alina Fox – Thief Extraordinaire 3 (von 3)

Comicwerk, Berlin, 3/2006

Comicheft, Mystery, Adventure, 40/350

Titelillustration von Daniel Gramsch

www.comicwerk.de

www.alinafox.de

Der Diebstahl eines Kristallschädels bringt Alina Fox und ihre Freunde in die Schusslinie skrupelloser Verbrecher. Um Rache zu nehmen und ein Ritual zu stoppen, das möglicherweise den Untergang der Welt zur Folge haben könnte, fliegt Alina nach Mexiko. Kaum eingetroffen, versucht jemand, sie zu töten – und es ist ausgerechnet ihre Schwester Sunny, die nicht wusste, wer ihr Opfer sein sollte.

Gemeinsam schlagen sie sich zu einer im Dschungel verborgenen Pyramide durch. Claas van Tejm hat alle dreizehn Kristallschädel in seinen Besitz bringen können und will nun durch die Weltenformel absolute Macht erlangen. Die Beschwörung ist bereits in vollem Gang. Kommen Alina und Sunny zu spät?

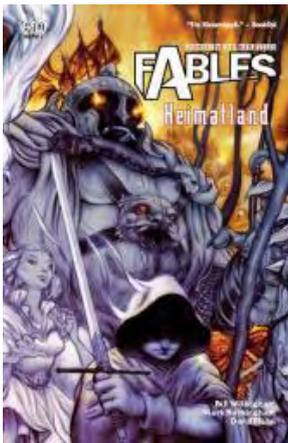
Der dritte Teil um den „Tödlichen Kristall“ beantwortet praktisch alle noch offenen Fragen. Die Handlung verläuft so, wie man es erwarten durfte und es von Adventure-/Mystery-Comics gewohnt ist.

Bevor die Titelheldin ihr Ziel erreicht, wird sie angegriffen, was für einen kleinen Höhepunkt schon zu Beginn sorgt. Dass der Anschlag ausgerechnet von Alinas Schwester verübt wird, die sich daraufhin zur Helferin wandelt, ist schon ein bisschen viel glücklicher Zufall, doch wird Sunny für das große Finale noch gebraucht. Der böse Gegenspieler scheint bereits gewonnen zu haben, bekommt dann aber die gerechte Strafe. Dabei fühlt man sich etwas an „Jäger des verlorenen

Schatzes/Indiana Jones 1“ erinnert... Abschließend gibt es ein Wiedersehen mit den Freunden Alinas, die mehr oder minder aktiv an ihrer Seite standen, und ein Sequel, das die Mini-Serie abrundet. Die Weichen für einen neuen Handlungsstrang werden gestellt (und eine Brücke wird geschlagen zu der Serie „Bienen der Schatten“). ‚Fun Time‘, der Ähnlichkeit zu „Spawn“ aufweist, wirkt für dieses Genre schon zu superheldig. Etwas weniger wäre hier mehr gewesen.

Alles in allem gelingt es dem Künstler, die Geschichte spannend zu erzählen und zu einem gelungenen Abschluss zu führen, der jeden zufrieden stellt. Die Illustrationen sind von bekannter Qualität, vor allem die Kolorierung gefällt. Ergänzt wird mit einer kleinen Galerie und Leserbriefen.

Interessiert man sich für die Werke einheimischer Künstler, so kann man gerade bei den kleinen Labels so manche Perle entdecken. „Alina Fox“ gehört sicher dazu, und wer neugierig geworden ist, findet im Internet die eine oder andere Kostprobe. (IS)



Bill Willingham

Fables 7: Fremde Heimat

Fables: Homeslands 34 - 41, Vertigo/DC, USA, 2005

Panini Comics, Stuttgart, 10/2008

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Fantasy, Mystery, 978-3-86607-622-8, 196/1995

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von James Jean

Zeichnungen von Mark Buckingham, David Hahn, Lan Medina, Steve Leialoha & Dan Green, Farbe von Daniel Vozzo

www.paninicomics.de

www.billwillingham.com

www.jamesjean.com

www.hahndynasty.com

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

Auch heute noch ist die Meinung verbreitet, dass Märchen harmlos, niedlich und als moralische Erziehungshilfe für Kinder bis zum Grundschulalter gedacht sind. Zwar wissen viele bereits, dass es auch einmal anders war, aber das wird gerne vergessen – bis zu dem Moment, in dem eine moderne und populäre Kultur die Motive und Themen aufgreift und daraus eigene Geschichten strickt. So wie etwa Bill Willingham in seiner Reihe „Fables“.

Hier sind die Figuren aus Märchen, Fabeln und Sagen real. Seit sie vor langer Zeit von einem düsteren Feind aus ihren Reichen vertrieben worden sind, leben sie in einer Enklave am Rande von New York und auf dem Land, wo sie Zuflucht gefunden haben.

Fünf Jahre sind vergangen, seit Prince Charming die Wahl zum Bürgermeister von Fabletown gewonnen hat und die Märchenwesen nun so führt, wie er es für richtig hält. Während sich Snow White mit ihren Kindern auf die Farm der Tiere zurückgezogen hat, um den mit Bigby Wolf produzierten Nachwuchs aufzuziehen, sind andere verschwunden. Wo sich der ehemalige Sheriff herumtreibt, ist unbekannt, dafür ist die Präsenz von Jack dem (Unglücks-) Raben umso deutlicher zu spüren. Er hat als Held von Fantasy-Abenteuern Karriere gemacht. Doch verrät er durch die Drehbücher nicht zu viel von der Welt und den Schwächen der Fables? Macht er den Feind nicht unnötig auf die Flüchtlinge aufmerksam?

Schließlich bekommt er die Quittung.

Auch andere sind in der Zeit nicht untätig gewesen. Beast hat die vakante Stelle des Gesetzeshüters übernommen und steht Prince Charming zur Seite, der längst nicht so umsichtig regiert wie seine Vorgänger, denn nun muss er die Zeche für die Wahlunterstützung durch dunkle Kräfte bezahlen, was einigen unangenehm aufstößt. Dafür hat ein anderer – dessen Identität lange geheim bleibt – den Vorstoß in die alte Heimat gewagt. Die ehemals blühenden Länder sind verödet und leiden unter der Grausamkeit des Herrschers. Dämonen und Monster versetzen die Überlebenden in Angst und Schrecken. Die Wahrheit, die dahinter steckt, ist jedoch schlimmer als alles anders.

Die Geschichte der „Fables“ wird auch in dieser Graphic Novel konsequent weiter geführt. Durch die Verknüpfung mit früheren Kapiteln merkt man, wie die Einzelschicksale der Figuren in Fabletown mittlerweile verwoben sind und bis in die alte Heimat reichen, in der sie ein regelrechter Schock erwartet. Ausnahmsweise rücken einmal andere Figuren in den Vordergrund, die sonst eher eine Nebenrolle spielten, da Bigby Wolf und Snow White nicht einmal einen kleinen Auftritt haben. Das gibt den anderen mehr Raum, sich zu entfalten.

Die Graphic Novel lebt wieder einmal von den Geschichten in der großen Geschichte, die das Schicksal der Helden in Vergangenheit und Gegenwart beleuchten und nun auch die Motive des Feindes etwas plastischer machen. Inhaltlich wie zeichnerisch bleibt der Comic immer noch auf dem hohen Niveau der vorherigen Bände und weiß durch seinen Detailreichtum zu gefallen.

„Fremde Heimat“ schlägt ein wichtiges Kapitel für die „Fables“ auf, das sicherlich noch für einige Konflikte sorgen wird. Denn nun, wo man den Feind kennt, wird man vielleicht eher wissen, wie man ihm begegnen muss – oder vielleicht doch nicht? Das macht jedenfalls Lust auf mehr und ist weit davon entfernt, niedlicher Kinderkram zu sein. (CS)



**Jeph Loeb, Es McGuinness, Dexter Vines, Jason Keith u. a.
Hulk 1: Wer ist der Hulk?**

*Hulk 1 – 3 + King-Size Hulk 1, Marvel, USA, 2008
Panini Comics, Marvel Deutschland, Stuttgart, 10/2008
PB, Comic, Superhelden, SF, Action, 100/1295
Aus dem Amerikanischen von Reinhard Schweizer
Titelillustration von Ed mcGuinness
www.paninicomics.de*

Eigentlich wollte der Hulk immer nur seine Ruhe haben, doch wie das „Frankenstein“-Monster wird er meist verkannt, es werden ihm Taten angehängt, die er nicht begangen hat, und selbst jene, die vorgeben, seine Freunde zu sein, lassen ihn immer wieder im Stich. Auch Bruce Banner

leidet darunter.

Nun endlich befindet sich der geniale Wissenschaftler in Sicherheitsverwahrung und kann niemanden mehr gefährden, selbst wenn er sich in den grünen Hulk verwandeln sollte – denkt er und denken alle anderen. Doch während des Kampfs des roten Hulk gegen A-Bomb alias Rick Jones kommt er frei und findet prompt den neuen Gegner, der intelligenter, stärker und vor allem skrupellos ist...

Der Hulk hatte seit seinem ersten Auftritt bereits mehrere Farben: mal Grau, meist Grün – und nun Rot. Man fragt sich zwangsläufig, wann die Künstler alle Couleurs durch haben... Ähnlich oft änderten sich auch sein Intelligenzquotient und der Grad der Brutalität. Dann wieder agierte er mit und ohne Bruce Banner als Alter Ego, oder ein anderer trat als Hulk in Erscheinung.

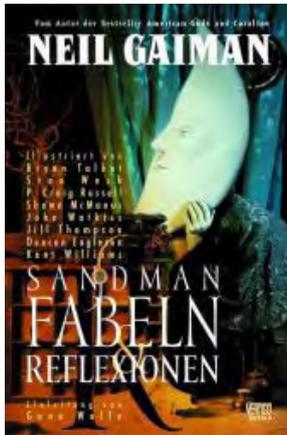
„Hulk“ ist ein Comic, der in Deutschland vor allem durch die TV-Serie und die vier Kino-Filme bekannt wurde. Da der Titelheld meist allein handelt, sein Wortschatz für gewöhnlich begrenzt ist, ständig seine multiple Persönlichkeit thematisiert und er immer wieder von denselben Feinden und Gelegenheitsverbündeten gejagt wird, erscheinen die Abenteuer weniger abwechslungsreich als die von Teams wie z. B. den „X-Men“ oder „Avengers“. Um für spektakuläre Szenarien zu sorgen, finden die Geschehnisse im Wechsel auf der Erde, dann wieder auf fernen Planeten oder in anderen Dimensionen statt, der Hulk ist entweder ein Retter oder ein Zerstörer.

Da nun der grüne Hulk alias Bruce Banner in einer Sicherheitszelle sitzt, stellt sich jedem die Frage, wer der rote Hulk ist, der plötzlich auftauchte. Iron Man und seine SHIELD-Agenten, General Ross, Dr. Samson und She-Hulk wollen der Sache auf den Grund gehen, finden aber keine befriedigenden Antworten. Sie wissen nur: Der neue Hulk ist bereit zu töten – und wozu er fähig ist, erfahren sie schon bald. Die Auseinandersetzung zwischen den beiden Hulks wird auf den nächsten Band verschoben, so dass man die Fortsetzung kaufen muss, möchte man erfahren, wie das Kräftemessen ausgeht und was aus den anderen Beteiligten wurde.

Auch wenn dies Bd. 1 ist, so bauen die Ereignisse auf dem Vorherigen auf, und als Quereinsteiger muss man sich aus dem Vorwort und den Dialogen zusammenreimen, wie es zu der aktuellen

Situation kommen konnte. Ob sich das Sammeln der neuen Reihe lohnt, muss jeder für sich entscheiden, denn der „Hulk“ ist mehr auf den amerikanischen Geschmack zugeschnitten durch den Military-Background und den Mangel an illustren Charakteren. Die Zeichnungen sind zudem nicht gar so gefällig, und gigantische Muskelberge, die aufeinander einprügeln, werden irgendwann langweilig.

Man sollte auf jeden Fall ein wenig in „Hulk“ blättern und sich selber einen Eindruck vom Inhalt verschaffen. Als Hardcore-Sammler und -Fan wird man sicher zugreifen, doch wer nicht alles haben muss, kann durchaus auf die Reihe verzichten. (IS)



Neil Gaiman

Sandman 6: Fabeln und Reflexionen

The Sandman: Fables and Reflections 29 - 31, 38 - 40, 50, *Sandman Special 1*, Vertigo Preview, Vertigo/DC Comics, USA, 1990/1995

Panini Comics, Stuttgart, 10/2008

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Fantasy, Mystery, 978-3-86607-628-0, 286/2495

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration und Zeichnungen von Bryan Talbot, Stan Woch, P. Craig Russell, Shawn McManus, John Watkiss, Jill Thompson, Duncan Eagleson und Kent Williams

www.paninicomics.de

www.neilgaiman.com

www.mousecircus.com

www.gaimanmckeanbooks.co.uk/

www.neverwear.net/

www.bryan-talbot.com/

www.pcraigrussell.net/

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

www.jillthompsonart.com/

www.kentwilliams.com/

Zu den unbestreitbaren Klassikern der amerikanischen Comic-Geschichte gehört zweifellos Neil Gaimans „Sandman“-Serie. Sie durchbrach sowohl in grafischer als auch in inhaltlicher Hinsicht klassische Traditionen und Tabus, die gerade bei den großen Comic-Verlagen zu ehernen Gesetzen geworden waren, und präsentierte eigenwillige Geschichten mit Tiefgang und fast literarischer Qualität, die ein intellektuelleres Publikum anlockten und damit auch anderen Reihen des Sublabels Vertigo Auftrieb gaben.

Panini Comics veröffentlicht nun die bereits in den 1990er Jahren in Deutschland bei Ehapa erschienenen zehn Bände in einer Neuübersetzung und im originalen Comicformat, nicht mehr in Albengröße. Die Aufmachung ist durch Klappbroschur und schweres Kunstdruckpapier sehr edel.

Anders als die fünfte erzählt die sechste Graphic Novel keine zusammenhängende Story sondern in sich geschlossene, aber doch thematisch locker miteinander verbundene Geschichten. Der Herr der Träume ist nicht ganz untätig. Manchmal berührt er in der Nacht die Seelen wichtiger und unbedeutender Persönlichkeiten, um ihrem Denken eine neue Richtung zu geben oder sie zu warnen, einen ganz bestimmten Weg nicht weiter zu gehen. Hin und wieder bekommt er dabei auch mit seinen Geschwistern zu tun, die das Schicksal der Menschen ebenfalls auf ihre Art und Weise zu lenken wissen.

Immer sind seine Eingriffe behutsam. Er lenkt die Betroffenen nicht in eine bestimmte Richtung, sondern offeriert Möglichkeiten, er urteilt ebenso wenig, wie er versucht, die Menschen aufzuhalten, wenn sie in ihr Verderben laufen, so wie sein eigener Sohn Orpheus, den er zwar liebt, aber nicht daran hindert, in die Unterwelt hinab zu steigen und dort um das Leben seiner geliebten Eurydike zu bitten. Weil er zu ungeduldig ist, misslingt das Vorhaben – und er selbst muss später einen hohen Preis dafür bezahlen, der ihn auf ewig von der Frau seines Herzens trennt.

Sein Kopf wird zum Spielball in einer Geschichte um die gerissene Lady Constantine, die ihre Kräfte und Fähigkeiten dazu benutzt, um der Französischen Revolution eine neue Wendung zu geben – denn immerhin hat das Grauen schon zu lange angehalten, und ihm muss nun ein Ende bereitet werden.

Der junge Marco Polo verirrt sich in der Wüste und ist schon nahe daran aufzugeben, als sich geheimnisvolle Reisende seiner annehmen. Zwar versteht er nicht viel von dem, was sie reden, bekommt aber eine Ahnung davon, dass sein Leben noch weiter gehen und sehr bedeutsam werden wird.

Aufgrund eines Traumes folgt Gaius Octavianus – der mächtige Kaiser Augustus – auch im Alter noch einer eigenen Tradition. Einmal im Jahr verwandelt er sich in einen Bettler und mischt sich unerkannt unter die Bürger Roms, um zu hören, was man über ihn denkt. Ein Zwerg, einst sein engster Vertrauter, erfährt nun, warum er dies tut.

Auch Harun al Rashid sucht Antworten auf Fragen, die ihn beschäftigen und bedrücken, als er des Nachts durch die Gänge seines Palastes der Wunder wandert, und beschwört schließlich den Herrn der Träume herauf. Dann ist da noch der alte Mann, der seinem Leben ein letztes Mal einen Sinn geben möchte. Zwar verändert sich für ihn nicht viel, als er im Traum zum Kaiser von Amerika wird, aber dennoch ist er damit unvergessen. Und schließlich taucht ein von seiner Mutter vernachlässigtes Kind in der Traumwelt auf, um dort mitzerleben, welche Gerechtigkeit das Parlament der Krähen übt.

Abwechslungsreich, mythisch und versponnen sind die Geschichten dieses Bandes, die so gut wie alle in der Vergangenheit angesiedelt sind, klassische Sagen und Dramen neu aufbereiten und damit spielen, das manch eine große historische Persönlichkeit sich auch von Träumen hat lenken lassen. Nicht immer geben die Erzählungen klare Antworten, oft genug lassen sie nachdenkenswerte Thesen offen.

Die Dialoge sind vielleicht nicht kompliziert, aber oft genug philosophisch. Sie beschäftigen sich mit menschlichen Leidenschaften, heimlichen Wünschen, den Grenzen der Moral aber auch den Gesetzen der Natur und regen ebenfalls den Geist an. Dann wieder bietet die Handlung vielschichtiges Abenteuer, das nicht nur auf plakative Schockeffekte und Bedrohungen setzt. Realität und Traumbene fließen regelmäßig ineinander über, vermischen und verkehren sich in der Wahrnehmung der Protagonisten, die bald nicht mehr unterscheiden können, was wahr und was falsch ist. Nur mühsam kehren sie dann in die Wirklichkeit zurück.

Ohne viel Aufhebens um alles zu machen fängt Neil Gaiman mit wenigen Details und vielen Alltäglichkeiten den Leser ein. Dream bleibt meistens zurückhaltend und greift nur selten direkt ein, da er zumeist andere handeln lässt, die ihm noch etwas schulden oder aber ihre Dienste anbieten, doch immer wieder hält er letztendlich die Fäden in der Hand.

Action sollte man jedoch nicht erwarten, da die Geschichten Gewalt und Kämpfe nur dann einsetzen, wenn es notwendig ist; die Handlung wird überwiegend in der geistigen Ebene vorangetrieben und erzeugt eine ganz eigene Spannung.

Auch „Sandman – Fabeln und Reflexionen“ weiß Unterhaltung und Anspruch wieder einmal gelungen miteinander zu verbinden und wird seinem Titel mehr als gerecht, denn viele der Handlungsträger sind dazu gezwungen, auf ihr Leben zu blicken und eine wichtige Entscheidung zu treffen. Die hintergründigen Szenarien überzeugen jedenfalls durch das intensive Leseerlebnis, das fern von seichtem Abenteuer ist. (CS)



Jeremy Barlow

Star Wars 70 - Rebellion: Nadelstiche, Teil 2

Star Wars: Rebellion: Small Victories 2 (of 4), Dark Horse, USA, 2008

Panini Verlag, Stuttgart, 09/2008

Comicheft ohne ISBN, SF, 60/395

Aus dem Amerikanischen von Michael Nagula

Titelillustration und Zeichnungen von Colin Wilson & Will Glass

www.paninicomics.de

www.darkhorse.com

<http://members.optushome.com.au/jacoco/>

www.starwars.com/

Luke Skywalker und Prinzessin Leia wagen sich in ihrem neuen Abenteuer „Nadelstiche“ aus der Serie „Rebellion“ in die Höhle des Löwen, da sie bei einem ihrer unkontrollierten Hyperraum-Sprünge in die Nähe eines wichtigen imperialen Stützpunktes gelangen. Wenn sie ihn in einem gezielten und schnellen Schlag zerstören, könnten sie ihren Gegnern gehörig schaden, denn die Gelegenheit ist so günstig wie nie. Und so brechen die Helden mit einer kleinen Schar Auserwählter auf, um den Plan in die Tat umzusetzen. Doch leider erweist sich der Kommandant der Station als nicht ganz so dumm wie viele seiner Kollegen. Er lockt sie in eine Falle und nimmt alle gefangen.

Aber sind es wirklich alle?

Deena Shan, die eigentlich die Rebellion verlassen wollte, weil sie bei einem der letzten Aufträge einen folgenschweren Fehler machte, kann sich als Einzige verstecken und ist nun auf sich alleine gestellt. Sie hat nur eine Chance, die Freunde zu retten.

Auch wenn die Geschichte in weiten Teilen vorhersehbar ist, so ist doch gerade der Zwiespalt der jungen Heldin interessant, die sich nun selbst beweisen kann, dass sie eigentlich mit Herz und Seele Rebellin ist. Doch auch ihre Freunde sind nicht ganz hilflos und nutzen jede Chance, die sich für sie ergibt.

Gerade das ist so typisch für die „Star Wars“-Heftreihe. Neben dem Abenteuer und der Action gibt es eine Ebene in der Handlung, die weit über das oberflächliche Maß hinaus geht und sich z. B. auch mit spannenden Charakterentwicklungen und inneren Konflikten beschäftigt, so wie in diesem Heft. (CS)



Dan Abnett & Ian Edginton

Warhammer 1: Kriegsschmiede

Warhammer 1: Forge of War, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 5/2008

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Fantasy, 978-3-86607-577-1, 132/1695

Aus dem Amerikanischen von Hartmut Klotzbücher

Titelbild und Zeichnungen von Rahsan Ekedal, Koloristen: Rob Ruffolo, Dean Nuckols, Scott Vanden Bosch

www.paninicomics.de

www.games-workshop.com/gws/

www.danabnett.com/

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

Der endlose und ewige Kampf gegen die Mächte des Chaos ist das bestimmende Thema in der mittelalterlich anmutenden Fantasy-Welt „Warhammer“. Und auch die Geschichte „Kriegsschmiede“ erfüllt alle Erwartungen, die der Titel bei den Freunden dieser düsteren Erzählungen wecken mag.

Denn wieder geht es um große und wenig glanzvolle Schlachten, die gegen die Anhänger der vier Chaosgottheiten geschlagen werden, um ebenso verzweifelte wie entschlossene Verteidiger des Imperiums. Diesmal kämpfen die Menschen Seite an Seite mit den Zwergen gegen die heranrückenden Horden, um sie von dem Einmarsch in ihre Heimat abzuhalten. Doch trotz Mut, Entschlossenheit und dem festen Willen nicht nachzugeben, bricht die Schlachtreihe, und wenigen gelingt die Flucht vom Schlachtfeld:

Sergeant Vogel von den Großschwertern von Averheim und seinen Leuten, dem Zauberer König und seiner Leibwache sowie dem Zwerg Vargni Valnirsson. Jede dieser drei Gruppen muss nicht nur eigene Gefahren und Konfrontationen mit dem Chaos und seinen Schergen überstehen, sondern erkennt letztlich, dass die verheerende Niederlage in der Schlacht nicht mit rechten Dingen zugegangen sein kann und auf Verrat basierte. Während ein Bote die Nachricht davon, dass das Imperium bereits vom Chaos durchdrungen ist, weiter trägt, stellen sich die anderen Überlebenden der weiter vorrückenden Armee des Feindes zu einem letzten, wenig aussichtsreichen Kampf.

Die Geschichte, die die Autoren in dem Comic erzählen, ist dicht und spannend, wenngleich sie für Leser, die mit dem „Warhammer“-Hintergrund nicht vertraut sind, teilweise etwas verwirrend sein dürfte, wobei das Glossar am Ende des Buchs grundlegende Erklärungen liefert.

Das Düstere und Bedrückende, das die ewig im Krieg liegende Welt kennzeichnet, wird nicht nur in der Dramaturgie der Erzählung des auch für seine „Warhammer 40k“-Romane bekannten Dan Abnett deutlich, sondern auch sehr gut durch die exzellenten Zeichnungen Ekedals, sowie die Arbeit der Koloristen ausgedrückt. Texte, Bilder und Farben greifen perfekt ineinander und bilden eine stimmige, finstere und spannende Einheit.

In der Geschichte gewinnen die letzten Überlebenden der Schlacht innerhalb der 132 Seiten des qualitativ hochwertigen, angenehm aufgemachten und gut gedruckten Comics sehr an Charakter, obschon jede einzelne Gruppe nur einen begrenzten Raum für sich beanspruchen kann. Dass das Softcover-Buch mit einem Cliffhanger in Form des letzten verzweifelten Angriffs der Protagonisten gegen die feindliche Armee endet, ist nur in sofern ärgerlich, als dass es einen zwingt, auf den nächsten Band zu warten.

Für Fans der dunklen Welt von „Warhammer“ und ihrer Geschichten ist „Kriegsschmiede“ somit sicherlich ein - wenngleich sehr blutiges und zugegebenermaßen sehr brutales – Vergnügen und somit auch den recht hohen Preis wert. (BvdB)

Manga & Manhwa & Light-Novel & Anime



Tatsuya Hamazaki & Rei Idumi

.hack//AI BUSTER 1, Japan, 2002

Carlsen Manga, Hamburg, /2008

TB, Light-Novel, SF, Fantasy, 978-3-551-62004-0, 200/695

Aus dem Japanischen von Antje Bockel

2 Farbseiten, 12 SW-Illustrationen

www.carlsenmanga.de

<http://www1.ttcn.ne.jp/~izumiya/>

www.dothack.com/

www.hack.channel.or.jp/

www.cyberconnect2.jp/hack/

www.cyberconnect2.jp/qu/

www.cc2.co.jp/trilogy/index.html

Das Online-Game *The World* hat unzählige Fans, die bald mehr Zeit in der virtuellen als in der realen Welt verbringen. Als mächtige Fantasy-Helden dürfen sie spannende Abenteuer erleben, die der Alltag nicht zu bieten hat.

Der Lanzen-Kämpfer Albireo ist ein begeisterter Spieler – und noch sehr viel mehr. Als er durch die verschiedenen Areas von *The World* streift und Feinde besiegt, an denen sich andere bereits die Zähne ausgebissen haben, macht er einige Gamer auf sich aufmerksam. Die nervige Hokuto dringt einfach in sein Leben ein und stellt dreist alles auf den Kopf. Die Schwert-Kämpfer Orca und Balmung hätten ihn gern als Gefährten bei der Erforschung der Area *The One Sin*, die noch keiner hatte meistern können.

Albireo hat jedoch andere Pläne. Wer ist die geheimnisvolle Lycoris? Er ist davon überzeugt, dass sie nicht der Avatar eines Spielers ist. Aber ein *Non Player Character*, der auf die Gamer reagiert, ist sie auch nicht. Könnte sie ein Bug sein? Oder etwas ganz anderes?

Das „hack“-Universum, das auf dem gleichnamigen Spiel basiert, verschiedene Anime- und Manga-Serien nach sich zog, offeriert nun auch eine erste Novel. Geschrieben wurde sie von Tatsuya Hamazaki; die Illustrationen lieferte Rei Idumi, die auch einige der „hack“-Mangas zeichnete.

Die Geschichte kommt mit sehr wenigen Charakteren aus und rankt sich um den Einzelgänger Albireo alias Watarei, der das Game *The World* besser kennt als die meisten anderen und einer wichtigen Aufgabe nachgeht. Dabei strapaziert die neue Bekanntschaft Hotuko gewaltig seine

Nerven. Sie verkörpert den typischen Newby, der von nichts eine Ahnung hat, alles mit großen Augen bestaunt und durch seine Fragen dem unkundigen Leser zu Informationen verhilft. Schade, dass auf Balmung und Orca nicht näher eingegangen wird, die als Team so angelegt wurden, dass sie in weiteren Novels für interessante Entwicklungen sorgen könnten.

Die Handlung folgt einem gängigen Muster. Eingangs wird erst durch Action und dann durch ein Rätsel neugierig auf das Weitere gemacht. Kleine Höhepunkte im Verlauf sorgen dafür, dass man am Ball bleibt und die Lösung erfahren möchte. Humorische Einlagen lockern zwischendurch auf.

Tiefgang darf man natürlich nicht erwarten, da die Protagonisten Genre-Archetypen sind, die nicht näher ausgeführt werden, und auch die Geschichte wird schnörkellos durchgezogen. Die Fachtermini, die vor allem Nicht-Spielern kaum geläufig sind, lassen den Plot etwas komplizierter scheinen, als er in Wirklichkeit ist.

Gelungen ist die Gestaltung des Taschenbuchs: Farb- und SW-Illustrationen veranschaulichen die Charaktere. Unterschiedliche Schrifttypen heben Erklärungen, Eigennamen, gelesene Texte usw. hervor. Ein Nachwort des Autors ist angehängt.

„hack//AI Buster“ wendet sich in erster Linie an Jungen ab 13 Jahren, die selber Gamer und mit Fantasy-Welten vertraut sind. Ihnen wird ein bekannter Hintergrund mit typischen Identifikations-Figuren und spannenden Aufgaben geboten. Ob die Zielgruppe tatsächlich die Konsole für ein Buch liegen lässt, steht allerdings auf einem anderen Blatt. (IS)



Lee Yun-Hee & Kara (Kim Yoon-Gyeong und Jeong Eun-Sook)

Angel Diary 10, Korea, 2006

EMA, Köln, 9/2008

TB, Manhua, Fantasy, Comedy, Romance, 978-3-7704-6931-4, 176/650

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

www.manganet.de

<http://jisang.net>

Die Himmelsprinzessin Dongyeong verbirgt sich auf der Erde, um sich einer arrangierten Heirat mit dem König der Unterwelt zu entziehen. Als sie herausfindet, dass ihr Mitschüler Biwol Jin ihr Bräutigam ist, hat sie sich bereits in ihn verliebt – und wird unerwartet zurückgewiesen. Dongyeong ist enttäuscht und will herausfinden, weshalb Biwol Jin sein Verhalten ihr gegenüber so plötzlich änderte. Liegt es an seinem Bruder Ryeong?

Dongyeong findet Ryeong's Gefolgsmann Sein und pflegt seine Wunde, wird jedoch von Dohyeon, einem der vier Himmlischen Wächter, der um die Gefährlichkeit des Dämons weiß, aufgespürt. Ein heftiger Kampf entbrennt, zu dem auch Biwol Jin und Ryeong stoßen. Sie können jedoch nicht verhindern, dass Dohyeon Sein tötet, um Dongyeong zu retten.

Hasserfüllt attackiert Ryeong daraufhin Dohyeon, der diesem nicht gewachsen ist. Da Biwol Jin nicht eingreift, verteidigt Dongyeong ihren Freund – aber welche Chance hat sie gegen Ryeong's Macht, die selbst der von Biwol Jin weit überlegen ist? Ist damit auch ihr Ende besiegelt?

„Angel Diary“ fing witzig und spritzig an – wie so viele School-Comedies mit Fantasy-Elementen. Die Serie reifte mit den Lesern, denn die Handlung ist ernsthafter geworden, der Klamauk ist weitgehend verschwunden, und die Geschichte spielt an phantastischen Orten. Gleich geblieben sind jedoch die ansprechenden Illustrationen, die mit dazu beitragen, dass die Titel, die von dem Team Kara gezeichnet werden, stets ein Erfolg werden, darunter „Demon Diary“ und „Legend“.

Nahtlos knüpft die Story an die Geschehnisse des vorherigen Bandes an: Um Biwol Jins Beweggründe zu erfahren, begeht Dongyeong einen schwer wiegenden Fehler, indem sie Sein bei sich aufnimmt. Sie ahnt nicht, dass er sie töten will, um damit Ryeong einen Gefallen zu tun. Dohyeon, der heimlich in Dongyeong verliebt ist, geht dazwischen und rettet sie. Sein stirbt, und Ryeong sinnt auf Rache. Allerdings ist der Tod des Dämons nur der berühmte Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt, denn die Ursache für Ryeong's Enttäuschung und Wut liegt viel länger zurück.

Wieder erhalten die Leser neue Puzzlestücke, die das Gesamtbild klarer werden lassen, aber noch nicht alles offenbaren. Missverständnisse, Ängste und Ryeongs Ablehnung durch Dritte haben Schuld an der aktuellen Situation. Unerwartet taucht eine weitere involvierte Person auf, um zu korrigieren, was lange falsch lief. Die Episode endet, ohne zu verraten, was die Konsequenzen für Dongyeong sind und welches Schicksal Dohyeon erwartet. Dadurch bleibt die Spannung nach diesen dramatischen Entwicklungen weiterhin erhalten.

„Angel Diary“ wartet mit sympathischen Protagonisten und vielen Anleihen aus der koreanischen Mythologie auf. Die Geschichte ist komplexer und anspruchsvoller geworden im Vergleich zu den frühen Bänden. Dadurch gefällt sie nicht nur Leserinnen ab 12 Jahren, die hübsche Illustrationen mögen, sondern auch einem reiferen Publikum, das auf einen nachvollziehbaren Plot ebenso großen Wert legt.

Man sollte die Serie ab Bd. 1 lesen, da die Ereignisse aufeinander aufbauen und vorausgesetzt wird, dass man mit den Figuren und ihren Hintergründen vertraut ist. Für Quereinsteiger ist es kaum möglich, der Handlung zu entnehmen, wer wer ist und was zu der gegenwärtigen Lage führte. (IS)



Sang-Sun Park

Ark Angels 3, Korea, 2007

Tokyopop, Hamburg, 5/2008

TB, Manhwa, Öko-Fantasy, 978-3-86580-820-2, 168/650

Aus dem Amerikanischen von Dagmar Baumunk

www.tokyopop.de

Von Sang-Sun Park sind bislang drei Serien erschienen: „Les Bijoux“, „Tarot Cafe“ und „Ark Angels“. Die Künstlerin spricht vor allem Leserinnen ab 13 Jahren mit ihrem wirklich hübschen und aufwändigen Stil an. Wer Bishonen und phantastische Comics mag, sollte sich diese Titel nicht entgehen lassen.

„Ark Angels 3“ ist der Abschlussband einer Fantasy-Reihe, die gravierende Umweltprobleme – die Ausrottung vieler Tierarten durch den Mensch und der drohende ökologische Kollaps der Erde - in den Mittelpunkt stellt:

Um zu verhindern, dass die Erde stirbt, sollen die Schwestern Shem, Hamu und Japheth die letzten Tiere ihrer Art an Bord einer Arche bringen. Wenn sie das schaffen, werden die Zeiger der Uhr, die auf kurz vor Zwölf stehen, immer um einige Minuten zurück gedreht. Viele Tiere konnten die drei unter abenteuerlichen Umständen retten, aber es reicht noch immer nicht, um die geschwächte Erde vor dem Tod zu bewahren.

Mit neuen magischen Hilfsmitteln ausgestattet sollen die Schwestern den letzten Berberlöwen finden. Doch es gibt auch Kräfte, die das verhindern wollen. Der Kampf gegen die Zeit geht weiter, und die Erde bricht zusammen...

Die Handlung bietet einen Mix aus Tragödie und Komödie, der eher etwas oberflächlich wirkt. Basierend auf dem biblischen Motiv der Arche retten die Kinder Noahs, die hier die Gestalt von Mädchen haben, bedrohte Tierarten, um den Tod der Erde zu verhindern.

Sowohl die Tiere als auch die Gegenspieler machen es den drei Schwestern nicht leicht, die Aufträge zu erfüllen. Die Menschen werden als fehlgeleitet dargestellt und wissen gar nicht, was sie der Erde durch ihre Gedankenlosigkeit antun – und trotzdem ist es die Erde selbst, die die Menschen, die auch zu ihren Geschöpfen zählen, nicht auslöschen will. Der Umweltgedanke beherrscht die Story, geht aber im abenteuerlichen Klamauk oft unter.

Tatsächlich sind es die ansprechenden Illustrationen, die den Reiz der Trilogie ausmachen, während der Plot eher vernachlässigbar ist. In mitunter jugendstilhaft anmutenden Zeichnungen werden schöne junge Männer in Szene gesetzt, die eine wahre Augenweide sind. Diese Pinups liefern das eigentliche Argument für den Kauf der Bände. (IS)



Yuuki Obata

Bokura Ga Ita 8, Japan, 2005

EMA, Köln, 8/2008

TB, Manga, Romance, Drama, 978-3-7704-6885-0, 188/600

Aus dem Japanischen von Rie Kasai

www.manganet.de

www.betsucomi.shogakukan.co.jp/bokura/

www.bokuragaita.com/

www.mxtv.co.jp/bokura/

Nanami und Yano sind verliebt ineinander. Ihre Beziehung wird überschattet vom Tod von Yanos früherer Freundin und dem One-Night-Stand, den er mit deren Schwester hatte. Yuri liebt ihn noch immer und will ihn nicht aufgeben, obwohl er nicht mehr frei ist. Die Schuld an den regelmäßigen Missverständnissen sucht Nanami bei sich selber, denn Yano tut wenig, um ihre Ängste zu mindern und ihr Selbstbewusstsein zu stärken.

Schließlich wollen sie es noch einmal probieren, und erneut tritt Takeuchi, der schon lange tiefe Gefühle für Nanami hegt, beiseite. Er wünscht ihr von Herzen, dass sie glücklich wird, selbst wenn sie einen anderen wählt - aber er verspricht, für sie da zu sein, falls Yano sie erneut enttäuscht. Und das scheint schon bald der Fall zu sein:

Yanos Mutter plant, sich scheiden zu lassen und nach Tokyo zu ziehen. Ihr Job bringt kaum genug ein, dass sie sich selbst über Wasser halten kann, und doch soll Yano zurück bleiben und die Schule beenden; das notwendige Geld will sie ihm schicken. Natürlich hört Yano die unausgesprochene Bitte, sie zu begleiten. Yano zögert, bis Nanami ihm zuredet, dass er seine Mutter nicht allein lassen darf. Nanami will auf Yano warten und ihn auf der Universität wieder sehen. Im Innern fürchtet sie um die gemeinsame Zukunft und hofft, dass er sich trotz ihrer vernünftigen Worte zum Bleiben entschließt...

Die naive Nanami und der undurchschaubare Yano haben es nicht leicht miteinander. Obwohl sie es nicht wollen, verletzen sie einander immer wieder durch Misstrauen und unglückliche Umstände. So auch jetzt wieder: Yano muss sich entscheiden, ob er mit seiner kränkelnden Mutter die Stadt verlässt, um für sie da zu sein, oder ob er bei Nanami bleibt, damit ihre Liebe eine Zukunft hat.

Sein Entschluss kommt nicht unerwartet. Nanami drängte ihn sogar dazu, zeigte Verständnis, denn es ist die richtige Wahl in dieser Situation, doch gleichzeitig ist sie traurig darüber, allein zurück zu bleiben. Ihre Hoffnungen gelten dem Wiedersehen, wenn sie beide die Universität besuchen. Die letzten Seiten geben Auskunft darüber, ob sich der Wunsch erfüllt – und liefern gleichzeitig einen kleinen Cliffhanger, der die Leserinnen gespannt auf den nächsten Band warten lässt: Was ist in den Jahren, die seit dem Abschied vergangen sind, passiert?

„Bokura Ga Ita“ ist ein stiller Manga, der in zarten Bildern erzählt, wie aus Teenagern junge Erwachsene werden, die Entscheidungen treffen müssen, die ihr weiteres Leben prägen. Sie begehen Fehler, die sich nicht korrigieren lassen, und müssen sich mit den Konsequenzen arrangieren. Dabei stehen Freundschaft und Liebe und die Suche nach dem wahren Glück im Mittelpunkt. Ernsthaft befasst sich die Mangaka mit den Problemen ihrer Protagonisten, die für das Publikum leicht nachzuvollziehen sind, kennt man doch Ähnliches. Patentlösungen bietet sie nicht, denn jeder muss seine Erfahrungen selbst machen und mit dem Leben klar kommen.

Man sympathisiert mit Nanami, deren Verhalten nicht immer für das westliche Publikum verständlich ist, denn sie hat die traditionelle Rolle der duldenden, sich aufopfernden Freundin oder Frau inne, die als japanisches Ideal gilt. Dass sie wie so viele Leidensgenossinnen fast an dem zerbricht, was ihr zugemutet wird, geht jedem zu Herzen.

Natürlich leidet auch Yano, aber er hat und nimmt sich doch mehr Freiheiten. Man gesteht ihm durchaus zu, dass er korrekt handelt, wenn es notwendig ist, aber die Konsequenzen bekommt stets Nanami zu spüren, und er ist für sie nicht die Schulter zum Anlehnen, die sie bräuchte. Prompt wünscht man, dass sich Nanami dem netten, geduldigen Takeuchi zuwendet, der sie auf Händen tragen würde.

Nun, die Serie ist noch nicht abgeschlossen, obwohl der nächste Band auf sich warten lässt, und es wird gewiss eine Menge passieren, bis alle offenen Fragen beantwortet sind.

„Bokura Ga Ita“ wendet sich an Leserinnen ab 13 Jahren, die tragische Liebesgeschichten mögen, die sich ernsthaft und realistisch mit den Problemen Jugendlicher auseinandersetzen. Auch das reifere männliche Publikum dürfte dem Titel etwas abgewinnen können. Zielgruppe sind die Fans von Oneshots und Reihen wie „Cry out for Love“, „Sweet & Sensitive“ oder „Crazy Love Story“. (IS)



Kairi Shimotsuki

Brave 10, Bd. 1, Japan, 2007

Panini Comics, Stuttgart, 8/2008

TB, Manga, History, Fantasy, Action, 978-3-7704-6661-0, 182/795

Aus dem Japanischen von Dorothea Überall & Alexandra Klepper

www.manganet.de

Die schöne Priesterin Isanami überlebt als Einzige einen heimtückischen Angriff auf den Tempel von Izumo. Im Auftrag des Oberpriesters begibt sie sich auf den Weg nach Shinshuu, um Fürst Yukimura Sanada um Hilfe zu bitten. In ihrem Besitz befindet sich etwas, das unter keinen Umständen in die falschen Hände geraten darf. Als sie von den Verfolgern eingeholt wird, greift unverhofft ein Iga-Ninja ein.

Saizou Kirigakure begleitet Isanami an ihr Ziel, wenn auch eher widerwillig. Seine Vorsicht ist durchaus berechtigt, denn einer von Yukimuras Leuten, Sasuke Sarutobi, ist ein Kouga-Ninja. Beide Clans sind verfeindet. Es kommt zu einem erbitterten Kräftemessen, das schließlich von Isanami beendet wird. Ihre Hoffnungen werden jedoch enttäuscht, denn Yukimura weist ihr Anliegen zurück.

Nur wenig später tauchen Vermummte in Shinshuu auf und attackieren Isanami und Saizou. Yukimura erkennt in ihnen Gefolgsleute von Ieasu Tokugawa, seinem Erzfeind, der ganz Japan unter seinem Banner vereinen will. Das ändert alles: Isanami steht ab sofort unter Yukimuras Schutz, und Saizou gehört zu seinen Männern. Ieasus erneuter Gegenschlag lässt nicht lange auf sich warten...

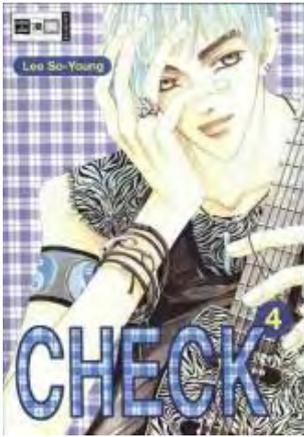
Die Sengoku-Ära lieferte schon immer reichlichen Stoff für heroische historische Romane, Mangas und Games. Im Westen bekannt wurde sie durch die Verfilmung von James Clavells Bestseller „Shogun“. Hiesige Manga-Leser sind ebenfalls vertraut mit den geschichtlichen Hintergründen durch Serien wie „Samurai Deeper Kyo“, „Basilisk“, „Vagabond“, „Mr. Zipangu“ oder „Tail of the Moon“, die teils ähnliche, teils ganz andere Motive und historische Persönlichkeiten einbinden als nun „Brave 10“.

Bd. 1 der neuen Serie stellt zunächst das Setting und die wichtigsten Charaktere vor, die sogleich in eine spannende Kampfhandlung hinein gezogen werden. Um Ieasu Tokugawa zu trotzen, der schon fast ganz Japan in seiner Hand hat und das Shogunat anstrebt, scharft Yukimura Sanada viele tapfere Kämpfer („Brave 10“) um sich, die über erstaunliche Fähigkeiten verfügen. Nicht nur mit dem Schwert sondern auch mit phantastischen Kräften wird gekämpft.

Wie in den meisten Samurai-/Ninja-Mangas stehen auch hier Action-Sequenzen im Vordergrund. Die sympathischen Protagonisten entsprechen dem Genre-Archetyp des furchtlosen Kämpfers, der sich in jeder Situation cool gibt, aber heißblütig zuschlägt, sobald er herausgefordert wird, und immer einen markigen Spruch parat hat. Gewürzt wird mit einer Prise Erotik, denn die wenigen Frauen, die eine größere Rolle spielen, sind hübsch, und natürlich werden regelmäßig Szenen arrangiert, in denen sie zeigen, was sie zu bieten haben. Doch auch einige der Männer kann man den Bishonen zuordnen, und es gibt sogar die eine oder andere Parodie auf den beim weiblichen Publikum beliebten Yaoi-Support.

Die Illustrationen sind klar, detailreich und dynamisch. Die Figuren werden realistisch-idealistisch dargestellt. Die Augen weiblicher und männlicher Leser werden wahrlich von den gelungenen Zeichnungen erfreut.

Fans von Titeln wie „Kenshin“ und vor allem von „Samurai Deeper Kyo“ sollten auch „Brave 10“ eine Chance geben. Der Titel vereint vor einem historischen Hintergrund Action, Fantasy, Humor und etwas Erotik, bietet darüber hinaus interessante Protagonisten und ansprechende Bilder. Ob die Handlung die Erwartungen erfüllen kann, müssen die nächsten Bände beweisen. (IS)



Lee So-Young

Check 4, Korea, 2002

EMA, Köln, 1. Auflage: 6/2006

TB, Manhwa, Drama, Romance, Boys Love, 978-3-7704-6362-6, 198/650

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

2 Farbseiten

www.manganet.de

Daejung erlitt einen Schwächeanfall, und sein Zwillingsbruder Yeongsam kümmert sich nun um den Ohnmächtigen. Dieser hält Seunga, die Hilfe holte, für Daejungs Freundin. Seunga kommt nicht dazu, das Missverständnis aufzuklären, da sie mit ihren eigenen Problemen stark beschäftigt ist.

Warum hat Kyuwon ihr erst einen Korb gegeben und später gefragt, ob sie noch immer mit ihm gehen will? Wieso ist er stets in der Nähe, wenn sie jemanden braucht? Yuha, mit dem sie nun zusammen ist, unterstellt ihr, dass sie ihn benutzt. Seunga macht sich prompt Vorwürfe, denn sie weiß nicht, dass es eigentlich umgekehrt ist.

Außer Kyuwon ahnt keiner von Yuhas doppeltem Spiel, das sich offenbar gegen Yeshin, Seungas Bruder, richtet. Irgendetwas muss vor einigen Jahren passiert sein, was einige der Beteiligten vergessen haben oder vergessen möchten und das sie trotzdem nicht los lässt...

Das Zusammensetzen des Puzzles geht weiter. Lee So-Young macht es ihren Leserinnen nicht leicht, denn was auch immer geschieht, die Handlung kommt dennoch keinen entscheidenden Schritt weiter, das Geheimnis wird nach wie vor gehütet, und die Protagonisten ergehen sich in Provokationen, Vorwürfen, Schuldbekennnissen und vielen Flirts, die aber selten von Zuneigung motiviert sind.

Zwischen Seunga und Yeshin besteht ein sonderbares Band; sie sind keine richtigen Geschwister. Das Mädchen scheint sich außerdem immer noch zu Kyuwon hingezogen zu fühlen, obwohl sie Yuhas Antrag akzeptierte. Die beiden Jungen belauern einander eifersüchtig und misstrauisch, obwohl sie keine intime Beziehung unterhalten, die über Küssen hinausgeht. Ferner spielt Yuha auf mannigfaltige Weise mit Yeshins Gefühlen. Obendrein mischen die Zwillinge Daejung und Yeongsam mit.

Worauf das romantische Jugenddrama mit den vagen Boys Love-Elementen zielt, ist noch nicht ersichtlich. Der Schlüssel zu alledem mag in der Vergangenheit liegen. Wer die anderen Titel von Lee So-Young kennt („Model“, „Arcana“) ist mit der kryptischen Art vertraut, wie die Künstlerin ihre Geschichten aufbaut. Man sollte das genauso mögen wie ihren zeichnerischen Stil (kleine, spitze Köpfe mit großen Augen, lange Körper und Extremitäten, statische Panels).

Wer Gefallen an Titeln wie „Zetsuai“, „Junjo Romantica“ oder „High School Love“ findet, sollte auch in „Check“ ein wenig blättern. Zieht man gefälliger illustrierte Reihen mit mehr Handlung und sympathischen Charakteren vor, ist man besser beraten mit z. B. „La Esperanza“, „Innocent Bird“ oder „Finder“. (IS)



Chaco Abeno

Chrome Breaker 2, Japan, 2007

EMA, Köln, 10/2008

TB, Manga, Horror, 978-3-7704-6922-2, 194/650

Aus dem Japanischen von Costa Caspary

www.manganet.de

Die Waise Akira Nagisa trägt auf der Brust ein kreuzförmiges Mal, das viele glauben lässt, sie sei die wiedergeborene Maria. Als Dämonen Akira entführen wollen, zeigt sie, dass sie tatsächlich über eine besondere Kraft verfügt.

Um sie besser beschützen zu können, bringen Angehörige einer Spezialeinheit des Vatikans Akira und ihre beiden bisherigen Wächter Seishiro Amakusa und Chrome Takagi in das verborgene Dorf Crimci-River. Obwohl dort nur

Menschen leben, die der Kirche treu ergeben sind, begegnet so mancher Akira mit Skepsis. Ist das unscheinbare, tollpatschige Mädchen wirklich die Reinkarnation Marias?

Wenig später wird eine Gruppe Exorzisten von Dämonen attackiert. Während Chrome und einige andere die Kameraden zu retten versuchen, wird Akira entführt. Bis Chrome den Trick durchschaut hat und Akira zu Hilfe eilt, streute sein Bruder Mamoru eine gefährliche Saat: Auch die Dämonen interessieren sich für Maria und wollen sie beschützen. Akiras Vorgängerin, die zu mächtig war, wurde auf Befehl der Kirchenmänner getötet – und dieses Schicksal haben sie auch Akira zgedacht...

„Chrome Breaker 2“ knüpft nahtlos an die Ereignisse im vorherigen Band an. Die Protagonisten befinden sich nun an einem geheimen Ort, werden dort aber schon bald von ihren Feinden aufgespürt. Während eines Ablenkungsmanövers gelingt es einem von ihnen, bis zu Akira vorzudringen und sie zu entführen. Die Retter kommen zu spät – denn das Mädchen befindet sich längst auf einem Luftschiff der Takagi-Gruppe. Von Mamoru, der sich als Chromes jüngerer Bruder zu erkennen gibt, erfährt Akira über sich und die frühere wiedergeborene Maria Dinge, die sie niemals geahnt hätte. Aber kann man Dämonen vertrauen? Akira beschließt, die Wahrheit herauszufinden und gegebenenfalls das ihr zgedachte tragische Schicksal auf sich zu nehmen, wenn das Gottes Wille ist.

Die Motive der antagonistischen Gruppen – Kirche und Dämonen - werden nach der Lektüre dieser Episode nicht wirklich klarer. Beide wollen die Reinkarnation Marias auf ihrer Seite wissen und sie beschützen. Nachdem die Dämonen mehrmals grausam zuschlugen, betrachtete man sie automatisch als ‚die Bösen‘, doch Mamorus Worte lassen Zweifel daran aufkommen, dass wirklich alles so ist, wie es scheint. Tatsächlich ist auch die kirchliche Armee nicht zimperlich, und wenn es stimmt, dass Akira geopfert werden soll, macht das die Institution nicht besser als ihre Gegner. Wer neugierig geworden ist, wird mit Akira zusammen nachforschen müssen, was wahr und gelogen ist.

Bei den Charakteren handelt es sich weitgehend um Teenager und um einzelne Erwachsene in Nebenrollen, die sich kaum weniger kindisch benehmen. Ihr Klamauk sorgt für etwas Auflockerung zwischen den Action-Szenen. Obwohl sich alles um Akira dreht, bleibt sie blass, da sie sehr unsicher ist, alles über sich ergehen lässt und kaum mehr Worte in den Mund gelegt bekommt als *Häää?*, was auf Dauer sehr nervt. Titelheld Chrome gibt sich schweigsam und hat die meisten Handlungsanteile. Wieder wird ein wenig mehr von seinem Geheimnis preisgegeben: Er ist ein Dämon im Dienst der Kirche, doch wenn er das Siegel, das seine Kräfte verschließt, noch dreimal öffnet, wird das zu seinem Ende führen. Seishiro und die anderen bleiben im Hintergrund zugunsten Mamorus, der einen persönlichen Groll gegenüber seinem Bruder hegt.

Die Illustrationen sind düster und im Gothic-Stil gehalten. Während Gebäude und Gewänder oft sehr detailreich und realistisch gezeichnet sind, wirken die Figuren cartoonhaft und steif. Am besten vergleichen lassen sich die Bilder mit den Zeichnungen in Titeln wie „Jing – King of Bandits“, „Mad Love Chase“ oder „D.Gray-Man“.

Die Serie gefällt vor allem jungen Lesern ab 13 Jahren, auch wenn einige Szenen recht grausam sind, denn Klamauk und Action sind wichtiger als Charakterentwicklung. Zickige Teenager, die die Erwachsenen alt aussehen lassen, werden auch nur von dieser Altersgruppe akzeptiert. Das reifere Publikum, das sich von Themen, die der Bestseller „Sakrileg“ vorgegeben hat, angesprochen fühlt, ist besser beraten mit Reihen wie „Trinity Blood“, „Priest“ oder „Rebirth“. (IS)



Koge Donbo

Kamichama Karin 7, Japan, 2005

EMA, Köln, 5/2007

TB, Manga, Comedy, Fantasy, 978-3-7704-6661-0, 182/500

Aus dem Japanischen von Josef Shanel und Matthias Wissnet

www.manganet.de

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

Die japanische Künstlerin ist für ihre niedlich gezeichneten und naiven Mangas bekannt, die sich eher an sehr junge Leser wenden. Bei EMA sind

bereits die Serien „Digi Charat“, „Pita Ten“ und „Tiny Snow Fairy Sugar“ erschienen.

Anders als bei diesen Titeln tauchen nicht kleine Geister oder Feen bei etwa gleichaltrigen Grundschulern auf, die der Mittelstufe entgegen fiebern, sondern die Heldin selbst geht noch in eine der unteren Klassen. Sie ist sportlich eine Niete und auch in den anderen Fächern nicht gerade eine Leuchte. Das wird noch schlimmer, als die Eltern überraschend sterben und Karin nun völlig alleine ist. Sie erbt den Ring ihrer Mutter und entdeckt durch Zufall, dass sie sich in eine Göttin verwandeln kann.

Allerdings hat das auch unangenehme und gefährliche Folgen, denn sie ist nicht die Einzige. Vor allem die Geschwister Karasuma versuchen, ihr die besonderen Kräfte abzujauchen. Nur mit Kazune Kujo verbindet sie eine tiefe Freundschaft. Als dieser allerdings durch die heimtückischen Angriffe in ein Koma fällt, ist guter Rat teuer. Karin gelingt es, ihn wieder aufzuwecken, aber dadurch bringt sie auch jemanden auf ihre Spur, der ganz andere Pläne mit ihnen hat.

Der Abschlussband der Serie führt die offenen Enden zusammen und enthüllt die letzten Geheimnisse, die die Heldin, ihre Freunde und ihre besonderen Kräfte betreffen. Dabei kommt es noch einmal zu einem dramatischen Höhepunkt, in dem sich zeigt, wie viel Freundschaft und Liebe wert sind, ehe die Serie mit einem für Koge Donbo so typischen Happy End ausklingt.

So zuckersüß, niedlich und gefühlvoll wie die Geschichte sind auch die Zeichnungen, so dass sich vermutlich vor allem jüngere Leser, die es noch lustig und hübsch mögen, mit der Reihe wohl fühlen werden. (CS)



Arina Tanemura

Kamikaze Kaito Jeanne 2 – Perfect Edition

Phantom Thief Jeanne Perfect Edition, Vol. 2, Japan, 1998

EMA, Köln, 1. Auflage: 10/2008

PB, Manga, Fantasy, Romance, 978-3-7704-6975-8, 214/1200

Aus dem Japanischen von Rie Kasai

16 Farbseiten

www.manganet.de

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

Schon als kleines Mädchen wurde Marron Kusakabe von ihren Eltern allein gelassen und der Obhut der Familie Todaiji anvertraut. Nie ließ sich Marron anmerken, wie sehr sie unter dieser Situation litt und noch leidet.

Sie fühlt sich ungeliebt – und nun wollen sich die Eltern sogar scheiden lassen. Trost spenden jetzt Marrons Freunde: Miyako Todaiji, Chiaki Nagoya und Yamato Minazuki.

Aber auch ihre göttliche Aufgabe gibt Marron Halt. Als Bilderdiebin Jeanne bannt sie Dämonen, die sich in Kunstwerken eingenistet haben und die Herzen der Menschen verderben. Dabei hilft ihr der Grundengel Fynn Fish, die hofft, eines Tages ein richtiger Engel zu werden, wenn sie ihre Arbeit ordentlich erledigt.

Plötzlich bekommt Jeanne einen Rivalen. Sindbad und sein schwarzer Engel Access Time jagen ebenfalls Dämonen. Sind sie Gesandte des Teufels? Merkwürdigerweise hilft Sindbad Jeanne so manches Mal, wenn sie in Bedrängnis gerät. Dann küsst er sie sogar und bittet sie, mit dem Stehlen aufzuhören.

Jeanne bzw. Marron ist verwirrt, vor allem von ihren eigenen Gefühlen. Als sie herausfindet, dass Sindbad und Chiaki ein und dieselbe Person sind, ist sie bitter enttäuscht. Hat er die ganze Zeit bloß mit ihr gespielt? Zu gern möchte sie ihm vertrauen...

Phantastische Action und gefühlvolle Romantik mit einer Prise Humor halten sich in „Kamikaze Kaito Jeanne“ die Waage. Im Wechsel muss die Titelheldin gegen Dämonen und ihren Gegenspieler kämpfen, dann wieder konfrontiert sie der Schüler-Alltag mit bodenständigeren Problemen. Auf den Hintergrund wird dabei nicht näher eingegangen. Die Mangaka bedient sich eines Motivs aus dem europäischen Mittelalter (Jeanne d'Arc), - in japanischen Augen - exotisch anmutenden Details aus der Bibel und gängiger Fantasy-Elemente.

In diesem Band erfährt man Näheres über die Familien von Marron, Chiaki und Miyako. Zwar spielen die Eltern – von Chiakis Vater einmal abgesehen, der Opfer eines Dämons wird – auch weiterhin keine nennenswerten Rollen, doch weiß man nun mehr über den Einzelnen und auch, weshalb Miyako, die nichts von Marrons Alter Ego ahnt, die Diebin Jeanne jagt. Weiterhin ein Geheimnis bleibt, wieso Marron und Chiaki auserwählt wurden, als Jeanne und Sindbad Dämonen zu bannen.

Die keimenden Romanzen treten, wie nicht anders zu erwarten, vorerst auf der Stelle. Zwar sind sich Marron und Chiaki über ihre Gefühle füreinander im Klaren, aber beide befürchten, dass ihre Aufgabe diese Liebe nicht erlaubt. Noch komplizierter wird alles durch eine angebliche Verlobte Chiakis, Miyako und Yamato, die auf eine Beziehung hoffen.

Dieser Mix bietet spritzige Unterhaltung für Leserinnen ab 10 Jahren, die Spaß an den spannenden und romantischen Abenteuern eines Magical Girls haben. Auch die Illustrationen erfüllen die Erwartungen der Zielgruppe, denn die sympathischen, comichaften Protagonisten sehen niedlich aus, und die verspielten Accessoires – Bänder, Schleifen, wehendes Haar, fliegende Röckchen - bringen Bewegung in die Panels. Wer Reihen wie „Sailor Moon“ oder „Wedding Peach“ mag, tut auch mit „Kamikaze Kaito Jeanne“ keinen Fehlgriff.

Zum ersten Mal erschien der Manga 2001 parallel zum Anime. EMA entschloss sich nun, die Bände nachzudrucken, so dass jene, denen der eine oder andere Band fehlt, ihre Sammlung ergänzen können bzw. junge Neuleserinnen Zugang zu einer altersgerechten Lektüre erhalten.

Die „Perfect Edition“ spricht außerdem die reiferen Sammler an durch Extras wie Überformat, Relief-Cover, Farbseiten, Hintergrund-Informationen. Ob das den Inhalt wettmachen kann, der sich – so spannend, humorig und romantisch er auch sein mag - an ein jüngeres Publikum wendet, bleibt abzuwarten. Leser ab 15 Jahren wünschen sich jedenfalls, dass auch andere (vergriffene) Reihen, die mehr auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind, noch mal in dieser ansprechenden Form aufgelegt werden – und nicht nur die Kiddie-Titel, denn auch wenn eine neue Lesergeneration nachkommt, das Publikum wird älter und nicht jünger. (IS)



Kazurou Inoue

Midoris Days 8

Midori no hibi Vol. 8, Japan, 2004

EMA, Köln, 8/2008

TB, Manga, Comedy, Romance, Fantasy, SF, 978-3-7704-6901-7, 204/600

Aus dem Japanischen von Oke Maas

www.manganet.de

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

Der berühmte Schläger Seiji Sawamura staunt nicht schlecht, als er eines Tages statt seiner rechten Hand die kleine Midori Kasugano vorfindet. Nach und nach gelingt es ihnen, sich miteinander zu arrangieren – und sie haben bald jede Menge Spaß zusammen. Dass Seiji durch Midori umgänglicher wird, merken auch andere, und so bekommt er einige heimliche Verehrerinnen. Takako Ayase gesteht ihm schließlich, was sie für ihn empfindet, doch Seijis Herz gehört längst Midori, obwohl er es nicht ausspricht.

Er weiß nicht, dass Midoris richtiger Körper immer schwächer wird. Kota Shingyoji, ein Mitschüler von ihr, möchte helfen: Er verkleidet sich als Mädchen, um Seiji den Kopf zu verdrehen. Wenn es klappt, kehrt Midori vielleicht in ihren Körper zurück und kann normal weiter leben. Seltsam nur, dass Kota Herzklopfen hat, als er sich Seiji nähert...

Midori ist glücklich und wird doch immer nachdenklicher. Haben die anderen Recht, die sagen, dass diese Form des Zusammenseins keine Zukunft hat? Darf sie ihrer Familie, die an ihrem Bett wacht, so viel Kummer bereiten? Sie beschließt, einen letzten schönen Tag mit Seiji zu verbringen und dann in ihren Körper zurückzukehren. Seiji will sie nicht gehen lassen, denn Midori würde all ihre Erinnerungen verlieren. Was wird dann aus ihrer Liebe?

Im vorherigen Band wurden die Weichen für das Finale gestellt. Praktisch jeder Charakter hat nun noch einen Auftritt, und es werden Lösungen für die verschiedenen Konflikte gefunden. Seiji steht

endlich zu seinen Gefühlen für Midori und will sie auf keinen Fall verlieren. Zu sehr fürchtet er sich davor, was sein wird, wenn sie alles vergessen hat. Wird sie ihn trotzdem noch mögen? Können sie dann ein ‚normales‘ Paar werden?

Die Freunde, die das Geheimnis kennen, helfen, wo sie können. Letztlich jedoch muss Midori die Entscheidung treffen: Sie will nicht, dass sich ihre Familie und alle anderen weiter um sie sorgen, nur weil sie feige vor der Realität davon läuft. Will man erfahren, was die Zukunft für sie und Seiji vorgesehen hat und ob es ein Happy End gibt, so sollte man sich die Serie kaufen.

Es lohnt sich, denn trotz des vordergründigen Klamauks fehlt es nicht an tiefer gehenden und wirklich rührenden Szenen. Man amüsiert sich köstlich über die Probleme, denen sich Seiji stellen muss, seit Midori seine rechte Hand ersetzt, und die Reaktionen jener, die das Geheimnis entdecken. Die Geschichte ist eingebettet in den gängigen japanischen Schulalltag, berücksichtigt aber auch die Freizeitgestaltung der Jugendlichen und bietet einiges an Action. Es geht um Angst und Mut, Freundschaft und Liebe.

Zwar dienen die phantastischen Elemente nur dem Zweck, eine Schüler-Romanze aufzupeppen und für kuriose Wendungen zu sorgen, aber es funktioniert. Die Serie ist mit acht Bänden nicht übermäßig lang und endet rechtzeitig, bevor sich die Gags zu wiederholen beginnen. Die Illustrationen tendieren in Richtung Cartoon, passen aber zu der quirligen Story.

Auf den ersten Blick hin möchte man „Midoris Days“ den Shonen-Titeln zuordnen, denn die Illustrationen, die mitunter deftigen Witze, der Klamauk und die gelegentlichen Party-Shots orientieren sich an den Bedürfnissen männlicher Leser ab 13 Jahren.

Tatsächlich kann aber auch das weibliche Publikum seinen Spaß an der Lektüre haben. Die Protagonisten sind sympathisch und entwickeln sich weiter, ihre Sorgen und Hoffnungen sind – größtenteils – nachvollziehbar, ihr Alltag und ihre Probleme werden auf die Schippe genommen. Die Geschichte hat einen gewissen Tiefgang, und der Mangaka übertreibt es nicht mit der Wäscheschau.

Man sollte „Midoris Days“ eine Chance geben, denn es steckt mehr drin, als es zunächst den Anschein hat. (IS)



Naoki Urasawa

Monster 7: Richard, Japan, 1995

EMA, Köln, 1. Auflage: 12/2003

TB, Manga, Psycho-Thriller, 978-3-89885-686-7, 208/650

Aus dem Japanischen von Mario Hirasaka

www.manganet.de

Der Polizist Richard Braun verlor seinen Job und seine Familie, nachdem er betrunken einen jugendlichen Verbrecher erschossen hatte. Inzwischen scheint er seine Probleme überwunden und sich als Privatdetektiv eine neue Existenz aufgebaut zu haben. Sein Glück wäre vollkommen, dürfte er hin und wieder seine kleine Tochter sehen.

Ein aktueller Fall bringt Braun auf die Spur von Johann, der schon bald den Spieß umdreht und den Verfolger mit Dingen aus der Vergangenheit konfrontiert, die dieser gern vergessen hätte. Der Arzt Kenzo Tenma, der Johann töten will, um ihn zu stoppen, kommt erneut zu spät und kann die Tragödie nicht verhindern. Allerdings gelingt es ihm, Dr. Reichwein, Brauns Psychologen, zu retten, der nun auch auf der Abschussliste steht, weil er zu viel weiß und nun erst recht Nachforschungen anstellt.

Welche teuflischen Pläne verfolgt Johann, der das Vertrauen eines einflussreichen Unternehmers genießt, diesmal? Tenma heftet sich an seine Fersen.

Unschuldig befindet sich Kenzo Tenma auf der Flucht – so wie „Dr. Kimble“. Längst geht es ihm nicht mehr darum, seinen Ruf als Arzt rein zu waschen sondern um die Korrektur eines Fehlers: Durch eine Operation rettete er vor Jahren dem kleinen Johann das Leben, doch dieser entpuppte sich als wahres „Monster“ und tötet seither gnadenlos die Menschen, die ihm Schlimmes angetan hatten, aber auch jene, die zu ihm und seiner Schwester freundlich waren, und alle, die in irgendeiner Weise seinen Plänen im Weg stehen. Dass er durch einen solchen Akt der Selbstjustiz

auch zum Mörder würde, kümmert Tenma nicht. Die Personen in seinem Umfeld sehen das jedoch anders, aber können sie ihn aufhalten?

Wer mit Johann in Berührung kommt, erkennt meist zu spät die Gefährlichkeit des jungen Mannes und kann nicht verhindern, dass dieser weitere Morde begeht bzw. werden Außenstehende selbst zu Opfern, so wie Richard Braun. Eine blutige Spur säumt Johanns Pfad, und immer ist er Tenma einen Schritt voraus. Das könnte sich nun ändern, denn zum ersten Mal seit Jahren sieht Tenma seinen ehemaligen Patienten wieder. Der Band endet mit einem Cliffhanger, der offen lässt, ob Tenma tatsächlich auf Johann schießen wird und ihn unschädlich machen kann.

„Monster“ ist ein spannender Psycho-Thriller, der sich an ein reiferes Publikum wendet, das es vorzieht, auf billige Effekt-Hascherei und Klamauk zugunsten einer dramatischen, nachvollziehbaren Handlung mit realistischen Charakteren zu verzichten. Die Geschichte lebt auch vom Lokalkolorit, denn als Kulisse wurden deutsche Städte gewählt. Gerade für hiesige Leser ist es interessant, bekannte Plätze und Bauwerke zu entdecken.

Man sollte auf jeden Fall die Lektüre mit Bd. 1 beginnen, damit man die Hintergründe kennt und zusammen mit Tenma und seinen Gesinnungsgenossen das raffinierte Puzzle Stück für Stück zusammensetzen kann. Zweifellos ist „Monster“ einer der reizvollsten Titel für ein anspruchsvolles Publikum, welches Themen zu schätzen weiß, die eher selten in einem Manga verarbeitet werden. (IS)



Ai Yazawa

Nana 3, Japan, 1999

EMA, Köln, 1. Auflage: 6/2005

TB, Manga, Drama, Romance, 978-3-7704-6172-1, 186/500

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/

Die Punk-Sängerin Nana Ozaki und die behütete Nana Komatsu, Hachi genannt, ziehen nach Tokyo, um in der Nähe ihrer Freunde sein zu können.

Ren Honjo und Shoji Endo haben die jungen Frauen der Karriere wegen verlassen. Ren ist nun einer der Stars der Band Trapnest, und Shoji jobbt, um sein Kunst-Studium finanzieren zu können. Die Nanas teilen sich eine Wohnung, und obwohl sie grundverschieden sind, werden sie schnell zu dicken Freundinnen.

Dann jedoch geht es Schlag auf Schlag für beide: Hachi verliert ihre Arbeit, da der Second-Hand-Shop schließt. Sie muss eine neue Stelle finden, um ihren Teil zum gemeinsamen Lebensunterhalt beitragen zu können. Shoji ist ihr dabei keine Hilfe. Obendrein hat er sich in seine neue Kollegin verliebt und bringt nicht den Mut auf, Hachi die Wahrheit zu sagen. Diese ahnt nicht das Geringste und freut sich darüber, ihrer Freundin und Nobu, der ebenfalls bei Blast spielte, bei Proben zuhören zu dürfen. Unverhofft steht Yasu vor der Tür, der Gründer der Band, der eigentlich Anwalt werden wollte. Hat er seine Pläne geändert? Wegen Nana?

Freud' und Leid liegen dicht beisammen. Kaum haben sich die Nanas damit arrangiert, dass sie auf eigenen Füßen stehen müssen, weil es keine Märchenprinzen und Wunder gibt, beginnt alles, um sie herum zusammenzubrechen. Hachi verliert den Job, der ihr viel Spaß gemacht hat, und muss sich in einer anderen Branche einarbeiten, die ihr gar nicht liegt. Derweil kommt Shoji einer Kollegin näher – die Bombe ist kurz vor dem Platzen. Nana möchte wieder singen. Nach und nach versammeln sich ihre Freunde von Blast in Tokyo, und mit Shin ist schnell Ersatz für Ren gefunden. Allerdings ist der talentierte Neuzugang minderjährig und lässt sich von älteren Frauen aushalten, was Ärger geben könnte, wenn es bekannt wird.

Geschickt stellt Ai Yazawa die Weichen für kommende Konflikte. Gleichzeitig baut sie ein kompliziertes Netz an Beziehungen auf. Es scheint, als wären Nana und Yasu mehr als nur gute Freunde, doch da Nana immer noch Ren liebt, behält Yasu die Rolle des brüderlichen Trösters. Mit Shin kommt ein neuer Charakter ins Spiel, der eine Menge Geheimnisse hütet. Im Vergleich zu

den anderen bleibt Nobu vorerst blass, als wisse die Mangaka noch nicht so recht, was sie mit ihm anfangen soll. Es sind ohnehin schon sehr viele Protagonisten involviert, die immer wieder Impulse geben, darunter der Personenkreis um Hachi.

Die Probleme der jungen Menschen sind realistisch und nachvollziehbar, vor allem für Mädchen ab 14 Jahren, die sich für Mode sowie das Showbiz interessieren und von der großen Liebe träumen. Noch wichtiger ist jedoch das Thema ‚Freundschaft‘. Zwischen den Nanas besteht ein starkes Band. Sie geben einander mehr Halt, als sie selber wissen – und vielleicht ist ihre Beziehung sogar dauerhafter als die zu den jeweiligen Männern.

Die Zeichnungen sind detailreich und etwas cartoonhaft; der Übergang zu superdeformierten Abbildungen ist fließend. Wer Ai Yazawas andere Serien, darunter „Paradise Kiss“ und „Gokinjo Monogatari“, kennt, ist mit ihrem Stil vertraut. Die Figuren sind überschlanke und großäugig. Besonders großer Wert wird auf flippige Kleidung und Accessoires gelegt.

Mag man zeitgenössische Mangas mit den Schwerpunkten ‚Drama‘ und ‚Romanze‘ und einer Prise Humor, dann sollte man ein wenig in „Nana“ blättern, um herauszufinden, ob Thema und Stil gefallen. Tatsächlich wird die Serie immer reizvoller, je mehr Bände man liest. (IS)



Kosuke Fujishima

Oh! My Goddess 7: Rache ist Blutwurst

Ah! My Goddess Vol. 7 (Ah! Megami-sama Vol. 7), Japan, 1992

EMA, Köln, 3/2000, 3. Auflage: 2005

TB, Manga, Fantasy, Comedy, Romance, 978-3-89885-164-0, 192/500

Aus dem Französischen von Fritz Walter

www.manganet.de

www.tbs.co.jp/megamisama/

Wieder einmal will sich Urd als Kupplerin versuchen und braut einen Liebestrank. Skuld passiert jedoch ein Missgeschick damit. Um das Malheur zu vertuschen, mischt sie ihn neu. Ahnungslos trinkt Belldandy davon und verwandelt sich in eine femme fatale. Keiichi möchte ihr zwar

gern näher kommen, aber diese Belldandy ist ihm unheimlich.

Sayoko bemüht sich weiterhin, Belldandy Keiichi auszuspannen. Als die Rivalin mit viel Liebe einen Pullover für Keiichi strickt, nimmt Sayoko das Geschenk an sich. Am liebsten würde sie es weg werfen.

Die Dämonin Mara ist zurück und ergreift Besitz von Megumis Körper. Allein Megumis Hausgeist weiß davon und will Belldandy und die anderen warnen, doch Mara steckt ihn in den Körper eines Stofftiers. Außerdem lässt sie einen Flaschengeist frei, der Keiichi Pech bringen soll.

Nicht nur „Nr. 5 lebt“ – sondern auch Banpai, Skulds neueste Erfindung, die sie alle vor Maras Angriffen schützen soll. Unverhofft verliebt sich der Roboter in Belldandy.

Urd wird in den Himmel zurück befohlen. Weder möchte sie gehen, noch wollen die anderen sie verlieren. Aber dürfen sich die Göttinnen einer Anweisung von oberster Stelle widersetzen?

Diesmal präsentiert Kosuke Fujishima wieder kleine Einzelgeschichten um Keiichi und seinen Göttinnen-Haushalt, die nur locker miteinander in Verbindung stehen und auch problemlos ohne Vorkenntnisse gelesen werden können. Zwar erkennen Quereinsteiger nicht die Running Gags und müssen Hinweise zu den Charakteren der laufenden Handlung entnehmen, doch trübt das nicht den Spaß, im Gegenteil: Vielleicht kommt man auf den Geschmack und beginnt, die Serie zu sammeln.

In erster Linie ist „Oh! My Goddess“ Comedy, denn die kuriosen Abenteuer der Protagonisten stehen im Vordergrund. Romantische Momente werden hin und wieder eingestreut, aber natürlich müssen Keiichi und Belldandy noch viele Hindernisse überwinden, bis sie zusammen kommen dürfen – die aktuelle Nummer ist die 35... Die Fantasy-Elemente erlauben viele ungewöhnliche Geschichten und unerwartete Wendungen, die in einer konventionellen Liebeskomödie nicht möglich wären. So bleiben die Beziehungen länger spritzig und witzig, denn mit allem ist zu rechnen.

Die Illustrationen haben sich gegenüber den ersten Bänden etwas weiter entwickelt. Der Strich ist feiner geworden, die Figuren wirken weniger plump. Sein Können beweist der Künstler aber hauptsächlich bei den detailgetreuen Abbildungen von technischen Gerätschaften wie Motorräder, Autos usw.

Die Serie versteht sich als ein All Age-Manga, dürfte aber vor allem dem reiferen Publikum gefallen, das einen etwas ruhigeren Humor bevorzugt und dem die zeitgenössischen Serien zu schrill sind. Die Leser von Titeln wie „Maison Ikkoku“, „City Hunter“ oder „Shishunki Miman“ haben gewiss auch an der Lektüre von „Oh! My Goddess“ viel Vergnügen. Bd. 7 ist in sich abgeschlossen und auch zum Antesten gut geeignet. (IS)



Hideyuki Kikuchi & Saiko Takaki

Vampire Hunter D 2, Japan/USA, 2008

Carlsen Comics, Hamburg, 9/2008

TB, Manga, Horror, SF, Western, Action, 978-3-551-75392-2, 220/750

Aus dem Japanischen von Monika Klinger-Hammond

2 Farbseiten

www.carlsenmanga.de

www.dhpressbooks.com/

www.dmpbooks.com/index.php

<http://homepage2.nifty.com/kikuchi-fanclub/>

www.vampire-d.com/

www.altvampyres.net/vhd/

Im Jahr 12090 – nach dem großen Krieg: Die Menschen leben in Angst vor Vampiren, Mutanten und anderen monströsen Kreaturen, die den Homo Sapiens in der Entwicklung überflügelt haben. Nur wenige haben den Mut und die Macht, sich den Feinden entgegen zu stellen. Einer von ihnen ist „Vampire Hunter D“, ein Dhampir.

Eines Tages wird er in das Nest Tepes gerufen. Es gab einige Tote, für die eine neue Spezies Vampire verantwortlich gemacht wird, welche das Sonnenlicht vertragen kann. Angst und Misstrauen greifen um sich. D erfährt, dass vor zehn Jahren vier Kinder verschwanden, von denen drei einige Wochen später nach Hause zurückkehrten. Keines von ihnen kann sich an das erinnern, was in jener Zeit geschah. Inzwischen sind sie junge Erwachsene: Die intelligente Lina ist vielleicht diejenige, die von der Prüfungskommission ausgewählt wird, um in der Stadt zu studieren, Franz wurde Lehrer und Cuore verrückt. Könnte ein Zusammenhang zwischen damals und jetzt bestehen?

D beginnt Nachforschungen anzustellen und entdeckt ein unterirdisches Labor. Lina folgt ihm neugierig und lässt sich auch weiterhin nur schwer abschütteln, da sie von den so genannten ‚Blaublütern‘ fasziniert ist und mehr über sie erfahren möchte. Das bringt sie schon bald in große Gefahr, aber eine weitaus größere trägt sie in sich, und nicht nur sie...

Nach Bd. 1 ist dies nun die lang erwartete Fortsetzung von „Vampire Hunter D“, einem Horror-Manga mit SF-Elementen, der auf einer Novel-Serie basiert, die außerdem einen Anime und Games nach sich zog. Nach den Ideen von Hideyuki Kikuchi setzt die Künstlerin Saiko Takaki die Geschichten zeichnerisch um. Beide Bände sind in sich abgeschlossen, und so kann das vorliegende Abenteuer problemlos ohne Vorkenntnisse gelesen werden.

Diesmal trifft der Titelheld auf eine neue Art Vampire, die das Resultat eines missglückten Experiments sind. Wie man es von D erwartet, deckt er das Geheimnis und die Hintergründe auf, doch verzichtet er auf unnötiges Töten, denn das Problem löst sich von allein auf sehr tragische Weise. Dabei erscheinen die Menschen als die wahren Bösen angesichts dessen, was sie einander und anderen antun in ihrer Panik und Selbstsucht.

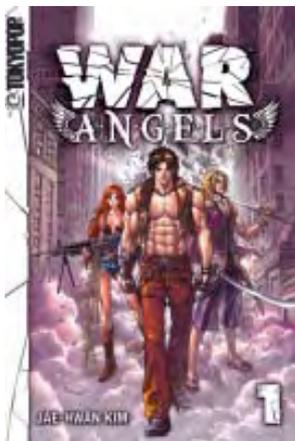
Kein Wunder, dass D lieber ein Einzelgänger bleibt, selbst wenn ihm Gefühle entgegen gebracht werden. Er kennt die Menschen und die Vampire, und wer ihm etwas bedeutet, den möchte er nicht in Gefahr bringen. Trotzdem er ein Jäger ist und schon unzählige Leben nahm, hat er ehrbare Motive und tut nur das, was notwendig ist. Dadurch wird er den Lesern sympathisch, die gern mehr über diese interessante Figur erfahren würden. Allerdings gibt der Autor nur selten

Details preis, so dass man weiterhin spekulieren darf, ob D ein Nachfahre Draculas ist und wodurch er zu dem wurde, der er nun ist.

Die spannende Serie versteht sich als eine Hommage an Bram Stokers „Dracula“. Immer wieder stößt man auf Begriffe und Szenen, die mit dem Vampir-Mythos verknüpft sind, z. B. der Ortsname Tepes (Vlad Tepes), der gesicherte Sarg, aus dem beim Pfählungsritual eine Hand schießt, die an die Tracht des Balkans angelehnte Kleidung Linas. Wie ein Anachronismus muten dagegen das an den Wilden Westen erinnernde Setting an, Ds hautenges Outfit und die Bushaltestelle. Gerade durch diese unkonventionelle Mischung erhält der Manga seinen eigentümlichen Reiz.

Die Illustrationen sind düster, detailreich und dynamisch und ergänzen die Story auf ansprechende Weise.

Am ehesten lässt sich der Titel vom Inhalt und Stil her mit Reihen wie „Hellsing“, „Trinity Blood“ und „Priest“ vergleichen. Er wendet sich an Leser ab 16 Jahren, die neuen Strömungen im Horror- bzw. Vampir-Genre aufgeschlossen gegenüber stehen, eine actionreiche Abenteuerhandlung und aufwändige Zeichnungen mögen. (IS)



Jae-Hwan Kim

War Angels 1, Korea, 2007

Tokyopop, Hamburg, 5/2008

TB, Manhwa, SF, Horror, Dark Fantasy, Action, 978-3-86719-415-0, 176/650

Aus dem Amerikanischen von Aranka Schindler

www.tokyopop.de

Im Jahr 2504 vegetieren die letzten Menschen in Armut vor sich hin, tyrannisiert von ihren eigenen Geschöpfen, den Bestarians. Die einzige Hoffnung für die Überlebenden der Apokalypse ist die Geburt eines neuen Messias', den die Heilige Mutter laut einer Prophezeiung empfangen wird. Daher hat die Sicherheit Marys oberste Priorität.

Trotzdem gelingt es einer Gruppe Bestarians, Mary in ihre Gewalt zu bringen. Nikki, Tae und Ross, drei mächtige Erzengel, werden von der Kirche ausgesandt, um sie zu retten, doch die Feinde lassen ihnen nicht die geringste Chance...

Jae-Hwan Kim ist Insidern längst kein Unbekannter mehr. Bei Tokyopop erschienen bereits die Serien „King of Hell“ und „Warcraft“, die beide aus seiner Feder stammen und auf PC-Games basieren. Mit diesem Hintergrundwissen kann man nun auch „War Angels“ einordnen: Der Endzeit-SF-Manhwa mit Horror- und Fantasy-Elementen wendet sich ebenfalls an Gamer und vor allem an männliche Leser ab 15 Jahren, die Action, Splatter und einen Hauch Erotik schätzen.

Die ersten Episoden stellen zunächst die wichtigsten Charaktere vor, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Die hübsche Nikki ist Anführerin der War Angels und zeigt jede Menge Haut, wie es sich die Zielgruppe wünscht. Tae ist der coole, schweigsame Krieger, der über die größte Macht zu verfügen scheint. Ross gilt als Waffenfetischist und erweist sich als Plappermaul, auch wenn er nicht wirklich für Humor sorgt. Ihre Gegner sind die orkähnlichen Bestarians, Kreuzungen aus Mensch und Tier, die ungewöhnliche Kräfte besitzen.

Das Setting ist noch nicht näher definiert. Man erfährt nur, dass Kriege nahezu die ganze Menschheit auslöschten und die Bestarians, die sich den neuen Umweltbedingungen leichter anpassen konnten, zur dominanten Spezies wurden. Da wenig Hintergrund zu sehen ist, darf man vorerst rätseln, ob das europäische Mittelalter (sowohl romanische Rund- wie auch gotische Spitzbögen sind bei den Kirchen zu erkennen) oder der Wilde Westen Pate stand.

Auch Jae-Hwan Kim bedient sich gern wie so manche seiner Kollegen („Trinity Blood“, „Bastard!!“, „Angel Sanctuary“, „Kamikaze Kaito Jeanne“ etc.) christlicher Motive. Die Menschen sehnen sich nach einem Erlöser, der ihnen eine bessere Welt schenkt. Mary wurde von der Kirche zur Heiligen Mutter bestimmt und soll durch unbefleckte Empfängnis den Messias gebären. Die Bestarians verfolgen allerdings eigene Pläne, die hier noch nicht näher ausgeführt werden, und lassen die engelgleichen Beschützer besiegt und durch kryptische Worte verwirrt zurück.

Die Illustrationen sind dynamisch, detailreich und wirklich ansprechend. Das allein ist schon ein Grund für Sammler, die das Genre mögen, dem Band eine Chance zu geben. Ob die Story allerdings mehr bieten kann als eine Aneinanderreihung von Action-Szenen bzw. ob sie auch durch tiefer gehende Charakterisierungen und unerwartete Entwicklungen zu überraschen vermag, bleibt abzuwarten.

Wer an „King of Hell“ Spaß hatte und Titel wie „Banya – Ein höllisch guter Kurier“ oder „Chonchu“ schätzt, dürfte sich auch mit „War Angels“ anfreunden können. (IS)



**Tsutomu Mizushima, Hiroshi Morioka, Koichi Mashimo
xxxHolic und Tsubasa Reservoir Chronicle (Fanbuch-Edition)**

xxxHolic und Tsubasa Kuronikuru, Kinofilm-Double Feature, Japan, 2006

Nach den gleichnamigen Mangaserien von Clamp, EMA, Köln

Anime Virtual/AV Visionen, Berlin, 23.4.2007

2 DVDs, Disc-Set in Amaray-Case mit xxxholic Fanbook in Box, Anime, Fantasy, Mystery, Action, Lauflänge: ca. 60 + 35 Min., gesehen 11/2008 für ca. EUR 40.00

Altersfreigabe/FSK: 12

Bildformat: 16:9, PAL; Regionalcode RC 2

Tonformat: Jap. DD 2.0, Dt. DD 2.0, Fr. DD 2.0

Untertitel: Deutsch, Französisch, Polnisch, Holländisch, Schwedisch

Extras: 116-seitiges, vollfarbiges Fanbook (Softcover)

www.anime-virtual.de

www.clamp-net.com/

www.clamp-pla.net/

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

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

[www.productionig.com/contents/works_sp/22 /](http://www.productionig.com/contents/works_sp/22/)

[www.productionig.com/contents/works_sp/43 /](http://www.productionig.com/contents/works_sp/43/)

www.mmv.co.jp/special/game/ps2/xxxholic/

www.shonenmagazine.com/works/tsubasa/

www.shonenmagazine.com/tsubasa_tokyo/

Zu den im Ausland bekannten und beliebten Mangaka gehören die Zeichnerinnen der Gruppe Clamp. Inzwischen sind auch in Deutschland sehr viele ihrer Serien erschienen, auch die gerade aktuell in Japan laufenden Reihen „Tsubasa Reservoir Chronicle“ und „xxxholic“. Die Mangas erscheinen hier bei Egmont Manga & Anime.

Obwohl beide noch nicht abgeschlossen sind, wurden sie bereits in Anime-Serien für das japanische Fernsehen umgesetzt, ja, es gelangte sogar ein Double Feature mit zwei aufwendig produzierten Episoden ins Kino. Diese liegen nun auch in Deutschland auf DVD vor. Nach der „Limited Edition“ mit einer Bonus-DVD ist nun die „Fanbuch“-Edition erschienen, die neben den beiden Film-DVDs ein sehr dickes und vollfarbiges Booklet enthält.

„xxxholic“ erzählt den Auftakt der Geschichte um Kimihiro Watanuki und die Hexe der Zeit. Der Oberstufenschüler sucht die Hilfe der geheimnisvollen Wahrsagerin und Esoterikerin Yuuki, weil er nicht mehr ein noch aus weiß. Er kann die Geister um sich herum nicht nur sehen, sie reagieren leider auch auf ihn, und das ist sehr oft ungenau. Und in der letzten Zeit hat sich dieser Zustand noch verschlimmert.

Die geheimnisvolle Frau erfüllt ihm den Wunsch, sie nicht mehr sehen und ertragen zu müssen, fordert aber auch eine Gegenleistung. Von nun an muss Watanuki den Haushalt für sie führen, kochen, putzen, waschen und bedienen, bis seine Schuld bei ihr abgearbeitet ist. Hin und wieder ist er auch ihr Botenjunge oder muss sie begleiten, so wie bei einer Auktion in einer geheimnisvollen alten Villa. Der junge Mann spürt sehr schnell, dass dort etwas nicht mit rechten Dingen zugeht und sie alle in große Gefahr geraten.

Um seine Geliebte Sakura zu retten, die ohne ihre Erinnerungen über kurz oder lang sterben wird, lässt sich der junge Shaolan auf einen Handel mit Yuuki ein. Sie gibt ihm die Möglichkeit, durch die Welten zu reisen und die Federn wieder zu finden, in die sich die Erinnerungen der Prinzessin

verwandelt haben. Auch Gefährten, die ihn unterstützen, gesellen sich an seine Seite. Aber der Preis, den er dafür zahlen muss, wird sehr hoch sein – Sakura wird alles, was ihn betrifft, vergessen. Und auch die Jagd nach den Federn gestaltet sich nicht immer einfach, denn diejenigen, die sie gefunden haben, wissen um ihre Macht und geben sie nicht einfach her...

Während der „Tsubasa Chronicle“-Film quasi nur eine Einführung ist, was bei einer Lauflänge von ca. 35 Min. nicht sehr wundert, bekommt man bei dem doppelt so langen zu „xxxholic“ doch einiges mehr geboten. Man erfährt nicht nur, wie Watanuki zu Yuuki kam und welche Bedeutung sein Schulkamerad Domeki für ihn hat, sondern bekommt auch ein grusliges Abenteuer in der alten Villa geliefert.

Das mag daran liegen, dass zu diesem Zeitpunkt bereits die erste Staffel der „Tsubasa Reservoir Chronicle“-Fernsehserie gelaufen war, die von „xxxholic“ aber gerade erst in den Startlöchern stand. Die enge Verbindung zwischen den Serien wird durch kleine Cameo-Auftritte der jeweils anderen Figuren deutlich, und wenn man sich bisher noch nicht dazu überwinden konnte, sich die Boxen der Fernsehserien zuzulegen, kann man durch die Filme einen ersten Eindruck gewinnen und heraus finden, ob Thema und Stil der Serie etwas für einen sind. Denn während „Tsubasa Reservoir Chronicle“ sich eher dem actionreichen Abenteuer mit einer guten Mischung aus Drama und Humor zuwendet, ist „xxxholic“ düstere Dark Fantasy voller böser Anspielungen und mit vielen Geheimnissen, aber wenigen Kämpfen.

Auf jeden Fall bleiben beide Filme dem Motto der Gruppe Clamp treu: Nichts ist so, wie es scheint, es ist weder einfach noch durchschaubar. Oft helfen den Protagonisten nur der gesunde Menschenverstand und ein gerütteltes Maß an Misstrauen, um zu überleben.

Die Qualität der Filme ist naturgemäß höher, da sie für die Leinwand und nicht nur den kleinen Fernsehbildschirm gefertigt wurden – aber man hat den Stil der Serien bewahrt. Während die Figuren von „Tsubasa Chronicle“ rund, weich und ein wenig niedlich sind, dominieren in „xxxholic“ kantige und sehr lang gestreckte Körper, aber auch detailreich, verschnörkelte Details im Hintergrund.

Ein besonderes Schmankerl ist natürlich das Fanbook, das all die Informationen enthält, die man in den Boxen von „xxxholic“ so schmerzlich vermisst. Die Hauptpersonen werden ausführlich vorgestellt, ebenso wie die wichtigsten Handlungsorte. Man erfährt etwas mehr über die Bedeutung, die Marotten und die Macht von Yuuki in beiden Serien, denn die Hexe der Zeit ist eine nicht unbedingt sehr einfache Persönlichkeit.

Das macht die „xxxHolic und Tsubasa Reservoir Chronicle (Fanbuch-Edition)“ durchaus zu einer überlegenswerten Erwerbung, sowohl für die Fans, die sich bereits die Fernsehserien zugelegt haben, als auch diejenigen, die sich erst einmal einen Überblick verschaffen wollen. Beide werden mit spannenden Filmen, interessanten Informationen und einer liebevoll aufgemachten Box belohnt (CS)