

Rattus Libri

Ausgabe 62

Anfang Februar 2009

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

www.rattus-libri.buchrezicenter.de

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

www.foltom.de

www.geisterspiegel.de/

<http://haraldhillebrand.blog.de>

www.HARY-PRODUCTION.de

www.light-edition.net

www.literra.info

www.phantastik-news.de

www.rezensenten.de

www.terratischer-club-eden.com/

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

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

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

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

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

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

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

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern.

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

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

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

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

Nun aber viel Spaß mit der Lektüre der 62. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 10
Fantasy	Seite 14
Science Fiction.....	Seite 21
Mystery/Horror	Seite 23
Krimi/Thriller.....	Seite 27
Sekundärliteratur.....	Seite 28
Erotik.....	Seite 29
Comic.....	Seite 32
Manga & Manhwa & Light-Novel & Anime.....	Seite 40

IMPRESSUM

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

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

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

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

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

Salzmänn, Raiffeisenstr. 11, D-85402 Kranzberg

Christel Scheja, Lenbachstr. 8, D-42719 Solingen

Rezensenten dieser Ausgabe:

Alisha Bionda (AB), Florian Hilleberg (FH), Armin Möhle (armö), Irene Salzmänn (IS), Christel Scheja (CS), Ramona Schroller (RSch)

Gastrezensenten: Marion Daufenbach (MD), Wolfgang G. Fienhold (WGF)

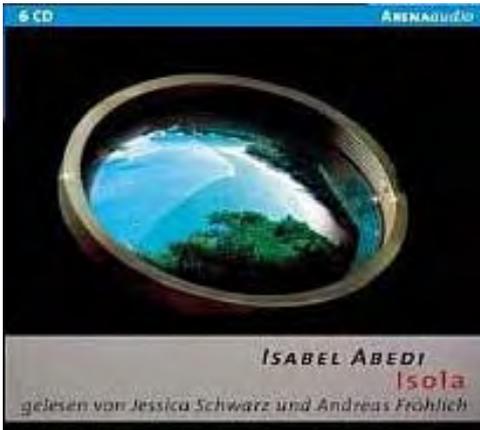
Logo © Freawyn

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

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Anfang Februar 2009





Isabel Abedi

Isola

Hörbuch nach dem gleichnamigen Jugendbuch „Isola“ von Isabel Albedi, Arena-Verlag, Würzburg, 2007

Arena Verlag, Würzburg, 6/2008

6 CDs im Jewel-Case mit Schuber, Jugend-Hörbuch, Mystery, 978-3-401-26048-8, Laufzeit: ca. 450 Min., EUR 24.95

Gekürzte Lesung, vorgetragen von Jessica Schwarz und Andreas Fröhlich

Titelgestaltung von Frauke Schneider unter Verwendung der Fotos von Bruce Byers & Alfonso Incrocci/gettyimages

www.arena-verlag.de

www.abedi-isola.de

Isabel Albedi hat sich mit ihren Thrillern in die Aufmerksamkeit der Leser geschrieben, weil sie hochaktuelle Themen anspricht. So beschäftigt sich ihr Roman „Isola“ mit der Sensationsgier der Menschen und der Dynamik zwischen einer höchst unterschiedlichen Gruppe von Jugendlichen. Nun, mehr als ein Jahr nach dem Roman, ist auch das Hörbuch erschienen, das in einem Jewel-Case mit Schuber erhältlich ist. Jessica Schwarz und Andreas Fröhlich tragen die gekürzte Fassung auf 6 CDs mit einer Laufzeit von ungefähr 450 Min. vor.

Angeregt durch „Big Brother“ und ähnliche Formate beschließt der Regisseur Tempelhof, zwölf Jugendliche auf eine einsame Insel vor der südamerikanischen Küste zu schicken. Zwar soll es ihnen an nichts mangeln, aber sie werden ansonsten auf sich selbst gestellt sein.

Eine von den Auserwählten ist die siebzehnjährige Vera. Sie ist stiller und erwachsener als die anderen Jugendlichen, die mit ihr auf die Insel kommen. Und obwohl sie nicht glaubt, das etwas Gutes aus der Sache erwachsen kann, hat sie zugestimmt, bei dem Experiment mitzumachen. Allerdings hat sie auch noch ganz andere Gründe, um nach Brasilien zu reisen.

In den ersten Tagen sind die sechs Jungen und sechs Mädchen sich vollkommen selbst überlassen und lernen einander erst einmal richtig kennen. Am ehesten kommt Vera mit ruhigen Charakteren wie Neander und Pearl oder Moon zurecht, während sie gegenüber Darling und Joker lieber Abstand wahrt. Und zu dem einzelgängerischen Solo verbindet sie bald eine seltsame Zuneigung.

Dann jedoch erschüttert eine Aufgabe die Gemeinschaft. In einem Mörderspiel soll einer von ihnen die auserwählten Opfer nach und nach entführen und so lange wie möglich unentdeckt bleiben. Das sät Misstrauen und Angst unter den zwölf Jugendlichen - vor allem als aus dem Spiel bitterer Ernst wird.

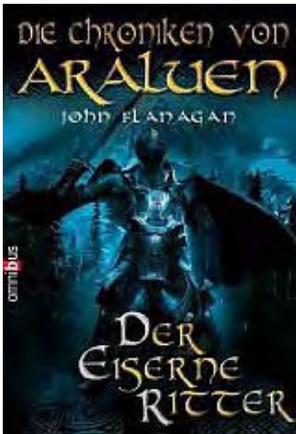
Neben ein wenig Kritik an der derzeitigen Sensationslust der Medien wendet sich die Geschichte vor allem den Charakteren zu, die ein wenig mehr Farbe und Profil erhalten. Dabei entwickeln sich Vera und Solo schnell zu den wichtigsten Protagonisten, Joker und Darling werden durch ihre derbe extrovertierte Art zu deren Gegenspieler. Zwar erhalten die anderen Jugendlichen auch individuelle Charakterzüge, sind aber längst nicht so ausgearbeitet wie die vier Vorgenannten.

Das Mörderspiel ist geschickt angelegt, so dass es auch den Zuhörer zunächst auf eine völlig falsche Spur führt. Es kommt zu einer überraschenden Wendung, mit der man so nicht gerechnet hat.

Isabel Albedi braucht trotzdem keine vordergründige Action, um die Spannung in ihrem Roman ins Unerträgliche zu steigern. Ihre Charaktere und deren Geheimnisse tragen die Handlung; sie weiß immer wieder in die Irre zu führen und aufs Neue zu überraschen.

Der Vortrag von Jessica Schwarz selbst ist eher zwiespältig zu betrachten. Zwar fängt sie den Charakter von Vera sehr gut ein, wirkt dadurch manchmal aber auch ein wenig teilnahmslos, was dem Inhalt die Kraft nimmt. Andreas Fröhlich gelingt es, den Leser besser an sich zu binden.

Deshalb sollte man, wenn man nicht gerade ein Fan der Hörbücher ist, doch besser zum Buch greifen und in sich selbst die Stimmen der Protagonisten entstehen lassen, denn davon hat man mehr. (CS)



John Flanagan
Der Eiserne Ritter
Die Chroniken von Araluen 3

Ranger's Apprentice - The Icebound Land, AUS, 2005

omnibus Verlag, München, 4/2008

TB, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-570-21855-6, 317/795

Aus dem Australischen von Angelika Eisold-Viebig

Titelbild von John Blackford

www.omnibus-verlag.de

www.randomhouse.de/cbjugendbuch/

www.rangersapprentice.com/

Eigentlich schrieb John Flanagan „Die Chroniken von Araluen“, um seinem 12-jährigen Sohn das Lesen schmackhaft zu machen. So entführt er die Leser in eine abenteuerliche hochmittelalterliche Welt.

Dort wächst der Waisenjunge Will als Zögling eines Burgherrn heran. Er träumt davon, ein Kämpfer und großer Ritter zu werden, aber das Schicksal will es anders. Der Waldläufer Wart entscheidet sich für ihn, als der Heermeister den schlanken und kleinen Jungen ablehnt. Der verschrobene Einzelgänger macht keinen Hehl aus den Gründen, aus denen er sich gerade für ihn entschieden hat und stellt auch klar, was er von Will erwartet.

Selbst wenn der Junge zunächst seiner verlorenen Chance nachtrauert, so beginnt ihn das Leben als Waldläufer schon bald zu faszinieren. Er merkt, dass die Aufgaben, die ihn erwarten, voll und ganz seinen Fähigkeiten entsprechen und er viel mehr als die Krieger erreichen kann.

Der abtrünnige Baron Morgarath hat sich nicht nur mit den Mächten des Bösen sondern auch mit den Nordleuten verbündet. Und so geschieht es, dass Will, als er zusammen mit dem geheimnisvollen Mädchen Evanlyn eine heimliche Invasion derselben verhindern kann, indem er eine wichtige Brücke in Brand steckt, mit ihr in Gefangenschaft gerät. Die wilden Seefahrer verschleppen die beiden kurzerhand in ihre kalte nordische Heimat, wo die jungen Leute ihr Leben als Sklaven fristen sollen – ein Los, das ihnen schneller, als gedacht, den Tod bringen kann, wie Will bald feststellen muss, als er unter Drogen gesetzt wird. Nun ist es an Evanlyn, ihm zu helfen. Derweil versucht Wart, Rettung zu organisieren. Als er dafür Befehle des Königs verweigert, wird er für ein Jahr und einen Tag aus Araluen verbannt. Zusammen mit Horace, einem jungen und begabten Schwertkämpfer, verlässt er die Heimat und reist zunächst durch Gallica, um eine Spur von Will zu finden.

Doch das angeblich zivilisierte Nachbarland ist in viele kleine Fürstentümer zerfallen, in denen Raubritter ihr Unwesen treiben, einer gefährlicher als der andere.

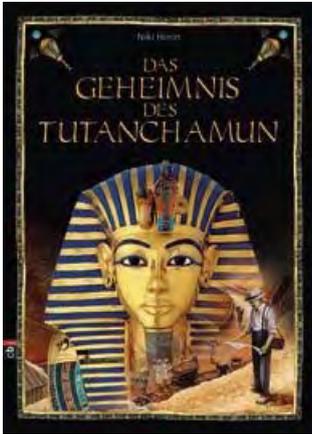
„Der Eiserne Ritter“ ist ein solide geschriebenes Jugendbuch in der Tradition der klassischen Abenteuerromane, die in einem mittelalterlichen Umfeld angesiedelt sind - nur dass der Held eher an einen Ninja erinnert, da die Waldläufer ganz offensichtlich mehr Späher und Spione als klassische Wildhüter und Jäger sind.

Die geradlinige Handlung besitzt zwar für erfahrene Leser keine besonderen Überraschungen, da sie mit klassischen Versatzstücken spielt und die eine oder andere Wendung sehr vorhersehbar ist, bietet aber sympathische Helden, in denen sich die Jugendlichen problemlos wieder finden können und die man auch als Erwachsener lieb gewinnt.

So ist etwa das Mädchen nicht unbedingt die, als die sie sich ausgibt, und die Nordmänner verhalten sich so, wie man es in den letzten Jahren aus diversen Filmen und Romanen kennen

gelernt hat – trotz ihrer rauen Schale gibt es doch auch freundliche Gesellen unter ihnen, die Mut und Aufrichtigkeit schätzen. Zwar ist dies schon der dritte Band eines Zyklus', aber die Geschichte lässt sich auch problemlos ohne Vorkenntnisse verstehen

„Der eiserne Ritter“ wendet sich an Leser zwischen zehn und vierzehn Jahren, die eine mittelalterliche Kulisse, Ritter und Waldläufer mögen. Fantastische Elemente sind zwar vorhanden, spielen aber nur eine untergeordnete Rolle. (CS)



Niki Horin

Das Geheimnis des Tutanchamun

The Search for Tutankhamun, Australien, 2007

cbj-Verlag, München, 1/2009

Vollfarbiges HC im Großformat, Kinderbuch, kartoniertes Pop Up-Buch, Sachbuch, Bilderbuch, Geschichte, 978-3-570-13564-8, 20/1995

Aus dem Australischen von Cornelia Pazacchi

Titelgestaltung von init.büro für gestaltung, Bielefeld

Illustrationen von Andrew Hopgood und Lee Krutop

Gestaltung und Paper Engineering von Julie Thompson und David Miller (Grabkammer)

www.cbj-verlag.de

Denkt man an Ägypten, kommen einem sofort die Pyramiden, die Sphinx und das Grab des Tutanchamun in den Sinn. Das trifft auch auf Kinder zu, die sich für Mythen, fremde Kulturen und Geschichte interessieren. Für gewöhnlich kennt man jedoch nur die archäologischen Funde, die regelmäßig in Zeitschriften abgebildet, im TV und auf Wanderausstellungen in Museen gezeigt werden. Die abenteuerliche Geschichte ihrer Entdeckung und die Namen der Beteiligten sind weniger geläufig.

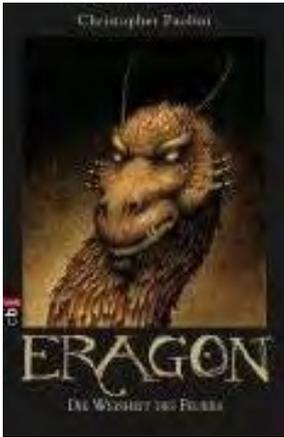
„Das Geheimnis des Tutanchamun“ konzentriert sich auf den Hintergrund und schildert in kurzen Artikeln, wie Howard Carter als junger Mann gegen Ende des 19. Jahrhunderts nach Ägypten reiste und dort an Ausgrabungen teilnahm. Nach seiner Begegnung mit Lord Carnarvon, den er als Geldgeber gewinnen konnte, bewarb er sich um eine Grabungsgenehmigung für das Tal der Könige, wo 1922 das Grab des Tutanchamun entdeckt wurde. Beschreibungen und Erklärungen der Funde, Abbildungen der Mumie, einige Worte zum mysteriösen Tod des Pharaos und seines so genannten Fluchs, der einigen Archäologen das Leben gekostet haben soll, fehlen natürlich nicht.

Die Texte sind sehr kurz und auch für junge Leser leicht verständlich. Jede Seite wartet mit einer Vielzahl an Bildern auf, die erläutert werden und helfen, das Gelesene zu visualisieren. Es gibt eine Menge zu betrachten, denn in kleinen Taschen stecken herausnehmbare Bücher und Fotos, aufgeklebte Faltpläne lassen sich aufklappen, u. v. m. ist zu entdecken und auch in die Hand zu nehmen. Dazwischen springen beim Umblättern immer wieder dreidimensionale Pop Ups auf von Cartes Schiff, den Pyramiden, der Grabkammer und der berühmten Totenmaske.

Die Illustrationen sind realistisch und überwiegend in gedeckten, erdigen Tönen gehalten, um die Atmosphäre der Wüste und der dunklen Grabkammer zu transportieren.

Die Gestaltung des Buchs ist wirklich gelungen: großformatiges Hardcover mit kartonierten, stabilen Seiten, sauberer Druck, sehr viele Extras. Die Pop Ups sind nicht zu verspielt und auch nicht beweglich, wodurch sie weniger empfindlich sind.

Alles in allem ist „Das Geheimnis des Tutanchamun“ eine informative und interessante Lektüre für Kinder ab 8 Jahren, die durch schöne Abbildungen neugierig macht und zum Lesen der altersgerechten Texte anregt. Auch erwachsene Sammler von aufwändigen Kinder-, Pop Up-Büchern und Bildbänden dürften viel Freude an dem liebevoll gestalteten Buch haben. (IS)



Christopher Paolini
Die Weisheit des Feuers
Eragon 3

Brisings or: The seven promises of Eragon Shadeslayer, USA, 2008

cbj-Verlag, München 10/2008

HC, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-570-12805-3, 832/2495

Aus dem Amerikanischen von Joannis Stefanidis

Titelbild von John Jude Palencar

www.cbj-verlag.de

www.cbt-jugendbuch.de

www.eragon.de

www.johnjudepalencar.com/

Mit seinem Debütroman „Eragon – Das Vermächtnis der Drachenreiter“ gelang Christopher Paolini ein Überraschungserfolg, wie er nur wenigen glückt. Wurde das Buch zunächst in Eigenregie veröffentlicht, so wurde es durch das Internet bald schon zu einem Geheimtipp und fiel auch einem größeren Verlag auf, der das Buch dann noch einmal in größerer Auflage herausgab. Gerade die Jugend des Autors, der erst fünfzehn Jahre alt war, als das Buch erstmals erschien, sorgte für die entsprechende Publicity und machte immer mehr Leute neugierig.

Der Erfolg beflügelte Christopher Paolini, seine Geschichte fortzusetzen. So verfasste er im Anschluss „Der Auftrag des Ältesten“. Nun ist auch der dritte Band der Saga mit dem Titel „Die Weisheit des Feuers“ erschienen. Ein vierter Roman ist in Arbeit.

Lange ist es her, dass der Bauernjunge Eragon im Wald einen seltsamen blauen Stein fand, der sich als Ei entpuppte, aus dem schon bald ein kleiner Drache schlüpfte. Damit wurden die Geschichten und Legenden, mit denen der alte Geschichtenerzähler Brom ihn schon seit seiner Kindheit gefesselt hatte, zur bitteren Wahrheit, und der finstere Herrscher Galbatorix, war nicht mehr länger nur ein düsterer Schatten – er und seine Schergen wurden zur direkten Bedrohung für den Jungen. Zusammen mit Brom und der geheimnisvollen Elfe Arya mussten er und die junge Drachin Saphira in eine ungewisse Zukunft fliehen, als das Haus seines Onkels, der ihn wie seinen eigenen Sohn Roran aufgezogen hatte, angegriffen wurde. Nach vielen Abenteuern und dem Verlust des alten Lehrmeisters erreichten sie die Einzigen, die Galbatorix noch Widerstand leisteten: die Varden.

Seither haben die Abenteuer kein Ende gefunden. Eragon hat viel über sich und sein schweres Erbe erfahren, seinen Bruder Murtaugh kennen gelernt und eine große innerliche wie äußerliche Verwandlung mitgemacht. Er weiß nun, dass viele große Hoffnungen in ihn gesetzt werden, denn er ist ganz offensichtlich der letzte freie Drachenreiter und damit einer der wenigen, die sich noch gegen Galbatorix stellen können und überhaupt eine Chance haben.

Deshalb müsste er eigentlich auch seinen früheren Bindungen entsagen – was er allerdings nicht kann. So begleitet er seinen Cousin Roran zum finsternen Helgrind, um dort dessen Geliebte Katrina und andere Gefangene aus seinem Heimatdorf zu befreien. Er versucht, Ablenkung von dem zu finden, was in ihm wühlt. Denn auch wenn sein Verstand sagt, dass es richtig war, im Kampf zu töten, so macht ihm doch auch sein Gewissen zu schaffen. Und dieser Alldruck wird noch schlimmer anstatt besser, als er sich in dem finsternen Gefängnis einer ernststen moralischen Frage stellen muss.

Anschließend trennt er sich von Roran und Katrina, die zu den Varden zurückkehren, um zu sich zu finden. Eine ganze Weile ist er auf der Suche nach dem richtigen Weg für sich, bis ihn Arya schließlich aufspürt und zu den Varden zurückholt. Denn er hat eine wichtige Aufgabe für die Rebellen zu erfüllen. Unter den Zwergen-Clans ist Unfrieden ausgebrochen, und allein der letzte Drachenreiter kann es schaffen, die wichtigen Verbündeten wieder zur Vernunft zu bringen.

Und nicht zuletzt befürchten seine Freunde, dass es Galbatorix gelingt, den jungen Mann in dieser sehr verletzlichen Phase für seine Zwecke zu missbrauchen und an sich zu binden. Denn dann ist jede Hoffnung verloren.

Auch wenn man die ersten beiden Romane noch nicht gelesen hat, so gibt doch eine ausführliche Inhaltsangabe einen derart guten Einblick in die Vorgeschichte, dass man keine Probleme mit dem

Einstieg hat. Christopher Paolini führt auch gleich mit spannenden Ereignissen in die Handlung ein, denn der Einbruch in die Festung des Feindes ist weder für Eragon noch für Roran ein Spaziergang. Dazu kommen die inneren Zweifel, die den jungen Helden plagen.

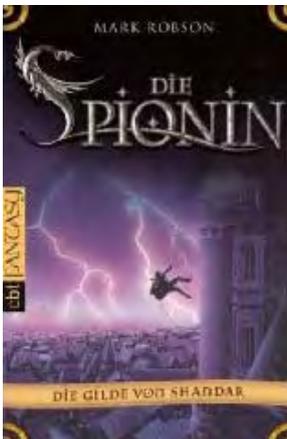
Allerdings schafft es der junge Autor dann nicht, den Spannungsbogen richtig zu halten, da die Handlung danach ins Stocken gerät. Eine ganze Weile eilt Eragon ziellos durch die Gegend und quält sich mit den immer gleichen Fragen herum. Es ist zwar nett beschrieben, was er erlebt, aber nicht wirklich aufregend. Über mehrere hundert Seiten fragt man sich, ob noch einmal etwas Bedeutsames passiert, da kaum eines der Ereignisse den roten Faden weiter zu spinnen scheint.

Erst im letzten Drittel des Buchs zieht die Geschichte wieder an. Mit der Rückkehr zu den Elfen werden Geheimnisse enthüllt, die die Weichen für den unausweichlichen Showdown stellen.

Man merkt, dass Christopher Paolini immer noch ein sehr junger Autor ist, denn seine Figuren bleiben ihren Archetypen verhaftet und verändern sich eher in Äußerlichkeiten als wirklich im Charakter. Eragon erinnert dabei ein wenig an Peter Parker („Spider-Man“), der sich trotz seiner besonderen Fähigkeiten immer noch wie ein Verlierer fühlt und auch so benimmt. Bei vielen der anderen Figuren sieht es nicht besser aus, vor allem die Frauenfiguren benehmen sich eher so, wie sie sich ein Teenager vorstellt – entweder als geschlechtlose Kampfgefährten oder als Muttertiere.

Das Buch richtet sich deshalb auch weniger an diejenigen Leser, die komplexe Handlungsstränge und Figuren mögen, als an jene, die an Fantasy vor allem das Abenteuer mit vielen klassischen Gefahrensituationen schätzen und in dem leicht verdauliche actionreiche Konflikte, archetypische Heldenfiguren und exotische Kulturbeschreibungen vorherrschen.

„Die Weisheit des Feuers“ erfüllt als dritter Teil der Saga von „Eragon“ zwar noch immer alle Wünsche der Leser, zeigt aber durch den langatmigen Mittelteil auch unangenehme Schwächen, die durch eine Straffung nicht so deutlich aufgefallen wären. Angesprochen werden durch die farbenprächtige Geschichte vor allem Leser, die seichtes und actionreiches Fantasy-Abenteuer vor exotisch-vertrauter Kulisse mögen. (CS)



Mark Robson

Die Spionin

Die Gilde von Shandar 1

Imperial Spy, GB, 2006

cbt-Verlag, München, 11/2008

TB, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-570-30533-1, 382/1200

Aus dem Englischen von Tanja Ohlsen

Titelillustration von Geoff Taylor

www.cbt-jugendbuch.de

www.cbj-verlag.de

www.geofftaylor.btinternet.co.uk/

Mark Robson wählt für den Beginn seiner Trilogie einen ungewöhnlichen Punkt. Diesmal geht es nicht darum, einen tyrannischen Herrscher vom Thron zu stoßen, sondern hinter ihm aufzuräumen. Denn auch wenn der oberste Bösewicht tot ist – seine Gefolgsleute und Schergen sind es in den seltensten Fällen. Weil sie alles verloren haben, wollen diese dann durchaus auch Rache an den Siegern nehmen...

Gemeinsam mit der Spionin Femke ist es General Surabar gelungen, einen schurkischen Magier zu entlarven, der sich mittels seiner Zauberkraft die Gestalt des Königs angeeignet hat und zusammen mit der Mördergilde das Land durch Angst und Schrecken regierte. Beide wissen, dass die Gefahr jedoch noch nicht vorüber ist, denn viele der Meuchelmörder, die mit dem Usurpator Hand in Hand gearbeitet haben, sind immer noch frei, allen voran Shalidar.

Doch bevor sie sich daran machen können, die Gilde endgültig zu zerschlagen, müssen sie die Trümmer und Ruinen der Schreckensherrschaft beseitigen. Während Surabar notgedrungen den Kaisermantel annimmt, um Machtkämpfe des Adels zu verhindern, schickt er Femke als Botschafterin in das Nachbarland Thrandor, um die angespannten Beziehungen zu beruhigen und einen Krieg zu verhindern.

Das beschließt auch Shalidar auszunutzen. Er folgt Femkes Spuren und sorgt dafür, dass einer der engsten Berater des Herrschers von Thrandor sein Leben verliert. Die Indizien und Beweise lassen den Verdacht unzweifelhaft auf Femke fallen.

Diese sieht sich plötzlich in einem Netz von Intrigen und Verleumdungen gefangen, aus dem es kein Entrinnen zu geben scheint. Nicht einmal ihre besten Tricks und Listen scheinen etwas zu nutzen. So muss sie sich erstmals damit abfinden, Geduld zu üben und zu akzeptieren, dass sie die Hilfe anderer braucht – selbst die von Lord Danar, eines Adligen vom Hofe des Kaisers, den sie bisher nicht besonders ernst genommen hat. Und da ist auch noch Reynik, ein junger, verschlossener Soldat, der mehr bei der Sache ist, als er zugeben will.

Man merkt, dass „Die Spionin“ nur der Auftakt zu einer Trilogie ist, denn das Buch nimmt sich sehr viel Zeit, die wichtigsten Figuren und die Ausgangssituation vorzustellen, um darauf aufzubauen. Kleine Konflikte halten die Spannung aufrecht, sind aber in den seltensten Fällen durch offene Konfrontationen zu lösen. Erst zum Showdown hin ändert sich das.

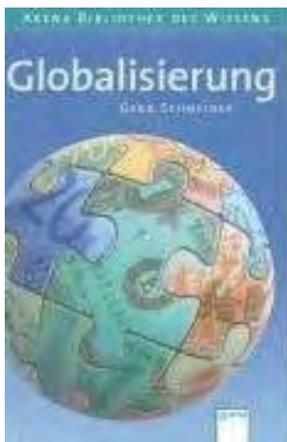
Die Helden müssen sich in erster Linie auf ihren Verstand verlassen. Klug gewählte Worte, Tricks und Verkleidungen sind ihr Handwerkszeug, weniger Fäuste und Klingen.

Angenehm fällt dabei auf, dass die Helden trotz ihrer Kenntnisse und Fähigkeiten menschlich bleiben. Femke ist zwar selbstbewusst und kann eine Menge, aber gegenüber einem noch erfahreneren Gegner wie Shalidar muss sie auch kapitulieren und kann nicht im Alleingang siegen. Ebenso verfällt der Autor nicht in das gegenteilige Klischee und macht sie zu schwach.

Robson präsentiert eine gute Mischung aus Abenteuer, Drama und Romantik, auch wenn der Beziehungsaspekt hier nicht überbetont wird, sondern eher eine Nebenrolle spielt und sogar noch mit einer netten Überraschung aufwartet. Freundschaft ist das, was in diesem Abenteuer mehr zählt.

Der Autor konzentriert sich in der Geschichte vor allem auf die Personen und ihr direktes Umfeld, was ein wenig an die Romane von Trudi Canavan erinnert. Ähnlich wie bei „Die Gilde der schwarzen Magier“ oder „Das Zeitalter der Fünf“ sind die Handlung und die Figuren einfach gestrickt und leicht zu über- und durchschauen, so dass auch schon jüngere Leser damit zurechtkommen werden.

Das macht „Die Spionin“ zum interessanten Auftakt einer All Age-Fantasy-Reihe für Leser, die nach Abenteuern voller Witz und Magie mit lebendigen Figuren suchen. (CS)



Gerd Schneider

Globalisierung

Arena Bibliothek des Wissens - Aktuell

Arena Verlag, Würzburg, 6/2008

TB, Jugendbuch, Sachbuch, Gesellschaft/Umwelt aktuell, 978-3-401-06222-8, 150/895

Titelillustration von Klaus Steffens

Innenillustrationen von Volker Fredrich

www.arena-verlag.de

In der „Arena Bibliothek des Wissens – Aktuell“ greifen Autoren Themen auf, die in unserer heutigen Zeit besonders aktuell und deren Auswirkungen bis in das normale alltägliche Leben zu spüren sind, sei es nun durch einige fanatische Extremisten, die durch ihre Taten eine ganze Religion belasten, oder das sich langsam verändernde Wetter.

Mehr denn je ist aber auch das Wort „Globalisierung“ in aller Munde. Doch was bedeutet es eigentlich wirklich – und was steckt dahinter? Diese Fragen versucht Gerd Schneider nun, auch für junge Leser verständlich zu erklären.

Durch viele Entwicklungen ist die Welt inzwischen ein Dorf geworden. Menschen aus Europa können ohne Zeitverlust über das Internet mit Leuten aus aller Herren Länder kommunizieren, selbst wenn diese aus Australien oder Japan stammen. Lebensmittel wie Erdbeeren und Spargel sind nicht mehr nur in einer ganz bestimmten Saison zu bekommen, sondern durch Importe

ganzjährig verfügbar. Markenjeans sind nicht mehr unerschwinglich, weil sie in Ländern produziert werden, in denen sie billiger hergestellt werden können – kurzum: Man bekommt fast alles, was das Herz begehrt, ohne endlos warten zu müssen.

Aber die Globalisierung hat auch Schattenseiten. Mehr denn je sind die Finanzsysteme voneinander abhängig, und eine Krise in den Vereinigten Staaten kann die halbe Welt in den Untergang reißen. Um Produktionskosten zu sparen, verlagern Firmen ihre Fabriken in Länder, deren Lohn- und Lohnnebenkosten niedriger sind. In Folge werden in den reichen Industrieländern immer mehr Fabrikarbeiter arbeitslos, weil vor allem die weltweit agierenden Konzerne immer weiter abwandern.

Schließlich verstärkt die Globalisierung auch die Ungerechtigkeit in der Welt. Während einige Länder wie China durch den Weltmarkt profitieren, ist Afrika der große Verlierer. Um möglichst viel Profit zu machen, nimmt man Menschenrecht verletzende Kinder- und Sklavenarbeit in Kauf und verzichtet auf Umweltschutz. So verpesten gerade in den Ländern, die auf der Gewinnerseite sind, Fabriken die Luft.

Gerd Schneider fasst das Thema kompakt und übersichtlich zusammen, so dass schon Kinder ab zwölf Jahren das Meiste verstehen. Er versucht, die Vor- und Nachteile der Globalisierung aufzulisten, ohne dabei all zu wertend zu erscheinen. Wenn er auch keine Lösungsvorschläge hat, so nennt er doch auch Menschen und Organisationen, die daran arbeiten, einen guten Mittelweg zu finden.

Er unterstützt damit das Verständnis junger Erwachsener, die sich selbst eine Meinung bilden wollen, da er selbst nicht wertet, sondern nur die knallharten Fakten mit der Lebenswirklichkeit der Jugendlichen verbindet, die bisher vielleicht nicht darüber nachgedacht haben, dass die Jeans oder das Top auf der anderen Seite der Welt und dann vielleicht sogar von Gleichaltrigen gefertigt wurden, die kaum etwas dafür bekamen.

Das Buch fasst die Licht- und Schattenseiten der „Globalisierung“ gelungen zusammen und bietet damit eine gelungene Grundlage für alle Arten von Diskussionen, sei es nun in der Schule oder in Jugendgruppen. (CS)



Annabelle Starr

Star Geheimnisse: Mirage

Star Geheimnisse 1

Megastar Mysteries: Mirage, GB, 2007

Egmont Franz Schneider Verlag, München/Köln, 1/2009

HC, Kinder-/Jugendbuch, Stars, Musik, 978-3-505-12469-3, 160/895

Aus dem Englischen von Maja von Vogel

Titel- und Innenillustrationen von Helen Turner

www.schneiderbuch.de

www.helen-turner.co.uk/home.php

Damit die Stars und Sternchen auf den angesagten Events und Partys auch glänzen können, kümmert sich ein ganzes Heer von Stylisten, Visagisten und andere um deren Wohlbefinden. So bekommen die Helfer natürlich auch eine Menge von dem mit, was hinter den Kulissen läuft. Und darum ist es nicht verwunderlich, dass der eine oder andere seine Erfahrungen – jetzt wo viele Mädchen schon im zarten Alter davon träumen, ein Star zu werden – in literarischer Form umsetzen, mal mehr mal weniger realistisch.

Annabelle Starr erzählt ihre Geschichten aus der Sicht einer munteren Mädchenclique. Da ist Lisa Parker, die immer gut informiert ist, Sophie McCoy, ein echtes Fashion Girl und Abby Flynn, das schlaueste Mädchen der Stadt. Gemeinsam kommen sie immer wieder Stargeheimnissen auf die Spur.

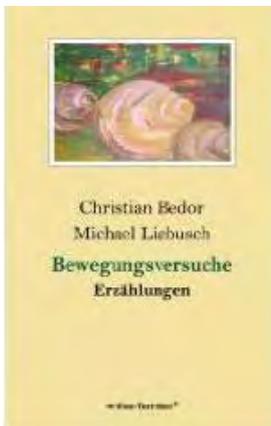
Durch Sophies Tante Penny, die als Stylistin für den angesagten Pop-Star Mirage arbeitet, erhalten die drei Mädchen die Chance, ihre Lieblingssängerin näher und persönlich kennen zu lernen. Dabei scheinen sie einen so guten Eindruck auf Mirage zu machen, dass diese sie später heimlich um einen Gefallen bittet: Ihre Karriere hängt an einem seidenen Faden, denn ihr

Stiefbruder Joe soll angeblich einen Einbruch verübt haben. Ein unbekannter Erpresser setzt sie nun unter Druck und will die Informationen der Presse zur Verfügung stellen, wenn sie nicht zahlt. Die junge Frau ist verzweifelt, denn viel von ihrem Ruf beruht auch auf der Integrität ihrer Familie, und ihre Karriere wäre am Ende, wenn die Klatschblätter das publik machen. Zudem weiß sie, dass ihr Stiefbruder, zu dem sie ein ausgezeichnetes Verhältnis hat, niemals eine Straftat begehen würde, vor allem nicht in der Firma, in der er arbeitet. So beschließen Lisa, Sophie und Abby einzugreifen und das Schlimmste zu verhindern.

„Star Geheimnisse: Mirage“ erzählt auf eine sehr märchenhafte und wirklichkeitsferne Art und Weise von den Abenteuern der drei jungen Heldinnen, die offenbar nicht zum ersten Mal im Einsatz sind. So sind auch die Lösung des Rätsels und die Enttarnung des Verbrechers eher einfach gehalten und nicht ganz so überraschend, wie man erwarten könnte. Auch werden viele Hürden und Schwierigkeiten, auf die die Heldinnen in der Realität treffen müssten, ausgeklammert. Die Handlung ist schlicht, geradlinig und deutet vieles nur an. Die Autorin konzentriert sich lieber auf die Mädchen, die klassischen Rollen entsprechen, wie man sie in jeder fiktionalen Clique findet – da ist die forsche und selbstbewusste Abenteurerin, die Modebewusste und die Kluge, die mit den modernen Medien mehr als vertraut ist. Auch setzt die Autorin immer wieder bewusst moralische Grenzen: Die Heldinnen lassen im Versteck des Entführers das Geld liegen, weil es ja Diebstahl wäre, während sie die DVD mit Beweisen an sich nehmen, um dem Verbrecher das Handwerk zu legen.

„Star Geheimnisse: Mirage“ wendet sich vor allem an junge Leserinnen zwischen neun und zwölf Jahren, die das Showbusiness gerade erst für sich entdecken und zu diesem Milieu passende Abenteuer-Romane mögen. (CS)

Belletristik



Christian Bedor & Michael Liebusch Bewegungsversuche

Books on Demand GmbH, Norderstedt/Foto-Text-Statt, Kelkheim, 8/2008
TB, Belletristik, zeitgenössische/surreale Erzählungen, Satire, 978-3-8370-4272-6, 92/880

Titelillustration von Edith Kaiser
Foto und Idee von Christian Bedor
www.bod.de/index.php?id=200
www.muell-zeit-lose.de
www.kunstraum-liebusch.de

Anders als die ‚großen‘ Verlage, deren Programm strikt Umsatz orientiert angelegt ist, können sich die Kleinverlage und Autoren, die im Eigenverlag oder über BoD publizieren, Experimente erlauben und über das schreiben, was sie *bewegt* – und nicht über das, was die Masse nach Verlagsmeinung kaufen will oder soll.

So präsentiert sich „Bewegungsversuche“ in einem unaufdringlichen, seriösen Gewand (Taschenbuch, schlichtes Hochglanzcover, übersichtliches Layout) und mit einem wenig spektakulären Titel. Das wiederum lockt die Leser, die ihre Lektüren abseits des Mainstreams suchen.

Tatsächlich lässt der Titel „Bewegungsversuche“ verschiedene Interpretationsmöglichkeiten zu: Zwei sehr verschiedene Autoren *versuchen*, sich mit ihren Geschichten aufeinander zu oder voneinander fort zu *bewegen*, um trotz ihrer Gegensätze ein abwechslungsreiches, dynamisches Ganzes zu schaffen. Sie *versuchen*, überhaupt etwas zu *bewegen*, beim Leser und der Gesellschaft. Zu diesem Zweck erzählen sie von Durchschnittsbürgern und Durchschnittskreaturen, in denen man die Autoren, sich selber und sein Umfeld wieder finden kann, und sie alle *versuchen*, sich oder etwas zu *bewegen*, oder sie beobachten die

Bewegungsversuche anderer. Nicht immer wird dabei eine Lösung aufgezeigt, und wenn, dann ist sie ungewöhnlich und kommt unerwartet.

Auf rund 90 Seiten offerieren die Autoren 20 kurze Geschichten, die um das Titelthema kreisen und es auf unterschiedliche Weise angehen:

Christian Bedor schlüpft gern in die Rolle des Ich-Erzählers und fasst als Bernd Stopfnuss, Karsten Sippelhagen oder Felix Name seine kritischen Impressionen vom alltäglichen Wahnsinn in der Großstadt Frankfurt zusammen. Diese sind zeitlos und können von jedem, unabhängig von seinem Wohnort, nachempfunden werden. Meist geht es um alltägliche Angelegenheiten, über die man sich Gedanken macht, wohl wissend, dass man nichts ändern – nichts *bewegen* – kann.

Das beginnt bei kleinen Dingen wie der Rücksichtslosigkeit der Mitmenschen, die sich unhöflich überall durchrempeln, kein Wort der Entschuldigung verlieren und sogar noch unverschämt werden, wenn man sie auf ihr ungehobeltes Benehmen anspricht (und hier hat es jeder noch in der Hand zu *versuchen*, seine *Bewegungen* zu kontrollieren), bis hin zur (Alters-) Armut, die immer mehr Menschen dazu zwingt, in *Bewegung* zu bleiben, um Mülleimer auf verwertbare Objekte wie Pfandflaschen, Nahrungsmittel etc. zu durchsuchen (wobei sich hier endlich der Staat dazu *bewegen* lassen sollte, etwas zu unternehmen).

Allerdings beschränkt sich Christian Bedor nicht ausschließlich auf die menschliche Sichtweise, sondern wird sogar zur Fliege, auf die er gängige Probleme und Überlegungen überträgt. Letztlich ist das kleine, unscheinbare, lästige Insekt auch wieder nur eine Metapher für den Menschen, der im großen Gesamten unbedeutend und kurzlebig ist, als Einzelner wenig *bewegen* kann, aber immerhin in der Lage ist, etwas zu verderben: So wie die Fliege durch Eiablage und das Übertragen von Keimen Speisen ungenießbar macht, ist der Mensch fähig, seinen Lebensraum zu zerstören.

Christian Bedor erzählt in einem lockeren Plauderton, als würde er sich mit dem Leser unterhalten, und *bewegt* sich dabei langsam von einem Thema zum anderen. Er beschreibt Situationen und Eindrücke, die man kennt, und spricht Ängste an, die jeden *bewegen*.

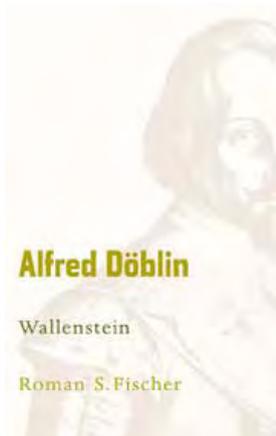
Michael Liebusch zieht die Perspektive des neutralen Erzählers für seine oft surrealen Geschichten vor. Fast immer kurz und prägnant bringt er seine Aussage auf den Punkt. Die Protagonisten, die er agieren lässt, sind naiv und versponnen wie z. B. der Inselbewohner Hub, Konrad Bolz mit seiner Zigarrenkiste oder die theorisierenden Fußballspieler. Sie haben ihre ganz persönliche, verdrehte oder gar absurd erscheinende Sichtweise der Dinge, die nicht selten konträr ist zu der des ‚Normalbürgers‘. Dabei geht es dem Autor nicht darum, wer Recht hat, denn es kommt auf den jeweiligen Standpunkt an.

Für gewöhnlich *versuchen* seine Charaktere, sich mit dem Strom zu *bewegen*, wobei sie nicht merken, dass sie eigentlich in dieser *Bewegung* erstarrt, in den Konventionen oder ihrer eigenen beschränkten Welt gefangen sind. Erst der Zufall bringt für sie etwas in *Bewegung*, zum Guten oder zum Schlechten, wie bei dem Schwimmer, der ohne seine Brille plötzlich eine andere Sichtweise entdeckt und für sich ein neues Leben in Erwägung zieht, wie die Kellnerinnen, die in dem Moment an Einfallslosigkeit leiden, ab dem sie auf Kommando ihre Späße treiben sollen, oder wie die Fußballer, die unverhofft gewinnen, als sie einmal nicht ihren schönen Theorien folgen.

Allerdings versteht es Michael Liebusch, auch längere Geschichten zu schreiben, die morbide und schaurig sind, wie das Beispiel „Underwood – Allein im Wald“ beweist. Der Leser wird eingeladen, einen Blick in die Gedanken des Holzfällers Jack zu werfen und damit in einen Altraum einzutauchen. Erinnerungen, Realität, Visionen, Hoffnungen und Ängste verschmelzen zu etwas, das kaum mehr voneinander zu trennen ist. Der Protagonist scheitert bei seinem *Versuch*, sich zu *bewegen* – sich von dem zu befreien, was ihn belastet, und das zu bekommen, was er sich wünscht.

Interessiert man sich für experimentelle Literatur, die zeitkritisch, satirisch und surreal Geschichten aus dem alltäglichen Leben erzählt, sollte man dieser Anthologie eine Chance geben. Christian Bedor und Michael Liebusch *versuchen* nicht, Lösungen für bekannte Probleme zu finden; das muss jeder schon selbst tun. Stattdessen *versuchen* sie, mit „Bewegungsversuche“ beim Leser etwas zu *bewegen*, was ihnen zweifellos auch gelingt, denn die Geschichten regen nicht nur stellenweise zum Schmunzeln oder zum Gruseln sondern auch dazu an, die eigenen

Bewegungsversuche zu hinterfragen, vielleicht im positiven Sinn zu verändern und langfristig eine Kettenreaktion auszulösen. (IS)



Alfred Döblin
Zentrale Werke (Gesamtausgabe)

S. Fischer Verlag, Frankfurt, Nachdrucke ab 9/2008

HC, Belletristik, Gesellschaftskritik, verschiedene Titel/ISBN/Seitenzahl, ca. EUR 16.00 – 19.90

Titelgestaltung von N. N.

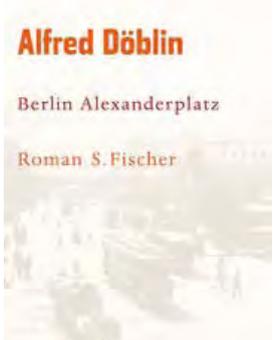
www.fischer-verlage.de

www.alfred-doeblin.de/

Döblin hat schon so manche Renaissance erfahren. Am bekanntesten waren bis 2008 wohl die Fassbinder Verfilmungen von „Berlin Alexanderplatz“. Dann schlug der Fischer Verlag zu und präsentierte Döblins Gesamtwerk in dicken, weißen Bänden.

Monumental ist das Lieblingswort des Klappentexters - und das stimmt. An dieser gigantischen Textsammlung kann man gut und gerne ein Jahr lesen.

Auf dem Schreibtisch türmen sich elf Bände mit weit über 600 Seiten pro Buch: „Wallenstein“, „Rosa Luxemburg“, „Die deutsche Revolution von 1918“ und, und, und... Man kennt als ‚normaler‘ Leser nicht mal die Hälfte dieser Bücher mit Namen, geschweige denn hat man sie alle auf einen Rutsch gelesen. Präsent sind in erster Linie die Verfilmungen und sogar noch eine 15 Pfennig Briefmarke aus DDR Zeiten, aber sonst?



Ein grober Abriss der Biografie des Autors:

Döblin war Arzt, lebte fast 80 Jahre und schrieb für die Zeitschrift „Der Sturm“. Nietzsche und Hölderlin waren seine Vorbilder. Er emigrierte 1933 wegen der Nazis, wurde französischer Staatsbürger, schrieb wie besessen und starb an der Parkinsonschen Krankheit.

Nun liegen die ansprechend gestalteten Wälzer wieder vor.

Literaturhistorisch ist diese Ausgabe ein Muss. Für eine Abiturarbeit wäre sie früher ideal gewesen, aber alle faulen Genies haben damals Borchert oder Kafka genommen; die waren überschaubar.

Zu empfehlen ist dieses Werk Germanisten (die daraus mindestens elf Doktorarbeiten erstellen können...). Und jedem anderen, der noch genug Lebenszeit hat. (WGF)



Wolfgang Fienhold
Kaputt in Frankfurt - Harry doesn't mind

Röschen Verlag, Frankfurt, 5/2008

TB, Belletristik, 978-3-940908-00-1, 170/980

Titelgestaltung von N. N.

www.roeschen-verlag.de/cms/pages/intro.php

www.wolf-fienhold.de

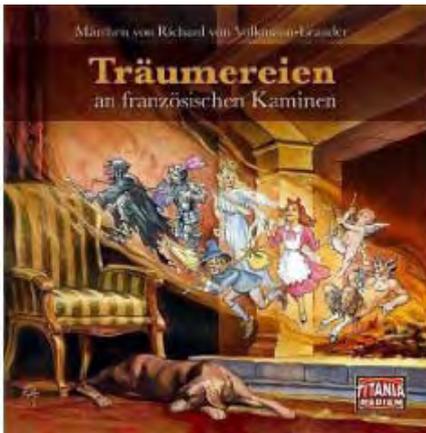
Kaputt in Frankfurt ist kein Buch zum Einschlafen oder um sich einzulullen vor dem ersten Tiefschlaf. Es weckt Erinnerungen oder Vergessen. Macht wach und lässt an Erlebnisse denken, die sich nicht vergessen lassen oder vergessen lassen wollen. Schön wüst gewagte, aufregende und zerstörerische Beziehungen begegnen uns in diesem Roman. Der Leser sollte sich auf dieses Abenteuer einlassen, es wird ihn um einige Erfahrungen bereichern, die er sich hoffentlich selbst erspart hat.

Die Ironie und das Fatale bewegen sich zwischen den Zeilen der sich begegnenden Figuren, verschwimmen in der Fantasie und den Träumen vom besseren, noch aufregenderem Leben, tanzen zwischen dem Tumult der Unglaublichkeiten eines möglichen Lebens. Zwischen den Seiten

des Buches entwickelt sich eine traurige, makabre, aber durchaus vorstellbare mögliche Beziehung, die subtiles Verständnis voraussetzt.

Möglicherweise ist es kein Roman für Idealisten. Optimismus strahlt es nur aus für Leute, die sich mit Harry identifizieren können und die schmunzelnd über Eskapaden schweigen.

Wolfgang Fienhold schmunzelt (nicht immer), über seine Figur und lässt sie in tiefe Gruben fallen, die sich ‚Harry‘ selber gegraben hat. Etwas mehr Humor hätte dem Lesen des Buches wohl gut getan. Das Faszinierende an dem Roman ist jedoch, dass man die Figur des Harry nicht eher loslassen kann, bis er es selbst zulässt als Autor, der mit seinen Figuren spielt und mit dem Leser. (MD)



Richard von Volkmann-Leander
Träumereien an französischen Kaminen

22 Märchen aus der berühmten Sammlung des Autors

Titania-Medien, Leverkusen & Lübbe Audio, Bergisch-Gladbach, 10/2008

4 CDs, Hörbuch, Belletristik, Märchen, Fantasy, 978-3-7857-3641-8, Laufzeit: ca. 255 Min., EUR 19.95

Gelesen von Arianne Borbach, Dagmar von Karmin, Evelyn Maron, Monica Bielenstein, Rita Engemann, Viola Sauer, Christian Rode, Hartmut Neugebauer, Heinz Ostermann, Jochen Schröder und Jörg Löw

Cover von N. N.

www.luebbe-audio.de/

www.titania-medien.de/

Gerade im 19. Jahrhundert übten Märchen im Zuge der Romantik eine besondere Wirkung auf die Menschen aus, betrachtete man sie doch als volksnahes Erbe der Vergangenheit und literarisches Gut, das durch seine belehrende Natur vor allem den Kindern zugänglich gemacht werden musste, nachdem man sie ihrer erwachsenen Anteile beraubt hatte, wie es die Gebrüder Grimm taten.

In ihrer Tradition steht auch Richard von Volkmann-Leander (1830-1889), der sich vor allem Geschichten aus dem Westen Kontinentaleuropas zuwandte.

Da genau diese Märchensammlung heute nur noch wenig bekannt ist, hat sich Titania-Medien entschlossen, die phantasievollen und berührenden Geschichten aus der Versenkung zu holen. Elf Sprecher lesen die insgesamt zweiundzwanzig Geschichten.

„Die künstliche Orgel“ ist der ganze Stolz seines Erbauers, der glaubt, dass sie nur dann von allein erklingen würde, wenn ein im Herzen reines Brautpaar die Kirche betritt. Als das Instrument bei seiner Hochzeit schweigt, glaubt er, dass seine Frau die Schuldige sei und verlässt sie. Erst zehn Jahre später erkennt er seinen Fehler.

„Von der Königin die keine Pfeffernüsse backen konnte“ erzählt von einem König, der zunächst erwartet, dass seine Frau bestimmte Voraussetzungen erfüllt, dann aber doch Abstriche machen muss und am Ende erkennt, dass es letztendlich doch nicht darauf ankommt – genauso wie seine Frau, die ebenfalls einen Wunsch an ihn hatte.

„Wie sich der Christoph und das Bärbel immer aneinander vorbei wünschten“ berichtet, wie Gott einmal einem Pärchen, das sich besonders lieb hatte, einen Wunsch erfüllen wollte, der aber gründlich daneben ging.

„Das keine bucklige Mädchen“ bekommt zuerst gar nicht mit, warum die Menschen auf der Straße sie so anstarren, weil ihre Mutter, die sie sehr liebt, ihr immer etwas anderes erzählt. Erst als die junge Frau stirbt und sich der Vater eine neue Gemahlin nimmt, bekommt es die Wahrheit zu spüren.

Das sind nur einige der teils amüsanten, aber oft auch berührenden Märchen, die auf eine stimmungsvolle altmodische Weise vorgetragen werden und mit einem zum Hintergrund der Märchen passenden Klangteppich unterlegt wurden, sei es Vogelgezwitscher oder der Klang eines barocken Orchesters. Umso leichter fällt es dem Zuhörer, in die wundersame Welt der weisen

Könige und eigenwilligen Prinzessinnen einzutauchen, märchenhaften Glückskindern zu begegnen oder Mitleid erregenden Pechvögeln.

Eine ernsthafte Moral schwingt natürlich immer mit, wie in allen Märchen des 19. Jahrhunderts, die nicht nur zur Erbauung sondern auch zur Erziehung gedacht waren. Nicht selten haben die Geschichten sogar einen religiösen Inhalt, und dass nicht nur wenn der liebe Gott und seine Engel selbst Teil an den Erlebnissen haben. Oft genug werden auch die christlichen Ideale angesprochen. Besonders berührend wird dadurch wohl die Mär über „Das kleine bucklige Mädchen“, dem nicht – wie man zunächst erwartet -, im Leben Gerechtigkeit erfährt sondern erst nach seinem Tode.

Die Sprecher bieten sehr abwechslungsreiche und der Erzählung angepasste Vorträge. Deutlich zu merken ist aber, dass die Frauen die Texte zumeist gefühlvoller und sanfter vortragen als die Männer, die eher auf eine gewisse Lockerheit in der Rede und augenzwinkernden Humor setzen.

Heraus kommt ein Hörbuch, das sich sehen lassen kann, denn die „Träumereien an französischen Kaminen“ bieten nicht nur jungen sondern auch erwachsenen Lesern abwechslungsreiche und entspannende Unterhaltung, die im ersten Moment vielleicht altmodisch erscheint, aber in manchem an Aktualität nicht verloren hat. Vor allem die gelungene Inszenierung mit Musik und Geräuschen trägt viel zu der Atmosphäre bei, die man bei vergleichbaren Sammlungen sonst nicht in dieser Intensität findet. (CS)

Fantasy



Alfred Bekker

Drachenfluch

Die DrachenErde-Saga 1

Egmont LYX, Köln, 9/2008

PB, Fantasy, 978-3-8025-8163-2, 399/1295

Titelillustration von Jon Sullivan

Karte von David Ernle

www.egmont-lyx.de

www.alfredbekker.de

www.jonsullivanart.com/

Nach der „Elben“-Trilogie legt Alfred Bekker mit der „DrachenErde“-Saga nun einen neuen phantastischen Zyklus vor, in dem er nicht nur die magischen Fabelwesen auftauchen lässt, sondern auch westliche mit östlichen Kulturen verknüpft. Erschienen ist nun der Auftakt der Geschichte: „Drachenfluch“

Bereits fünf große Zeitalter hat die Welt gesehen und fast ebenso viele mächtige Völker, die ihre Länder besiedelten. Dort wo einst Götter, Magier und Drachen wandelten, herrschen nun die Menschen dank der Hilfe eines abtrünnigen Zauberers, der aus Liebe zu einer sterblichen Frau magische Ringe schuf, mit denen sich die bisher schwächste Rasse die Möglichkeit verschaffen konnte, die riesenhaften Echsen zu beherrschen.

Im Laufe der Jahrtausende sind fünf Reiche entstanden, die nur mit Mühe und Not das zerbrechliche Gleichgewicht der Kräfte und damit auch den Frieden und Wohlstand für alle Völker aufrechterhalten können.

Doch als sich der grausame Tyrann Katagi mit einem Handstreich des Drachenkaiserthrons bemächtigt, bricht ein neues Zeitalter an. Er ist nicht zufrieden mit dem Imperium, das er besitzt, sondern will sich die ganze Welt untertan machen. So schickt er seine Drachenreiter-Samurai aus, um immer mehr Länder unter seine Knute zu bringen.

Dabei muss er nur eine Macht fürchten, die ihm gefährlich werden könnte: Bei seiner Machtergreifung hat der Weise Liisho die fünf kaiserlichen Prinzen in Sicherheit bringen können. Vier davon hat er in den letzten Jahren aufspüren können, nur der fünfte und jüngste bleibt verschwunden – Rajin.

Derweil wächst auf einer kleinen stürmischen Insel im Nordmeer und unter den rauen Seefahrern ein Junge heran, der nicht nur durch seine mandelförmigen Augen und sein dunkles Haar sondern auch durch sein andersartiges Wesen aus den zumeist blonden und schlicht gestrickten Menschen hervor sticht.

Der „Bjonn Dunkelhaar“ genannte Jüngling ist ein herausragender Jäger und Kämpfer, der vom Glück begünstigt zu sein scheint, und sich so seinen Platz in der Gemeinschaft gesichert hat. Dennoch verrät er niemandem – nicht einmal seiner großen Liebe Nya –, dass er immer wieder eine Stimme in seinem Kopf hört, die ihn davor warnt, nicht aufzufallen.

Doch dann fallen eines Tages Drachen über sein Heimatdorf her und zwingen den jungen Mann zu handeln. Das setzt eine Kette von Ereignissen in Gang, die ihn schon bald das Schicksal der Welt in den Händen halten lässt.

Es scheint, als habe Alfred Bekker die „Elben“-Trilogie zum Aufwärmen gebraucht, denn der Auftakt der „DrachenErde“-Saga liest sich wesentlich spannender und besitzt eine eigentümliche, aber interessante Atmosphäre. Schon im Prolog baut er eine Mythologie auf, die sich immer wieder in der Handlung widerspiegelt und nicht nur für sich steht. Hinweise deuten darauf hin, dass es um mehr als nur die Rückeroberung eines verlorenen Throns und den Sturz eines Tyrannen geht.

Dennoch vergisst der Autor darüber nicht die Handlung. In einem spannenden Mix aus Beschreibung und Action treibt er den jungen Helden seiner Bestimmung entgegen, in der er von zwei älteren Kampfgefährten begleitet wird. Frauen spielen eher eine untergeordnete Rolle. Aber das ist auch ganz typisch für Romane, die sich vor allem an jüngere männliche Leser wenden, die spannende Abenteuer ohne Romantik wollen.

Zwar erfindet der Autor das Rad nicht neu und verwendet eine Menge klassischer Versatzstücke, die Geschichte wird dadurch aber nicht komplett vorhersehbar. Immer wieder gibt es noch kleine Überraschung. Auch ist die Handlung gut durchdacht, und die verschiedenen Ebenen werden am Ende gelungen zusammen geführt.

Alles in allem bietet „Drachenfluch“ vor allem für junge Rollenspieler und Fantasy-Fans, die actionreiche und exotische Abenteuer wünschen, gelungenen Lesespaß, der auch einmal ohne Elfen, Zwerge und Orks auskommt. (CS)



Julia Conrad
Das Imperium der Drachen
Die Drachen 3

Piper Verlag, München, Originalausgabe: 6/2008

PB, Fantasy, 978-3-492-26664-2, 506/995

Titelbild von Jason Engle

www.piper.de

www.ava-international.de/autoren/bbuechner.php

www.jaestudio.com/

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

Während die Abenteuer von Elfen, Orks und Zwergen immer wieder die Bestsellerlisten stürmten, hatten es „Die Drachen“ von jeher immer schwerer. Vielleicht auch deswegen, weil Julia Conrad weniger auf epische Questen mit einfachen Helden und vielen actionreichen Schlachten setzt als eher auf eine magisch-versponnene Geschichte, wie sie den beliebtesten Fabelwesen der Welt wohl am würdigsten ist.

In dem wieder errichteten Imperium, leben Drachen, Menschen und andere Völker nach langer Zeit wieder einträchtig nebeneinander, da sie von den drei Drachengöttinnen geschützt werden, die nun durch ihre menschlichen Kaiserinnen sprechen und schärfer darauf achten, dass sie nicht wieder von einem Abtrünnigen in den Bann geschlagen und von ihren Schützlingen getrennt werden können.

Alles könnte so schön sein, wenn in den Schatten nicht wieder das Böse seine Ränke schmiedete. Der gelbe Leichenstern Gurundir, einer der himmlischen Drachen, versammelt die finsternen

Mächte der Welt um sich, um einen neuen Schlag gegen den Zwillingshron und die Herrscherinnen Karennia und die Großdrachin Kylaia zu führen. In dem menschlichen Zauberer Romanel findet er einen ebenso mächtigen wie skrupellosen Verbündeten.

So suchen die Kaiserinnen verzweifelt nach den Auserwählten, die das Schicksal wenden können und finden sie schließlich in der Kriegerin Päony und den jungen Lukan. Doch der dritte im Bunde bleibt verschollen, so als weigere er sich, dem magischen Ruf zu folgen.

Folglich müssen die Helden und ihre Helfer erst einmal den Widerspenstigen finden, der sich gut vor ihnen verborgen hat, und verlieren dabei kostbare Zeit. Als sie ihn aufstöbern, stellen sie fest, dass er kein anderer als Ciaran, der Sohn Romanels, ist. Und nun müssen sie über ihren eigenen Schatten springen. Denn kann man ihm wirklich vertrauen, nachdem er ihnen jetzt schon so viele Schwierigkeiten bereitet hat?

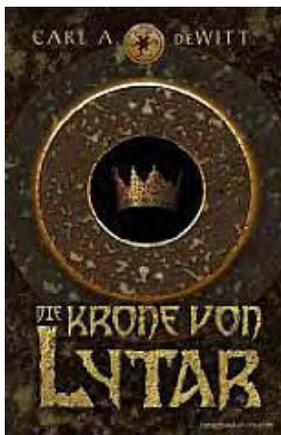
Viel Zeit bleibt ihnen nicht, um darüber nachzudenken, denn die Horden der Finsternis bedrohen das Reich mit immer größerer Macht und Grausamkeit.

Auch im dritten Band der Reihe gelingt es Julia Conrad wieder, eine exotische Welt voller Mythen und Magie zu erschaffen, in der nicht nur die klassischen Drachen zu ihrem Recht kommen sondern auch viele mit ihnen verwandten Fabelwesen wie etwa die Wyvern und Sphinxen.

Viele Beschreibungen erschaffen eine lebendige Atmosphäre in der man die geheimnisvolle Aura der fantastischen Welt förmlich spürt. Allerdings sollte man keine Action erwarten, denn die jungen Helden und ihre Begleiter lösen die meisten Probleme eher durch Magie, Witz und Verstand als im offenen Kampf.

Der Band wird den meisten Ansprüchen an High Fantasy gerecht, ist aber auch sehr gemächlich und verliert sich manchmal in Nebensächlichkeiten. Das führt gerade in der zweiten Hälfte zu einigen unangenehmen Längen. Aber am Ende werden doch alle Fäden zusammen geführt, und das Buch ist in sich geschlossen.

„Das Imperium der Drachen“ ist magisch-epische Fantasy, in der sich farbenprächtige Schilderungen von Kulturen mit einer leider nur leidlich spannenden Handlung abwechseln, und dürfte vor allen denen gefallen, die es insgesamt doch etwas ruhiger und versponnener mögen. (CS)



Carl A. DeWitt

Die Krone von Lytar

fredeboldundfischer, Köln, 6/2007

HC, Fantasy, 978-3-939674-04-7, 638/1695

Titelbild von Jan Patrik Krasny

www.fredeboldundfischer.de

<http://krone-von-lytar.de/>

www.krasnyart.eu/

Der 1958 geborene Carl A. DeWitt arbeitete nach einer Ausbildung zum Flugzeugmechaniker und dem Studium der Elektrotechnik und Informatik als Systemprogrammierer. In seiner Freizeit war und ist er ein passionierter Rollenspieler. Schließlich kam er auf die Idee, seine vielen Ideen in einen

Roman einfließen zu lassen. Und so entstand „Die Krone von Lytar“, ein Roman, der nur der Auftakt zu einer dreibändigen Saga sein sollte.

Schon vor vielen Jahrhunderten ist das Reich von Lytar trotz seiner großen Magie von erzürnten Göttern dem Erdboden gleich gemacht worden und in den Erinnerungen der anderen Völker zu einer märchenhaften Legende geworden, an die niemand mehr so recht glauben mag.

Nur die friedlichen Bewohner eines abgelegenen Dorfes, das ebenfalls Lytar heißt, wissen noch, dass das einstmals strahlende Reich wirklich existiert hat und in den Ruinen der alten Hauptstadt womöglich noch Vermächtnisse der einstigen Bewohner zu finden sind. Jene Dörfler sind die letzten Nachfahren derjenigen, die Lytar noch vor dem Verhängnis verlassen konnten, weil sie freiwillig ins Exil gingen. Zwar bewahren sie die Geschichte, führen aber ein eigenständiges und göttergefälliges Leben, in dem sie nach Zufriedenheit und nicht nach Macht streben.

Dann allerdings werden sie aus heiterem Himmel von fremden Soldaten im Gefolge eines Drachenreiters überfallen. Diese sind im Namen von Belior, einem Herrscher, der sich anschickt, das ganze Land zu erobern, auf der Suche nach der Krone von Lytar, dem mächtigsten magischen Artefakt ihrer Vorfahren. Allerdings müssen sie erst einmal wieder unverrichteter Dinge abziehen. Aufgeschreckt durch den Vorfall beschließen die Ältesten, vier junge Leute aus ihrem Dorf in die Ruinen Alt-Lytars zu schicken, um dort nach Artefakten ihrer Vorfahren zu suchen, die sie bei einem erneuten Angriff beschützen könnten. So brechen der nicht auf den Mund gefallenen Bogenmacher Gerret, sein unscheinbarer Freund, der Holzfäller Tarlon, die Heilerschülerin und Halbhelfe Elyra, aber auch der junge Zwerg Argon auf, um eine gefährvolle Reise durchzustehen. Sie müssen dabei nicht nur feststellen, dass sie verfolgt werden, sondern finden auch viel über die wahre Natur ihrer eigenen Vorfahren heraus.

Nebenbei erkennen sie, dass ihr Gegenspieler drauf und dran ist, den gleichen Fehler wie die Bewohner von Lytar zu begehen. Deshalb liegt es in ihren Händen, das scheinbar unabwendbare Verhängnis aufzuhalten und selbst aktiv dagegen vorzugehen.

Um die Ereignisse selbst kommentieren, aus der Sicht des allwissenden Erzählers zu ergänzen und in einem anderen Licht erscheinen lassen zu können, benutzt Carl A. DeWitt einen Kunstgriff. Er bettet die Handlung in eine Rahmenerzählung, in der ein Barde von einem alten Mann die ganze Geschichte Jahre später erfährt.

Damit schafft er einen gewissen Abstand zu den Ereignissen und reflektiert die Bedeutung der Geschehnisse. Überhaupt lässt er sich sehr viel Zeit, das Szenario und den Ausgangspunkt vorzustellen und die wichtigsten Charaktere einzuführen, auch wenn der Gegenspieler der jungen Helden – der despotische Herrscher Belior - noch sehr schemenhaft bleibt. Dafür wirken einige seiner Handlanger umso lebendiger.

Man merkt, dass der Autor sehr viel Wert auf Atmosphäre und die Enthüllung der Rätsel der Vergangenheit legt. Action und Kampfbeschreibungen sind ihm dabei weniger wichtig. Zwar geraten die Helden hin und wieder in eine gefährliche Situation, die wahren Herausforderungen werden aber an ihr moralisches Empfinden, ihre Klugheit und Intuition gestellt.

Das macht „Die Krone von Lytar“ zu einem eher ruhigen Roman, der gerade im Mittelteil dadurch einige Längen besitzt. Da er in seiner Erzählweise aber immer liebenswert und warmherzig bleibt, kann man darüber hinweg sehen.

Zudem verzichtet er darauf, all zu viel Exotisches einzuführen. Die Welt von Lytar ist erschreckend normal und erinnert an die klassischen Rollenspielwelten mit mittelalterlichem Ambiente, in dem Elfen und Zwerge neben den Menschen die prominenteste Rolle einnehmen. Da er aber bei den Beschreibungen auf Details achtet, wirkt sie umso vorstellbarer und lebendiger.

Heraus kommt ein Roman, der nicht nur an der Oberfläche bleibt und vordergründige Action in eine vorhersehbare Handlung bettet, sondern durch immer neue Enthüllungen nach und nach ein vielschichtiges Bild zeichnet.

„Die Krone von Lytar“ wendet sich damit an alle Fans der Fantasy, die abwechslungsreiche Abenteuer in mittelalterlichen Welten mögen, aber auch ein wenig mehr an Tiefe und Überraschungen in der Handlung ihrer Lektüre erwarten, als man üblicherweise zugestanden bekommt. (CS)



Jenni-Mai Nuyen

Rabenmond – Der magische Bund

cbt-Verlag, München, 9/2008

HC, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-570-16000-9, 512/1895

Titelbildgestaltung von Hauptmann und Kompanie

www.cbj-verlag.de

www.cbt-jugendbuch.de

www.jenny-mai-nuyen.de/

Die inzwischen zwanzigjährige Jenny-Mai Nuyen ruht sich nach ihrem überraschend erfolgreichen Debütroman „Nijura – Das Erbe der Elfenkrone“ nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern verfasst neben ihrem Studium ein

Buch nach dem anderen. Sie beweist dabei immer wieder ungewöhnlichen Einfallsreichtum. So auch in ihrem neusten Werk: „Rabenmond – Der magische Bund“.

So lange Mion denken kann, herrschen die ‚Drachen‘ über die Menschen. Sie sind mächtige Gestaltwandler, die als unsterblich und unverwundbar gelten und verschiedene Tiergestalten annehmen können, die sie sich in einem geheimnisvollen Ritus aneignen. Sie behaupten, die einfachen Bewohner des Landes vor der Macht und Willkür der Adligen zu beschützen; in Wirklichkeit sind sie aber nicht weniger despotisch und tyrannisch als ihre Amtsbrüder und –schwestern aus den Ländern rundherum, gegen die sie immer wieder in den Krieg ziehen.

Mion kann nur staunend zu dieser privilegierten Kaste aufsehen. So spielt sie auch mit ihren Freunden Saffa und Kajan den ‚Ritus‘ nach, für den man ein Tier töten muss. Als sie einen Fuchs mit Pfeil und Bogen anschießt, findet sie statt seiner einen bewusstlosen Jungen mit bernsteinfarbenen Augen. Nach und nach entwickelt sich eine Freundschaft zwischen den beiden, die auch nicht zerbricht, als Mion erkennt, wer der Knabe eigentlich ist: Lyrian, der Prinz von Wynter und Sohn des Kaiserpaares der Drachen.

Um der Strafe für den Angriff auf den Prinzen zu entgehen, die von den Erwachsenen vollstreckt werden könnte, geht sie in die Stadt und wird die Schülerin des Malers Jagu, der schon bald erkennt, dass sie neben ihrem Talent auch durch ihre Freundschaft zu Lyrian einen besonderen Wert besitzt. Durch sie könnte er, der schon lange eine Rebellion gegen die Drachen plant, Zugang in die Burg der Drachen erhalten.

So ermutigt er Mion, die Freundschaft zu erhalten und zu vertiefen. Nur Baltibb, eine Tierpflegerin, die den jungen Prinzen sehr gerne mag und in der Festung der Drachen lebt und arbeitet, bekommt schon bald eine Ahnung, was eigentlich hinter den Kulissen abläuft. Aber wird sie dazu bereit sein, das drohende Verhängnis aufzuhalten?

Wie schon in ihren anderen Büchern wählt Jenny-Mai Nuyen bewusst junge Protagonisten, die bereits mit zwölf Jahren unzufrieden mit ihrem Leben sind und etwas zu verändern suchen, ohne zu wissen, ob ihre Entscheidungen Gutes oder Schlechtes bringen. Vor allem der Gestalt wandelnde Prinz ist oft unzufrieden, sieht er doch, dass ihm seine Gaben und Fähigkeiten nicht unbedingt Freunde einbringen.

Er ist wesentlich feinfühler und sanfter als seine Eltern oder andere Kinder seines Volkes, die sich bereits in jungen Jahren von der Macht haben korrumpieren lassen. Wie Mion ist er jedoch unfähig zu erkennen, welche Intrigen um ihn und das Mädchen gesponnen werden. Dementsprechend geheimnisvoll bleibt auch Jagu, der bis zuletzt den Grund für sein Handeln und seine Motive bewahrt. Gefühle und Leidenschaften kommen ohnehin immer wieder im Buch zum Tragen, selbst wenn sie nicht unbedingt ausgewalzt werden.

Die Autorin konzentriert sich in ihrem Buch sehr auf die Figuren und ihr immer komplexer werdendes Beziehungsgeflecht. Dabei kommen die Handlung und vor allem der Hintergrund etwas zu kurz.

Man erfährt weder viel über die zu Grunde liegende Magie des Gestaltwandels noch über die Kulturen der Völker, die gestreift werden. Alles bleibt nebelhaft und wenig vorstellbar; man kann sich allenfalls mit Stereotypen behelfen. Allein der ‚Ritus‘ wird ein wenig mehr erklärt, aber nur so weit, dass man das Gefühl hat, er berausche die ehemaligen Menschen und jetzigen Drachen wie die Einnahme von Drogen.

Die Geschichte selbst ist zwar immer wieder mit überraschenden Ideen gespickt, folgt aber ansonsten ausgetretenen Pfaden. Das ist insgesamt nicht so schlimm, würde aber besser wirken, wenn das Setting etwas plastischer dargestellt wäre und wichtige Handlungselemente eine solidere Basis hätten.

„Rabenmond – Der magische Bund“ beeindruckt mit seinem Ideenreichtum und den vielfältigen Themen, verzichtet aber weiterhin darauf, die Charaktere der Figuren zu vertiefen und vor allem den Hintergrund etwas weiter und logischer heraus zu arbeiten.

So entsteht ein spannender und unterhaltsamer Abenteuerroman, der durch die Ausarbeitung an einigen Stellen noch mehr an Faszination gewonnen hätte. (CS)



Thomas Plischke & Ole Christiansen

Das trügerische Paradies

Sacred – Der Schattenkrieger 2

Frei nach den „Schattenkrieger“-Romanen von A. D. Portland, Panini Books

Basierend auf dem Computergame „SACRED 2“ von Ascaron Entertainment

Weirdoz-games zum Hören, Düsseldorf, 11/2008

1 CD, Fantasy-Hörspiel, EAN 4 042564 070927, Laufzeit: ca. 80 Min., EUR. 9.95

Sprecher: Helmut Krauss, Thomas Fritsch, Sandra Schwittau, Michael Pan, Annabelle Krieg, Jürgen Holdorf u. v. a.

Musik: Blind Guardian

Cover und Illustration von Ascaron Entertainment

www.weirdoz.de

www.sacred2.de

Gerade erst ist „Sacred 2 - Fallen Angel“ erschienen. Damit die Spieler schon vorab auf den Plot eingestimmt werden, erzählen die beiden Romanen und bisher zwei (fünf sind geplant) Hörspiele zu „Der Schattenkrieger“ die offizielle Vorgeschichte.

Vor mehr als fünfhundert Jahren hat Garlan sein Leben in einer der vielen Schlachten eines verheerenden Krieges der Menschen gegen die Elfen und andere Rassen gelassen. Doch dann reißt ihn ein machtvoller Nekromant aus dem ewigen Schlaf. Nur wenn er seinen Auftrag erfüllt, wird Garlan aus seinem Unleben, das ihn mit einem Schattenwesen verbindet, erlöst.

Zähneknirschend nimmt der Krieger an, denn er hat gar keine andere Wahl, seinem Herrn und Meister ein kostbares Artefakt zu beschaffen. Damit er in der veränderten Welt besser zurechtkommt, schließen sich ihm noch in der Stadt zwei Gefährten an, die kecke Diebin Leandra und der faule Taugenichts Loi.

So reist er unwillig durch eine Welt, in der die Menschen nur noch als Knechte und Sklaven der Hochelfen dahin vegetieren. Aber auch Letztere haben längst den Zenit ihrer Macht überschritten und ergehen sich in sinnlosen Machtkämpfen.

Nach und nach findet Garlan heraus, dass seine Suche auch eine Reise in die eigene Vergangenheit ist, denn er soll nichts anderes als den Ursprung der T-Energie finden, die einst alles Leben auf Ancaria begründete. Ein Meer entfernt durchquert er mit Loi und Leandra die Wüste, um in einer alten und verborgenen Bibliothek Hinweise auf das Artefakt zu entdecken.

Dabei kommt es zu einer unheimlichen Begegnung mit einer Menschen fressenden Hexe, die zwar besiegt werden kann, aber Unfrieden stiftet, denn sie deutet an, dass einer von Garlans Gefährten ein Verräter ist.

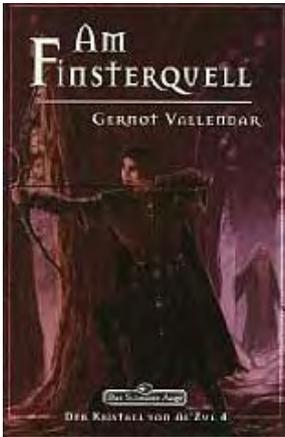
Doch ehe der Krieger sich näher mit dieser Aussage beschäftigen und denjenigen enttarnen kann, der ein falsches Spiel treibt, geraten er und die anderen erneut in Gefahr. Das paradiesische Tal, in das sie unverhofft geraten, als sie ihrem erbitterten Verfolger Hauptmann Assur entgehen wollen, entpuppt sich als Todesfalle.

Wie auch schon in der ersten Folge liegt der Schwerpunkt des Hörspiels auf den Charakteren und der abenteuerlichen Handlung; es wird darauf verzichtet, den Hintergrund zu erklären. Der wird auch gar nicht gebraucht, da sich die wenigen Details aus der Geschichte selbst ergeben.

Diese bietet insgesamt eine gelungene Mischung aus dem manchmal recht humorvollen Zusammenspiel der Helden Garlan, Leandra und Loi, die durch ihre Schwächen ein paar sehr sympathische Züge besitzen und einem durch ihre Menschlichkeit inzwischen ans Herz gewachsen sind. Die Schurken bleiben dagegen sehr schablonenhaft und werden kaum ausgearbeitet, selbst ihre Motivation wird nicht recht deutlich. Trotzdem entsteht Spannung, da immer wieder filmhaft wirkende Actionszenen eingebaut wurden.

Durch die sorgfältige Produktion des Hörspiels, die gelungene Auswahl und professionelle Arbeit der Sprecher macht das Zuhören auch in der zweiten Folge immer noch Spaß. Die Atmosphäre stimmt aufgrund der abwechslungsreichen und ausgewogenen Abstimmung von Musik, Dialogen und Soundeffekten weiterhin und macht Lust auf mehr.

Auch die zweite Folge von „Der Schattenkrieger“ hält die Qualität von Form und Inhalt der ersten Episode, und man kann ohne Abstriche wieder einmal ein atmosphärisch umgesetztes farbenprächtiges Fantasy-Abenteuer genießen, das keiner Vorkenntnisse bedarf. (CS)



Gernot Vallendar

Am Finsterquell

Das Schwarze Auge: Der Kristall von Al'Zul 4

Fantasy Productions, Erkrath, 11/2008

Taschenheft, Fantasy, Rollenspiel, 978-89064-234-5, 62/500

Titelbild von Arndt Drechsler

Karte von Ina Irrgang

www.fanpro.com

www.perrypedia.proc.org/Arndt_Drechsler

Mit „Am Finsterquell“, der vierten von fünf Novellen, steuert der Zyklus um den „Kristall von Al'Zul“ langsam auf den Höhepunkt zu. Die Gefährten, die bisher ihren Verfolgern immer ein Schnippchen schlagen konnten, geraten nun in die Gewalt ihres Feindes, des Schwarzmagiers Yargon, der nur eines von ihnen haben will: den kostbaren magischen Kristall, der einem kundigen Besitzer große Macht verheißt.

Chandra, die tulamidische Magierin, weiß um die Gefahr, die das Artefakt in seinen Händen bedeutet und ist froh, dass der Feind ihn bisher bei keinem ihrer anderen Gefährten gefunden hat – weder bei der Diebin Aryna, noch bei dem Söldner Melwyn. Der Zwerg Gorbosch und der Halbelf Elon sind noch immer in Freiheit. Der Schock über den Tod ihrer Kameradin Swanja, sitzt tief und hat die Gefährten bitter entzweit, denn etwas ist dabei nicht mit rechten Dingen zugegangen. Es kommen aber auch Zweifel auf. Spielt einer der beiden entkommen Gefährten überhaupt faires - oder hat er sich nicht längst Yargon untergeordnet? Allein der Halbelf Elon weiß es besser, denn er treibt schon lange ein sehr gefährliches Spiel und ist nun dazu gezwungen, die Karten auf den Tisch zu legen und sich für die richtige Seite zu entscheiden, so schwer es ihm auch fällt.

Nachdem die ersten drei Romane immer wieder neue Wendungen einflochten, steuert „Am Finsterquell“ geradlinig auf die Zielgerade zu und ist daher sehr leicht durchschaubar. Im Gegensatz zu den vorhergehenden Bänden sind die Charaktere wesentlich weniger ausgereift und lebendig geschildert, auch die Atmosphäre ist nicht mehr ganz so dicht. Stattdessen verlässt sich der Autor auf die recht plumpe Enthüllung einiger Geheimnisse, einen hölzernen agierenden Gegenspieler und ein wenig Action.

Zudem krankt der Band wie seine beiden unmittelbaren Vorgänger daran, direkt anzufangen und mit einem Cliffhanger zu enden. Da genau diese Schwächen und das schlechte Preis-Leistungs-Verhältnis nicht mehr durch eine unterhaltsame Geschichte und lebendige Charaktere ausgeglichen werden, fällt es schwer, den Zyklus weiter verfolgen zu wollen – eigentlich geht es nur noch darum, die ganzen Zusammenhänge zu erfahren, die hier natürlich noch nicht ans Licht des Tages gekommen sind.

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern fällt „Am Finsterquell“ deutlich ab, da er weder in der Handlung noch in der Ausführung überzeugen kann. Das macht ihn zum schwächsten Band des Zyklus'. (CS)

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



Stefan T. Pinternagel

Und morgen der ganze Weltenraum!

Atlantis Verlag, Stollberg, Nachdruck: 9/2007

PB, SF, 978-3-936742-79-4, 134/890

Titelillustration von Emmanuel Henné

www.atlantis-verlag.de

www.stefan-t-pinternagel.de/

„Und morgen der ganze Weltenraum!“ wurde erstmals in der Edition SOLAR-X veröffentlicht. Der Herausgeber der Edition SOLAR-X, Wilko Müller jr., wird im Nachwort als Lektor der Neuausgabe im Atlantis Verlag erwähnt.

1940 stürzt ein UFO auf dem Gebiet des Deutschen Reichs ab. Es war von dem Lichtdom des Nürnberger NSDAP-Parteitagess 1938 angelockt und von der englischen Flugabwehr abgeschossen worden, weil der Pilot ein Hakenkreuz auf den Rumpf gemalt hatte (sic!). Bereits diese Passage macht deutlich, dass der Roman nicht sehr ernst gemeint ist... Die Nazis bringen das UFO in ihre Gewalt, kopieren es und unterjochen mit den nachgebauten Flugscheiben Europa und die übrige Welt. 1942 wird im Weltraum ein fremdes, mehrere hundert Meter durchmessendes Raumschiff geortet, das Kurs auf die Erde hält. Die Flugscheiben der Nazis steigen auf, um es abzufangen.

„Und morgen der ganze Weltenraum!“ ist weniger eine Satire auf den NS-Staat als vielmehr eine Parodie auf die UFO-„Theorien“, die eine Unterstützung der Nationalsozialisten, aber auch der Alliierten im Zweiten Weltkrieg durch Außerirdische propagierten. Was selbst ohne das erklärende Nachwort erkennbar wäre: Stefan T. Pinternagels abgestürzte Aliens sind Naivlinge, die die Nazis widerstandslos an ihrer Technologie teilhaben lassen. Die nationalsozialistischen Protagonisten wiederum entpuppen sich als Schwule (was nicht diskriminierend ist, da auch Homosexuelle vom NS-Staat verfolgt wurden), Mörder, Feiglinge und Psychopathen. Die Handlung wird mit ihrem Fortschreiten stetig absurder.

Einige undurchdachte Details passen freilich auch nicht in den Rahmen einer Satire:

Mit einer Nachbauzeit von drei Monaten für die UFOs strapaziert der Autor sehr stark seine dramaturgische Freiheit, wenn man die Entwicklungszeiten realer militärischer Projekte (auch die der Nazis) als Maßstab nimmt. Die Handlung hätte durchaus funktioniert, wenn die Flugscheiben erst zwei oder drei Jahre nach dem Absturz der Außerirdischen verfügbar gewesen wären. Das große außerirdische Raumschiff hätte entsprechend später im Sonnensystem auftauchen können, nur die Bezugnahme auf diverse militärhistorische Ereignisse wäre nicht mehr möglich gewesen. Stefan T. Pinternagel verwechselt außerdem Taktik mit Strategie (Seite 66/67) und lässt einen SS-Mann von einem Wehrmachtsoffizier befördern (Seite 56).

Sowohl dem Autor als dem Lektor scheinen des Weiteren entgangen zu sein, dass zu Anfang des Romans von der Erde als ‚siebenter Planet‘ (Seite 17) die Rede ist und in einem späteren Dialog ein abrupter Personen-, besser: Namenswechsel stattfindet (Seite 53/54), obwohl keine weitere Person die Szene verlässt oder betritt. Ebenso, dass der Verzicht auf eine Reihe von ‚und‘-Konjunktionen den Lesefluss gefördert hätte. Der eher unbekannt, weil nur viermal vergebene Rang des ‚Oberstgruppenführers‘ hat dagegen in der SS tatsächlich existiert.

Wenn man über die im Grunde überflüssigen, vermeidbaren Fehler hinwegsieht, bietet „Und morgen der ganze Weltenraum!“ eine vergnügliche Lektüre. Der Leser muss aber bereit sein zu akzeptieren, dass die künstlerische Auseinandersetzung mit der NS-Diktatur auch auf humoristische, ironische und satirische Art und Weise erfolgen kann. Denn das ist „Und morgen der ganze Weltenraum!“ auch, selbst wenn der Aufhänger für den Roman die einschlägigen UFO-„Theorien“ waren und der Völkermord der Nazis ausgeklammert wurde (in dem Roman vernichten sie ‚nur‘ kulturelle Stätten und Bauten, die nicht in ihr Weltbild passen).

„Und morgen der ganze Weltenraum!“ ist selbstverständlich nicht mit der bitterbösen Satire „Wenn das der Führer wüsste“ von Otto Basil (u. a. Moewig SFTB 3534, 1981), die ein von den Nazis beherrschtes, irrationales Nachkriegseuropa schildert, oder Philip K. Dicks Meisterwerk „Das Orakel vom Berge“ (u. a. Heyne TB 16411, 2004), in dem die USA zwischen den Deutschen und den Japanern aufgeteilt sind, vergleichbar. Diesen Romanen nachzueifern lag wohl nicht in den Absichten des Autors. Obwohl: Ein ernsthafter Roman, in dem eine Welt geschildert wird, die die Nazis mit Hilfe außerirdischer Technologie besiegte...?! (armö)



Nalini Singh
Jäger der Nacht
Gestaltwandler 2

Psy-Changeling 2: Visions of Heat, USA, 2007

Egmont LYX, Köln, 8/2008

TB mit Klappbroschur, Paranormal Romance, SF, Fantasy, Erotik, 978-3-8025-8162-5, 372 + 6 Seiten Leseprobe aus Lori Handlands „Wolfsgesang“/995

Aus dem Amerikanischen von Nora Lachmann

Titelgestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung von Illustrationen von gettyimages/Dominic DiSaia und Shutterstock

www.egmont-lyx.de

www.nalinisingh.com

www.hildendesign.de

www.gettyimages.com

www.dominicdisaia.com

www.shutterstock.com

Faith NightStar ist eine Kardinalmediale mit der Fähigkeit der Vorhersehung. Seit ihrer frühesten Kindheit wurde sie konditioniert und von der Öffentlichkeit abgeschottet, schließlich ist sie für ihren Clan Milliarden wert. Plötzlich mischen sich Visionen von Gewalt und Mord in ihre Business-Träume. Es ist, als würde jemand in ihre Gedanken eindringen und ihr das schreckliche Ende ihrer Schwester Marine wieder und wieder zeigen wollen, um Faith in den Wahnsinn zu treiben.

Da sie sich niemandem anvertrauen kann, beschließt die junge Frau, nach Sascha Duncan zu suchen, der es gelang, das Medialnet ohne Todesfolge zu verlassen. Zwar gilt sie als Abtrünnige, doch längst ist Faith klar, dass sie den Personen, die 24 Jahre lang über sie wachten, nicht vertrauen kann. Sie entwischt ihren Aufpassern und wagt sich in das Territorium der DarkRiver-Leoparden.

Statt auf Sascha zu treffen, begegnet Faith Vaughn D'Angelo, einem Jaguar, der sich dem Leoparden-Rudel angeschlossen hat. Er ist wilder und gefährlicher als seine Freunde, doch etwas an Faith berührt sein Herz, so dass er den ungebetenen Eindringling nicht tötet, sondern tatsächlich zu Sascha und Lucas führt. Auch Faith ist von Vaughn fasziniert und entdeckt, dass sie Gefühle hat, die eine Mediale nicht haben sollte. Doch Sascha ist ebenfalls anders. Was verschweigt der Rat? Was ist Wahrheit und was Lüge?

„Jäger der Nacht“ ist der zweite Band von Nalini Singhs „Gestaltwandler“-Serie. Die Handlung knüpft an die vorherigen Geschehnisse an; es ist aber nicht notwendig, „Leopardenblut“ zu kennen, um der Handlung folgen zu können, da beide Romane in sich abgeschlossen sind. Zwar gibt es ein Wiedersehen mit bekannten Charakteren, was man über diese wissen muss, wird kurz erwähnt, doch ansonsten konzentriert sich die Autorin ganz auf ihr neues Paar Faith und Vaughn.

Während „Leopardenblut“ mit einem futuristischen Gesellschaftssystem zu überraschend wusste, die Aufklärung einer Reihe von Verbrechen thematisierte und die Romanze als würzendes Element gelungen eingebunden wurde, vermag „Jäger der Nacht“ leider nicht im selben Maß zu überzeugen.

Das Überraschungsmoment fehlt, denn nun ist man mit dem Hintergrund vertraut, und dieser wird auch nicht mehr so ausführlich beschrieben wie zuvor. Auch Faith will einen Mord aufklären, doch ist ihr Hilfesuchen nichts weiter als der plumpe Aufhänger, der sie mit Vaughn zusammenbringt. Die beiden leisten weit weniger Recherchen, und das Verbrechen gerät nahezu in Vergessenheit

über Faiths Entscheidung, ob sie ihr bisheriges Leben weiterführt oder das Angebot von Vaughn annimmt und seine Gefährtin wird.

Damit folgt Nalini Singh den ausgetretenen Pfaden von Autorinnen wie Lara Adrian, Katie MacAlister und Lynsay Sands, die ebenfalls Phantasie-Welten geschaffen haben, in denen Vampire nach den ihnen vom Schicksal zugedachten Frauen suchen, wobei die Streitigkeiten der Liebenden, romantische und erotische Szenen die eigentliche Handlung ersetzen.

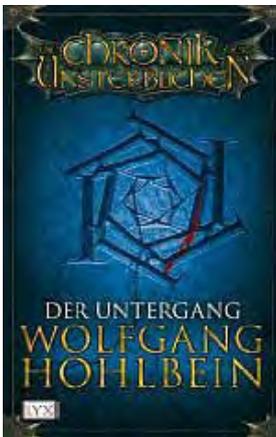
Wer genau das lesen möchte, wird bestens bedient und dürfte an „Jäger der Nacht“ sogar noch mehr Spaß haben als am Auftaktband, der ein Szenario ausführt, das fast schon ein wenig an die Dystopien von Aldous Huxley („Schöne neue Welt“), George Orwell („1984“) oder Ray Bradbury („Fahrenheit 451“) erinnert und damit die SF-Fans begeistern konnte.

Nachdem man durch „Leopardenblut“ auf Nalini Singh aufmerksam wurde und erwartet hat, dass die Autorin im Folgeband ihr reizvolles Gesellschaftssystem weiter ausbauen würde, wird man nun enttäuscht sein, da der Hintergrund zur Kulisse verblasste, während die Romanzen deutlich an Raum gewonnen haben. „Jäger der Nacht“ wendet sich wieder mehr an Leserinnen ab 15 Jahren, die den Mix aus SF und Mystery als Variable in einem Liebesroman mögen.

Von daher kann man den Fans der Romantic Mystery „Jäger der Nacht“ als einen lesenswerten Titel empfehlen, wer jedoch mehr Interesse an SF und Mystery als an Sex-Szenen hat, sollte wissen, worauf er sich einlässt und gegebenenfalls einem anderen Roman, der seinen Bedürfnissen mehr entgegenkommt, den Vorzug geben. (IS)

Mehr SF unter Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa & Light-Novel & Anime.

Mystery/Horror



Wolfgang Hohlbein

Der Untergang

Die Chronik der Unsterblichen 4

Egmont LYX, Köln, 3/2008, Neuauflage des erstmals bei Egmont vgs erschienenen Hardcover, Köln, 2002

PB, Mystery, Grusel, Fantasy, 978-3-8025-8143-4, 432/1495

Titelbild von Maximilian Meinzold

www.egmont-lyx.de

www.hohlbein.net

Ein Jahr ist vergangen, seit Andrej Delány und sein Freund Abu Dun gegen die Werwölfe von Trentklamm gekämpft haben. Viele der damaligen Ereignisse sind vergessen, nur eines nicht: Kurz bevor sie in das verfluchte Dorf kamen, begegneten sie einem jungen Mädchen namens Alessa, das ihnen von einer Zigeunersippe erzählte, bei dem eine alte Frau leben sollte, die mehr über das Geheimnis wisse, das sowohl sie als auch Andrej in sich tragen. Alessa konnte ihnen damals nicht mehr den Weg weisen, weil ihre Verletzungen zu schwer waren und nicht mehr verheilen konnten.

So reist der Schwertkämpfer in der Verkleidung eines Händlers weiter, um endlich Spuren der Fahrenden zu finden. Denn nach den Ereignissen in Trentklamm will er nicht noch mehr Aufmerksamkeit erregen als nötig, da er sich vorstellen kann, dass ihm mancherorts schon sein Ruf vorausgeeilt ist.

Dann werden sie bei einer Rast plötzlich von vier Halbwüchsigen angegriffen, Die drei Jungen und das Mädchen sind von einer überraschenden Kaltblütigkeit und Grausamkeit, die selbst Andrej den Atem und das Leben raubt. Zweimal verletzten sie ihn tödlich.

Schließlich erwacht er in einem Zigeunerlager. Die Menschen dort sind überhaupt nicht abergläubisch, so als wüssten sie, dass Delány kein echter Mensch ist sondern ein Vampyr.

In ihrer Mitte lebt auch die Puuri Dan, die alte Frau, von der Alessa erzählt hat. Der Schwertkämpfer wähnt sich am Ziel und versucht, mit der alten Frau zu sprechen, doch als es ihm gelingt, stellt sie ihm wesentlich mehr Fragen, als ihm Antworten zu geben.

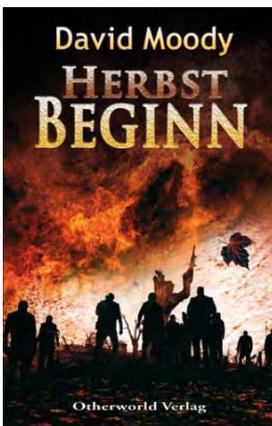
Auch versucht Andrej Delány, engeren Kontakt mit der Sippe zu knüpfen, die immerhin seinen Freund gesund pflegt. Angetan hat es ihm vor allem die schöne Elena, die eine besondere Anziehungskraft auf ihn ausübt. Und er sucht im Geheimen nach der Höllenbrut, damit sie nicht noch mehr Unheil anrichten kann.

Doch von Tag zu Tag hat er immer mehr das Gefühl, dass man ihm nur etwas vorspielt und ihn hinhalten will. Er fragt sich, warum dem so ist und ob nicht vielleicht die Behauptungen der Dorfbewohner aus der Nachbarschaft stimmen, die Elena immer wieder als Hexe bezeichnen. Ist sie der Schlüssel zum Geheimnis der Sippe?

„Der Untergang“ verrät nur die Hälfte von dem, was man eigentlich an Antworten erwartet hat. Andrej Delány erfährt zwar, dass es wesentlich mehr Kreaturen wie ihn und Alessa gibt, als er zunächst gedacht hat, aber auch, dass nicht alle davon so vertrauensselig und ehrenhaft wie er sind.

Stattdessen wissen die Wesen ganz genau, was sie eigentlich wollen und zeigen dem Schwertkämpfer, dass mit ihnen nicht zu spaßen ist. Ihr Masken- und Verwirrspiel trägt einiges zur Spannung bei. Man darf nur keine allzu komplexe Handlung und ausgefeilte Charaktere erwarten. Auch dieser Band lässt sich wieder schnell und kurzweilig lesen, ohne dass Langeweile aufkommt, selbst wenn man sich jetzt doch langsam etwas hingehalten fühlt

Wenn in „Der Untergang“ mehr Fragen beantwortet worden wären, hätte diese Folge sicherlich zu den Highlights der „Chronik der Unsterblichen“ gehört, so bekommt man leider nur einen actionreichen Abenteuerroman präsentiert, der auf für Hohlbein typische Weise zumindest kurzzeitig unterhalten kann. (CS)



David Moody
Herbst: Beginn

Autumn, GB, 2001 (u. a. kostenlose Online-Ausgabe)

Otherworld Verlag, Graz (A), 9/2007

TB, Horror, 978-3-95021-857-2, 289/995

Aus dem Englischen von Michael Krug

Titelillustration von Jan Balaz

Personenregister am Ende des Romans

www.otherworld-verlag.de

www.djmoody.co.uk/

www.janbalaz.com/

Es geschieht an einem vollkommen normalen Morgen mitten in der Woche: Plötzlich ersticken Millionen Menschen und fallen im wortwörtlichsten Sinne tot um. Die Überlebenden sind ein verschüchterter Haufen Menschen, die sich mit Mühe an die bisher bekannten Verhaltensregeln halten.

In einem auffälligen Gemeindezentrum im Norden Englands liegt so eine kleine Enklave Überlebender, unter ihnen die drei Protagonisten dieses Romans: Emma, Michael und Carl. Sie alle fallen von Anfang an auf in den mageren Resten derer, die den Tod überlebten, und so tut es auch nicht Wunder, als sie schließlich ihr Glück anderswo versuchen.

Doch keiner der drei rechnete damit, dass die Toten aufstehen würden...

Wer jetzt seufzend denkt *und wieder so ein Zombie-Roman*, dem sei beigespflichtet. Was der noch relativ frische und innovativ erscheinende Otherworld Verlag seinen möglichen Lesern zuwirft, ist gerade in den letzten Jahren einmal zu oft wiedergekaut worden. Aus diesem Roman eine Reihe machen zu wollen, grenzt geradezu ans Grotteske, denn *schlimmer geht's nimmer* wird hier wohl nicht zutreffen.

Aber warum? Nun, die Antwort ist recht einfach. Die in der Vita des Autors so hoch gelobten lebenssechten Figuren könnten gar nicht stereotypischer sein: Carl, der Gebeutelte, der sich um seine Familie sorgt, Michael, der Held wider Willen, der natürlich zarte Bande ignoriert, die ihn mit

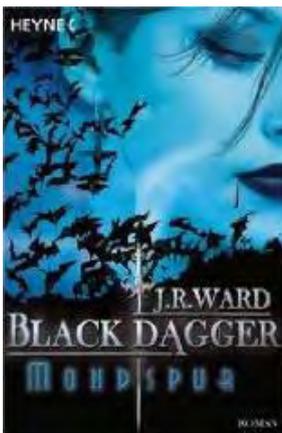
Emma, der natürlich einzigen und äußerst hilfsbedürftigen Frau in diesem Trio, binden. Da versteht selbst ein Laie mehr von Medizin als sie, die ja Medizin studiert hat...

Zum zweiten gibt es einen gewissen Widerspruch im Roman. Zu Anfang weiß niemand, was genau geschehen ist. Dass die Katastrophe vielleicht nicht nur Großbritannien betrifft (wobei die Betonung eindeutig auf *vielleicht* liegt, denn letztendlich weiß es keiner der Probanden bis zum Schluss), wird zwar recht schnell klar - allerdings auch nicht wirklich endgültig geklärt. Dann, plötzlich, reden alle nur noch von einem ‚Virus‘. Sicher mag das nahe liegen, allerdings klärt der Autor das bis zum bitteren Ende nicht. Es kann auch andere Ursachen geben, man muss sich nicht an Ego-Shooter-Games par Excellence halten.

Dazu kommt die wirklich von der ersten Seite an vorhersehbare Handlung. Wer einschlägige und gerade in den letzten Jahren boomende Zombie-Filme und diverse Remakes gesehen hat, *weiß*, worauf er sich verlassen darf. Stellenweise fragt man sich beim Lesen, wer zuerst da war, das Remake von „Dawn of the Death“ oder „Herbst: Beginn“. Selbst wenn nicht soviel Blut und Gemetzel (naturgemäß!!!) stattfinden, wirklich ergiebig ist das Ganze nicht, eher ermüdend. Da legt man lieber eine DVD ein und lässt sich berieseln...

Schließlich und endlich muss leider auch die Übersetzung dran glauben. Ob Herr Krug besonders innovativ sein wollte oder einfach nur unter dem ‚Keine-Lust-Virus‘ litt, es gibt einige wirklich üble Patzer im Roman, die aus der sonst guten Sprache herausstechen und wirklich wehtun. Dabei hat der Übersetzer doch schon öfter gezeigt, dass er es kann. Was also stimmte nicht?

Alles in allem ein wirklich schwacher Auftakt zu dieser Horror-Reihe. Das einzige wirklich Positive ist das hervorragende Titelbild; auf den Rest kann der Leser tatsächlich verzichten. (RSch)



J. R. Ward

Mondspur

Black Dagger 5

Lover Awakened, USA, 2006

Heyne Verlag, München, 3/2008

TB, Romantic Mystery, Horror, Erotik, 978-3-453-56511-1, 320/795

Aus dem Amerikanischen von Astrid Finke

Titelgestaltung von Animagic, Bielefeld, Titelfoto von Dirk Schulz

www.heyne.de

www.irward.com/

www.jessicabird.com/

www.animagic.de

www.indigo-online.de

Wie in jedem „Black Dagger“-Band beginnt auch dieser mit dem Glossar der Begriffe und Eigennamen. Und schon taucht man erneut in die Welt der „Black Dagger“ und ihrer Feinde ein – mit einem weiteren interessanten Paar:

Bella, die schöne Vampirin und Freundin von Mary, wurde vor sechs Wochen von Lessern entführt. Zhadist, der eine ungewohnte Faszination für Bella verspürt, die offenes Interesse an ihm bekundet hat und ihn dadurch in große Verwirrung stürzte, Phury, sein Zwillingsbruder, und Vishous verfolgen drei Lesser bis an den Rand von Caldwell. Zhadist tötet sie – ohne in Erfahrung zu bringen, ob Bella noch lebt und wo sie sich befindet. Zhadist und Vishous fühlen sich beide auf ihre Weise zu Bella hingezogen, doch sie zeigte nur Interesse für den (vermeintlich) kalten, brutalen und von Frauenhass zerfressenen Zhadist.

Bei den Lessern geht es auch turbulent zu. Mr. O, stellvertretender Befehlshaber nach dem Haupt-Lesser Mr. X, hat diesem gegenüber verschwiegen, dass er Bella gefangen hält, die er als seine ‚Frau‘ ansieht und nur für sich haben will. X kommt ihm jedoch auf die Schliche und warnt O, nicht zu verweichlichen, doch dieser ist schon in kranker Leidenschaft für die schöne Vampirin entbrannt. Bella hingegen nutzt – trotzdem er sie gefangen hält – die Macht über O und spielt mit seinen Gefühlen, weil sie ihn hasst und er sie anekelt.

Während ihrer Gefangenschaft wird sie von Erinnerungen an ihr altes Leben und ihre Familie (Mutter, Bruder) heimgesucht. Bellas Bruder Rehvenge, ein hochgradig aggressiver Vampir, fühlte sich immer für seine Schwester verantwortlich. Doch Bella denkt auch an Zhadist.

Ein weiterer Charakter, von dem man schnell vermutet, was ‚in‘ ihm steckt, nimmt ebenfalls immer mehr Gestalt an – John Matthew, der bei Tohrment und seiner Frau Wellsie lebt. John wird von seltsamen Träumen gequält, wird das erste Mal von Tohrment auf das Anwesen der Black Dagger gebracht und begegnet dort erstmalig Wrath, dem König, und seiner Frau Beth, aber auch Wellsies Cousine Sarelle, zu der er sich hingezogen fühlt.

Dr. Havers stellt bei einer Blutuntersuchung fest, dass John ein reinrassiger Krieger ist – und dass er in Darius von Marklons Abstammungslinie steht. So nah, dass John eigentlich Darius' Sohn sein müsste (die Leser der bisherigen Bände ahnen aber längst anderes). Tohrment klärt John auf, wer Darius war und dass Beth dessen Tochter und somit Johns Schwester sei.

Zhadist zieht es immer wieder in die Nähe von Bellas Haus, das er von allen Spuren des Überfalls der Lesser reinigt. Je häufiger er dorthin geht, desto heimischer fühlt er sich. So sehr, dass er sogar mit dem Gedanken spielt, es zu kaufen – sollte Bella nicht zurückkehren; wohl um eine Art Verbindung zu ihr zu behalten.

Die Leser erfahren in diesem Band – durch Zhadists Erinnerungen – wieder mehr über ihn, aus der Zeit (1802), in der er als Blut- und Sexsklave seiner Herrin gequält und missbraucht wurde. Seither erträgt er es nicht mehr berührt zu werden. Zhadist stellt immer mehr den interessantesten Charakter der bisherigen Serienbände dar.

Auch Butch, der Ex-Cop, der jetzt als einziger Mensch in der Bruderschaft der Black Dagger lebt, hat dankenswerterweise wieder einen Auftritt. Er vermisst nach wie vor die schöne Vampirin Marissa, die er liebt, die aber nichts von ihm wissen will. Den Grund verschweigt die Autorin den Lesern aber bisher - leider. Hoffentlich nur um die Spannung zu halten bzw. zu forcieren – denn es wäre schade, wenn dieser Strang ungeklärt im Sande verlaufen würde.

Mr. O beschafft für Bella einen Vampir, der ihr als Nahrungsquelle dienen soll. Doch dieser kann entfliehen, und Butch, Phury und Vishous erfahren von ihm, dass Bella noch lebt. Daraufhin ist Zhadist natürlich nicht mehr zu halten, und er und seine dunklen Brüder machen sich auf in das Lesserzentrum, um Bella zu befreien. Danach legen sie das Zentrum in Schutt und Asche. Zhadist kümmert sich rührend um die verletzte und entkräftete Vampirin, und zwischen ihm und seinem Zwillingbruder entwickelt sich eine immer stärkere Rivalität um Bellas Gunst. Und während Zhadist an Bellas Bett wacht, wird er erneut von Erinnerungen an seine Sklavenzeit heimgesucht – und er erhält für den Leser immer mehr ‚Tiefe‘.

Als es Bella wieder besser geht, sucht sie nach wie vor Zhadists Nähe, findet seinen asketischen, aber vernarbten Körper wunderschön, sie nährt sich von ihm, denn für sie ist Zhadist der Einzige, doch er stößt sie immer wieder schroff von sich, weil er sich aufgrund seiner Vergangenheit für unrein hält, dabei verzehrt er sich nach ihr.

Der Leser erfährt in dem Zusammenhang auch Rückblicke auf die Zeit, in der Phury seinen Zwillingbruder Zhadist suchte, dessen Herrin Catronia er den Hof machte und wie er Zhadist schließlich befreite und dabei sein eigenes Bein opferte.

Als Zhadist, Butch und Phury Bella auf ihren Wunsch hin nachts zu ihrem Haus bringen, sieht sie Zhadist im Kampf mit einem Lesser und wie brutal er dabei vorgeht – und steht unter Schock (was für eine Vampirin recht menschlich wirkt).

Mr. O verfolgt derweil bei den Lessern eigene Pläne, um an die Macht zu kommen und Mr. X seiner Position zu berauben. Als ihm das gelungen ist, kennt er nur noch ein Ziel: Er will Bella zurück in seine Gewalt bekommen und Zhadist, der sie befreit hat, töten.

Bellas Bruder jedoch wartet ungeduldig auf Bellas Rückkehr in ihrem Haus. Er ist nicht gut auf die Black Dagger zu sprechen, die er Frauen gegenüber für rücksichtslos hält. Revanche will Bella fortan durch eine ‚Bannung‘ schützen... Wird Zhadist sie jemals wieder sehen... oder sie durch die Bannung auf ewig verlieren?

Nun könnte man meinen, bei „Black Dagger“ liefe alles nach Schema F ab und es ginge nur um die einzelnen Liebesgeschichten. Flüchtig betrachtet ist das vielleicht so, aber im Gesamten ist die Serie erheblich mehr. Denn da ist ja neben dem Black Dagger-Strang noch die Handlungsebene der Lesser, die ebenfalls immer mehr an ‚Gestalt‘ annimmt. Aber auch innerhalb der Bruderschaft der Black Dagger brilliert jeder Charakter durch eine eigene, starke und teils sehr eigenwillige Persönlichkeit – und das Vampir-Universum, das die Autorin schafft, wird immer komplexer und dichter und das auf eine leicht erzählte Weise. Somit ist „Black Dagger“ flotte vampirische Unterhaltung, in der auch die Action und Erotik nicht zu kurz kommt, aber dennoch auf einem guten Niveau und in einer guten Ausgewogenheit.

Die Aufmachung ist wie immer ansprechend, die Covermotive verströmen alle die gleiche Atmosphäre, und somit sollte diese Serie bei keinem Vampirliteraturliebhaber fehlen. Die Autorin schafft ein immer dichteres Vampirserien-Netz rund um die Black Dagger-Bruderschaft und ihre Pro- und Antagonisten. Wer sich flott und spannend – mit einer Prise Erotik – unterhalten lassen will, ist hier an der richtigen Adresse. (AB)

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

Krimi/Thriller



Francis Paul Wilson

Der letzte Ausweg

Handyman Jack 2

LPL Records, Nidda, 6/2008

Nach dem gleichnamigen Roman „Der letzte Ausweg“, Festa Verlag, Leipzig

3 CDs, Hörbuch, Mystery-Thriller, 978-3-7857-3580-0, Laufzeit: ca. 214 Min., EUR 19.95

Ungekürzte Lesung von Detlef Bierstedt

Titelgestaltung von N. N.

Regie, Produktion & Dramaturgie: Lars Peter Lueg

Ton und Musik: Andy Matern

www.lpl.de

www.repairmanjack.com

www.andymatern.de

„Der letzte Ausweg“ ist das zweite Hörbuch um den Troubleshooter „Handyman Jack“, das von LPL Records produziert wurde. Wieder erhält der Hörer für sein Geld drei spannende Thriller geboten, die stilistisch und dramaturgisch brillant sind.

„Der lange Weg nach Hause“:

Eigentlich wollte sich Jack nur ein Sechserpack Bier im Supermarkt um die Ecke holen, als er durch Zufall in eine Schießerei zwischen einem Gewaltverbrecher und einen Polizisten kommt. Jack gelingt es zwar, den Gangster zu töten, doch der Gesetzeshüter ist schwer verletzt, während sein junger Kollege von dem Komplizen des schießwütigen Berserkers als Geisel genommen wird. Darüber hinaus werden Jacks schlimmste Befürchtungen wahr, denn die Polizei verdächtigt ihn, den uniformierten Kollegen verletzt zu haben, und nimmt ihn fest. Jacks Identität und damit seine komplette Existenz stehen auf dem Spiel...

„Der letzte Rakosh“ (Auszug):

In einem Kuriositätenkabinett auf einem Rummelplatz begegnet Handyman Jack einer Kreatur, die er längst für ausgerottet hielt und die für einige schmerzhafte Blessuren verantwortlich ist, welche Jack an Leib und Seele zeichneten...

„In der Mangel“:

Der Moslem Munier bittet Handyman Jack um Hilfe, denn ein Psychopath hat seine Frau und seinen Sohn gekidnappt und verlangt von Munier, immer perfidere und grausamere Aufgaben zu erfüllen. Angeblich ist dieses perverse Spiel eine alte Rache Geschichte, weil der Bruder des Entführers im Golfkrieg umgekommen ist. Doch Jack wittert schnell, dass hier eine persönliche Sache zwischen dem Psychopathen und Munier abläuft, wovon der geschockte Familienvater aber nichts ahnt. Und selbst Jack ist erschüttert über die Grausamkeit der menschlichen Natur, die er hautnah miterleben muss...

Auch das zweite Hörbuch mit dem sympathischen Robin Hood der Neuzeit ist ein wahrer Volltreffer der LPL Records unter der Führung von Lars Peter Lueg. Die Erzählungen von F. Paul Wilson, die hier in einer ungekürzten Fassung präsentiert werden, sind rasant, Action betont, schonungslos und spannend zugleich. Wilson entwirft düstere Horror-Szenarien, wie man sie häufig in einschlägigen Filmen und Büchern geboten bekommt. Doch wo es im Kino oder im Roman oft zu ungläubwürdigen Happy-Ends kommt, bleiben die Geschichten mit Handyman Jack immer unberechenbar und realistisch.

Jack gelingt es nicht immer, seinen Auftrag zu seiner Zufriedenheit zu erfüllen, und doch tut er im Prinzip genau das mit den bösen Buben und Verbrechern, was wir alle gern täten, wenn wir in den Nachrichten von menschenverachtenden, grausamen Taten hören, die sich unserem Verständnis entziehen. Handyman Jack wird damit nicht nur zu einer prosaischen Ikone der Unterhaltungsliteratur sondern auch zu einem imaginären Ventil für den aufgestauten Frust, wenn wieder ein Vergewaltiger frühzeitig entlassen wird oder die Täter Mangels Beweisen auf freien Fuß gesetzt werden.

Kleiner Wermutstropfen ist lediglich die zweite Geschichte, die einen Auszug einer längeren Erzählung darstellt und ein wenig abrupt endet. Hier zeigt sich allerdings auch erstmalig, dass Jacks Gegner nicht immer nur menschlicher Natur sein müssen und Wilson seine Geschichten durchaus mit Horror-Elementen verquickt.

Durch die Lesung von Detlef Bierstedt bekommen die Geschichten ihr eigenes Flair, und es gibt wohl derzeit keinen geeigneteren Schauspieler, der die Abenteuer von Handyman Jack besser darzustellen vermag. Sein enormer Facettenreichtum befähigt den Mimen dazu, jedem Charakter eine ganz spezielle Note zu verleihen. Ziehen sich manche Hörbücher oft sehr zäh in die Länge, so hat man bei diesem Werk den Eindruck, ein kurzweiliges Hörspiel zu hören. Die Kapitel werden dabei von einer schlichtweg grandiosen Musik unterbrochen, die einmal mehr Andy Matern beisteuert.

Die Aufmachung passt sich dem ersten Hörbuch perfekt an und zeigt dem Hörbuchfreund auf den ersten Blick, wo er die Vertonung der kongenialen Storys von F. Paul Wilson finden kann. Leider gibt es im Booklet keinerlei Informationen zu dem Autor selbst oder seinen bisher erschienenen Werken.

Auch „Handyman Jack 2 – Der letzte Ausweg“ ist ein erstklassiges Thriller-Hörspiel mit einem genialen Detlef Bierstedt, der, unterstützt von einer grandiosen Musik, eine rundum gelungene Lesung spannender Thriller-Storys abliefert. (FH)

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

Sekundärliteratur



Space View 01/2009 (Januar - März 2009)

HEEL-Verlag Königswinter, 1/2009

Vollfarbiges A4-Magazin zum phantastischen Film & Literatur, SF, Fantasy, Horror, Thriller, ISSN 0949-8273, 80/490

www.space-view.de

www.heel-verlag.de

Aufgrund gesunkener Käuferzahlen erscheint die „Space View“ nur noch in dreimonatigem Abstand. Das macht aber nichts, da die Redakteure und Autoren längst nicht mehr brandaktuell sein müssen, sondern sich dabei eher auf die Highlights unter den Filmen und Serien eines Quartals konzentrieren und sich auch die Zeit nehmen, Hintergründe und zusätzliche Entwicklungen zu beleuchten.

Ein großes Thema dieser Ausgabe ist „Star Trek“, auch wenn es noch eine ganze Weile dauert, bis der Film in die Kinos kommt. Da ausgewähltem Pressepublikum bereits ausgesuchte Szenen

gezeigt wurden, hat der Autor sich die Zeit genommen, diese ausführlich zu beschreiben und zu analysieren, aber auch auf die Unterschiede zu dem hinzuweisen, was die Fans seit vielen Jahren lieben, schätzen – und darum vielleicht auch nicht verdauen werden.

Doch der Regisseur des Films, J. J. Abrams, gibt in einem Interview durchaus zu, dass der Film in erster Linie für zukünftige Fans des Universums gemacht sei und nicht unbedingt für die, die dem Franchise schon lange folgen, auch wenn man diesen nicht völlig vor den Kopf stoßen will.

Ein weiterer Artikel beschäftigt sich mit dem ‚Kanon‘ im „Star Trek“-Universum und zeigt, welche Unterschiede in den Interpretationen sich nicht nur zwischen Filmen, Serien und Romanen sondern auch schon allein in den verschiedenen Produkten der visuellen Medien ergeben haben.

Nicht nur die endlich ins Kino kommende Verfilmung der „Watchmen“ wird genauer unter die Lupe genommen sondern auch seine Schöpfer Alan Moore und Dave Gibbons und das Kreuz mit den nicht unbedingt werkgerechten Verfilmungen.

Ein weiterer Schwerpunkt des Heftes sind – bedingt durch den gerade aktuell im Kino laufenden Film „Twilight“: Vampire. Nicht nur der Streifen und seine literarische Vorlage werden ausführlich und außergewöhnlich kritisch vorgestellt, sondern auch der derzeit aktuelle Boom um die Blutsauger. Warum sind so viele Leute von den Wesen der Nacht fasziniert, in welchen Ausprägungen treten sie derzeit in den Medien auf, und wie konnte sich die Welle in den letzten Jahren überhaupt erst entwickeln?

Bei den Serien widmet man sich diesmal nur „Battlestar Galactica“, deren letzte Folgen nun im amerikanischen Bezahlfernsehen laufen, und nimmt wehmütig, wenn auch ein wenig kritisch, Abschied von „Stargate Atlantis“, die dort gerade ausgelaufen ist. Die aktuellen Arbeiten der Kostümbildnerin Valerie Halverson für letztere werden ebenfalls gezeigt. Beides ist ein interessanter Ausblick auf die Serien, deren letzte Staffeln noch der Ausstrahlung im deutschen Fernsehen harren.

Auch die Literatur wird nicht vergessen. Neben dem letzten Teil der Artikelserie über die Geschichte der Heftrromane wird zudem noch ein humorvoller und atmosphärischer Blick auf die seit ungefähr 1980 auch in Deutschland durch die Regale der Buchhandlungen geisternden ‚Abenteuer-Spielbücher‘ geworfen.

Gerade diese interessante Gewichtung macht die „Space View“ zum einzigen, auch in offenen Buchläden erhältlichen, Magazin für das phantastische Genre. Zwar kann man die Wurzeln nicht leugnen und beschäftigt sich immer noch mehr mit den visuellen Medien, schafft es aber auch, eine Brücke zu den Print-Medien zu schlagen.

Angenehmerweise gelingt es auch diesmal, die erfahrenen Fans genauso anzusprechen wie die jüngeren Leser, die sanft aber bestimmt darauf hingewiesen werden, dass es mehr zu entdecken gibt als Filme und Serien, denn die Phantastik in all ihren Ausprägungen regt immer wieder zum Nachdenken oder Austausch mit anderen an, manchmal auch dazu, selbst kreativ zu werden, indem auch immer wieder jüngere deutsche Autoren vorgestellt werden.

Deshalb lohnt es durchaus, der „Space View“ eine Chance zu geben, wenn man sich für Science Fiction, Fantasy und Horror interessiert, aber nicht nur ein Filmmagazin lesen möchte. (CS)

Erotik



Bianca Krause & Christoph Brandhurst „Ich nenne es da unten“ – Frauen erzählen über ihre Vagina, die Lust und den Sex

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 2006, Neuauflage: 2/2009

TB, Erotik, Erfahrungsberichte, 978-3-89602-709-2, 221/895

Titelfoto von Bianca Krause

www.schwarzkopf-schwarzkopf.de

www.marcel-feige.de

Erotik ist ein Thema, mit dem sich viele Menschen beschäftigen, worüber sie aber nicht gerne offen sprechen, da der Bereich immer noch mit einem

starken Tabu belegt ist. Vor allem Frauen werden dazu angehalten, sich in den Gesprächen und Diskussionen zurückzuhalten, auch wenn ihre nackten Körper überall präsent sind. Durch die anerzogenen Verbote und Schamgefühle sind viele immer noch darin gehemmt, ihre Sexualität frei auszuleben oder zumindest offen darüber zu sprechen, ihre Gedanken und Emotionen in Worte zu fassen, die dem gerecht werden, was sie empfinden.



„Ich nenne es da unten“ ist eines der Bücher, das die Erfahrungsberichte der Frauen gesammelt hat, denen es gelungen ist, frei über ihre Vagina, die Lust und den Sex zu sprechen.

Die Bandbreite der Erzählstile ist dabei sehr interessant:

Während manche nur verschämt andeuten, was in ihnen vorgeht, seit sie ihre ersten Erlebnisse mit Männern hatten, werden andere sehr direkt und benutzen bewusst eine vulgäre Sprache. Gerade wenn sie dazu tendieren, sich sadomasochistischen Praktiken oder Gruppensex auf Wunsch des Mannes hin als Sklavin zu unterwerfen oder als Domina aufzutreten. Manche der Geschichten lesen sich so, als wären sie einer pornographisch-erotischen Sammlung entsprungen, gerade wenn es um Gruppensex, den Wunsch, eine Prostituierte oder eine Sklavin zu sein, geht. Aber es gibt auch sehr nüchterne Erzählungen über die

Enttäuschungen, die Frauen erlebt haben, nachdem das erste Mal ihre Träume wie eine Seifenblase hat zerplatzen lassen und die Partner sich als sehr selbstüchtig erwiesen haben.

Wirklich interessant ist eigentlich nur das Vorwort, das erklärt, wie Frauen hierzulande mit Erotik und Sex umgehen und welchen Schwierigkeiten sie sich dabei zu stellen haben. Allerdings bestätigen die Herausgeber mit der Auswahl der Erfahrungsberichte nur die Klischees und Vorurteile, die man von vornherein hat. Wirkliche Lösungen bietet es nicht, und auch das Gefühl, mit seinen Erfahrungen und Enttäuschungen nicht alleine zu sein, kommt nur in wenigen Geschichten auf.

Das merkt man schon allein daran, dass Frauen kein eigenes Vokabular entwickelt haben, um ihr Geschlechtsorgan zu benennen, sondern oft nur auf die vulgären Bezeichnungen aus der Pornoindustrie zurückgreifen.

Alles in allem ist die Sammlung eher enttäuschend und ernüchternd, da ihr eine klare Linie und Mut machende Beschreibungen fehlen.

„Ich nenne es da unten“ scheitert an seinem eigenen Anspruch. Zwar berichten Frauen von ihren Erfahrungen mit dem Thema Sex, aber wirkliche Aussagen treffen sie nicht. Insgesamt ist das Buch eher eine Sammlung von erotischen Geschichten unterschiedlichster Art, von verhalten bis derb. (CS)



Helma Sanders-Brahms

1001 Nacht

der Hörverlag, München, 11/2008/Deutschlandradio Berlin/RIAS Berlin, Norddeutscher Rundfunk (1993/94/96)

10 CDs in Plastikhüllen und in aufklappbarer Pappbox, Hörspiel, Geschichtensammlung, Märchen, Kultur, Erotik, Humor, 978-3-86717-359-9, Laufzeit: ca. 525 Min., EUR 24.95

Regie: Robert Matejka

Sprecher: Eva Mattes, Jürgen Hentsch, Jörg Gudzuhn, Arno Wyzniewski, Ulrich Mühe u. v. a.

Musik: Günter Baby Sommer

Titelgestaltung von Julia Seidel-Malatestinic/der Hörverlag unter Verwendung eines Bilds von Bibliothèque des Arts

Décoratifs, Paris/Archives Charmet/The Bridgeman Art Library

8-seitiges Booklet

www.hoerverlag.de

www.dradio.de/

www.riasberlin.de/
www.ndr.de/
www.babysommer.com/

Jeder hat von den „Geschichten aus 1001 Nacht“ gehört und kennt zumindest die gängigen Erzählungen um „Harun Al-Rashid“, „Sindbad“, „Aladin“ und „Ali Baba“ (die tatsächlich nicht zu den Urtexten zählen, sondern von späteren und sogar europäischen Dichtern hinzugefügt wurden) oder ist mit anderen Auszügen vertraut, die als Erotika/erotische Märchen für Erwachsene in den Handel gelangten.

Der Ursprung des orientalischen Kulturguts liegt in Indien. Dafür typisch ist auch die Rahmenhandlung mit den Schachtel-Geschichten. Später wurden die Texte ins Persische und dann ins Arabische übertragen und um weitere Erzählungen ergänzt. Dabei werden nahezu alle Sujets und Spielarten der Literatur berücksichtigt: die Anekdote, die Liebesgeschichte, die Tragödie, die Komödie, die Legende u. v. m.

Die ersten Übersetzungen, die nach Europa fanden, wurden deutlich ihrer erotischen und religiösen Komponenten beraubt, so dass „Die Geschichten aus 1001 Nacht“ zunächst als Märchen für Kinder betrachtet wurden. Erst Richard Francis Burton („Kamasutra“, „Ananga Ranga“ u. a.) wagte es, sich getreu an die vorhandenen ‚Original‘-Texte zu halten und sorgte dadurch im viktorianischen England für einen Skandal.

König Schahriar ließ seine Frau, die ihn betrogen hatte, töten. Seither muss ihm sein Wesir immer wieder Jungfrauen zuführen, die nach nur einer Nacht hingerichtet werden, damit sie ihn nicht mit anderen Männern hintergehen können. Schließlich bittet Scheherazade ihren Vater, sie mit dem König zu vermählen, damit sie seinem grausamen Treiben ein Ende bereiten kann. Der Wesir willigt bekümmert ein und ist überrascht, seine Tochter am anderen Tag lebend vorzufinden. Nacht für Nacht erfreut Scheherazade ihren Gemahl mit einer Geschichte, die stets an einem spannenden Punkt unterbrochen und später fortgesetzt wird, bis er eines Tages sein Unrecht einsieht und seine geschätzte Frau nicht länger töten will.

Die Erzählungen sind im Wechsel lehrreich und mit einer Moral versehen oder erotisch, amüsant oder traurig, spannend oder phantastisch. Sie spielen in den bekannten Ländern des Orients, und praktisch alle Volksschichten sind vertreten: Gläubige und Ungläubige, der Prinz und der Bettler, der Weise und der Narr, die kluge, treue Gemahlin und die böse, untreue Frau, die Djinn und verschiedene Monster etc.

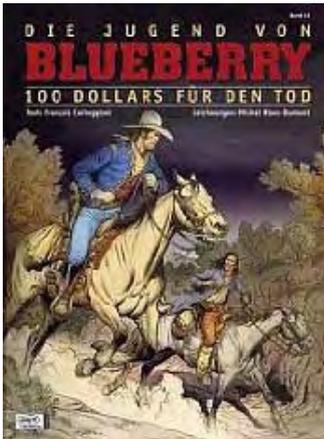
Das Hörspiel „1001 Nacht“ kann natürlich nicht alle Geschichten wiedergeben. Helma Sanders-Brahms wählte einige Erzählungen aus und bearbeitete sie für die Hörfassung, darunter „Der Fischer und der Djinn“ und „Der Träger und die drei Damen“, die ihrerseits mit kleinen Geschichten aufwarten.

Über die Umsetzung durch die Sprecher kann man geteilter Meinung sein. Je nachdem, was man erwartet hat, ist man vielleicht enttäuscht oder begeistert. In den Vordergrund werden oft deftige Schilderungen mit einer derben Wortwahl und Lautmalereien gestellt, die den Akt beschreiben. Dabei übertreiben die Sprecher nicht wenig, was den Szenen meist einen parodierenden Charakter verleiht. Weder möchte man die Fassung seriös-trocken noch erotisch-atmosphärisch nennen – sie ist eher komisch. Durchaus vermeint man, die Farben des Orients vor dem inneren Auge zu sehen und die Düfte des Basars einzusatmen, doch der moderne, saloppe Ton und die Betonung bringen den Zuhörer schnell wieder in die Wirklichkeit zurück.

Die Gestaltung des Hörspiels ist angemessen: aufklappbare Pappbox mit 10 CDs, die von Plastikhüllen vor Staub und Kratzern geschützt werden, ein kleines Booklet. Letzteres bietet leider nur ein Inhalts- und ein Sprecherverzeichnis, aber keine Hintergrundinformation.

Das Hörspiel „1001 Nacht“ ist reine Geschmackssache. Man sollte wissen worauf man sich einlässt: erotische Schilderungen, die eher deftig als atmosphärisch sind, und launige Sprecher, die so manche Szene parodieren. Das ist vielleicht nicht genau das, was sich jeder von einem Klassiker der Literatur erhofft. (IS)

Mehr Erotik unter SF, Mystery/Horror, Comic, Manga & Manhwa & Light-Novel & Anime.



Francois Corteggiani & Michael Blanc-Dumont

100 Dollar für den Tod

Blueberry 45: Die Jugend von Blueberry 16

La jeunesse de Blueberry 16. 100 Dollars pour mourir, Frankreich, 2007

Egmont Ehapa, Köln, 1/2009

SC-Album, Ehapa Comic Collection, Western, Abenteuer, 978-3-7704-3231-8, 48/1000

Aus dem Französischen von Horst Berner

Titelbild und Zeichnungen von Michael Blanc-Dumont

www.ehapa-comic-collection.de

www.blueberry-lesite.com/

Bereits 1963 schufen Jean-Michel Charlier und Jean Giraud (der heute wesentlich bekannter unter seinem Pseudonym ‚Moebius‘ ist) eine Westernserie in Comicform, die bis heute unvergessen ist und sogar noch von anderen Künstlern weiter geführt wird, die sich eng an die damals geschaffenen Vorgaben halten.

So ist das Leben des jungen Amerikaners vom Beginn des amerikanischen Bürgerkrieges bis hin zur Jahrhundertwende gut dokumentiert – vom Soldaten, zum Desperado und Revolverheld und Sheriff/Marshall: Blueberry hat fast alle Karrieren mitgemacht, die sich einem abenteuerlustigen Mann im Wilden Westen boten.

In der Reihe „Die Jugend von Blueberry“ wird beschrieben, wie er überhaupt erst zur Armee kommt: Da Mike Donovan, ein reicher Südstaatenschönling aus Georgia fälschlich des Mordes bezichtigt wird, aber seine Unschuld nicht beweisen kann, muss er fliehen und schreibt sich unter dem Namen „Blueberry“ bei den Yankees ein. Dort wird er vom Trompeter schließlich zum Leutnant, nachdem er sich mehrfach bewährt hat, trotz seiner mangelnden Disziplin.

Zu Beginn von „100 Dollar für den Tod“ führt er seine Gruppe von Soldaten auf Patrouille an die Front heran. Dabei kommt es immer wieder zu kleinen Scharmützeln mit den Südstaatlern. Dabei findet der Halbindianer Sergeant Grayson heraus, dass einer der Männer, der noch zu entkommen versucht, ein Geheimnis hütet, dem auf alle Fälle nachgegangen werden muss, da es sich vielleicht um Krieg entscheidende Nachrichten handelt.

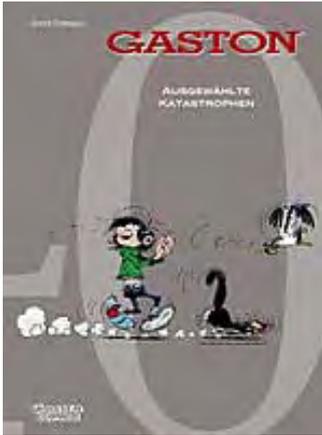
Blueberry entschließt sich kurzerhand, mit seinem Untergebenen der Spur zu folgen und herauszufinden, was eigentlich hinter den Kulissen abläuft. Er ahnt nicht, dass der ältere Indianer mehr als nur ein einfacher Schamane ist und seine Pläne selbst im fernen Washington für Aufregung bei Präsident Lincoln und seinem Stab sorgen.

„100 Dollar für den Tod“ ist der Auftakt zu einem Abenteuer, das wohl noch in den nächsten Alben eine Rolle spielen wird, da dieser Band mit einem Cliffhanger endet. Alles in allem wird man aber bereits gut in die Geschichte eingeführt und ist gespannt, wann Blueberry heraus bekommt, in was er und Grayson eigentlich geraten sind.

Wie auch die Originalalben verbindet diese Geschichte klassische Westernabenteuer mit einem komplexen Hintergrund und vielschichtigen Schilderungen. Vieles wirkt so speziell, das man schon das Gefühl hat, dass hier sorgfältig recherchiert wurde.

Zwar bewahrt man dennoch einige der klassischen Handlungsmuster und Archetypen des Genres, variiert sie aber gerade bei den Figuren sehr stimmig. Es gibt eigentlich keine klaren Seiten von Gut und Böse; letztlich verfolgt hier jeder nur seine Interessen. Die unterschiedlichen Völker werden ohne Vorbehalte gleich behandelt – Schurken existieren sowohl unter den Indianern als auch bei den Weißen.

Heraus kommt ein Abenteuer, das zeigt, warum die Geschichten von Blueberry auch nach drei Generationen von Lesern ihre Faszination nicht verloren haben. Gerade weil sie mehr bieten als nur Klischees und gängige Motive, bleiben sie zeitlos spannend und können sich ohne Probleme dem Geschmack der Zeit anpassen. (CS)



André Franquin

40 Jahre Carlsen Comics: Gaston – Ausgewählte Katastrophen

Gaston Lagaffe, Frankreich, N. N.

Carlsen Comics, Hamburg, 10/2007

HC-Album, Comic, Funny, Satire, 978-3-551-73180-7, 96/1000

Aus dem Französischen von Klaus Müller, Peter Müller, Eckart Sackmann, Hedda Siebel

Titelillustration und Vorwort von André Franquin

www.carlsencomics.de

<http://spirou.spirou.com/>

www.gastonlagaffe.com

Gaston ist eine der bekanntesten und beliebtesten Figuren von André Franquin. Der chaotische Bürobote hatte ab 1957 immer mal kleine Auftritte in der Serie „Spirou & Fantasio“, bis er seinen eigenen Titel erhielt, an dem der Künstler bis zu seinem Tod im Jahr 1997 arbeitete.

Im französischen Original heißt Gaston „Gaston Lagaffe“ (= Ungeschick), und natürlich folgen die kurzen Geschichten, die sich um ihn ranken, dem Prinzip *nomen est omen*. Gaston ist ein richtiger Antiheld, der viel (zu viel) Phantasie hat, eigentlich immer etwas Gutes und nur das Richtige tun will, doch was er auch anpackt: Es geht gründlich schief.

Das Chaos, das er verursacht, indem er einfach bloß untätig herumsteht oder etwas gegen seine Langeweile unternimmt, indem er die Aufträge wortwörtlich oder durch eine kluge Erfindung schneller auszuführen versucht, bricht nicht allein über ihn herein, sondern zieht auch die Menschen seines Umfelds in Mitleidenschaft, seien es die Angestellten der – tatsächlich existierenden - Redaktion Dupuis, aus der die dt. Übersetzung den Carlsen Verlag machte, der Polizist Knüsel, Gastons Kumpel Alfons o. a.

Die Scherze beruhen auf Situationskomik und Wortwitz, doch erlaubt sich Franquin bei „Gaston“ deutlich mehr zu übertreiben und das (Verlags-) Leben zu parodieren als in anderen Reihen. Trotzdem sind es Geschichten, wie sie der Alltag schreibt, man kann sich und seine Bekannten darin wieder finden und herzlich über den Klamauk lachen.

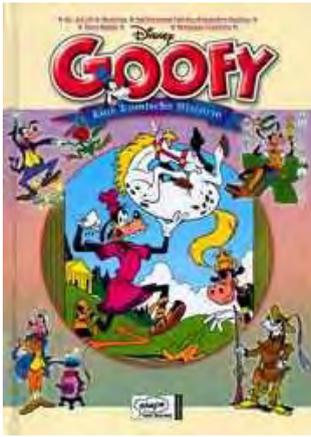
Der vorliegende Band erscheint als edle Sammlerausgabe: Hardcover mit Foliendruck, Kunstdruckpapier, sauberer Druck. Jede Comic-Geschichte erstreckt sich über eine Seite und schildert pointiert eine bestimmte Situation. Manches Thema, das für mehr Seiten gut ist, wird fortgesetzt. Darunter finden sich auch Running Gags wie Gastons ständig kaputtes Auto oder Fräulein Trudels Flirtversuche.

Hier darf man miterleben, wie Gaston aus Sparsamkeit den nadellosen Weihnachtsbaum wiederherzustellen versucht und dabei eine Panne erleidet. Der positive Nebeneffekt ist, dass er einen Einbrecher so sehr erschreckt, dass dieser froh ist, als die Polizei ihn in Gewahrsam nimmt. Für viele fängt der Urlaub mit der Reparatur des Autos an, und für jemanden wie Gaston hört das nie auf. Gastons kaputter Schirm entwickelt ein erstaunliches Eigenleben. Er selbst verwandelt sich auf wundersame Weise in ein Monster, das die Leute erschreckt. Und oft ist alles, was ihm dazu einfällt, das berüchtigte: *Was denn?* – Das und noch viel mehr kann man auf rund 100 Seiten nachlesen.

Wort und Bild verschmelzen zu einer gelungenen Einheit. Das Betrachten der einzelnen Panels, die liebevoll mit vielen Details versehen sind, ist ein Genuss.

Mag man das „Marsupilami“ oder „Spirou & Fantasio“, dann ist „Gaston“ geradezu ein Muss. Vielleicht beinhalten die kleinen Geschichten über die Tücken des Alltags, die der Titelheld ständig provoziert, sogar die schönsten Ideen von André Franquin.

Jung und Alt haben ihren Spaß an dieser Serie, wobei erst das reifere Publikum sowohl die schöne Gestaltung des Albums wie auch die Anspielungen wirklich zu würdigen weiß. Die Freunde francobelgischer Comics sollten sich den Band nicht entgehen lassen! (IS)



Walt Disney Studios

Goofy – Eine komische Historie V:

Goofy als Benjamin Franklin/... als Dr. Jekyll/... als Herkules/... in Aufstieg und Fall des römischen Reiches/... als Davy Boone

Originaltitel, Entstehungsort und –datum N. N.

Egmont Ehapa, Köln, 1/2009

HC, Ehapa Comic Collection, Funny, Satire, Geschichte, 978-3-7704-3232-5, 240/2200

Aus dem Amerikanischen und mit einem Vorwort von Michael Czernich

Titelillustration von Walt Disney Studios

www.ehapa-comic-collection.de

<http://corporate.disney.go.com/>

Mittlerweile liegt der 5. Band von „Goofy – Eine komische Historie“ vor, in dem die Abenteuer des Titelhelden gesammelt sind, der, wie der Titel verspricht, historische Ereignisse auf seine ganz eigentümliche Weise miterlebt oder in die Wege leitet. Der Gedanke, der diesen Geschichten zugrunde liegt, ist, dass es sehr viel einfacher ist, sich an vorhandenen Daten, Gegebenheiten und vor allem Persönlichkeiten zu orientieren, als alles ständig neu erfinden zu wollen, vor allem weil der Leser mehr Spaß an etwas hat, das spannend und dramatischer ist als der Alltag von ‚Lieschen Müller‘ oder ‚Hansi Meier‘.

Auch wenn sich ein Autor historischer oder literarischer Vorlagen bedient, so bleibt doch genug Raum, um die Phantasie spielen zu lassen, interessante Figuren und Geschehnisse um die Eckdaten herum zu weben und sich vielleicht sogar vom eigentlichen Aufhänger zu lösen. Genau das wird auch hier praktiziert - in fünf Geschichten.

Steht sonst meist Micky Maus im Mittelpunkt, so kommt diesmal Goofy zum Zug und lässt seinen sonst so überlegenen Freund alt aussehen. Natürlich hat die Titelfigur ihre berüchtigte und liebenswerte Tollpatschigkeit nicht verloren, doch macht er aus der Not eine Tugend und verkehrt alle Missgeschicke ins Gegenteil:

„Goofy als Benjamin Franklin“ ist ein ausgesprochen nerviger junger Mann, den seine Eltern regelrecht aus dem Haus ekeln müssen, damit er endlich auf eigenen Füßen zu stehen beginnt. Er entdeckt die Elektrizität und ist auch dabei, als die Vereinigten Staaten ihre Unabhängigkeit von Großbritannien erklären. Leider ist hier ein Fehldruck unterlaufen, denn die Seiten 49 und 51 sind identisch (inzwischen kann man sie an dieser Stelle herunterladen: http://www.ehapa-comic-collection.de/product_info.php/info/p2804_goofy_-_eine_komische_historie_bd_05.html).

„Goofy als Dr. Jekyll“ hat mehr Ähnlichkeit mit der Jerry Lewis- oder Eddie Murphy-Verfilmung als mit dem Roman von R. L. Stevenson. Goofy ist ein zurückgezogen lebender Arzt, der aufgrund des von ihm erfundenen Pflanzendüngers, den er versehentlich mit seinem Tee trinkt, zu einem Partylöwen mutiert. Er ist allerdings nicht der Einzige, der sich verändert. Die Geschichte kommt ohne Morde oder sonstige Grausamkeiten aus und hat ein Happy End.

„Goofy als Herkules“ muss viele Arbeiten erledigen, die ihm Hera alias Klarabella aufbrummt. Da er nicht weiß, dass sie ihn loswerden will und er sie erfreuen machen möchte, führt er jeden Befehl, ohne zu murren, aus, sei es dass er seine Nase an einem Schleifstein reibt oder den Nemeischen Löwen zähmt. Mit viel dichterischer Freiheit wurden Bagatell-Aufträge an die Stelle einiger der zwölf Taten gesetzt, die verdeutlichen sollen, wie kleinlich und rachsüchtig Heras Intrigen waren. Zeus setzte ihr Hörner auf – und Klarabella hat ohnehin welche.

„Aufstieg und Fall des Römischen Reiches“ ist eine Sammlung von Einzelepisoden, die sich ab der Zerstörung von Troja bis in die Neuzeit ziehen. Angetrieben von dem Wunsch, etwas Vernünftiges zu essen zu bekommen, ziehen immer wieder namhafte Persönlichkeiten durch die Weltgeschichte und entdecken schließlich die Spaghettis und die Tomatensauce. Anders als die übrigen Storys hat diese Erzählung eine Rahmenhandlung.

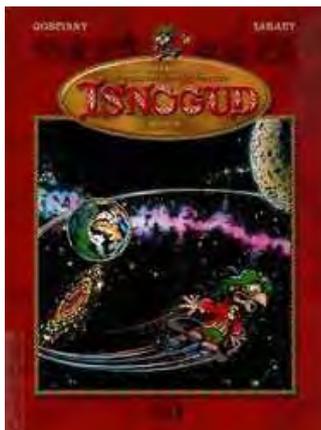
„Goofy als Davy Boone“ ist eine witzige Hommage an einen der amerikanischen Nationalhelden. Er führt Micky und seinen Treck durch die Wildnis, in der es vor Indianern, Bären, Ganoven – Kater Karlo ist auch dabei – und anderen Gefahren nur so wimmelt, nach Kentucky.

Historische Ereignisse und literarische Vorgaben werden verfremdet und gelungen auf die Schippe genommen. Ob die Umsetzung in jedem Fall gefällt, ist Geschmackssache, denn manchmal

wirken die Scherze fast schon zu albern („Herkules“), oder der Versuch, möglichst viele Daten aufzugreifen, schafft mehr Verwirrung, als wenn man sich auf weniger Ereignisse, die dafür besser ausgearbeitet worden wären, beschränkt hätte („Rom“).

Angerundet wird durch ansprechende und Detail verliebte Zeichnungen, ohne die mancher Gag nur halb so wirkungsvoll gewesen wäre.

Für Sammler ist die Reihe „Goofy – Eine komische Historie“ ein großartiger Spaß. Auch die Gestaltung gefällt: Hardcover, Kunstdruckpapier, sauberer Druck, informatives Vorwort einschließlich verschiedener Abbildungen. Der Band wendet sich weniger an Kinder, die natürlich auch ihr Vergnügen an den lustigen Geschichten haben, sondern mehr an ein reiferes Publikum, das diese Ausstattung zu würdigen weiß und außerdem die Anspielungen versteht. (IS)



René Goscinny & Jean Tabary

Die gesammelten Abenteuer des Großwesirs Isnogud – Buch 2: Die Infamen Streiche des Großwesirs Isnogud/Isnoguds Sternstunden/Die Zauberkiste

Iznogoud l'infame/Des astres pour Iznogoud/Iznogoud et l'ordinateur magique, Frankreich 1969 – 70

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 6/2008

HC-Album, Ehapa-Comic-Collection, Funny, Satire, Fantasy, 978-3-7704-3182-3, 160/2900

Aus dem Französischen von Gudrun Penndorf M. A.

Titelillustration von Jean Tabary

Vorwort von Horst Berner

www.ehapa-comic-collection.de

www.goscinny.net/

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

www.editions-tabary.fr/

www.iznogoud-lefilm.com/

Der fiese Großwesir Isnogud zählt zu den schillerndsten Gestalten aus den francobelgischen Comics. Anders als in den meisten Serien wählten Goscinny und Tabary hier einen Antihelden als Hauptfigur, der herrlich böse sein darf, aber immer selber in die Grube fällt, die er dem freundlichen und naiven Kalifen Harun al Pussah gräbt, an dessen Stelle er so gern Kalif wäre.

Was auch passiert, das ahnungslose Opfer entgeht stets ganz knapp der Katastrophe und durchschaut das üble Spiel niemals - im Gegenteil: Harun al Pussah hält Isnogud für einen loyalen Berater, der nur das Beste für ihn und Bagdad im Sinn hat, und schätzt ihn nach jedem missglückten Anschlag umso mehr.

Isnogud zur Seite steht der treue Mietsklave Tunichgud, der an sich kein schlechter Kerl ist, aber seinem Herrn gehorchen muss. In Folge ist er regelmäßig gezwungen, als Versuchskaninchen herzuhalten und Isnogud bei der Ausführung von dessen heimtückischen Plänen in jeglicher Weise zu unterstützen. Obwohl Tunichgud das Desaster frühzeitig kommen sieht, werden seine Warnungen grundsätzlich in den Wind geschlagen, so dass er nicht selten zusammen mit Isnogud ein Opfer der eigenen Ränke wird.

Die Nebenfiguren entsprechend den typischen Personen, die man im mittelalterlichen Bagdad auf den Straßen, im Palast oder in den Nachbarreichen erwartet: mächtige Sultane, kapriziöse Haremsdamen, windige Händler, skurrile Zauberer, verkrachte Künstler, pflichtbewusste Soldaten, treue Sklaven, dankbare Dschinni usw. Sie alle erfüllen ihre Rollen und tragen dazu bei, dass die Geschichten bunt und abwechslungsreich sind, auch wenn das Grundthema stets dasselbe ist: Isnogud will Kalif anstelle des Kalifen werden.

Der zweite Sammelband beinhaltet die Geschichten aus drei Alben. Vorangestellt ist ein Geleitwort von Horst Berner, das durch zahlreiche Abbildungen aufgelockert wird, darunter auch zwei frühe Kurzgeschichten, die später in überarbeiteter Fassung Eingang in die Alben fanden.

Diesmal soll Magie Isnoguds Probleme lösen, doch das Wasser, in dem der Dschinni lebt, wird durch diverse Unfälle weniger und weniger. Dann lässt sich Isnogud verraten, wie man etwas

unsichtbar machen kann, aber der Kalif will nicht recht bei dem bizarren Spiel mitmachen. Der Unglücksdiamant, das Zauberpüppchen und auch das magische Plakat bringen prompt Isnogud Pech.

Dann wieder versucht Isnogud, mit fortschrittlicher Technologie den Kalifen loszuwerden, doch die Rakete startet mit dem falschen Passagier. Vorübergehend muss Isnogud sein Ziel, Kalif anstelle des Kalifen zu werden, aufgeben, denn seiner Obhut werden zwei gewitzte Schüler anvertraut, die nicht nur ihren Lehrer austricksen, sondern dessen Lehren sehr viel erfolgreicher in die Tat umsetzen.

Auch verschiedene Mythen werden ausprobiert, wie beispielsweise der Gold-Zauber, der Weg, der ins Nirgendwo führt, und das Bild, das Macht über die gemalte Person hat.

Das sind natürlich längst nicht alle Geschichten, die vor Humor - Situationskomik, Wortwitz und manchmal auch eine Spur Schadenfreude - nur so sprühen. Die Illustrationen sind sehr detailreich und laden dazu ein, die Panels aufmerksam zu betrachten, denn auch sie sind voll der Anspielungen und transferieren gelungen so manches zeitgenössische Motiv in die Vergangenheit.

Für Freunde francobelgischer Comics ist „Isnogud“ praktisch Pflichtlektüre wie auch „Asterix & Obelix“, „Lucky Luke“, „Gaston“ usw. Die schönen Alben sollten in keiner Sammlung fehlen. (IS)



Michael Feldmann
Hades-Syndrom 2: Infiltration

THENEXTART-Verlag, Chemnitz, 1. Auflage à 400 Ex. + 100 Ex. Variant: 10/2008

Comic-Heft, Endzeit-SF, Splatter, Erotik, 978-3-939400-16-5, 28/500

Titelillustration von Michael Feldmann

Titelillustration von Michael Feldmann, Backcover von Alexander Paskal

www.thenextart.de

www.feldmanncomics.de

Deutschland 2038: Nach dem 3. Weltkrieg teilt eine Mauer das Land in eine letzte Enklave des Wohlstands, die umgeben ist von einer Zone der Armut und Anarchie. Nuke und Dodo, die sich den Unmut der Drogenmafia zugezogen haben, nehmen notgedrungen Kontakt zu einer Schleuserbande auf, die ihnen helfen soll, in das vermeintliche Utopia zu fliehen.

Schon bald müssen die beiden feststellen, dass dieses Unternehmen noch gefährlicher ist, als sie befürchtet haben. Niemandem dürfen sie vertrauen, denn praktisch jeder ist auf seinen eigenen Vorteil bedacht und käuflich – und nicht nur die Drogenmafia hat einen langen Arm. Tatsächlich ahnen Dodo und Nuke nicht, dass sie bloß benutzt werden und eine tödliche Falle auf sie wartet...

Nachdem Bd. 1: „Grenzgebiet“ das Setting und die Hauptfiguren vorstellte, konzentriert sich „Infiltration“ auf den Fortgang der Handlung. Die Geschichte geht darum auch – nach einer kurzen Zusammenfassung des bisherigen Geschehens – nahtlos weiter: An der Grenze verstecken sich Nuke und Dodo vor einer Patrouille in einem Keller, der bereits anderen als Zufluchtsort dient und die nun zu Opfern eines Massakers werden. Nach einer Verschnaufpause dringen die Flüchtlinge mit Hilfe von Tricks und Waffengewalt weiter vor und glauben schließlich, dass sie es geschafft haben, aber...

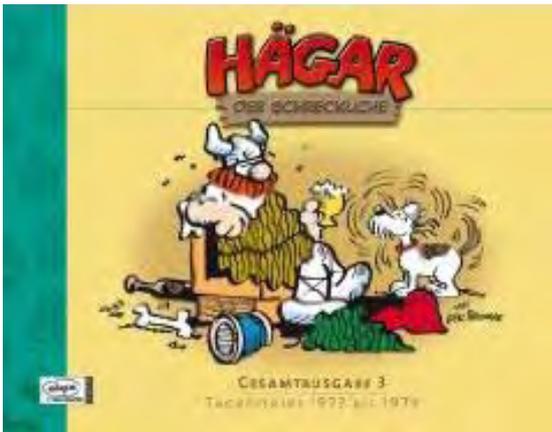
Wieder endet die Story mit einem Cliffhanger, der nichts Gutes verheißt. Möchte man erfahren, wie es weitergeht, wird man einiges an Geduld brauchen, denn die aufwändigen Illustrationen erfordern Zeit (zwischen Bd. 1 und 2 verging ein Jahr).

Die Kolorierung der Bilder ist sehr gut gelungen, düster und dem Thema angepasst. Erwähnenswert ist außerdem das sehr gefällige Backcover von Alexander Paskal. Bei den Motiven beweist Michael Feldmann Mut, auch Dinge zu zeigen, die sonst meist ausgeklammert werden, wie z. B. der Frontalblick auf den nackten Nuke. Allerdings ist die Art und Weise, wie unbekleidete Körper, Sex, Gewalt und Tod dargestellt werden – keineswegs verherrlichend, aber sehr drastisch -, nicht unbedingt nach jedermanns Geschmack.

Durch plakativen Splatter und Sex werden leider die sozialkritischen Untertöne, die in Bd. 1 mitschwangen, nahezu ausgemerzt. Auch die Charaktere entwickeln sich nicht weiter, sondern bleiben unsympathische Außenseiter mit kriminellm Hintergrund, die nicht minder gewalttätig sind als ihre Gegenspieler.

Eine Comic-Serie, von der ein Heft à 28 Seiten pro Jahr erscheint, kann natürlich keine so komplexe Handlung bieten wie eine Reihe, die in kurzen Abständen oder/und mit größerem Umfang produziert wird - und die Zielgruppe erwartet mehr als eine Dystopie mit mehr oder minder versteckter Kritik am System.

„Hades-Syndrom“ wendet sich eindeutig an männliche Leser ab 18 Jahren, die Endzeit-SF, Splatter und Sex zu sehen wünschen und dafür bereit sind, Abstriche beim Plot und den Charakteren hinzunehmen. (IS)



Dik Browne

Hägar der Schreckliche

Gesamtausgabe 3: 1977 – 1979

Hägar the Horrible, USA, 2008

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 5/2008

HC, Ehapa Comic Collection, Funny, Satire, 978-3-7704-3149-6, 320/2995

Aus dem Amerikanischen von Michael Bregel

Titelillustration von Dik Browne

www.ehapa-comic-collection.de

www.chrisbrowne2.blogspot.com/

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

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

[about.htm](#)

www.toonopedia.com/hagar.htm

Nun liegt bereits der dritte Band der „Hägar Gesamtausgabe“ vor und erfreut den Leser auf 320 Seiten mit Comic-Strips aus den Jahren 1977 – 1979, die auch nach 30 Jahren nichts von ihrem Witz eingebüßt haben.

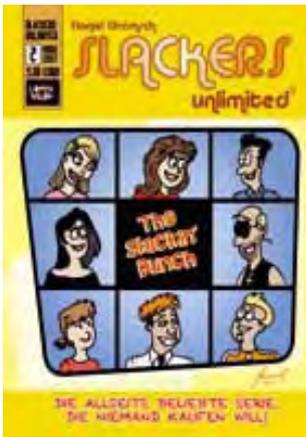
Jedes dieser Bücher erscheint als Hardcover und, den Strips angepasst, im Querformat. Die Seiten sind aus gutem Papier, der Druck ist sauber. Stets gibt es ein informatives Vorwort, in dem man mehr über Dik Browne und „Hägar“ erfährt, ergänzt mit Fotos und Auszügen aus den Werken des Künstlers.

Auch diesmal darf man wieder reichlich schmunzeln über Situationskomik und Wortwitz, über zeitlose und aktuelle Probleme, die gekonnt in eine mittelalterliche Welt übertragen wurden.

Beispielsweise unterzeichnen Hägar und sein Feind einen Friedensvertrag und staunen, dass sie offenbar denselben Namen – X – haben. Auch erfährt man, wozu eine halbe Statue nützlich ist, wenn das Geld für ihre Fertigstellung nicht gereicht hat. Pech für Honi, wenn ihr Vater den vermeintlichen Schuhverkäufer, der in Wirklichkeit ein Prinz ist, einfach weiter schickt. Eine gewisse Ähnlichkeit zu einem berühmten Gallier weist Hägar auf, wenn es um das letzte Kuchenstück geht. Helga stellt fest, dass der fliegende Teppich aus Bagdad seine Tücken hat. Sven Glückspilz interpretiert Dr. Zooks Rat im Schnupfenfall auf recht eigentümliche Weise.

Sie sind alle dabei: Hägar, Helga, Honi, Hamlet, Sven Glückspilz, Dr. Zook u. v. m. Immer wieder fällt Dik Browne etwas Neues für seine Figuren ein, und auch die Running Gags vermag er zu variieren.

Daran haben Groß und Klein gleichermaßen sehr viel Spaß – auch wenn die schöne Sammlerausgabe eher an das erwachsene Publikum adressiert ist. (IS)



Daniel Gramsch
Slackers Unlimited 2

Comicwerk, Berlin, 3/2007

Comic-Heft, Humor, Satire, 28/300

Titelillustration, SW-Zeichnungen und Text von Daniel Gramsch,
 Backcover von Guido Neukamm

www.comicwerk.de

www.alinafox.de

www.comicdesign.de

Im Nachwort, das eigentlich eher ein Vorwort ist, erzählt Daniel Gramsch, warum es drei Jahre gedauert hat, bis der zweite Band von „Slackers Unlimited“ erschienen ist. Wie so viele Titel litt auch Bd. 1 unter eher verhaltener Resonanz. Was bei den ‚großen‘ Verlagen nicht selten ein sofortiges Cancellen der Serie zur Folge hat, wirkt sich bei den ‚kleinen‘ Kollegen, die gezielt für einen bestimmten Kreis produzieren, nur demotivierend aus – und es bedarf dann bloß eines kleinen Anstoßes, dass das Projekt zu einem passenden Anlass wieder aus der Versenkung gehoben wird.

So kommen jene, die sich schon über die Geschichten in Bd. 1, die das Verlags- und Künstlerleben trefflich beschrieben, köstlich amüsiert haben, in den Genuss weiterer Episoden, die meist auf tatsächlichen Begebenheiten und Personen beruhen, natürlich verfremdet, voller Selbstironie und übertrieben dargestellt.

Die ‚Slackers‘ (= träge, lustlose Personen) sind hier das Redaktions-Team und die Leute aus ihrem Umfeld, die selten etwas auf die Reihe bekommen, da ihnen alles wichtiger ist als ihre eigentliche Arbeit. Beispielsweise sucht man nach Erleuchtung, die einen Mitarbeiter sind zu und die anderen überhaupt nicht kompetent, das Abhängen an der Playstation als Running Gag darf ebenso wenig fehlen wie die Überlegung, ob es nicht sinnvoller wäre, statt Comics Mangas zu zeichnen, weil diese höhere Verkaufszahlen verbuchen. Dabei wird gern aus Film und Literatur zitiert und durch Wortwitz der alltägliche Wahnsinn zum Ausdruck gebracht.

Auf jeder Seite finden sich vier Panels, die eine humorige Momentaufnahme ergeben, welche mit der nächsten mehr oder minder verknüpft ist, so dass sie zusammen eine größere Geschichte bilden. Die Zeichnungen sind cartoonhaft und auf das Wesentliche reduziert, um nicht von der Pointe abzulenken.

Sicher ist „Slackers Unlimited“ kein Comic, auf den die breite Masse anspricht. Dafür ist das Thema zu ungewöhnlich und die Gestaltung, die an ein dünnes Fanzine erinnert, zu unauffällig. Der Titel versteht sich eher als ein Geheim-Tipp für Insider, die selber mit der Verlags-Szene zu tun haben und in Folge über die skurrilen Scherze schmunzeln können. (IS)



Dan Abnett & Ian Edginton

Gebrandmarkt

Warhammer 2

Warhammer: Condemned by Fire, USA, 2008

Paninicomics, Stuttgart, 12/2008

Fantasy, Action, 978-3-86607-653-2, 124/1695

Titelbild von Joe Abraham & Jaime Jones, Zeichnungen von Rahsan Ekedal, Chad Hardin & Anthony Williams

Aus dem Englischen von Hartmut Klotzbücher

Graphic Novel im Comicformat mit Klappbroschur, vollfarbig

www.paninicomics.de

www.games-workshop.com/gws/

www.danabnett.com/

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

„Warhammer“ steht für eine ganz besondere Art von Fantasy. Hervorgegangen aus einer Schlachtensimulation mit Zinnarmeen, die nach bestimmten Regeln auf einer Modelllandschaft

bewegt werden, bewahrten sich auch die anderen Produkte des Franchise ihren eher martialischen Charakter, seien es nun das Rollenspiel, Romane oder gar die Comics. Immer steht der Kampf zwischen zwei Gruppen im Vordergrund. Wer nun gut oder böse ist, zeigt sich rasch, auch wenn zwischen den Parteien nicht immer ein sonderlich großer Unterschied in der Anwendung von Gewalt besteht. Man handelt im Allgemeinen eher nach alttestamentarischen Grundsätzen wie ‚Auge um Auge und Zahn um Zahn‘ und nicht nach dem Prinzip der Nächstenliebe.

Das zeigt sich auch an „Gebrandmarkt“, dem zweiten Band der „Warhammer“-Comic-Reihe. Wieder ist die Geschichte in sich geschlossen, knüpft aber leichte Verbindungen zu der Graphic Novel „Kriegsschmiede“, in der die Handlung in der gleichen Region spielt und einen der alten Charaktere mit einbindet. Es ist aber nicht nötig die Vorgeschichte zu kennen, da die wichtigsten Dinge erklärt werden.

Indes verschlägt es Magnus Gault, einen Templer aus dem Orden des Sigmar, Jahre nach der Schlacht in diese Gegend. Der erfahrene Hexenjäger ist auf der Suche nach einem Schwarzmagier, der ihn schon eine ganze Weile geärgert hat.

Doch das ist nur das Vorspiel zu einer viel größeren Bedrohung, denn kaum hat er diese Gefahr beseitigt, stößt er auf ein Dorf, das von weit mächtigeren Untoten besiedelt ist. Ehe er etwas unternehmen kann, wird er gefangen genommen und soll in einer blutigen Opferzeremonie sterben, um den Weg für einen dämonischen Gott zu ebnen.

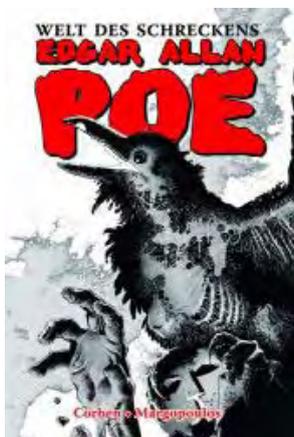
Im Kerker trifft er auf Großschwert Franz Vogel, der ihm die düstere Wahrheit enthüllt. Gemeinsam kämpfen sie sich schließlich frei und beschließen der Wurzel des Übels genauer auf den Grund zu gehen. Zwar will Magnus Gault zunächst lieber alleine agieren, aber schon bald erkennt er, dass er in dieser Gegend ohne den Krieger nicht überleben kann.

Wieder spielt die reine Action zusammen mit einer gehörigen Portion Horror die Hauptrolle in der Geschichte. Der Hexenjäger darf ordentlich aufräumen, und es vergeht kaum eine Doppelseite, auf der nicht vermoderte Körperteile durch die Gegend fliegen, Blut fließt oder jemand verbrennt.

Die Handlung ist naturgemäß recht schlicht und gleicht eher einer Aneinanderreihung von actionreichen Episoden, wie man sie aus dem Pulp-Magazinen oder gar Filmen kennt. Vermutlich erinnert Magnus Gault nicht grundlos an Solomon Kane von Robert E. Howard. Aber die Geschichte reicht wie die Charaktere lange nicht an die klassischen Abenteuergeschichten heran.

Die dynamisch gezeichneten Kämpfe sind wie der Rest der Bilder eher in gedeckten und schmutzig wirkenden Farben gehalten, um die düstere und bedrohliche Atmosphäre des Abenteuers zu vertiefen.

Man muss schon die blutige Action der „Warhammer“-Welt mögen, um die Graphic Novel schätzen zu können. Denn mehr als eine grafisch gelungene Umsetze der vielen Kämpfe wird nicht geboten. Daher sollte man lieber die Finger von dieser Comic-Reihe lassen, wenn man einen interessanten Hintergrund oder eine komplexe Geschichte von seiner Comic-Lektüre erwartet. (CS)



Edgar Allan Poe
Welt des Schreckens

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

Panini Comics, Stuttgart, 1/2009

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

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

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

Titelillustration von Richard Corben

Zeichnungen im Innenteil von Richard Corben & Rich Margopoulos

www.paninicomics.de

<http://www.eapoe.org/index.htm>

www.corbenstudios.com

Edgar Allan Poe gilt als einer der herausragenden Autoren der klassischen Gothic Novel des 19. Jahrhunderts. Viele seiner Werke sind dem interessierten Publikum auch durch die stimmungsvollen Verfilmungen bekannt. Nun versuchte man, seine Gedichte und Kurzgeschichten in Comicform aufzubereiten und damit auch Lesern nahe zu bringen, die zwar das Genre mögen, aber eher mit dem zeitgenössischen Horror vertraut sind.

Für dieses Projekt gewann man die Künstler Richard Corben („Vampirella“, „Heavy Metal“) und Rich Margopoulos („Wolverine“, „Hulk“), die aus den Vorlagen durchaus etwas Eigenständiges und Zeitloses schufen: kurze Comic-Erzählungen, die in fast jeder Ära spielen könnten und vor allem das Geheimnisvolle, das namenlose, unerklärliche Grauen, den Schrecken, dem man nicht entrinnen kann, den Untergang in den Mittelpunkt stellen.

Zu den ausgewählten 10 Texten gehören beispielsweise „Der Rabe“, „Das verräterische Herz“, „Der See“ und „Berenice“. Die Originale (dt. Übersetzung), die auf jeden Comic folgen, so dass man sie mit der jeweiligen Umsetzung vergleichen kann, wurden Edgar Allen Poe: „Werke in vier Bänden“, Insel Verlag entnommen. Keine der Geschichten ist länger als fünf Seiten, und auch die Comics wurden nicht unnötig ausgewalzt, sondern konzentrieren sich auf maximal zehn Seiten auf das morbide Wesentliche.

Die Comics sind in Schwarz-Weiß; gelegentlich werden mit roter Farbe Akzente gesetzt. Düstere Bilder mit starken Kontrasten transportieren gelungen die unheilvolle Atmosphäre. Beide Künstler bedienen sich Mischtechniken, d. h., sie zeichnen mit Hand und setzen dreidimensionale Computergrafiken ein. Der Stil ist unbequem und steht dem Underground deutlich näher als dem typischen Superhelden-Comic.

Zweifellos ist „Edgar Allen Poes Welt des Schreckens“, in der Tote zu unheimlichen Leben erwachen, Würmer mit Menschen gefüttert werden und wahnsinnige Zahnärzte ihrer Arbeit nachgehen, keine leichte Kost für den durchschnittlichen Comic-Fan, der Funnies oder Superhelden bevorzugt.

Schon optisch ist der Band an erwachsene Leser und Sammler adressiert, die anspruchsvollere Lektüren zu schätzen wissen: Hardcover, Kunstdruckpapier, sauberer Druck, klares Layout, seriöse Gesamtgestaltung. Der Inhalt wird der Aufmachung gerecht durch ein einleitendes Vorwort, die sinnvolle Gegenüberstellung von Poes Texten und der Comicumsetzung, Informationen zu Autor und Comickünstlern, eine Covergalerie und Auszügen aus weiteren Poe-Adaptionen.

Dadurch wird der Band zu einem kleinen Highlight, das sich insbesondere an die Freunde von Edgar Allen Poe, der klassischen Gothic Novel und den Underground-Comic wendet. Für knapp EUR 20 bekommt man ein rundum gelungenes Buch, das man in einem *dunklen Eckchen* bei einem *Gläschen Amontillado* genießen sollte. (IS)

Manga & Manhwa & Light-Novel & Anime



Tsutomu Nihei

Biomega 1, Japan 2004

EMA, Köln, 1/2009

TB, Manga, SF, Cyberpunk, Action, Drama, 978-3-7704-6985-7, 224/650

Aus dem Japanischen von Costa Caspari

www.manganet.de

Vor gut zehn Jahren kam bei uns die Serie „Blame!“ auf den Markt. Tsutomu Nihei präsentierte damals den Blick auf eine alpträumhafte Welt inmitten eines Technikfriedhofs, in dem die letzten Menschen mehr schlecht als recht zusammen leben. Die Zivilisation ist ebenso wie die Moral quasi nicht mehr vorhanden; es zählt allein die Macht des Stärkeren, wie in jeder primitiven Gesellschaft.

„Biomega“ erzählt nun die Vorgeschichte der Saga und verrät, wie diese düstere Welt entstanden ist. Im Jahr 3005 gelingt es den Menschen, erstmals zum Mars zu reisen, doch was sie von dort mitbringen, ist alles andere als fördernd.

Denn auf dem Planeten sind sie einer Frau begegnet, die ein einziges Rätsel darstellte, weil sie ohne Sauerstoff und Wasser überleben konnte. Die Rückkehr des Schiffs wird zu einem Desaster. Seither treibt die Leiche eines toten Besatzungsmitglieds in den äußeren Schichten der Atmosphäre und stößt ständig Sporen ab.

Schon ein halbes Jahr später hat das die Erde verändert, denn von einer abgelegenen Insel aus droht sich ein Virus über die ganze Welt zu verbreiten und die Menschen zu vernichten. Wer mit NSS infiziert wurde, verwandelt sich nach und nach in einen seelen- und geistlosen Zombie, eine so genannte ‚Drohne‘. Da man nicht bedacht hat, wie ansteckend die Krankheit ist, scheint der Zeitpunkt gekommen, die Untersuchungen und Experimente zu beenden und die Insel zu säubern. Doch ist es dafür vielleicht nicht schon zu spät?

Der synthetische Humanoid Kanoe Zoichi versucht, im Auftrag von Toha-Industries mehr über den Zustand von 9JO herauszufinden und dringt deshalb dort ein. Er ist aber auch auf der Suche nach anpassungsfähigen Humanoiden, die den NSS-Virus halbwegs überstanden haben. Unterwegs ist er mit einem 400XLA-Bike, das mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet ist.

Wie schon die Vorgänger-Serie präsentiert sich „Biomega“ als düstere Cyberpunk-Endzeit-Vision, die in düsteren und tristen Schilderungen nur wenig Hoffnung auf eine sichere Zukunft macht. Der kaltschnäuzige Held ist noch die menschlichste Figur, die sich durch das graue und bedrohliche Szenario bewegt, denn obwohl er eigentlich nur ein künstliches Wesen ist, wirkt er viel weniger entmenschlicht als die wenigen anderen Gestalten, die sich durch die Geschichte bewegen.

Obgleich „Biomega“ sehr auf Action setzt, klingen doch aus kritische Töne an. Allerdings bleiben diese im ersten Band so kryptisch, dass sie sich einem kaum erschließen. Und man hat das Gefühl, man müsse „Blame!“ kennen, um die vagen Andeutungen überhaupt zu verstehen

Damit ist die Serie vor allem für diejenigen interessant, die bereits „Blame!“ schätzen und nun erfahren möchten, wie alles begann. Wer die alte Serie noch nicht kennt, wird allerdings nur schwer Zugang zu der kryptischen Geschichte finden. (CS)



M

Death Note – L change the World

Death Note Light Novel 2

Death Note – L change the World, Japan, 2007

Tokyopop, Hamburg, 10/2008

HC mit bedrucktem durchsichtigen Plastik-Schutzumschlag, Light Novel, Mystery-Thriller, 978-386719-550-8, 350/1600

Aus dem Japanischen von John Schmidt-Weigand

Titelillustration, Zeichnungen und Originalgeschichte von Tsugumi Ohba & Takeshi Obata

1 Transparentpapier- und 1 Farbseite

www.tokyopop.de

<http://jump.shueisha.co.jp/deathnote/>

www.ntv.co.jp/deathnote/

www.deathnote.com.au/

Zu den erfolgreichsten japanischen Manga-Serien der letzten Jahre zählt wohl „Death Note“. Die Serie hat sich auch in vielen westlichen Ländern zu einem Verkaufsschlager gemausert, weil sie ganz offensichtlich mit ihrer düsteren Mischung aus Mystery, Krimi und Dark Fantasy genau den Nerv der jungen Leser getroffen hat.

Dort bekam der japanische Schüler Light Yagami durch das Notizbuch eines Totengottes die Macht über Leben und Sterben von Menschen verliehen. Anstatt das Geschenk abzulehnen, hat er sich von der Macht korrumpieren lassen und sich zum Richter aus eigenen Gnaden aufgeschwungen, der vor allem Schwerkriminelle, die in seinen Augen todeswürdige Verbrechen begangen haben, eliminierte.

Die Polizei und die weltweit eingeschalteten Geheimdienste können ihn schließlich nur mit der Hilfe des geheimnisvollen ‚L‘ enttarnen, der schon manch ein kniffliges Problem mit seiner überragenden Intelligenz gelöst hat.

Nun, wo seine Aufgabe beendet zu sein scheint und das gefährliche „Death Note“ in seiner Hand ist, beschließt ‚L‘ auch abzutreten und schreibt seinen Namen in das Totenbuch. Er will nach dreiundzwanzig Tagen sanft entschlafen. Seine Freunde und Vertraute verstehen allerdings nicht, warum er nicht mehr weiter leben will.

Doch seine letzten Tage kann er leider nicht in Frieden genießen, denn schon bald tauchen Terroristen in seinem Umfeld auf, die das „Death Note“ an sich bringen wollen, um einen wahnsinnigen Plan ins Rollen zu bringen. Mit ihm wollen sie einen noch tödlicheren Ableger des Ebola-Virus‘ auf der Erde verteilen, der gerade in einem Forschungslabor untersucht wird. Damit soll die Welt von den Menschen befreit werden, die sie als unwürdig für ein Weiterleben erachten.

Obwohl oder gerade weil er nicht mehr viel Zeit hat, nimmt ‚L‘ zusammen mit ein paar FBI-Agenten den Kampf gegen die Verschwörer auf und liefert sich mit ihnen ein gefährliches Katz‘ und Maus-Spiel. Es gelingt ihm, die Assistentin des Forschers zu retten, die allerdings auch eine lebende Zeitbombe ist, die das Virus in sich trägt. Aber kann diese Aktion noch das drohende Verhängnis aufhalten?

Denn ‚L‘ muss feststellen, dass einige Menschen, mit denen er bereits zusammengearbeitet hat, schon längst korrumpiert wurden und ihn vom Jäger zum Gejagten machen.

Wer bisher nur den Manga kannte, wird von der Novel etwas verwirrt sein, denn diese stellt die Ereignisse nach Light Yagamis Tod etwas anders dar, als man sie von dort kennt. Tatsächlich ist der Roman „L change the World“ die Romanadaption des gleichnamigen Films, der seinerseits eine Fortsetzung der beiden „Death Note“-Filme ist, die hierzulande leider gar nicht bekannt sind.

Wenn man diese Unterschiede akzeptieren kann, bekommt man eine spannende Handlung präsentiert, die zwar manchmal etwas verwirrend wirkt, aber sich am Ende sauber auflöst. Wie auch schon im ersten Roman wirken die meisten Erklärungen eher etwas hanebüchen, als wirklich glaubwürdig und realistisch, doch das war auch schon im Manga nicht anders, der hier übrigens immer wieder auflebt, da es genügend Rückbezüge zu der Jagd auf Light Yagami gibt und auch einige Figuren wieder auftauchen dürfen. Immerhin besitzt die Geschichte ein paar spannende Wendungen. Was auf Dauer allerdings ein wenig ermüdend wirkt, sind auch hier die ständigen Beteuerungen, was für ein ‚toller‘ Ermittler ‚L‘ doch sei. Diese Art von Heldenverehrung ist im westlichen Kulturkreis nicht mehr ganz so ‚in‘. Aber immerhin lernt man auch ein paar sehr menschliche Schwächen von ihm kennen, was ihn ein wenig sympathischer macht.

Auch die Aufmachung ist sorgfältig und schön. Ein durchsichtiger Schutzumschlag mit Goldprägung ergänzt die auf den Umschlag aufgedruckten Bilder. An Zeichnungen gibt es nur eine Farbtafel, leider keine weiteren Illustrationen.

„Death Note – L change the World“ ist ein weiteres Geschenk an die Fans der Manga-Serie, da man schon einige Bände der Serie kennen sollte, um entsprechende Andeutungen und die Handlungsweise der Figuren verstehen zu können. Jedoch wird man das Buch sowieso nicht missen wollen, wenn man ohnehin von der Mystery-Saga fasziniert ist. (CS)



Kenichi Sonoda

Gunsmith Cats – Revised Edition 1

Gunsmith Cats Revised Edition, Japan, 2005

EMA, Köln, 1/2009

TB, Manga, Action, Krimi, Comedy, 978-3-7704-6647-4, 456/1200

Aus dem Japanischen von Stefan Hofmeister

www.manganet.de

In den Jahren 1991 - 1997 veröffentlichte Kenichi Sonoda in dem japanischen Magazin „Afternoon“ aus dem Kodansha-Verlag die Serie „Gunsmith Cats“, um die Kopfgeldjägerinnen Rally Vincent und Minnie

May Hopkins, die gegen Ende der 1980er/Anfang der 1990er Jahre irgendwo in Chicago leben.

Auch wenn die Metropole nichts von ihrem Ruf als eine der Hauptstädte des Verbrechens verloren hat, haben die beiden jungen Frauen nicht immer so viel zu tun, wie wünschenswert wäre, deshalb betreibt Rally in einer abgelegenen Straße auch noch einen kleinen Waffenladen namens „Gunsmith Cats“.

Damit lebt sie aber auch eine ihrer größten Leidenschaften aus, denn sie liebt Pistolen, Gewehre und anderes über alles und schätzt diese als Ausdruck ihrer Selbstständigkeit. Und sie erhält als Händlerin auch Einblick in die Szene und kommt so manchem Deal schneller auf die Spur, als es den bösen Buben lieb ist. Die Verfolgungsjagden führt sie am liebsten in ihrem getunten Shelby Mustang aus, den sie ebenfalls hegt und pflegt.

Minnie May Hopkins ist von etwas anderem Kaliber. Die ehemalige Prostituierte kennt sich noch immer sehr gut in der Unterwelt aus, der sie einmal angehört hatte, und unterhält eine lockere Beziehung zu dem Drogenkurier und Fluchtfahrer Bean Bandit, der zwar zunächst mehrfach mit Rally zusammenrasselt, sich dann aber auch mit ihr anfreundet. Weitere Unterstützung finden sie in der Diebin und Einbrecherin Misty Brown und der Informationsbeschafferin Becky Farrah

Und nicht zuletzt steht mit Detective Roy Coleman auch das Gesetz auf Rallys Seite und greift stets dann ein, wenn es brenzlig wird.

Und so legen sie sich immer wieder mit großen und kleinen Fischen an. In diesem Band wird auch schon die Feindschaft mit Gordi begründet, einer geheimnisvollen Drogenhändlerin, die enge Verbindungen zur italienischen Mafia hat.

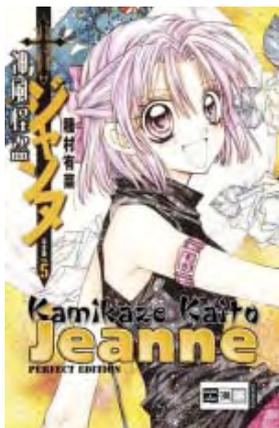
In den vielen Einzelabenteuern, die sich meist über nicht mehr als zwei oder drei Kapitel erstrecken, wird nur eine lose zusammenhängende Geschichte erzählt. Zwar bezieht sich das eine oder andere Kapitel auf seine Vorgänger, aber nicht so, dass man unbedingt zurückblättern muss. Die Fälle selbst sind nicht sonderlich kompliziert. Zumeist dienen sie bloß als Aufhänger für rasante Verfolgungsjagden und wilde Schießereien oder um die zwischenmenschlichen Gags der munteren Heldinnen zu transportieren.

Dabei fällt auf, dass die deutschen Texte oftmals harmloser sind als sie in der gegebenen Situation wirken müssten – man hat durchaus immer wieder das Gefühl, dass die Inhalte aufgrund der jungen Leserschaft entschärft wurden, gerade was die sexuellen Anspielungen und markigen Sprüche angeht.

Zwar sind die Heldinnen von ansehnlichem Äußeren und rücken sich manchmal ins rechte Licht, aber nicht die Erotik, sondern eher Action und Abenteuer stehen im Vordergrund der Geschichte, zusammen mit einem ordentlichen Schuss von manchmal recht brachialem Humor. Die Bilder sind klar und dynamisch gezeichnet. Allein die manchmal viel zu großen Soundeffekte stören in den eigentlich ausgewogenen Zeichnungen.

Bereits in den 1990er Jahren erschien der Comic in Deutschland, folgte damals aber der gespiegelten und etwas größer gezogenen amerikanischen Ausgabe von Dark Horse.

Heraus kommt eine freche und quirlige Action-Comedy, die zu den Klassikern des Genres gehört und spannend zu unterhalten weiß, da der Autor ausgewogene Geschichten präsentiert, in denen es sogar etwas wie eine Handlung gibt. (CS)



Arina Tanemura

Kamikaze Kaito Jeanne 5 – Perfect Edition

Phantom Thief Jeanne Perfect Edition, Vol. 5, Japan, 1998

EMA, Köln, 1. Auflage: 1/2009

PB, Manga, Fantasy, Romance, 978-3-7704-6978-9, 214/1200

Aus dem Japanischen von Rie Kasai

24 Farbseiten

www.manganet.de

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

Um Marron Kusakabe alias „Kamikaze Kaito Jeanne“ herum bricht alles zusammen. Seit den jüngsten Enthüllungen weiß sie, dass ihr ganzes

Leben auf Lügen basierte, die von Satan persönlich inszeniert und von Personen, denen sie vertraute, ausgeführt wurden. Man hat sie und die Menschen ihres Umfelds manipuliert, so dass sie nicht Gott sondern unwissentlich den Mächten des Bösen gedient hat.

Nun kann sich Marron nicht einmal mehr in Jeanne verwandeln, und als ihre einstige Freundin, der Grundengel Fynn, sie aus dem Fenster stürzt, scheint das Schicksal des Mädchens besiegelt. Chiaki alias Sindbad kommt zu spät. Statt seiner ist es der Dämon Noyn, der Marron auffängt und ihren Geist in die Vergangenheit bringt, wo sie auf Jeanne d'Arc trifft, deren Reinkarnation sie ist.

Marron erfährt die traurige Geschichte ihrer Vorgängerin und muss deren Tod mit ansehen. Allerdings bringt die Sterbende ihr Opfer freiwillig, um auf diese Weise die von Dämonen besessenen Menschen zu retten und die göttliche Kraft auf Marron zu übertragen. Kann sie nun in ihre Zeit zurück? Was wird aus ihrer Liebe zu Chiaki? Und welche Pläne hecken Noyn und Fynn aus, die offenbar doch keine gemeinsamen Ziele verfolgen?

Was als romantische Magical Girl-Comedy im Schüler-Milieu begann, ist nun zu einem spannenden Drama mit reichlichen Fantasy-Elementen gereift. Endlich weiß man, was hinter den Diebstählen von Jeanne und Sindbad steckt und wer auf der Seite des Guten oder Bösen steht bzw. arglistig getäuscht wurde. Die Masken fallen, nicht jeder ist das, was er vorgab zu sein, doch selbst die Gegenspieler von Jeanne und Sindbad haben nachvollziehbare Motive für ihr Handeln, die in diesen Kapiteln enthüllt werden. Tatsächlich sind sie nicht wirklich böse, sondern fehlgeleitet, und als sie sich entschieden, für Satan zu arbeiten, schien es keine Alternative zu geben.

Marron reist in die Vergangenheit, kann diese aber nicht ungeschehen machen, so sehr sie sich das auch wünscht. Wenigstens nimmt sie Kraft und Wissen in ihre Zeit mit. Beides braucht sie dringend, denn die Pläne von Noyn und Fynn müssen vereitelt werden. Allerdings verliert sie wieder zwei Menschen, die ihr sehr wichtig sind und vor allem zuletzt eine Stütze waren. Kann Marron Chiaki und Miyako vom Einfluss der Dämonen befreien? Welche Opfer müssen noch gebracht werden?

Noch einmal gelingt es Arina Tanemura die Spannung zu steigern und den Leser mit einem Cliffhanger am Ende des Buchs zurückzulassen. Wer die Handlung soweit verfolgte, wird nun auch den Schluss erfahren wollen, der gewiss mit weiteren Überraschungen und dramatischen Entwicklungen für die sympathischen Protagonisten aufwarten wird. Sechs Bände sind eine überschaubare Zahl; der Kauf wird dadurch versüßt, dass der Titel als aufwändig verarbeitete Sammler-Ausgabe neu aufgelegt wurde: Großformat, Reliefcover, Farbseiten und Hintergrundinfos machen die „Kamikaze Kaito Jeanne Perfect Edition“ zu einem Schmuckstück im Regal.

Eigentlich wenden sich Genre, Thema und Stil eher an junge Leserinnen, aber die Handlung hat sich enorm gesteigert und kann dadurch auch Erwachsene überzeugen – vor allem wenn sie Freude am Sammeln schön gestalteter Mangas haben. Auch als Geschenk ist die komplette Reihe sicher eine tolle Idee. (IS)



Münchgesang (Christian Pick)

Kensei

Carlsen Manga, Hamburg, 9/2007

TB im Kleinformat, dt. Manga, Chibi 008, Samurai-Action, Humor, Fantasy, 978-3-551-66008-4, 62/195

www.carlsen.amga.de

www.carlsen-chibi.de

Miyamoto Yamamoto wird an der Schule seines Großvaters zu einem Samurai ausgebildet. Schon immer träumte der junge Mann davon, eines Tages die legendären Nezumi-Zwillingsschwerter führen zu dürfen. Noch verweigert der Großvater seinem ungestümen Enkel diesen Wunsch, da er meint, dass die Zeit dafür noch nicht reif sei.

Dann werden die Schwerter gestohlen! Miyamoto begibt sich sogleich auf die Suche nach dem Dieb, der überraschenderweise gefunden werden und sich mit dem angehenden Samurai duellieren will. Der Großvater ist besorgt, denn offensichtlich hat er den Enkel unterschätzt: Egal womit Miyamoto kämpft, für den Gegner wird es den Tod bedeuten...

Die Wurzeln von „Kensei“ sind unübersehbar. Christian Pick alias Münchgesang ließ sich von Serien wie „Dragonball“ und „Kenshin“ inspirieren, schafft es aber, durch einen eigenen, sehr klaren und detaillierten Stil zu überzeugen.

In der Story verarbeitet er bekannte Motive und macht das Beste daraus, was auf rund 60 Seiten möglich ist: Eine wertvolle Waffe wird gestohlen, und die Hauptfigur beginnt mit dem Dieb einen Kampf. Der Lehrer unterschätzt seinen Schüler und erkennt den Fehler zu spät. Letztlich handelt der Zögling in mancherlei Hinsicht reifer, als man es von ihm erwartet hätte. Da ein humoriger Unterton mitschwingt, kommt das Happy End nicht unerwartet.

„Kensei“ bietet Action und Witz vor historischer Kulisse - in erster Linie für männliche Leser ab 10 Jahren, doch auch Leserinnen, denen der ansprechende Stil zusagt, werden ihren Spaß an dem Chibi-Band haben, der rundum gelungen ist. (IS)



Mayu Shinjo

Love Celeb 4

Love Celeb – King Egoist, Vol. 4, Japan, 2005

EMA, Köln, 1/2009

TB, Manga, Romance, Erotik, Comedy, 978-3-7704-6960-4, 188/650

Aus dem Japanischen von Stefan Hofmeister

www.manganet.de

www.mayutan.com

Kirara möchte ein Star werden, und das Glück ist ihr schließlich hold. Gin, ein junger, attraktiver Mann, der Geld und Einfluss hat, nimmt sie unter seine Fittiche – mit dem Ziel, bei der ‚blöden Jungfrau‘ der Erste zu sein. Nach und nach verlieben sich die beiden ineinander, aber keiner spricht die

richtigen Worte, so dass Missverständnisse und Eifersucht die Regel sind.

Als ein Rivale Gin um sein Vermögen bringt und ihm auch noch Kirara wegnimmt, scheint auf das junge Mädchen eine Zeit der Qualen zuzukommen. Inuzuka ist sich bereits seines Sieges sicher, doch Gin kann unerwartet kontern. Erleichtert fallen sich Gin und Kirara in die Arme – und diesmal gibt es kein Halten mehr.

Allerdings verlangt Gin von seiner neuen Freundin, dass sie ihre Pläne aufgibt und nur noch für ihn da ist. Das passt ihrem Manager Hanamaki überhaupt nicht. Er überredet Kirara, ihr Ziel weiterhin zu verfolgen, selbst wenn das bedeutet, dass Gin ihr seine Unterstützung verweigert und ihre Bemühungen sogar sabotiert. Wie gemein Gin sie fortan behandelt, erregt Hanamakis Zorn, und prompt kommt es zu einer Schlägerei um Kirara...

„Love Celeb“ schwimmt auf der aktuellen Welle *Wie wird man ein Star?* mit und verbindet krude Szenen aus dem Showbiz mit romantischen und erotischen Einlagen, wobei man hier nur die nackten Körper der weiblichen Figuren (d. h. der Hauptfigur Kirara) zu sehen bekommt. Wirklich ernst nehmen darf man die Handlung jedoch nicht, denn alles wird auf die Spitze getrieben, egal, ob es um die Handlung an sich oder die Beziehungen der Charaktere geht.

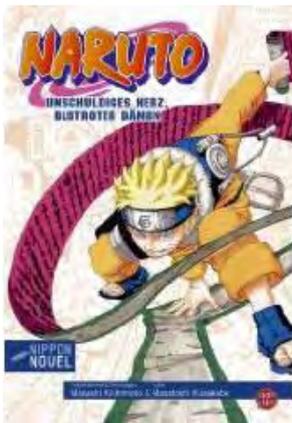
Dabei wird Kirara immer wieder zum Dreh- und Angelpunkt der Geschehnisse, denn die Männer ihres Umfelds lassen sich von ihr den Kopf verdrehen und zu bizarren Taten hinreißen. Nicht immer kann man diese (als westlicher Leser) nachvollziehen. Vor allem Hanamaki gibt Rätsel auf, denn einerseits puscht er Kiraras Karriere, dann wieder ist er eher ein Hemmschuh, mal versucht er, Kirara mit Gin zu verkuppeln, und plötzlich wacht er über ihre Jungfräulichkeit. Selten wirkt er freundlich, stattdessen trietzt er seinen Schützling – bis Gin zu weit geht. Die Katze wird aus dem Sack gelassen, und Hanamaki gibt sein Geheimnis preis. Trotzdem erklärt das nicht alles.

Der Band endet offen, und man darf darüber spekulieren, wie es für Kirara weiter geht, die nun wieder umher tingeln muss, um wenigstens in der finsternen Provinz, wohin Gins langer Arm vielleicht nicht reicht, den einen oder anderen Auftrag zu ergattern. Er hat sie fallen gelassen, und nur Hanamaki ist ihr noch geblieben – oder? Man muss die Fortsetzung schon abwarten, um zu erfahren, wie es weiter geht.

Die Fans von Mayu Shinju werden sich die neue Serie der Künstlerin gewiss nicht entgehen lassen. Genauso wie „Virgin Crisis“, „Kaikan Phrase“ und „Haou Airen“ wartet auch „Love Celeb“ mit vielen erotischen, aber immer geschmackvoll gezeichneten Szenen auf. Anders ist nur, dass

jetzt die Dominanz-Spiele sehr viel drastischer geworden sind. Kirara und Gin bzw. einer der anderen Männer rangeln ständig um die Oberhand, ein *Nein* wird nur selten akzeptiert, Folgsamkeit und sexuelle Handlungen werden erzwungen und dann meist auch noch genossen. Zwischen Liebe und Sex wird hier nicht getrennt. Ferner zeichnet Mayu Shinjo (ebenso wie Kanan Minami, Yuki Yoshihara, Kasane Katsumoto u. a.) ein wenig realistisches Frauenbild. Die ideale Braut hat sich für ‚den Einen‘ aufgespart, ist gehorsam und devot, drückt man die richtigen Stellen, springt sie sofort ins Bett, sagt sie *Nein*, meint sie in Wirklichkeit *Ja*. Und das als Lektüre für junge Mädchen, die gerade ihre ersten Erfahrungen mit Jungen sammeln? - Der Titel wendet sich eindeutig an eine erwachsene Leserschaft, die zwischen Realität und Fiktion trennen kann, die Story als Parodie sieht, aber nicht als etwas mit Aufklärungs- oder Vorbildfunktion.

„Love Celeb“ ist ein Titel für Leser, die wenigstens 18 Jahre alt sind – er erscheint auch unter dem Adult-Label von EMA. Man sollte Mayu Shinjos zarte Zeichnungen und erotische Geschichten, aber auch Klamauk mögen und realitätsferne Schilderungen als solche erkennen können. (IS)



Masatoshi Kusakabe

Naruto: Unschuldiges Herz, Blutroter Dämon

Carlsen Manga, Hamburg, 4/2008

TB, Nippon Novel, Action, Fantasy, 978-3-551-62011-8, 282/695

Titelbild und Innenillustrationen von Masashi Kishimoto

1 ausklappbares Farbposter

www.carlsenmanga.de

www.nipponnovel.de

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

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

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

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

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

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

www.bandaicg.com/naruto/home.php

„Naruto“ ist eine der bekanntesten und beliebtesten Manga-Reihen in denen Ninjas die Hauptrolle spielen, und wurde bereits in eine Anime-Serie umgesetzt. Vor allem acht bis vierzehnjährige Zuschauer sollen von den Abenteuern des jungen Titel gebenden Ninja-Lehrlings in den Bann geschlagen werden.

Für sie ist auch die neue Light-Novel-Reihe konzipiert worden, dessen erster Band nun bei Carlsen erschienen ist. Der Band „Unschuldiges Herz, Blutroter Dämon“ erzählt das erste Abenteuer von Naruto und seinen engsten Freunden Sasuke und Sakura.

In der Welt der fünf Reiche haben nicht Armeen sondern Ninjas den Schutz der Bevölkerung übernommen. Ausgebildet werden sie in geheimen Dörfern, deren Bewohner schon seit vielen Generationen Ninjas sind.

Im Dorf hinter den Blättern wächst der junge Naruto auf, der nicht versteht, warum ihn die Erwachsenen des Dorfes meiden und verachten. Er weiß nicht, dass kurz nach seiner Geburt der letzte Hokage den Geist eines neunschwänzigen Fuchses tief in ihn bannte, damit er dem Dorf niemals wieder schaden kann. Trotzdem fürchten viele, dass das Wesen wieder erwachen könnte, und legen dem Jungen deshalb viele Steine in den Weg.

Nach einigen Anlaufschwierigkeiten gelingt Naruto die Prüfung, die ihn auf den Weg bringen soll, ein richtiger Ninja zu werden. Noch ist seine Ausbildung jedoch nicht zu Ende, denn er hat Einiges zu lernen. Unter anderem gehört dazu, mit seinen Kampfgefährten, der hübschen Kuonichi Sakura und dem geschickten Sasuke, ein festes Team zu bilden, das sich aufeinander verlassen kann...

Das ist nicht immer ganz so einfach, denn Naruto fühlt sich gegenüber dem Musterschüler Sasuke etwas minderwertig, vor allem weil Sakura in diesen verliebt ist, obwohl Naruto selber etwas für sie empfindet. Und nicht zuletzt ist da ihr strenger Lehrer Kakashi, der den jungen Schülern alles abverlangt.

Schließlich erhalten sie ihren ersten Auftrag. Sie sollen den Brückenbaumeister Tatsuna aus dem Land der Wellen sicher in seine Heimat zurück bringen. Doch dieser verschweigt ihnen einige ganz entscheidende Punkte, die ihnen noch viele Schwierigkeiten machen werden – nicht zuletzt und vor allem durch einen ebenso skrupellosen wie gefährlichen Ninja namens Zabuza und seinem treuen Schüler...

Die Novel hält sich ein wenig mehr an den Manga als an den Anime, da die Erzählweise wesentlich ruhiger und geraffter ist. Aber man merkt auch hier, dass das Abenteuer im Vordergrund steht. Naruto und seine Freunde müssen sich immer wieder neuen Herausforderungen stellen: Oft genug fordert sie Zabuza heraus, und dann wieder müssen sie sich wilden Tieren oder Naturgewalten stellen.

Und bei all dem müssen sie lernen ihre größten Schwächen zu überwinden und zusammen zu arbeiten, was am Anfang gar nicht so leicht ist, da jeder von den dreien seine Marotten und Vorurteile hat und es den jeweils anderen nicht gerade einfach macht. Trotzdem gelingt es dem Außenseiter-Helden trotz des Chaos, das er gerne verbreitet, am Ende doch so etwas wie Achtung bei seinen Kampfgefährten zu erlangen.

Das alles wird mit ein paar Hintergrundinformationen und humorvollem Geplänkel zwischen den jungen Helden garniert. Sehr in die Tiefe geht die Geschichte dabei nicht, sie ist aber wesentlich flüssiger geschrieben und sauberer übersetzt als vergleichbare in Deutschland erschienene Publikationen.

Die Light Novel „Naruto: Unschuldiges Herz, Blutroter Dämon“ ist für all die interessant, die das erste Abenteuer ihres jungen Helden noch einmal in geraffter Form lesen wollen, aber keine Lust auf den Manga haben. Und sie kann den Einstieg für all jene erleichtert, die erst spät Geschmack an der Anime-Serie gefunden haben. Ein wirklich eigenständiges Romanwerk ist der Band aber nicht. (CS)



Kosuke Fujishima

Oh! My Goddess 10: Das Spiel

Ah! My Goddess Vol. 10 (Ah! Megami-sama Vol. 10), Japan, 2000

EMA, Köln, 7/2000

TB, Manga, Fantasy, Comedy, Romance, 978-3-89885-167-1, 192/500

Aus dem Französischen von Fritz Walter

www.manganet.de

www.tbs.co.jp/megamisama/

Keiichis kleine Schwester Megumi hat Probleme. Der Baseball-Club beansprucht das Spielfeld auch an den Tagen, die den Softball-Fans zugestanden wurden, mit der Begründung, dass diese Gruppe so wenig Mitglieder hat, dass sie sich genauso gut auflösen - oder besser noch: dem Baseball-Club anschließen könnte. Letzteres würde den Jungen gefallen, denn dann hätten sie endlich einige Mädchen dabei. Megumi lässt sich auf eine Wette ein, für die sie die Unterstützung von Keiichi und seinen Freunden braucht. Diese sorgen natürlich für eine Menge Chaos, und die Baseball-AG sichert sich einen Punkt nach dem anderen...

Und wieder ist es Megumi, die den Tagesablauf von Keiichi und den drei Göttinnen Belldandy, Urd und Skuld durcheinander wirbelt. Ein kleiner Hund ist ihr zugelaufen, allerdings darf sie in ihrer Wohnung keine Tiere halten. Die Göttinnen sind hellauf begeistert und möchten den Hund behalten. Keiichi ist dagegen – warum?

Eine Weile gab die Dämonin Mara Ruhe, aber nun ist sie zurück. Es scheint, als wolle sie sich bloß in einem Onsen entspannen, doch schon bald zeigt sich, dass ihr nicht zu trauen ist. Erneut ist Urd ihr Opfer – und plötzlich gibt es zwei Urds...

Dieses Tankobon bietet einige längere Geschichten, die sich um Keiichi, Belldandy und ihre Freunde ranken und endet sogar mit einem Cliffhanger, so dass man zumindest den Folgebund kaufen muss, will man erfahren, ob es gelingt, Mara in ihre Schranken zu weisen und die richtige Urd zurück zu holen.

Die Mischung ist abwechslungsreich, denn zum einen werden Alltagsprobleme thematisiert, bei denen die Freunde beweisen dürfen, dass man immer auf sie zählen darf, selbst wenn ihr Einsatz nicht immer den gewünschten Erfolg bringt, zum anderen werden persönliche Erlebnisse aufgegriffen, die wieder ein wenig mehr über einen der Charaktere und seine Beweggründe verraten, und nicht zuletzt soll die Fantasy nicht zu kurz kommen, so dass spannende Abenteuer gleichfalls ihren festen Platz haben.

Das alles wird mit dem gewohnten Humor, der manchmal schon in Klamauk ausartet, umgesetzt. Allerdings kann man zwischen den Zeilen auch leisere Töne und Messages lesen, z. B., dass man nicht alles so ernst nehmen darf, wenn darüber der Spaß auf der Strecke bleibt, oder dass es für ungewöhnliches Verhalten oft einen triftigen Grund gibt und man Verständnis aufbringen sollte.

Die Zeichnungen sind von bewährter Qualität, nicht ganz zeitgemäß, vergleicht man mit aktuellen Serien, doch merkt man, dass Kosuke Fujishima vorsichtige Anpassungen vornimmt, damit es keine Brüche gibt.

Alles in allem ist „Oh! My Goddess“ amüsante, humorig-romantische Fantasy, die eher das reifere Publikum anspricht, das es etwas gemächlicher und nicht so schrill mag. (IS)



Eun-Ah Park

Sweet & Sensitive 17, Korea 2006

Tokyopop, Hamburg, 1/2009

TB, Manhwa, Romance, Drama, 978-3-86719-180-7, 160/650

Aus dem Japanischen von Yun-Chu Cho

www.tokyopop.de

Manchmal geht die Liebe seltsame Wege. Obwohl sich Ee-Ji freut, auf der neuen Schule ihren Jugendfreund Han-Kyul wieder zu sehen, ist die irgendwie auch von dessen Freund Sae-Ryun fasziniert, der eigentlich durch seine ruppige und wilde Art gar nicht ihr Typ zu sein scheint. Obwohl es ihr gelingt, die alte Beziehung wieder aufzunehmen, bekommt sie Sae-Ryun doch nicht aus dem Kopf und ist von nun an ständig zwischen den

beiden hin und her gerissen.

Besonders schlimm wird es, als sie während eines Ferienlagers ihre wahren Gefühle für den ruppigen Jungen entdeckt, als dieser sie küsst, dann aber erfahren muss, dass Han-Kyul, der eigentlich nach Kanada gehen wollte, diese Chance nur wegen ihr in den Wind schlägt und sogar wieder bei seinem Vater und seiner Stiefmutter einzieht, mit der er sich aber schon bald wieder streitet, so dass sie einen Zusammenbruch erleidet.

Ee-Ji sitzt nun gänzlich zwischen den Stühlen, weil Sae-Ryun sie nun sogar mit Geschenken überhäuft. Was soll sie nur tun?

Da helfen auch die Vorwürfe von Do-Kyung nicht, die ihr klar macht, dass sie nicht beide weiter hinhalten kann. Und als sie von Han-Kyuls Schuldgefühlen erfährt, der sich anklagt, den Zusammenbruch der Stiefmutter verursacht zu haben, steht sie kurzerhand ihm zur Seite und tröstet ihn mit all ihren Kräften, ohne zu begreifen, dass sie damit Sae-Ryun sehr weh tut...

„Sweet & Sensitive“ ist eine romantische Geschichte um die Freuden und das Leid, das die erste Liebe im Teenager-Alter mit sich bringt. Die Geschichte wird mit feinen Strichen und ohne Kitsch oder Albernheiten erzählt. Der Künstlerin ist es sehr wichtig, die Gefühle der Figuren durch die Bilder spürbar und glaubwürdig zu machen.

Zwar ist mit dem siebzehnten Band kein Einstieg mehr möglich, da schon zu viel Wissen als bekannt vorausgesetzt wird, langjährige Fans werden aber weiter mit Ee-Ji fühlen, wenn sie erkennt, dass sie sich bald entscheiden muss, um nicht alles zu verlieren. Denn so wie jetzt kann sie beide nicht haben.

Da die Geschichte komplex und ernst ist, werden vor allem junge Mädchen ab zwölf Jahren Spaß an dem zarten romantischen Drama haben. (CS)



Kôichi Mashimo

Tsubasa Chronicle, Box 1 (von 3)

Tsubasa Kuronikuro, Episoden 1 - 9, Japan, 2005

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

Anime Virtual/AV Visionen, Berlin, 25.09.2006

2 DVDs im Disc-Set auf Displays in aufklappbarer Pappbox im offenen Schuber, Anime, Fantasy Lauflänge: ca. 225 Min. (9 Episoden à 25 Min.), gesehen 1/09 für ca. EUR 50.-

Extras: 36-seitiges vollfarbiges Hardcover-Booklet

Altersfreigabe/FSK: 12

Bildformat: 4:3, PAL; Regionalcode RC 2

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

Untertitel: Deutsch, Französisch, Polnisch

Dialogbuch: Hiroyuki Kawasaki, Künstlerische Leitung: Shin Watanabe

Musik: Yuki Kajiura

www.anime-virtual.de

www.clamp-net.com/

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

www.shonenmagazine.com/works/tsubasa/

www.shonenmagazine.com/tsubasa_tokyo/

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

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

Die Künstlerinnengruppe Clamp gehört seit vielen Jahren zu den Stars der japanischen Manga-Szene, da sie immer gewusst haben, wie mit der Zeit zu gehen ist, und mittlerweile können sie auf ein umfangreiches Gesamtwerk zurückblicken. So ist ihr Name schon allein der Garant für hohe Absatzzahlen, und das nicht nur im Manga-Bereich.

Zum fünfzehnten Jahrestag ihres Bestehens entschlossen sie sich, eine Serie zu gestalten, in der sie möglichst viele ihrer bisherigen Welten und Figuren auftauchen lassen wollten. Und was passte besser als eine Fantasy-Geschichte über eine Suche, die durch viele Länder und Dimensionen führt, um eine Prinzessin zu retten? So entstand die Idee zu „Tsubasa Reservoir Chronicle“, die schon bald in eine Comic-Geschichte umgesetzt wurde, die nur mit wenig Verzögerung auch in Deutschland veröffentlicht wird.

Und nicht nur das: Bereits die ersten Bände der inzwischen über zwanzig Taschenbücher umfassenden Manga-Serie wurden im Jahr 2005 zur Grundlage einer erfolgreichen 26-teiligen Fernsehserie, die im Jahr 2007 mit einer zweiten Staffel fortgesetzt wurde.

Anime Virtual gibt die erste Staffel der Serie nun in drei edel gestalteten Boxen heraus. Jeweils zwei DVDs mit 8 - 9 Folgen stecken auf einem aufklappbaren Display. Dazu kommt ein vollfarbiges Hardcover-Booklet, in dem man Informationen zu den Ländern und Figuren erhält, die in den entsprechenden Folgen auftreten und für die Helden eine wichtigere Rollen spielen.

Alles beginnt im geheimnisvollen Land Clow. Dort hat sich zwischen der jungen Prinzessin Sakura und Shaolan, dem Adoptiv-Sohn eines Archäologen, über Jahre hinweg eine tiefe und innige Freundschaft entwickelt, auch wenn es die Standesgrenzen verbieten, dass sie jemals enger zusammen kommen können. Aber das hat die beiden jungen Menschen bisher nicht gestört, da es nicht wichtig war.

Doch nun werden sie langsam erwachsen, und einiges beginnt, sich zwischen ihnen zu verändern. Nach dem Tode seines Vaters übernimmt der junge Mann die Aufsicht an den Ausgrabungen geheimnisvoller Ruinen und hat so noch weniger Gelegenheit, sich mit der jungen Prinzessin zu treffen.

Das ist Touya, dem neuen König des Landes, auch ganz recht, denn er traut Shaolan nicht und möchte auch nicht, dass sich seine Schwester überhaupt noch mit dem jungen Archäologen trifft. Das will Sakura aber nicht gelten lassen, denn sie ist sich mittlerweile darüber klar geworden, dass sie Shaolan über alles liebt.

Als sie ihm diese Wahrheit gestehen will, geschieht das Unfassbare: Plötzlich beginnt sie sich zu verwandeln. Aus ihren Schultern sprießen Flügel, und deren Federn fliegen in alle Richtungen

davon. Als der Spuk vorbei ist, versinkt sie in eine tiefe Ohnmacht, aus der sie weder Medizin noch Magie noch Gebete an die Götter holen können.

Schon bald wird deutlich, dass sie durch diesen ungewöhnlichen Zauber ihr inneres Wesen, ihre Erinnerungen, verloren hat. Weil er sich für schuldig hält, beschließt Shaolan, zu einer Reise ins Ungewisse aufzubrechen und sie zu retten.

Dazu verlässt er das Land Clow durch ein magisches Tor und gelangt in das Japan unserer Tage. Dort erwartet ihn schon Yuki, die geheimnisvolle Hexe der Zeit und erklärt ihm, was geschehen ist. Sie bietet ihm für einen hohen Preis ihre Hilfe an. Er soll die Möglichkeit erhalten, die Federn der Erinnerungen wieder einzusammeln, aber dafür wird sich das Mädchen nie mehr an ihn und ihre gemeinsamen Gefühle erinnern.

Shaolan ist, ohne zu zögern, dazu bereit, den Preis zu zahlen. Damit er nicht ganz alleine ist, stellt ihm Yuki zwei ungewöhnliche Gefährten zur Seite. Der eine ist Kurogane, ein kampfeslustiger Ninja, der von seiner Herrin weggeschickt wird, um mehr über die wahren Formen von Stärke und Kraft zu lernen, der andere ist Fye, ein geheimnisvoller Magier, der die Zustände in seinem Heimatland nicht länger ertragen konnte. Das geheimnisvolle, aber niedliche Wesen Mokona öffnet den Gefährten die Wege in neue Dimensionen.

Schon die erste Welt - das Land Hanshin -, in die sie gelangen, hat es in sich. Nicht nur, dass Sakuras Feder der Erinnerung zwar zu spüren, aber nur schwer zu finden ist, sie bekommen es auch mit Straßenbanden zu tun und einer geheimnisvollen Gegnerin, die die innere Kraft ihrer Seele austesten will. Diese manifestiert sich in der Stärke ihrer persönlichen Schutzgeister.

Die Helden haben eine Menge Arbeit, um Sakura und sich selber nicht zwischen die Fronten geraten zu lassen, und können nur mit Mühe ihr eigentliches Ziel verfolgen. Und welche Rolle spielt dann auch noch der ungeschickte Masayoshi in dem ganzen Drama, der ihnen doch nur helfen möchte?

Wer die Mangas und darauf beruhenden Animes von Clamp kennt, wird sicherlich sehr schnell erkennen, dass Sakura und Shaolan bereits in „Card Captor Sakura“ die Hauptrollen inne hatten. Und damals wie heute sind sie die vom Schicksal Getriebenen, die diesmal nicht entflohenen Tarot-Karten sondern magische Federn wieder finden müssen. Das bietet den idealen Auftakt für eine Quest, die sie in alle möglichen Welten führt und immer wieder in neue Abenteuer stürzt.

Interessanterweise sind die Figuren im Anime besser zu erkennen als im Manga. Auch wenn sich der Zeichenstil von Clamp verändert hat, so hat man bei der Fernsehserie doch dafür gesorgt, stilistisch einen Mittelweg zu gehen. Mit den früheren Figuren haben die jetzigen Helden allerdings wenig gemein; nur noch Grundzüge des ehemaligen Charakters sind übrig geblieben, der Rest passt sich der neuen Geschichte an. Das trifft auch auf die Nebenfiguren zu, die in den Folgen immer wieder auftreten und ähnlich gestaltet wurden.

Aber auch wenn man sonst nichts von Clamp kennt, hat man keine Probleme, der Serie zu folgen. Die Zitate sind eher verhalten und ordnen sich der eigentlichen Handlung unter, die dem klassischen Muster der Quest folgt, ansprechend und spannend umgesetzt ist. Da man sich mehrere Folgen Zeit für ein Land lässt, arten die einzelnen Geschichten nicht in reine Actionspektakel aus.

Es gibt auch viele ruhige Begegnungen, in denen man das Land und die Leute schrittweise näher kennen lernt und mit jeder Episode eine Facette, ein Mosaiksteinchen mehr erfährt, das zum Verständnis des Showdowns wichtig wird.

Natürlich müssen sich Shaolan, Fye und Kurogane auch immer wieder bewähren. Dabei lösen sie ihre Kämpfe aber immerhin meistens nicht mit Gewalt. Heraus kommt eine bunte Mischung aus Fantasy und Abenteuer, Romantik und Action, die sich alles in allem sehen lassen kann.

Die Umsetzung ist mehr als gelungen, Animation und Detailreichtum wissen zu gefallen, ebenso wie die Figuren. Die Farben sind harmonisch, das Bild ist klar und der Ton gut verständlich. Die Übersetzung ist auch sehr nahe am Original, so dass kein Wunsch offen bleibt. Die Extras kann man dank des liebevoll gestalteten Booklets zufrieden stellend nennen, wenn auch nicht überragend.

Mit der ersten Box von „Tsubasa Chronicle“ erhält man somit den Auftakt einer gelungenen Fantasy-Serie für Jung und Alt, die durch ihre Mischung aus Action, Humor und Romantik keinen Wunsch offen lässt. (CS)