

Rattus Libri

Ausgabe 144

Ende November 2014

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:

<http://rattus-libri.taysal.net/>

www.beam-ebooks.de/kostenlos.php

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

www.foltom.de

www.geisterspiegel.de/

www.littera.info

www.phantastik-news.de

<http://phantastischewelt.wordpress.com/>

Ältere Ausgaben unter:

www.light-edition.net

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

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

www.buchrezicenter.de; www.sfbasar.de; www.filmbesprechungen.de; www.phantastiknews.de;

<http://phantastischewelt.wordpress.com>; www.littera.info; www.terracom-online.net.

Das Logo hat Lothar Bauer für RATTUS LIBRI entworfen:

www.saargau-blog.de; www.saargau-arts.de; <http://sfcd.eu/blog/>; www.pinterest.com/lotharbauer/;

www.facebook.com/lothar.bauer01.

Das Layout hat Irene Salzmann entworfen:

Das Layout des Schwerpunktthemas stammt von Elmar Huber:

<http://phantastischewelt.wordpress.com/>

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.

Wir bedanken uns vielmals bei allen Autoren und Verlagen, die uns Rezensionsexemplare und Bildmaterial 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 Vergnügen mit der Lektüre der 144. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

Rubriken

Schwerpunktartikel: Green Arrow von Elmar Huber	Seite 03
Rezensionen:	
Green Arrow Megaband 1	Seite 06
Arrow 1	Seite 10
Arrow 2	Seite 12
Green Arrow: The Longbow Hunters 1 - 3.....	Seite 13
Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 16
Belletristik	Seite 23
Fantasy.....	Seite 24
Science Fiction	Seite 31
Mystery/Horror	Seite 36
Krimi/Thriller.....	Seite 40
Zeichnen.....	Seite 46
Reise/Essen & Trinken.....	Seite 47
Spiele.....	Seite 48
Kalender	Seite 51
Comic	Seite 52
Manga.....	Seite 78

Impressum

RATTUS LIBRI ist das etwa zwölf Mal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Irene Salzmänn. 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 Magazins 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 Urheberrechts bedürfen der schriftlichen Zustimmung des jeweiligen Autors bzw. Erstellers. Downloads und Kopien sind nur für den privaten, nichtkommerziellen 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 derartige Inhalte umgehend entfernt.

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 zu Eigen. 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 derartige Links umgehend entfernt.

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.:

Irene Salzmänn, Raiffeisenstr. 11, D - 85402 Kranzberg

Das Magazin RATTUS LIBRI löst mit der Ausgabe 135 den Bücherbrief RATTUS LIBRI ab. Das Magazin RATTUS LIBRI wurde geschaffen von Irene Salzmänn und dem RATTUS LIBRI-Team.

Rezensenten dieser Ausgabe:

Alisha Bionda (AB), Florian Hilleberg (FH), Elmar Huber (EH), Armin Möhle (armö), Irene Salzmänn (IS), Birgit Scherpe (BS), Britta van den Boom (BvdB), Petra Weddehage (PW)

Gastrezensent: Wilko Müller WM)

Logo © Lothar Bauer

Die Archiv-Seite betreut Günther Lietz: <http://rattus-libri.taysal.net/>

Kontaktadresse: rattus.libri.is1 (at) gmx.de

Erscheinungsdatum: Ende November 2014





„Take a Bow“ -

Der Robin Hood des DC-Universums

Green Arrow ist der Robin Hood des DC-Universums. Ursprünglich konzipiert als brave, ‚hellere‘ Batman-Kopie fristete er eine lange Existenz als ‚B-Held‘ ohne eigene Serie, bevor er sich in den 1970ern zu einem anarchischen Revoluzzer entwickelte. Er starb schließlich und erstand 2001 – als eine der Comicsensationen des Jahres - wieder von den Toten. Green Arrow ist wahrscheinlich der menschlichste aller DC-Helden, wie alleine schon seine lange währende Liaison und anschließende Ehe mit Dinah „Black Canary“ Lance zeigt.

Obwohl einige Autoren ihn immer wieder gerne im Pantheon der größten DC-Helden gesehen hätten, schien sich die Figur selbst stets dagegen gesträubt zu haben. Am besten funktionierte der Bogenschütze in bodenständigen Storys, die die Schattenseiten der modernen Gesellschaft aufzeigen und nicht selten Kritik am System üben.



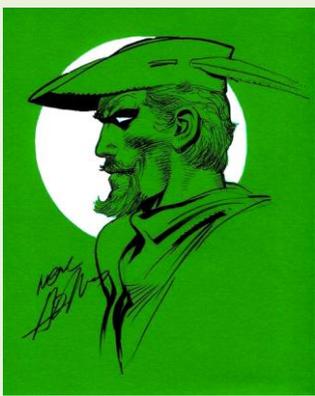
Seinen ersten Auftritt feierte Green Arrow respektive sein ziviles Alter Ego Oliver Queen im November 1941 in der Comic-Anthologiereihe „More Fun Comics 73“.

Autor Morton Weisinger und Zeichner George Papp entwickelten die Figur als freundlichere Version von Batman, die sogar mehr als deutliche Parallelen zu dem Mitternachtsdetektiv aufwies. Ebenso wie Bruce Wayne ist Oliver Queen ein Milliardär ohne Superkräfte, der mit einem beeindruckenden Waffen- und Fahrzeugarsenal in seiner Stadt gegen das Böse kämpft. Sogar eine „Arrow-Höhle“ und ein „Arrow-Signal“ nennt der Bogenschütze während des Golden und Silver Age sein eigen.

Optisch orientierte sich George Papp damals schon an der Figur Robin Hood, erkennbar an Stiefeln, Handschuhen und einem befederten Hut. Teilweise wird auch ein Filmserial nach Edgar

Wallaces Roman „Der grüne Bogenschütze“ als Inspirationsquelle genannt.

Obwohl Green Arrow nie an Batmans Erfolge anknüpfen konnte, ‚überlebte‘ er das silberne Comiczeitalter nach „More Fun Comics“ in verschiedenen Anthologiereihen und später als Back-up-Story in anderen Heften.



Green Arrow von
Neal Adams

1969 wurde die Figur von Zeichnerlegende Neal Adams optisch überarbeitet; Green Arrow trägt nun Schnäuzer und ‚Goatee‘ in Anlehnung an Robin Hood-Darsteller Douglas Fairbanks. Die Serie nahm unter der Ägide von Autor Dennis O’Neil außerdem deutlich rauere und sozialkritische Töne an und erschloss sich mit diesem Figurenprofil auch ein neues Publikum.

Die jüngeren Leser erfreuten sich an den diversen Trickpfeilen (u. a. der berühmte Boxhandschuh-Pfeil, Bola-Pfeile, Rauchpfeile, etc.), die der Bogenschütze immer wieder aus dem Köcher zog. Die reiferen Leser schätzten dagegen den ungeschönten Realismus der Geschichten. Oliver Queen verlor schließlich sogar sein Vermögen, was Green Arrow endgültig zu einem Helden für die Arbeiterklasse machte.

In „Green Lantern Vol. 2 Bd. 76“ (April 1970, ebenfalls von Adams/O’Neil) startete schließlich der aufsehenerregende Team-Up-Run des liberalen Green Arrow mit dem ungleich konservativeren Green Lantern, der die beiden Helden mit verschiedenen ‚realen‘ sozialen und politischen Missständen konfrontierte und der auch heute noch in dieser Hinsicht als richtungsweisend gilt.

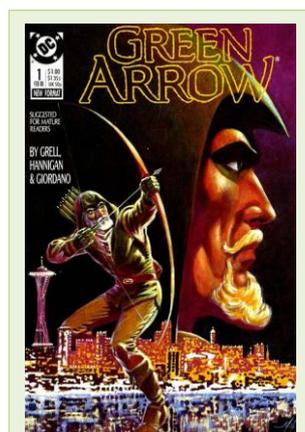
In einer der berühmtesten Storys dieser Ära verfiel Green Arrows Siedekick Speedy sogar der Heroinsucht, die er schließlich mit Black Canarys Hilfe besiegen konnte. Eine Geschichte, die dem Verlag ein Anerkennungsschreiben von New Yorks damaligem Bürgermeister John Lindsay bescherte.

Die Zusammenarbeit der grünen Helden dauerte immerhin bis zum November 1979 („Green Lantern Vol. 2 Bd. 122“), bevor kommerzieller Misserfolg und Ärger mit den Abgabefristen Green Lantern und Green Arrow dazu zwangen, wieder solo zu agieren.

Green Arrow fand sich überwiegend wieder in Anthologiereihen, bevor er 1983 endlich seine erste - allerdings nur vierteilige - eigene Serie („Green Arrow Vol. 1“) erhielt.



Cover „Green Lantern“
Vol. 2 # 76



Cover „Green Arrow“ Vol.
2“ # 1

1987 wurde Green Arrow als Held für ein erwachsenes Publikum (wieder) entdeckt. Für eine entsprechende Comiclinie schrieb und zeichnete Mike Grell die vielbeachtete dreiteilige Miniserie „Green Arrow: The Longbow Hunters“, gefolgt von einer laufenden Serie („Green Arrow Vol. 2“), die Grell als Autor betreut und die einen wirklichkeitsnahen und bisweilen deutlich brutalen Ton anschlägt.

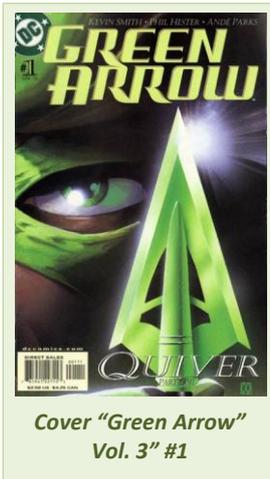
Oliver Queen und seine Lebensgefährtin Dinah Lance sind nach Seattle umgesiedelt, wo sie mit den realen Schattenseiten der Großstadt konfrontiert werden. Green Arrow, der hier nie unter seinem Heldenalias agiert, verzichtet gänzlich auf Trickpfeile und Maske, und auch Dinah (alias Black Canary) bringt ihren Sonarschrei nicht zum Einsatz. Treten Superheldenkollegen in der Serie auf, erfolgt dies in Straßenkleidung und unter ihren zivilen Namen.

Damit stellt die Serie, die größtenteils autonom vom restlichen DC-Universum läuft, eine deutliche Abkehr von den klassischen

Superheldencomics dar.

Nachdem Grell die Serie verlassen hatte, näherte DC den Titel nach und nach wieder dem regulären Superheldenuniversum an. In den Ausgaben 100 und 101 (Oktober 1995) – Oliver Queen infiltriert eine Gruppe Ökoterrorenisten, die Metropolis mit einer Bombe zerstören wollen – wird Green Arrows Körper bei der Detonation der Bombe atomisiert.

Sein Sohn Connor Hawke übernimmt in der Folge die Serienhauptrolle als neuer Green Arrow, bis sie mit Ausgabe 137 eingestellt wird.

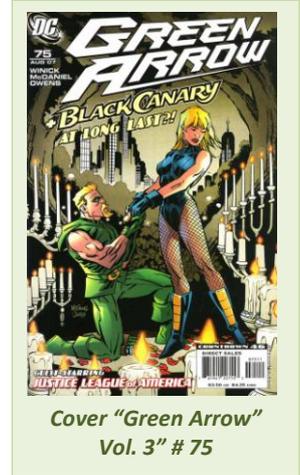


Cover "Green Arrow"
Vol. 3" #1

Im Jahr 2000 überraschte DC-Comics die Comicwelt mit der Ankündigung einer dritten „Green Arrow“-Serie, die von keinem geringeren als Autor/Regisseur Kevin Smith („Clerks“, „Dogma“) geschrieben werden sollte.

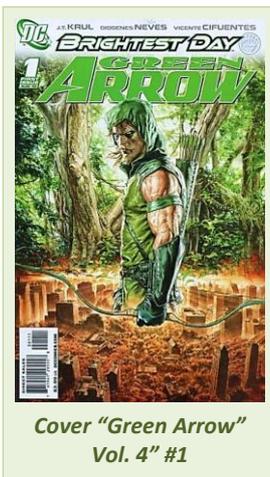
Die ersten 10 Ausgaben bilden dabei die Miniserie „Quiver“ (dt. „Köcher“), in der Oliver Queen aus dem Reich der Toten zurückkehrt. Smith schreibt „Green Arrow“ mit einer ausgewogenen Mischung aus Ernsthaftigkeit und Humor, die dem Bogenschützen gut zu Gesicht steht. Bis Ausgabe 15 betreut Smith die Serie, bevor er an Brad Melzer übergibt.

Zu den Autoren der insgesamt 75 Ausgaben gehört über vier Jahre auch Judd Winick, der zahlreiche Änderungen (u. a. bedingt durch das DC-Event „Infinite Crisis“) einbrachte und auch den „New 52-Green Arrow“ gestartet hat. Die Serie endet mit dem Heiratsantrag Ollies an Dinah Lance.



Cover "Green Arrow"
Vol. 3" # 75

Im September und Oktober 2007 gastiert Green Arrow dann in einer vierteiligen „Black Canary“-Miniserie, gefolgt von einem „Wedding Special“ (November 2007) und der Team-Up-Serie „Green Arrow and Black Canary“ (Dezember 2007 – Juni 2010), in der beide offiziell als Ehepaar auftreten, bevor die Serie und auch die Ehe während der „Blackest Night“-Ereignisse dramatisch endet.



Cover "Green Arrow"
Vol. 4" #1

Der „Blackest Night“-Nachfolger „Brightest Day“ bringt Oliver Queen zurück ins zerstörte Star City, wo er als moderner Robin Hood in dem mysteriösen Wald um die Stadt lebt, den Deadmans weißer Ring geschaffen hat. Von dort aus beschützt er unerkannt die Bevölkerung seiner Stadt („Green Arrow Vol. 4“, August 2010 – Oktober 2011).

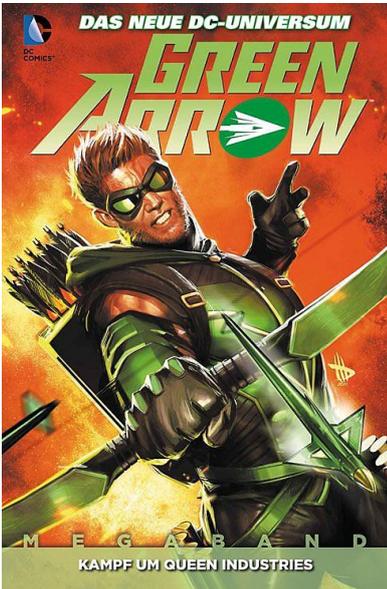
2011 beschloss DC-Comics, seine Serien unter dem „NEW 52“-Label mit neuer Zählung neu zu starten. Um diesen Schnitt – innerhalb der Comicweltlogik – einigermaßen glaubhaft zu machen, wurde die DC-Kontinuität durch das „Flashpoint“-Event gehörig durchgerüttelt.

Auch Green Arrow erhielt im November 2011 eine neue Serie („Green Arrow Vol. 5“). Der Held bekam ein grundlegendes Facelifting verpasst: eine neue Origin, und er präsentiert sich nun ohne Bart und deutlich verjüngt.

Tatsächlich erinnert kaum noch etwas an den ‚Paten‘ Robin Hood, vielmehr ähnelt der aktuelle Green Arrow eher dem Arrow aus der gleichnamigen TV-Serie.



GREEN ARROW nach „New 52“ – Rezension „Green Arrow Megaband 1“



Judd Winick, J.T. Krul, Keith Giffen, Dan Jurgens, Keith Giffen, Dan Jurgens, Ann Nocenti

Green Arrow Megaband 1: Kampf um Queen Industries

Green Arrow 0 - 13, 15 + 16, DC, USA, November 2011 – März 2013

(Tu das Richtige, Privilegiertes Leben, Bekanntheitsgrad, Green Arrows letzter Kampf, Alles aus Liebe & Hass, Wen Midas berührt, Liebhaber & andere Gefahren, Dr3ifach G3fahr (T3il 1): Viererbeziehung, Dr3ifach G3fahr (T3il 2): Angezählt, Dr3ifach G3fahr (T3il 3): Todeszone, Alles, was geht..., Spaß am Verderben, Wahre das Gesicht, Suzie Ming schlägt zu, Kopfgeld auf Green Arrow, Leere Worte)

Panini Comics, Stuttgart, 23. Juli 2013

PB, Comic, Superhelden, Action, Mystery, SF, 978-3-86201-595-5, 340/2800

Aus dem Amerikanischen von Peter Thannisch

Titelillustration von Dave Wilkins

Zeichnungen von Freddie Williams II, Rob Hunter, Dan Jurgens, George Pérez, Ray McCarthy, Ignacio Calero, Harvey Tolibao, Steve Kurth, Wayne Faucher, Freddie Williams II, Rob Hunter, Thomas Derenick, Art Thibert, Robin Riggs

www.paninicomics.de

Seit „New 52“ – der einstiegfreundliche Neustart von gleich 52 DC-Comicserien – auch in Deutschland angekommen ist, veröffentlicht Panini Comics in schöner Regelmäßigkeit sogenannte Megabände der Serien, die sich aufgrund der überschaubaren Popularität bei monatlicher Veröffentlichung wohl nie rechnen würden, z. B. „Hawkman“, „Batwing“, „Suicide Squad“, usw. Diese ‚Backsteine‘, die oft mehr als einen kompletten Jahrgang an US-Heften zu einem unschlagbaren Preis/Leistungsverhältnis bieten, sind damit definitiv an die Fans der jeweiligen Figur gerichtet.

Im Fall „Green Arrow“ ist der „Megaband 1“ schlappe 340 Seiten stark und beinhaltet mit den Nummern 0 – 13 und 15 + 16 (Band 14 gehört zu einem „Hawkman“-Crossover und erscheint im „Hawkman“-Megaband) gleich 16 Einzelausgaben an geballter Bogenschützen-Action. Das Modell, das Panini mit diesen Megabänden gestartet hat, ist sehr zu begrüßen, nicht nur dass man hier die volle Ladung eines Helden bekommt, sondern dass man auch sich über mehrere Ausgaben ziehende Storybögen am Stück genießen kann. Hier durchaus sinnvoll, da die meisten von Green Arrows Abenteuern auf je 2 - 3 Hefte verteilt sind.

DIE STORIES

Die Bohrrinsel, auf der Oliver Queen - reicher Erbe von Queen Industries - eine Raveparty feiert, wird von dem Verbrecher Red Eagle zerstört. Queen kann sich vor einer Explosion ins Wasser retten und strandet auf einer Insel, bevor er 12 Monate später als Rächer Green Arrow nach Seattle zurückkehrt („GA 0“).

Oliver Queen vernachlässigt seine Pflichten als Geschäftsführer von Q-Core, um als Green Arrow eine Gruppe Verbrecher zur Strecke zu bringen. Diese verfolgen den Plan, die Hinrichtung des Helden zu einem Internetspektakel zu machen („GA 1 - 3“).

In der Queen Industries-Zentrale wird Oliver Queen von einer Killerin namens Blood Rose aufgelauert. Kurz darauf macht er noch die Bekanntschaft von Midas, einem Monster mit übermenschlichen Kräften, das durch einen Giftmüllunfall entstanden ist. Green Arrows

Team findet heraus, dass Blood Rose ein Roboter ist und dass eine Verbindung von ihr zu Midas besteht („GA 4 – 6“).

Aus dem Nichts wird Green Arrow von megasexy Drillingen angegriffen, die sich mit ihren Waffen bei ihm als Waffenentwicklerinnen ‚bewerben‘ wollen. In ihrem Labor in Kanada lernt Green Arrow ihren Vater Leer kennen, der sich mit Biogenetik und DNA-Experimenten beschäftigt („GA 7 – 9“).

Zurück in Seattle hält Green Arrow eine Frau vom Selbstmord ab, die von sich selbst glaubt, ein Roboter zu sein. Die Spur führt zu dem Psychologen Dr. Cognate, der seine Patienten glauben macht, sie wären Maschinen, um auf diese Art ihre psychischen Probleme zu lindern („GA 10“).

Die Schulden, die Queen Industries-Geschäftsführer Emerson angehäuft hat, zwingen Oliver, nach China zu fliegen, wo der Mehrheitsaktionär Jin Fay ihm sein Aktienpaket im Gegenzug für eine neuartige Gesichtserkennungstechnologie überlassen will. Als Oliver ablehnt, weiß er noch nicht, dass Jin Fay nicht nur über weltliche Verbündete verfügt („GA 12 + 13“).

Green Arrow vereitelt eine Waffenlieferung am Hafen von Seattle und trifft auf den einäugigen Waffenhändler Harrow, der daraufhin ein Kopfgeld auf den Bogenschützen aussetzt („GA 15 + 16“).

MEINUNG

Auch der Robin Hood des DC-Universums erhielt mit „New 52“ eine Frischzellenkur inklusive neuer Serie. Der neue Green Arrow weist keine äußerlichen Ähnlichkeiten mehr mit dem mittelalterlichen englischen Revoluzzer aus dem Sherwood Forrest auf. Natürlich war Green Arrows Look seit Neal Adams und Denny O’Neil, die diesen an Errol Flynn’s Robin Hood orientiert hatten, etwas antiquiert, doch das hat den Bogenschützen stets zu etwas Besonderem, zum ‚Normalo‘ unter den monatlichen Weltenrettern des DC-Universums, gemacht. Der ‚neue‘ Oliver Queen ist ein smarterer blonder Sunnyboy mit Strubbelfrisur, der seine ‚verantwortungsloser Millionärserbe‘-Tarnung offen zur Schau trägt, ganz ähnlich dem Oliver Queen aus der derzeit erfolgreich laufenden TV-Serie „Arrow“. Aus dem fiktiven Star City vergangener Tage wurde das real existierende Seattle.

Das Manko der Serie, das in dieser gesammelten Form besonders deutlich wird, ist, dass diese Einzelgeschichten so gut wie nicht aufeinander aufbauen. Verstärkt wird dieser Effekt noch dadurch, dass die einzelnen Abenteuer von unterschiedlichen Kreativteams realisiert wurden. Auch die durchgehende Hintergrundstory - die wirtschaftlichen Schwierigkeiten von Queen Industries – ist lediglich als Alibi vorhanden, ohne großen Einfluss auf die Geschichten zu haben. So wirkt „Green Arrow“ weniger wie eine durchgehende Serie, sondern eher wie eine Sammlung von - offen gestanden: unausgereiften - Miniserien. Zu oberflächlich und damit zu austauschbar sind Green Arrows Rivalen und auch seine Helfer im Hintergrund charakterisiert. Hier erkennt man deutlich, dass ein Held immer nur so gut ist wie seine Gegenspieler. Gefühlt wird jedes Mal zum Beginn einer neuen Episode alles zurück auf 0 gesetzt, sodass alle einigermaßen vielversprechenden Ansätze nahezu wirkungslos verpuffen. Mit diesem durchgehenden Zurückbleiben hinter ihren Möglichkeiten hinterlässt die neue „Green Arrow“-Serie einen schalen und enttäuschenden Beigeschmack.

Auch die hier enthaltene Nullnummer, die jede „New 52“-Serie im November 2012 erhielt und die stets eine aktualisierte Entstehungsgeschichte der jeweiligen Helden erzählt, steht in nahezu keinerlei Kontext mit dem Rest der Serie.

Dies ist umso unglücklicher, da grafisch streckenweise äußerst interessante Arbeiten abgeliefert werden. Besonders fällt hier die filigrane Arbeit von Harvey Montecillo Toliboa („3fach G3fahr“) auf, die an das sehr coole Artwork von Kenneth Rocafort’s für die ersten Ausgaben von „Red Hood und die Outsiders“ erinnert. Auch Freddie E. Williams Jr. gefällt als Zeichner sehr gut.

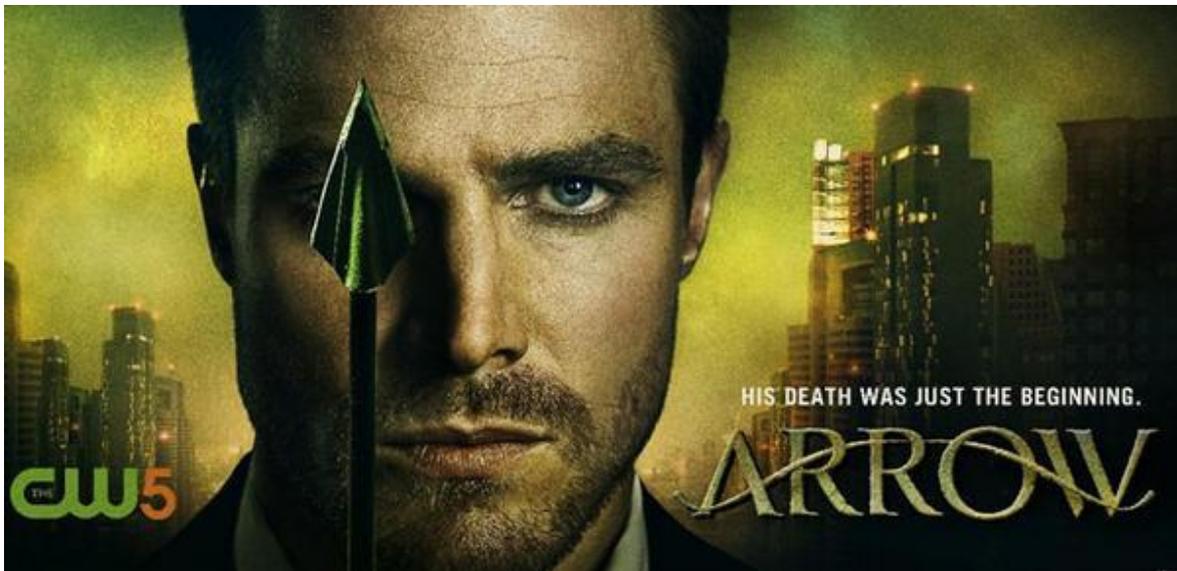
Insgesamt entsteht der Eindruck, als wüssten die DC-Verantwortlichen (noch) nicht recht, was mit dem wiederbelebten Bogenschützen nun anzufangen ist. Trotz Annäherung an den TV-„Arrow“ will „Green Arrow“ verkrampft zu viel Ähnlichkeit vermeiden (es gibt ja außerdem den parallel erscheinenden Comic zur TV-Serie). Andererseits fehlt es offenbar an

Mut, wirklich durchgehend wild zu fabulieren. Bedauerlich, denn besonders die „3fach G3fahr“-Storyline zeigt an, was möglich wäre. Dass das Ganze etwas zerfahren und richtungslos wirkt, ist auch den DC-Verantwortlichen aufgefallen, die ab US-Heft 17 nochmals ein kreatives Lifting vorgenommen und mit Jeff Lemire („The Nobody“, „Animal Man“, „Justice League Dark“) als Autor und Andrea Sorrentino („Ich, der Vampir“) als Zeichner ein festes und vor allem interessantes Kreativgespann für den grünen Bogenschützen verpflichtet haben.

FAZIT

Am Stück genossen fallen die Defizite der Serie deutlich auf. Ungenügende Charakterzeichnung und keine durchgehende Linie auf der Erzählebene lassen den neuen „Green Arrow“ weit hinter seinen Möglichkeiten zurück bleiben.

ARROW (TV-Serie)



Die TV-Adaption mit dem schlichten Titel „Arrow“, die unter der Ägide von Greg Berlanti, Marc Guggenheim und Andrew Kreisberg entstand, greift einige Elemente von „Green Arrow“ auf und überträgt sie in ein serientaugliches Action-Format mit deutlichen Mystery-Anleihen.

Der Serien-Arrow ist ein jugendlicher Oliver Queen (Stephen Amell), dessen Vater, wie auch sein seinerzeit aktuelles Betthäschen Sara Lance, bei einem Bootsunglück im südchinesischen Meer ums Leben gekommen sind. Oliver selbst konnte sich auf die vermeintlich einsame Insel Lian Yu retten, wo er lernen musste, auf eigene Faust zu überleben. Fünf Jahre später wird er - in einem Zustand extremer körperlicher Fitness und als meisterhafter Bogenschütze - von Fischern gerettet. Von seinem Vater erhielt Oliver vor dessen Tod ein Buch mit Namen aus Starling Citys Oberschicht, die sich gemeinsam mit Robert Queen ihr Vermögen und ihre Stellung durch Verbrechen und Korruption gesichert hatten. Oliver musste seinem reuigen Vater versprechen, mit diesen Machenschaften aufzuräumen, sollte er je in seine Heimatstadt zurückkehren.

Dort ist Olivers Mutter Moira (Susanna Thompson) inzwischen mit dem ehemaligen Geschäftspartner seines Vaters verheiratet. Seine jüngere Schwester Thea (Willa Holland), die sich mehr oder weniger selbst überlassen ist, legt ihr beträchtliches Taschengeld in Klamotten und Drogen an. Dennoch stellt Oliver den letzten Wunsch seines Vaters zunächst über die Notwendigkeit, die Familie wieder zusammen wachsen zu lassen. Als maskierter

Vigilant Arrow - kostümiert mit einer Kapuzenjacke - nimmt er sich mit Pfeil und Bogen die Personen auf Robert Queens Liste vor, während er nach außen vorgibt, sein luxuriöses Playboyleben weiter-zuführen.

Zusätzliche Spannungspotenzial stellt sich durch die Anwältin Laurel Lance (Katie Cassidy) ein, die zurzeit von Olivers Verschwinden offiziell seine Freundin war, die er jedoch auf dem schicksalhaften Bootsturn mit ihrer eigenen Schwester Sara betrogen hat. Laurel gibt Oliver nun zunächst die Schuld an Saras Tod, spürt jedoch auch, dass er sich in den Jahren seiner Abwesenheit verändert hat. In seiner Identität als Verbrecherjäger benötigt er in Folge des Öfteren Laurels Hilfe als Anwältin. Beide nähern sich wieder einander an, doch auch Olivers Kumpel Tommy Merlyn (Colin Donnell) ist an Laurel interessiert. Erschwerend kommt hinzu, dass Laurels und Saras Vater Quentin Lance (Paul Blackthorne) der leitende Polizeiermittler in Sachen ‚Kapuzenträger‘ ist.

Einen Verbündeten, dem sich Oliver sehr bald anvertraut, ist sein Leibwächter John „Dig“ Diggle (David Ramsey), ein Vietnamveteran, dessen Bruder von dem Meisterschützen Deadshot getötet wurde. Im Lauf der ersten Staffel stößt auch EDV-Spezialistin Felicity Smoak (Emily Bett Richards) – eine Angestellte bei Queen Consolidated – zum Arrow-Team dazu. Als Operationsbasis und Trainingslager dient Oliver Queen der Keller unter einer ungenutzten Lagerhalle, die er in einen Nachtclub umbauen lässt.



Promo Poster „Arrow“, Season 1

v.l.n.r. Thea „Speedy“ Queen, John „Dig“ Diggle, Oliver Queen, Tommy Merlyn, Laurel Lance

Um einen zeitgemäßen Mysteryfaktor in die Serie zu bringen, hält beinahe jede Folge einige Rückblenden bereit, in denen der Zuschauer mehr über Olivers Zeit auf der Insel Lian Yu erfährt (J. J. Abrams „Lost“ lässt grüßen). Ein Chinese rettet Oliver dort das Leben und zeigt ihm erste Tricks zum Überleben. Außerdem befindet sich eine militärisch organisierte Gruppe Männer auf der Insel, die den Chinesen verfolgen und Raketenangriffe auf chinesische Flugzeuge planen, Oliver aber eine Möglichkeit bieten, von der Insel zu entkommen. Zwar hat Oliver Queens schicksalhafte Wandlung auf einer abgelegenen Insel bereits in einigen „Green Arrow“-Comicgeschichten eine Rolle gespielt, doch wurde diesen Ereignissen nie eine solch große Bedeutung und ein solch großer Spielraum eingeräumt wie hier. Zudem kommentieren die jeweils gezeigten Ereignisse auf Lian Yu stets die aktuellen Entwicklungen in Starling City und bieten Erklärungen für Oliver Queens Verhaltensweise.

Doch auch Olivers Freunde und Familie in Starling City spielen nicht alle mit offenen Karten. Es stellt sich heraus, dass das Schiffsunglück kein Unfall war und es eine Gruppe hochrangiger Persönlichkeiten in Starling City gibt, die das Schicksal der Stadt in ihrem Sinne beeinflusst. Nach und nach muss Oliver jedoch erkennen, dass er sich nicht immer und gegenüber jedem verstecken und verstellen kann. Die Zahl derer, die er - teils freiwillig, teils auch gezwungenermaßen - in sein Geheimnis einweiht, wächst beständig.

Am Ende von Staffel 1 gelingt es Arrow, die vollständige Vernichtung von Starling Citys Sozialviertel ‚The Glades‘ trotz massiver Zerstörungen in letzter Sekunde zu verhindern, womit der erste Storybogen abgeschlossen ist.

Für die Comicfans gibt es in der Serie einiges zu entdecken. So sind immer wieder kleine Anspielungen auf das „Green Arrow“-Original ‚versteckt‘, wie etwa die „Ecke Adams und O’Neil (Street)“ wo gerne mal Verbrechen stattfinden (eine Anspielung auf die einflussreichen Künstler Neal Adams und Dennis O’Neil). Auch „Green Arrow“-Gegner und –Verbündete tauchen in „Arrow“ in modifizierter Version auf, wobei oftmals nur der Name bleibt, z. B. Count Vertigo, Dark Archer, Huntress und China White; Oliver’s Schwester Thea trägt den Spitznamen Speedy (in der Comicserie der erste Heldenname für Green Arrows Sidekick Roy Harper). Außerdem bahnen sich Auftritte von Black Canary und Arsenal an, die für Staffel 2 vorgesehen sind.

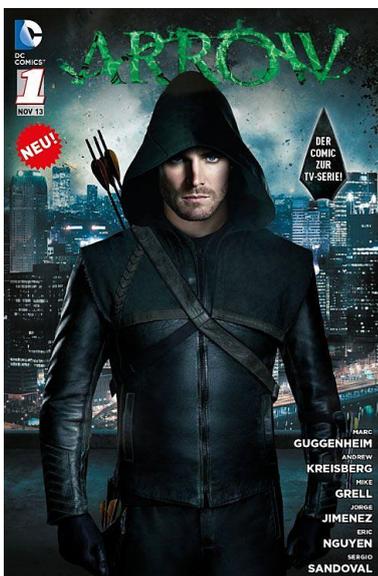
„Arrow“ funktioniert als TV-Serie insgesamt recht gut, und weiß den Zuschauer mit überraschenden Wendungen, immer weiteren Enthüllungen, ansprechender Action, und – zugegeben: vorhersehbaren - Soap-Elementen bei der Stange zu halten. Auch wenn an sich nicht sonderlich innovativ gibt der bisherige Erfolg dieser Mischung Recht. Noch fehlt der Serie ein gutes Quäntchen Humor, ein skurriles Comic-Relief, das das stellenweise dick aufgetragene Pathos etwas ausgleicht. Mit Arrows Verbündeten, die ihn immer öfter zwingen, seine Entscheidungen zu überdenken, ist hier ein erster Schritt getan.

Die Titelrolle wird von dem Kanadier Stephen Amell (* 08. Mai 1981) gespielt, der vor „Arrow“ durch wiederkehrende Rollen in „Hung – Um Längen besser“ und „Private Practice“ aufgefallen ist. Amell bringt zweifellos das körperliche Potenzial für die Rolle mit - und ist unzweifelhaft ein absoluter Hingucker für die Damen (vor allem in den Trainingsszenen mit freiem Oberkörper) - agiert allerdings durchweg etwas hölzern. Als umso wichtiger erweisen sich die Co-Stars und Nebendarsteller, die einen allseitig soliden Job abliefern. Handwerklich gibt sich die Serie keine Blöße. Besonders im Pilotfilm zieht TV-Routinier David Nutter („Akte X“, „Castle“) alle Register actionreicher TV-Unterhaltung.



ARROW - Der Comic zur TV-Serie

Rezensionen “Arrow 1 & 2”



Marc Guggenheim, Andrew Kreisberg, Ben Sokolowski, Beth Schwartz, Lana Cho, Wendy Mericle, Mary Iacono, Katherine Walczak

Vergeltung

Arrow 1

Arrow 1: Time’s Arrow, Prey, Fear; Arrow 2: Diggle, Fathom, Moscow; Arrow 3: Boys Night, [rec], Falling; DC, USA, Januar – März 2013

Panini Comics, Stuttgart, 22.10.2013

PB, Comic, Superhelden, Action, Mystery, SF, 978-3-86201-777-5, 100/999

Aus dem Amerikanischen von Peter Thannisch

Titelgestaltung von N. N.

Zeichnungen von Eric Nguyen, Mike Grell, Sergio Sandoval, Jorge Jimenez, Mico Suayan

www.paninicomics.de

STORY

Nach einem Bootsunglück kann sich der Millionenerbe Oliver Queen auf eine Insel retten, wo er fünf Jahre später von Fischern entdeckt wird und in seine Heimatstadt Starling City zurückkehren kann. Vodergründig lebt er das Leben des selbstverliebten Playboys weiter, doch am Grab seines Vaters schwört er, mit Verbrechen und Korruption in Starling City aufzuräumen.

Arrow setzt Scott Morgan, der riesige Mengen Strom für eine illegale Anlage abzapft, ein Ultimatum. Morgan versucht jedoch, Arrows Chance zum eigene Vorteil zu nutzen.

Ein Killer tötet die Eltern der kleinen Na Wei. Doch anstatt auch sie umzubringen oder sich selbst zu überlassen, erkennt Arrow das Potenzial des Mädchens und bildet es zur Kämpferin aus.

In Afghanistan gerät Andrew Diggle mit seinen Kameraden in einen Hinterhalt. Doch selbst im Angesicht des Hasses beweist er seine Menschlichkeit.

Auf Anweisung von Moira Queen wird das Wrack der ‚Queens Gambit‘ geborgen. Spuren einer Explosion beweisen, dass das Bootsunglück kein Unfall war, sondern dass das Boot absichtlich versenkt wurde. Moira Queen hat einen Verdacht.

Ein Name auf der Liste seines Vaters führt Oliver Queen nach Moskau. Dort gelingt es ihm, einen Mädchenhändlerring auszuheben.

Arrow kann eine Bande Diamantenräuber dingfest machen, der Anführer entkommt jedoch, weshalb Oliver Queen seinen Kumpel Tommy mehrmals versetzen muss.

Drei Jugendliche machen sich mit einer Videokamera auf die Suche nach Arrow und begeben sich dafür ins Hafenviertel, wo die ‚bösen Jungs‘ rumhängen.

Helena Bertinellis Verlobter Michael beschattet ihren Vater im Auftrag des FBI. Als dieser das herausfindet, ist Michaels Schicksal besiegelt.

MEINUNG

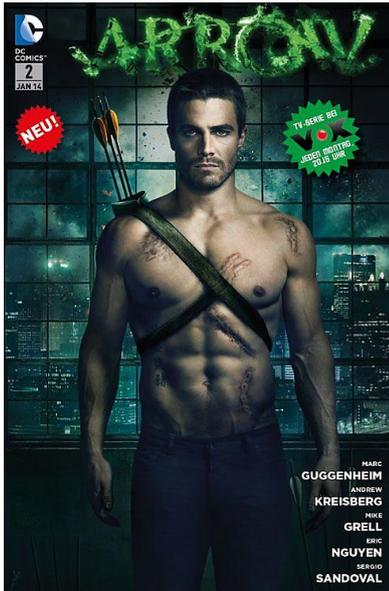
Ähnlich wie in den „Fringe“-Comics werden in der Begleitserie zur „Arrow“-TV-Show kurze Episoden (drei Storys à zehn Seiten pro US-Heft) erzählt, die als Ergänzung und Vertiefung zur Serie gedacht sind. Da Panini jeweils drei US-Hefte gesammelt veröffentlicht, erhält der deutsche Leser also neun Folgen am Stück. Teils knüpfen die Episoden direkt an Szenen aus der Serie an, während andere für sich alleine stehen und keinen direkten Bezug zu Ereignissen aus der TV-Reihe aufweisen.

Obwohl Episode 1 noch einmal eine ganz grobe Zusammenfassung der Ausgangssituation von „Arrow“ bietet, bleibt die Comicserie für denjenigen, der die TV-Serie nicht kennt, schlicht unverständlich. Umgekehrt erhalten die Serienfans in einigen Episoden tieferen Einblick in die Psychologie der Figuren bzw. werden einzelne Handlungsfäden weiter gesponnen. Gerade für diese Episoden erweist sich die Begrenzung auf zehn Comicseiten als unglücklich, denn meist wäre mehr drin gewesen, und die Episoden wirken auch aufgrund der stets wechselnden Autoren/Zeichner-Teams in ihrer Kürze regelrecht ‚durchgepeitscht‘. Hier ist die ursprüngliche Herkunft als kurze Online-Comic-Episoden unverkennbar, die schließlich gesammelt als Print-Ausgaben erschienen sind.

FAZIT

Der Comic zur TV-Serie erweist sich als zweischneidig. Die Storys sind dank der Autoren und Zeichner (u. a. „Green Arrow“-Legende Mike Grell) überwiegend gelungenen, ergeben jedoch nur für die Serienkucker einen Sinn.





Marc Guggenheim, Andrew Kreisberg, Ben Sokolowski, Moira Kirkland, Emilio Aldrich, Mary Iacono, Katherine Walczak, Tiffany Williams, Jake Coburn

Letzte Gerechtigkeit

Arrow 2

Panini Comics, Stuttgart, 17.12.2013

Arrow 4: Caged, Huntress Year One, Limbo; Arrow 5: Shanghai, Call to the Bar, 6:15 to Starling City; Arrow 6: Sins of the Father, Two Minute warning, Keep 'em coming; DC, USA, April – Juni 2013

PB, Comic, Superhelden, Action, Mystery, SF 978-3-86201-794-2, 100/999

Aus dem Amerikanischen von Peter Thannisch

Titelgestaltung von N. N.

Zeichnungen von Julian Totino Tedesco, Eric Nguyen, Mike Grell, Omar Francia, Sergio Sandoval, Xermanico, Pol Gas

www.paninicomics.de

STORY

Oliver Queen begibt sich in die illegale Szene der Cagefights, um dort einen Verbrecher dingfest zu machen. Diggle trägt Sorge, dass Queen Gefallen an den brutalen Kämpfen hat.

Helena Bertinelli flüchtet aus Starling City nach Sizilien, wo sie von professionellen Killern zu einer der Ihren ausgebildet wird.

Die Spur zu einem Drogenhersteller führt Oliver Queen auf eine Jacht vor der Küste von Starling City. Dort holen ihn die Erinnerungen an seine Vergangenheit wieder ein.

Shanghais Polizisten erpressen Schutzgeld von den Bewohnern eines ärmlichen Viertels. Arrow macht dem ein Ende.

Sara Lance hat Ärger mit einigen Mitschülerinnen. Ihr Vater bittet Dinah, sie zu beschützen und bringt beiden bei, wie man sich verteidigt.

Auf seiner Jungfernfahrt wird ein neuartiger Schnellzug entführt. Arrow muss die Verbrecher ausschalten, bevor der Zug mit vollem Tempo Coast City erreicht.

Arrow verhindert einen Drogendeal. Der Überbringer der Ware behauptet, dass er zu der Aktion gezwungen wurde.

Während eines Footballspiels erkennt Oliver Queen unter den Zuschauern einen Schwerverbrecher, der das Stadion in die Luft jagen will.

Quentin Lance verspricht, zu Laurels erstem Auftritt vor dem Übungsgericht zu kommen, doch dann gibt es neue Spuren in einem alten Fall.

MEINUNG

Die Comic-Begleitserie zur „Arrow“-TV-Show bietet kurze Episoden (drei Storys à zehn Seiten pro US-Heft), die als Ergänzung und Vertiefung zur Serie gedacht sind. Dieses Konzept geht besonders gut in den Fällen auf, in denen die vertiefende Charakterisierung einzelner Figuren - wie hier z. B. Quentin Lance, Laurel Lance oder Helena Bertinelli – in den Vordergrund gestellt wird.

Bei den meisten Beiträgen ist die Seitenbeschränkung auf zehn Seiten sogar regelrecht bedauerlich, denn überwiegend lassen die Geschichten und die Zeichnungen nichts zu wünschen übrig und würden auch mühelos über 24 Seiten tragen. So hat die „Arrow“-Comicserie eher Anthologiecharakter, zumal auch unterschiedliche Texter und Zeichner (u. a. „Green Arrow“-Legende Mike Grell) am Werk sind.

Hier merkt man, dass diese kurzen Episoden ursprünglich als Onlien-Comics erschienen sind, die erst später in gesammelter Form als Print veröffentlicht wurden.

FAZIT

Kein Muss für Serienfans aber eine schöne Ergänzung, die aufgrund wechselnder Kreativteams mit Abwechslung punktet. Die Beschränkung auf 10 Seiten pro Episode lässt das Ganze jedoch (zu) hastig wirken.

Retrospektive:

GREEN ARROW – The Longbow Hunters



Mike Grell (mit Lurene Haines und Julia Lacquement) Green Arrow – The Longbow Hunters 1 - 3

Green Arrow: The Longbow Hunters, Part 1 – 3: The Hunters, Dragon Hunt, Tracking Snow, DC, USA, August – Oktober 1987 (1st Printing)/Die Jäger, Drachenjagd, Spuren im Schnee Panini Comics, Stuttgart, Januar – April 2002

PB (3 Bände) Comic, Superhelden, Action, Thriller SF, keine ISBN, je 48/665

www.paninicomics.com

<http://mikegrell.com>

STORY

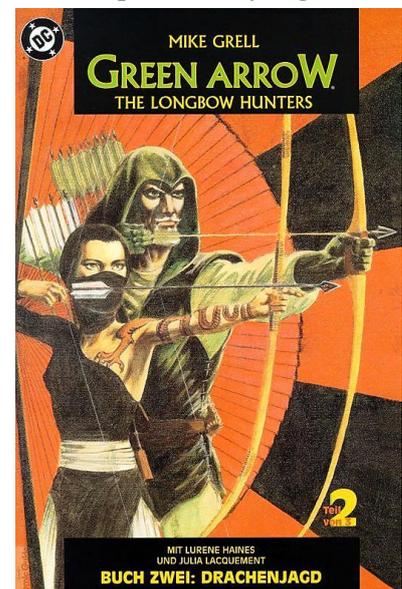
Oliver Queen und Dinah Lance machen sich in Seattle sesshaft, wollen zur Ruhe kommen und ein ziviles Leben fernab vom Heldendasein führen. Oliver ist innerlich gereift und sieht Green Arrow, der mit Trickpfeilen Jagd auf Verbrecher macht, als Relikt der Vergangenheit an, das seine Schuldigkeit getan hat. Gleichzeitig machen zwei Serienkiller die Stadt unsicher. Der Seattle-Schlitzer hat bereits 18 Opfer auf dem Gewissen; der sogenannte Robin Hood-Killer (tötet mit Pfeil und Bogen) hat bisher vier Männer getötet.

Kurz vor der Eröffnung von Dinahs Blumenladen ‚Sherwood Florist‘ stolpert eine junge Frau im Drogenrausch durch die Schaufensterscheibe des Ladens. Dinah und Oliver helfen ihr, was ihnen eine Spur zum organisierten Kokainhandel der gesamten Westküste eröffnet, der Dinah nachgehen will.

In der Hoffnung, wenigstens einen der beiden Killer stellen zu können, geht auch Oliver als Green Arrow - in einem neuen Kostüm - wieder auf die Jagd. Tatsächlich findet er dank seiner Instinkte den Unterschlupf des Schlitzers und wird gleich darauf Zeuge, wie dieser auf frischer Tat vom Robin Hood-Killer – eine asiatische Frau - getötet wird, bevor dieser noch ein weiteres wehrloses Opfer hinrichtet und entkommen kann.

Oliver Queen entdeckt Gemeinsamkeiten zwischen den Opfern der Bogenschützin. Alle sind etwa im selben Alter und haben angeblich nie beim Militär gedient. Ungewöhnlich, denn für den 2. Weltkrieg wären sie einsatztauglich gewesen. Oliver vermutet eine Manipulation der Lebensläufe.

Gleichzeitig erhält Oliver Nachricht, dass Dinahs



Beschattungsobjekt tot aufgefunden wurde. Alarmiert verfolgt er ihre Spur zu einer Lagerhalle, wo sie gerade brutal gefoltert wird. Unter tödlichem Einsatz seiner Pfeile gelingt es ihm, die schwerverletzte Dinah zu befreien.

Danach lockt die geheimnisvolle Bogenschützin, eine Japanerin namens Shado, Green Arrow in die verschneite Wildnis außerhalb Seattles, wo eine Drogenübergabe stattfinden und das letzte von ihren Zielen – eine Gruppe Männer, die während des Zweiten Weltkriegs ihren Vater erpresst und getötet haben – sterben soll.

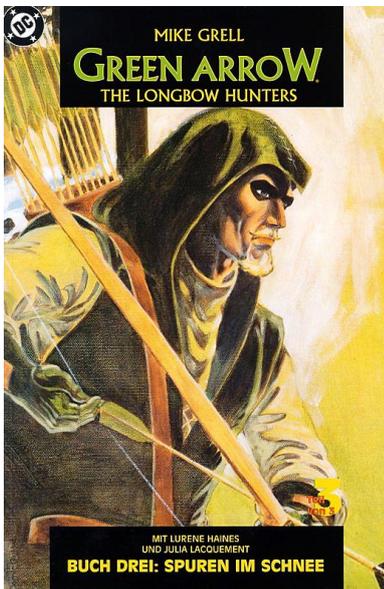
MEINUNG

„The Longbow Hunters“ bot seinerzeit eine schlagartige Zäsur und Neudefinition der Figuren Green Arrow und Black Canary, die hier auch gar nicht unter ihren Heldenamen agieren. Auf brillante Weise gelingt es Autor Mike Grell, ein Gleichgewicht zwischen äußerer Bedrohung und inneren Spannungen aufzubauen.

Oliver Queen befindet sich an einem Scheideweg. Er will ‚sesshaft‘ werden, wünscht sich eine Familie mit Dinah, die seinen Heiratsantrag jedoch ablehnt. Sie sieht keinen Sinn darin, Kinder in diese brutale und nahezu hoffnungslose Welt zu setzen. Ein Schlüsselmoment ist Olivers Geburtstag, den er alleine verbringt, weil Dinah undercover unterwegs ist.

So wie „The Longbow Hunters“ Green Arrow als urbanen Jäger zeigt, wird auch die Stadt selbst fast als eigenständiger Charakter dargestellt. Als drogenverseuchter und gnadenloser Dschungel, in dem nur der Stärkere überlebt. Das spiegelt den damaligen Zeitgeist wieder, der so auch in Filmen wie Bruce Malmuths „Nachtfalken“, Abel Farraras „Fear City“ oder William Friedkins „Cruising“ präsent ist und seinen Höhepunkt in den Szenen erlebt, in denen Oliver selbst zum kaltblütigen Mörder wird, um Dinah zu retten.

Shado, eine Killerin mit Zen-Philosophie, die sich jahrelang auf ihre Rache an den Mördern ihres Vaters vorbereitet hat, funktioniert dann auch als Green Arrows Spiegelbild, und er gerät in den moralischen Zwiespalt, wen es am Ende eigentlich zu schützen und wen aufzuhalten gilt.



Mit dieser Kombination lässt Mike Grells Dreiteiler die landläufige Thrillerlogik außen vor und präsentiert sich trotzdem – oder gerade deswegen – als souverän eigenständiges Werk, das es gar nicht notwendig hat, sich irgendwo anzubiedern.

Zeichnerisch wirkt „The Longbow Hunters“ aus heutiger Sicht etwas antiquiert und ‚naiv‘ (ganz im Gegensatz zu der Geschichte, die hier erzählt wird), doch davon sollte man sich nicht täuschen lassen. Heute gilt „The Longbow Hunters“ mit Recht als kleines Comic-Meisterwerk.

Mike Grell ist ein sehr ‚organischer‘ Zeichner, der vor „Green Arrow“ z. B. „The Warlord“ (sieht schon exakt so aus wie Oliver Queen), „Tarzan“ sowie die urhebereigenen Titel „John Sable“, „Freelancer“ und „Starslayer“ illustrierte. Einige der Comichilder sind reine Holzstiftzeichnungen, und auch die getuschten und kolorierten Bilder lassen diesen Ursprung noch

erkennen.

Der Lohn dieser mutigen Miniserie war 1988 eine Nominierung für den Will Eisner Comic Industry Award. DC wollte verständlicherweise von dem Erfolg zehren und ließ dem Dreiteiler unter Mike Grells Ägide eine laufende Serie folgen, die sich erkennbar an ein erwachsenes Publikum richtete.

FAZIT

Nach Neil Adams 1969er-Facelift für „Green Arrow“ lieferte Mike Grell mit dieser Miniserie die zweite Neudefinition des Helden. Grell ‚befreite‘ Green Arrow hier von den formalen Zwängen eines Superheldencomics und schuf damit einen zeitlosen Comic-Klassiker.

Checkliste: „Green Arrow“/„Arrow“ bei Panini Comics:

(ohne Anspruch auf Vollständigkeit)

Green Arrow/Green Lantern Collection (Nov 2001), Green Lantern Vol. 2, 76 - 87, 89, Flash Vol. 1, 217 - 219

Green Arrow 1 - 10 (Mai 2001 – Apr 2002), Green Arrow Vol. 3, 1 - 10 (Quiver)

Green Arrow – The Longbow Hunters 1 - 3 (Jan – Apr 2002), Green Arrow – The Longbow Hunters

DC Legends 6: Green Arrow (Nov 2002), Green Arrow Vol. 3, 11-13

DC Legends 10: Green Arrow (Mär 2003), Green Arrow Vol. 3, 14 + 15, Green Arrow Secret Files & Origins 1

Green Arrow Paperback 1: Das Leben nach dem Tod (Dez 2004), Green Arrow Vol. 3, 16 - 21

Green Arrow Paperback 2: Mitten ins Herz (Sep 2005), Green Arrow Vol 3, 26 - 31

DC Premium 56: Green Arrow & Black Canary (Jul 2008), Green Arrow Vol. 3, 75 + Black Canary 1 - 4, Black Canary Wedding Planer 1, Green Arrow/Black Canary Wedding Special 1

Green Arrow & Black Canary Sonderband 1 – Bis dass der Tod ... (Okt 2008), Green Arrow and Black Canary 1 - 4

DC Premium 71: Justice League – Rise and Fall (Feb 2011), Justice League: Rise and Fall Special 1, Green Arrow 31 - 32, Justice League: The Rise of Arsenal 1 - 4

Green Arrow Paperback 1: Tief im Wald (Jun 2011), Green Arrow Vol. 5, 1-4

100 % DC 31: Green Lantern: Ohne Sünde (Aug 2011), The Brave and the Bold 19 -22

Green Arrow Paperback 2: Dämonenbrut (Sep 2011), Green Arrow Vol. 5, 5 - 10

Green Arrow Paperback 3: Erlösung (Dez 2011), Green Arrow Vol. 5, 11-15

Green Arrow Megaband 1: Kampf um Queen Industries (Jul 2013), Green Arrow Vol. 6, 0 - 13, 15 + 16

Arrow 1: Vergeltung (Okt 13), Arrow 1 - 3

Arrow 2: Letzte Gerechtigkeit (Dez 13), Arrow 4 -6

Arrow 3, Das Auge des Jägers (Jan 14), Arrow 7 - 9

Arrow 4, Von Tätern und Opfern (Mär 14), Arrow 10 - 12

Green Arrow Megaband 2: Krieg der Outsiders (Okt 2014), Green Arrow Vol. 6, 17 -31

Quellen:

www.wikipedia.com

<http://dc.wikia.com>

Bilder von:

<http://dc.wikia.com>

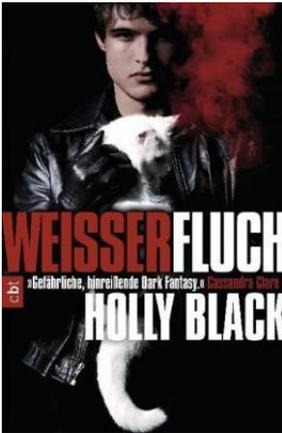
<http://www.cwstv.com/>

<http://paninicomics.de/>

Titelgrafik von Elmar Huber unter Verwendung eines Desktopmotivs von:

<http://www.hdwpapers.com>





Holly Black
Weißer Fluch
Fluchwerker 1

The Curse Workers – White Cat, USA, 2010

cbt-Verlag, München, 1. Auflage: 01/2014

PB mit Klappbroschur, Jugendbuch, Urban Fantasy, 978-3-570-30805-9, 380/1299

Aus dem Amerikanischen von Anne Brauner

Umschlaggestaltung von init.büro für Gestaltung Bielefeld unter Verwendung einer Fotografie von Michael Frost

Autorenfoto von D. Williford

www.cbt-jugendbuch.de

www.blackholly.com

Sie werden Fluchmagier genannt: Menschen, die mit einer einzigen kurzen Berührung ihrer bloßen Hand Glück, Schmerz oder sogar den Tod bringen können. Doch das Ausüben ihrer Fertigkeit ist verboten, und so wirken sie, verborgen und heimlich, im Untergrund im Auftrag mächtiger Gangsterclans.

Cassel Sharpe entstammt einer solchen Familie aus Fluchmagiern. Doch Cassel ist anders, denn im Gegensatz zu seinen Brüdern, Eltern und Großeltern hat er keinerlei magisches Talent. Und so versucht er nur eins: ein normales Leben zu führen und sich anzupassen. Doch tief im Inneren weiß Cassel, dass er nicht normal ist, denn er trägt ein grausiges Geheimnis mit sich herum. Als 14-jähriger tötete er seine beste Freundin Lila, und das Wissen um seine furchtbare Tat und das Fehlen jeglicher Erinnerung an das Warum verbietet ihm jegliche enge Beziehung zu anderen Menschen.

Als plötzlich die Alpträume von einer weißen Katze beginnen, denkt sich Cassel noch nicht allzu viel dabei. Doch dann taucht die Katze auch in der Realität auf und scheint Kontakt zu ihm zu suchen - und schon bald ist in Cassels Leben nichts mehr so, wie es einmal war.

Mit „Curse Workers - Weißer Fluch“ beginnt die Autorin Holly Black, die den meisten Lesern vor allem durch ihre Arbeit an der „Elfen“-Trilogie und den „Spiderwick“-Büchern bekannt ist, eine weitere Trilogie für jugendliche Leser. Ähnlich wie auch ihre anderen Bücher ist „Weißer Fluch“ eine recht düstere Geschichte, denn für den Protagonisten Cassel läuft es alles andere als gut.

Seine Mutter sitzt im Gefängnis, seine Brüder und sein Großvater sind Kriminelle, und er selbst muss mit der Gewissheit leben, für den Tod seiner besten Freundin verantwortlich zu sein. Nicht gerade die typische Biographie eines strahlenden Helden. Dennoch schafft die Autorin es, dass man sich als Leser recht schnell in seinen Charakter einfühlt und auch mit ihm fühlt. Denn im Grunde genommen ist er nichts weiter als ein Teenager, der irgendwie versucht, ein normales Leben in einer aus den Fugen geratenen Welt zu führen.

Die Welt selbst, die Holly Black beschreibt, erinnert stark an das Marvel-„X-Men“-Universum: Menschen, die durch einen genetischen Zufall zu Besonderem fähig sind und denen darum der Rest der Bevölkerung mit Misstrauen und Angst begegnet; die Regierung, die eine Test- und Kennzeichnungspflicht für Fluchmagier durchsetzen will; die einzelnen Individuen, die durch ihre Fähigkeit in die Welt des Verbrechens gezogen werden - dies alles wurde bereits von Stan Lee und Jack Kirby in ihren Graphic Novels behandelt. Ob dies nun positiv oder negativ zu bewerten ist, bleibt jedem Leser selbst überlassen.

Positiv fällt definitiv der Schreibstil der Autorin auf, die die Geschichte schnörkellos und klar in einem einzigen Erzählstrang aus der Ich-Perspektive von Cassel Sharpe erzählt. So erfährt der Leser neben dem Geschehen vor allem auch viel über dessen Gedanken und Träume, was den Charakter Cassels mit all seinen Schwächen und Fehlern noch menschlicher erscheinen lässt.

Alles in allem ist „Weißer Fluch“ ein gelungener Auftakt zur Serie und lädt zum Weiterlesen ein. Für junge Erwachsene, die Spaß ans Fantasy- und Mystery-Romanen haben, also sehr empfehlenswert! (BS)



Rita Efinger-Keller

Lasst uns froh und munter sein – Nikolaus feiern

Patmos Verlag der Schwabenverlag AG, Ostfildern, 09/2014

HC, Kinder-/Familienbuch, Sachbuch, Kultur & Religion, Basteln & Spielen, Essen & Trinken, 978-3-8436-0550-2, 88/1499

Titelgestaltung von Finken & Bumiller, Stuttgart

Texte und Lieder von Rita Efinger-Keller und aus anderen Quellen

Illustrationen und Fotos im Innenteil von Rita Efinger-Keller

www.patmos.de

Die Adventszeit steht vor der Tür, und noch vor Weihnachten wird der 6. Dezember – Sankt Nikolaus – gefeiert. Jede Familie hat hierfür ihre eigenen Traditionen. Wie alt und weit verbreitet diese sind, erklärt Rita Efinger-Keller in „Lasst uns froh und munter sein“. Darüber hinaus präsentiert sie viele weitere interessante und unterhaltsame Informationen sowie Spiel- und Bastelanleitungen rund ums „Nikolaus feiern“, was den Band zu einem abwechslungsreichen, vielseitigen Buch für die ganze Familie macht.

Im Wechsel werden Legenden über die Taten des heiligen Sankt Nikolaus erzählt, mehr oder minder bekannte Gedichte, Lieder und Gebete vorgestellt, abgerundet wird mit Rezepten, Spielen und Basteleien, die teils auch schon von kleinen Kindern, eventuell mit Hilfe älterer Geschwister oder Erwachsener, ausgeführt werden können. Gerade für die Fünf- bis Zehnjährigen ist der Nikolaustag, wenn er festlich zelebriert wird, das Highlight beim Warten auf Weihnachten.

Die Nikolaus-Legende geht auf die historische Persönlichkeit des Bischofs Nikolaus von Myra zurück, der im 3./4. Jahrhundert gelebt, seine Habe unter den Armen verteilt und viele Wunder gewirkt haben soll. Im 15. Jahrhundert wurde Nikolaus zum Gabenbringer, der Papierschliffchen bzw. Strümpfe füllte. Später wurde er vom Christkind und dem kommerzialisierten Weihnachtsmann aus den USA in den Hintergrund gedrängt, die großen Feierlichkeiten und das Beschenken in vielen Ländern vom 6. auf den 24. oder 25. Dezember verschoben.

In „Lasst uns froh und munter sein“ wird kindgerecht die Geschichte der drei Schwestern geschildert, auf die das Brauchtum der nächtlichen Geschenke zurückgeht. Ferner wird erklärt, warum Nikolaus der Schutzpatron der Seefahrer und Kaufleute ist. Des Weiteren gibt es einige Mandalas zum Ausmalen, einen Nikolaus samt traditionellen Gewändern zum Ausschneiden, ein als Gedicht verfasstes Rezept für Pfefferkuchen, eine Nikolaus-Legende zum Nachspielen (z. B. in der Schule, im Seniorenheim, in der Kirche ...) u. v. m. Es empfiehlt sich, die Vorlagen zu kopieren und damit zu basteln und zu malen, denn es wird wohl keiner das schöne Buch kaputt machen wollen.

Für Familien mit Kindern, für Kindergärten und Grundschulen bietet der Titel viel Wissenswertes einschließlich eines kurzweiligen Mitmachteils. (IS)



Christine Feher

Dann mach ich eben Schluss

cbt-Verlag, München, 1. Auflage: 09/2013

HC mit Schutzumschlag, Jugendbuch, Drama, 978-3-570-16269-9, 410/1699

Titelfoto von plainpicture/Mia Takahara

Autorenfoto von privat

www.cbt-verlag.de

www.feher-buch.de

Der 18-jährige Maximilian fährt nach einer Party gegen einen Baum. Im Auto befinden sich seine Schwester, auf der Rückbank sein bester Freund und seine Freundin. Er selbst ist sofort tot. Die anderen Fahrzeuginsassen sind schwer verletzt. Eltern, Freunde und Verwandte sowie seine Schwester lassen die Vergangenheit Revue passieren, um herauszufinden, warum diese Tragödie passieren konnte.

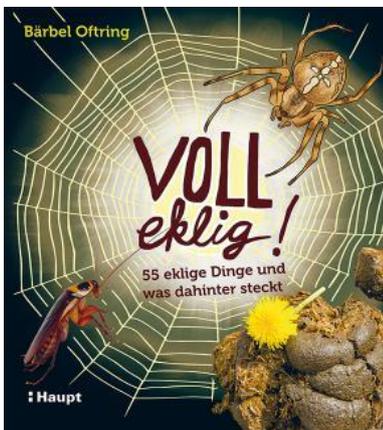
Dabei scheint eines klar zu werden: Max' Fahrt gegen den Baum war kein Unfall, sondern eine Kurzschlussreaktion, mit der er sein Leben beendete.

Die Geschichte des jungen Mannes wird im Rückblick erzählt. Dabei kommen sowohl die Eltern, Lehrer, seine Schwester und Freunde zu Wort als auch ein sehr wichtiger Zeuge, nämlich Max selbst.

Die Geschichte über diesen tragischen Unfall geht Lesern gleich welchen Alters und Geschlechts unter die Haut. Die Tragödie, die aus einer Kurzschlussreaktion entstand, war abzusehen: Leistungsdruck in der Schule, sehr hohe Erwartungen der Eltern, dazu eine komplizierte Beziehung mit einem Mädchen sowie eine unerwiderte Liebe.

Die Autorin schildert nachvollziehbar, was sich Wochen vorher abgespielt hat. Dabei erzählt sie die aufwühlende Story aus den verschiedenen Blickwinkeln mehrerer Protagonisten, die im Leben des tödlich Verunglückten eine Rolle spielten, sowie dem von Max selbst. Dies erweist sich als hervorragender Schachzug, der die dramatischen Ereignisse noch intensiver gestaltet.

Die Lektüre dürfe auch für die Schule sehr interessant sein. Wer Bücher wie „Tote Mädchen lügen nicht“ gelesen hat, bekommt mit diesem Buch ebenfalls einen guten Einblick in die Gefühlswelt von Teenagern, die an der Schwelle zum Erwachsenwerden stehen, jedoch im Grunde ihres Herzens noch Kinder sind. (PW)



Bärbel Oftring

Voll eklig! – 55 eklige Dinge und was dahinter steckt

Haupt Verlag, Bern (CH), 09/2014

PB, Kinderbuch, Sachbuch/Mitmachbuch, Naturwissenschaften, Kulturgeschichte, Wissensquiz, 978-3-258-07843-4, 162/1990

Titelillustration und -foto von Roberta Bergmann & Tonia Wiatrowski sowie Tofuxs/Dreamtime (Kakerlake), Dzinnik Darius/Shutterstock (Pferdekot)

Farbige Illustrationen im Innenteil von Roberta Bergmann & Tonia Wiatrowski, Fotos aus verschiedenen Quellen

www.haupt.ch

www.tatendrang-design.de

Es gibt eine ganze Menge Dinge, die man „voll eklig!“ findet, deren Anblick - manchmal sogar schon der Gedanke daran - ein unangenehmes Gefühl, Übelkeit oder Panik hervorrufen kann. Wie intensiv jeder empfindet, ist individuell verschieden und hängt ab von dem, was man vielleicht selbst Gruseliges in diesem Zusammenhang erlebt hat, wie man erzogen und von der Familie geprägt wurde, welchem Kulturkreis man angehört.

Was viele abstößt, das ist beispielsweise alles, was mit Tod zu tun hat, ferner Fäkalien und andere Körperausscheidungen, Verdorbenes und scheußliche Gerüche, aber auch bestimmte Tiere wie Ratten, Schlangen, Würmer, Spinnen u. v. m.

Warum manche Dinge ein Ekelgefühl auslösen, erklärt Bärbel Oftring in kurzen, nicht zu komplizierten Sätzen, durchaus auch unter Benutzung von Fachtermini in kindgerechter Sprache: Bis zu einem Alter von etwa 2 Jahre kennt man die genannten Ängste und Abscheu nicht, doch dann bildet sich im Gehirn durch gesammelte Erfahrungen und die Erziehung ein ‚Ekelzentrum‘ heraus, das die entsprechenden Reaktionen hervorruft. Bei diesen handelt es sich i. d. R. um einen Schutzmechanismus, der jeden Menschen vor giftigen Tieren und Pflanzen, ungenießbarem Essen und Wasser, schädlichen Abgasen und anderen Gefahren warnt.

In alphabetischer Reihenfolge trug die Autorin die wohl gängigsten „55 ekligsten Dinge“ zusammen und klärt darüber auf „was dahinter steckt“: welche Vorgänge im Körper für die Entstehung von Ausscheidungsstoffen verantwortlich und wie wichtig diese Abläufe für die Gesundheit und das Leben sind; wie nützlich ‚schleimige‘ Pilze und ‚gruselige‘ Insekten sind, indem sie verrottende Substanzen zersetzen und so dem natürlichen Kreislauf wieder zuführen; dass in manchen Ländern Insekten, Würmer und Spinnen als Delikatessen gelten und vielleicht in naher Zukunft vielleicht auch bei uns den Speiseplan bereichern, um die Ernährung zu sichern; usw.

Jedem Ekel-Objekt ist eine Doppelseite gewidmet. Zunächst beschreibt die Autorin das Phänomen und liefert einige interessante Informationen. Daneben befindet sich ein „Ekel-Barometer“, auf dem man ankreuzen darf, ob man diese Sache „überhaupt nicht eklig“, „ein bisschen eklig“, „manchmal eklig“, „sehr eklig“ oder „schauerlich eklig“ findet. Meist folgen weitere Ausführungen, beispielsweise dass die Menschen in anderen Ländern inmitten von Müll leben müssen und nur schmutziges Wasser für die Ernährung und zum Waschen haben, weil es weder Müllabfuhr noch Kanalisation und Kläranlagen gibt; welche Hausrezepte man einst anwendete, um eine Warze loszuwerden; usw. Hinzu kommen Erklärungen, was man an einem Gegenstand besonders eklig findet und warum das so ist.

Zum Mitmachbuch wird der Titel durch Quizfragen, Bastelanleitungen für ‚Ekeldinge‘, Tipps u. a. m. Am Ende des Bandes stehen die Auflösungen, und es werden einige Seiten angeboten, auf denen man die Objekte eintragen und mit Fotos versehen kann, die man erforscht hat und besonders eklig findet. Aufgrund der Beschäftigung mit diesen Dingen kann es durchaus sein, dass man so manches davon plötzlich gar nicht mehr als so grässlich empfindet, denn man weiß jetzt, wofür es notwendig ist, wie es funktioniert - und dass eigentlich kein Grund besteht, sich davor zu fürchten, wenn man bestimmte Regeln einhält (Hygiene, Verdorbenes nicht essen, giftige Tiere nicht anfassen etc.).

Die Dinge werden von der Autorin beim Namen genannt, was mitunter etwas drastisch und vulgär wirkt. Die meisten Kinder dürften das lustig finden, zumal es oft um Tabuthemen geht und Worte verwendet werden, die man nicht benutzen soll, so die Erwachsenen. Einige junge Leser könnten aber tatsächlich auch die Wortwahl „voll eklig!“ finden, da sie es gewohnt sind, die Dinge anders zu nennen oder zu umschreiben. Das ist übrigens ein Punkt, der jetzt nicht innerhalb der „55 ekligen Dinge“ auftaucht ...

„Voll eklig!“ ist ein altersgerecht erstelltes Sachbuch, das Themen aufgreift, über die man nicht gern oder wenig spricht. Es liefert leicht verständliche Erklärungen, weshalb man sich vor manchen Dingen – grundlos oder zu Recht – ekelt. Die Ausführungen sind nicht zu lang und werden aufgelockert durch viele farbenfrohe Zeichnungen und Fotos sowie bunt unterlegte oder hervorgehobene Kästchen mit speziellen Informationen und Aufgaben.

Das Buch eignet sich für das gemeinsame Lesen und Betrachten mit älteren Kindergartenkindern und für Grundschüler, die mehr über die aufgezählten Dinge wissen wollen. (IS)



Antje Rittermann (Text, Zeichnungen) und Susanne Rittermann (Idee, Konzept)

Werkstatt Holz – Techniken und Projekte für Kinder

Haupt Verlag, Bern (CH), 09/2014

PB mit Klappbroschur, Kinderbuch, Sachbuch, Basteln & Werken, 978-3-258-60080-2, 208/2490

Titelgestaltung von Grams undfreunde, Marbach/Neckar

Fotos im Innenteil aus verschiedenen Quellen

Zeichnungen im Innenteil von Antje Rittermann

www.haupt.ch

www.haupt.ch/werkstatt-holz

<http://antje-rittermann.de>

www.hetkinderatelier.com

Das vorliegende Bastelbuch beschäftigt sich mit dem vielseitigen Werkstoff Holz und den verschiedenen Bearbeitungsmethoden: natürlich dem „Schnitzen“, im Rahmen des allgemeinen „Holzwerken“ mit „Sägen“, „Bohren“, „Raspeln, Feilen, Schleifen“, „Leimen“, „Nageln“, „Schrauben“ und schließlich noch mit „Holzbildhauen“ – also Bastelarbeiten, für die sich vor allem Jungen interessieren, was man auch an den Projekten erkennen kann, darunter ein „Kanu“, ein „Weihnachtsbaum“, ein „Namensschild“, ein „Rennauto“, eine „Hindernisbahn“, ein „Nagelbild“, eine „Halbpfeife“, eine „Planierwalze“ und eine „Schleifstein-Dose“.

Auch wenn man inzwischen bestrebt ist, von nach Geschlechtern getrennten traditionellen Spielen und Spielzeugen abzurücken, so ist es immer noch in den Köpfen drin, dass Mädchen Handarbeiten machen (Stricken, Häkeln, Schmuckstücke fertigen ...) und Jungen beim Werken

gefördert werden (Holzarbeiten, mit Metallbaukästen Objekte konstruieren, Papa beim Reparieren vom Auto zur Hand gehen ...). Dementsprechend wirkt die Zusammenstellung der Ideen, die Bastlerinnen stärker mit einbeziehen, bemüht und vor allem bemüht, auch halbwegs interessant für Jungen zu sein wie das „Mäusehaus“ und „Wohnzimmer“ (früher wäre es eine Puppenstube gewesen), die „Schatzkiste“ (als Alternative zum Schmuckkästchen) etc.

Dass das Bestreben nicht wirklich realisiert werden kann, belegt die Tatsache, dass doppelt so viele Jungen wie Mädchen in „Werkstatt Holz“ mit ihren Werken vertreten sind, welche auf den zahlreichen Beispielfotos zu sehen sind.

Schiebt man all das beiseite und konzentriert sich ganz auf das Wesentliche des Buchs, findet man sehr gute Erklärungen zu dem Werkstoff, den genannten Techniken und natürlich auch zu den empfohlenen zusätzlichen Materialien und Hilfsmitteln einschließlich wichtiger Sicherheitshinweise. Sinnvoll sind auch die Liste der Bedarfsartikel, die keinen unnötigen Schnickschnack enthält, und die Ratschläge zur Einrichtung einer (kleinen) Werkstatt.

Die Beschreibungen sind sehr kurz gehalten, denn gerade kleinere Kinder, die sich für die vorgestellten Projekte begeistern können, sind meist keine Leseratten und wollen am liebsten sofort loslegen. Infolgedessen stellen die Zeichnungen und Fotos eine gelungene Ergänzung dar, doch wirklich selbsterklärend sind sie nicht. Es ist schon besser, die Texte zu lesen, sich vorlesen zu lassen oder einen Erwachsenen/ein älteres Geschwister dabei zu haben, der anfangs ein wenig hilft, damit es keine Verletzungen gibt und sich erfreuliche Erfolge einstellen.

Die leicht verständlichen Ausführungen sind auch für größere Kinder und Erwachsene, die sich bislang nicht viel mit Holzarbeiten befasst haben, sehr interessant und lehrreich. Sicherheitshinweise, besondere Tipps, Texte für Erwachsene – empfohlen auch den Jüngeren -, Querverweise zum Glossar und die QR-Codes, die zu kurzen, nützlichen Filmen auf der Site www.haupt.ch/werkstatt-holz führen, sind durch Symbole gekennzeichnet.

Ob man aufmerksam gelesen und/oder sich das Wichtigste gemerkt hat, kann man mittels kurzer Tests selber überprüfen.

Jedes Projekt ist so aufgebaut, dass es sowohl eine Material- als auch eine Werkzeugliste gibt. Darauf folgt die Beschreibung, in welcher Reihenfolge und mit welchen Arbeitsschritten man das Objekt bzw. die einzelnen Teile erstellt. Oft gibt es einen guten Extra-Tipp. Ergänzt wird mit Zeichnungen (Bauplan, Einzelteile, Arbeitsgeräte) und Fotos vom fertigen Objekt (wenigstens Diagröße bis maximal eine Seite).

Für die Zielgruppe – Grundschüler bis einschließlich Unterstufe der weiterführenden Schulen – sind die Projekte reizvoll und inspirieren zu eigenen Ideen. Die Erklärungen sind kindgerecht, nicht zu lang und sehr interessant, sogar für Erwachsene. Ein wirklich hilfreiches, anregendes Buch für Eltern, Pädagogen und selbständig werkende Kinder!

Übrigens sind die beiden ambitionierten Autorinnen für den Umweltpreis der Stadt Stuttgart nominiert worden. Ihre Projekte werden unter www.facebook.com/Stadt.Stuttgart vorgestellt, ab dem 13.11. sind alle Projekte auf www.stuttgart.de zu finden, und es kann abgestimmt werden, wer den Publikumspreis gewinnen soll. Am 25.11. findet die Preisverleihung und Ausstellungseröffnung statt (Quelle: Buchcontact). (IS)



Polly Shulman

Die geheime Sammlung

The Grimm Legacy, USA, 2010

PAN, München, 05/2010

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, Jugendbuch, Urban Fantasy, Mystery, 978-3-426-28331-8, 432 /1495

Aus dem Amerikanischen von Momo Evers, Falk Behr

Titelgestaltung von ZERO Werbeagentur München unter Verwendung einer Illustration von AKG images, B. von Arnim, FinePic, München

www.pan-verlag.de

www.pollyshulman.com

Die fünfzehnjährige Elizabeth Rew schreibt in den Weihnachtsferien ein

Referat über die Brüder Grimm, das ihrem Lehrer Mr Mauskopf sehr gefällt. Da das Geld in Elizabeths Familie knapp ist, vermittelt Mr Mauskopf ihr danach einen Nachmittagsjob im ‚New Yorker Repositorium der Verleihbaren Schätze‘ (die älteste Bestell-Bibliothek, auch ‚das Archiv‘ genannt). Dort soll sie sich bei Dr. Lee Rust melden und trifft direkt am ersten Tag auf Marc Merritt, den coolsten und besten Stürmer des Basketball-Teams ihrer Schule, der ebenfalls im Archiv arbeitet. Fast alle Mädchen stehen auf ihn. Auch Elizabeth, die sich aber keine Chancen einräumt. Sie wird als Bibliothekspagin eingestellt und erfährt, dass es sich nicht um eine Buch-Bibliothek handelt, sondern um eine mit allen möglichen Sammlungen wie z. B. Musikinstrumente, Sportausrüstungen, besondere Küchengeräte ... - und hört das erste Mal auch von dem Grimm-Sammelsurium.

Elizabeth hat ein ambivalentes Verhältnis zu ihrer Stiefmutter Cathy und ihren Stiefschwestern Hannah und Veronica Vane. Auch weil sie, seitdem ihre Mutter gestorben ist und die ‚neue Familie‘ gegründet wurde, die Nähe zu ihrem Vater vermisst, der sehr von ihrer Stiefmutter vereinnahmt wird. In der Schule fühlt sich Elizabeth ebenso einsam; sie hat keine Freunde und ist somit auf sich gestellt. Ihr Leben wird von der Stunde an interessanter und fantastischer, als sie im Repositorium anfängt, im Archiv 2 – das Kleidung und Textilien berühmter Persönlichkeiten aufbewahrt. Sie arbeitet dort mit dem Jugendlichen Aaron Rosendorn, der ihr nicht sonderlich sympathisch ist, zusammen.

All das Neue und Magische innerhalb des Archivs nimmt sie schnell gefangen. Anjali Rao, ein hübsches Mädchen, das ebenfalls als Pagin arbeitet und auf das Aaron offensichtlich ein Auge geworfen hat, erzählt Elizabeth, dass Mona Chen, eine ehemalige Pagin, plötzlich verschwunden sei und von einem Gerücht über ein mysteriöses „*fliegendes Geschöpf*“ (wie ein riesiger Vogel), das angeblich Gegenstände aus dem Archiv stiehlt.

Von Dr. Rust erfährt sie mehr über das Grimm-Sammelsurium: Die Gebrüder Grimm sammelten nicht nur Geschichten, sondern auch eine beachtliche Anzahl von Objekten, die in ihren „Kinder- und Hausmärchen“ erwähnt wurden, und einige, die mit „Tausendundeiner Nacht“ in Verbindung stehen.

Durch die Arbeit im Archiv verändert sich Elizabeths Leben immer mehr, und sie sieht alle möglichen Dinge/Gegenstände bewusster und mit anderen Augen. Dann darf sie sogar im Hauptuntersuchungsraum (HU) mit wunderschönen Tiffany-Fenstern arbeiten. Marc und Anjali (sind ein Paar) erzählen ihr von weiteren Sondersammlungen, die alle faszinierend klingen – z. B. der Lovecraft-Fundus, vor dem Marc sie jedoch warnt. Dann gelangt Elizabeth in das Grimm-Sammelsurium, wird eingeschlossen und entdeckt einige magische Gegenstände wie den Zauberspiegel von Schneewittchen, bis Marc sie aus ihrer misslichen Situation befreit.

Nach einem Test erhält sie wenig später offiziell den Schlüssel zum Grimm-Sammelsurium und somit auch mehr Verantwortung – und nun taucht sie in eine wahrlich märchenhafte Welt mit Siebenmeilenstiefeln, Tischleindeckdich, Fliegenden Sandalen, Fliegendem Teppich und allem, was Märchen zu bieten haben, ein.

Doch je mehr sie sich in diese Welt verstrickt, desto mehr Fragen gibt es zu klären: Was hat es mit der entlassenen Pagin Zandra auf sich? Was mit den Diebstählen im Archiv? Mit den gegen wertlose Duplikate ausgetauschten magischen Gegenständen? Was mit der verschwundenen Pagin Mona? Und mit dem ominösen großen Vogel? Aber auch die stetigen Hinweise auf die Arkan?

Elizabeth lernt nicht nur die Leute im Archiv kennen, sondern auch Anjalis Schwester Jaya. Und von Kapitel zu Kapitel geht es rasanter zu: Aaron hält Marc für den Dieb der magischen Gegenstände und kann ihn auch sonst nicht leiden, weil er wegen Anjali eifersüchtig auf ihn ist. Als diese dann verschwindet, stellt sich schnell eine weitere Frage: Wer steckt hinter dem mysteriösen Wallace Stone, der auch mit der verschollenen Pagin Mona in Kontakt gestanden haben soll? Ist Marc wirklich ein Nachfahre bedeutender Männer und Frauen der Arkan aus Afrika?

Doch die wichtigste Frage ist: Können die Freunde Anjali wiederfinden? Die Sache wird immer dramatischer, als auch Dr. Rust verschwindet ...

Die Autorin erzählt eine märchenhafte Geschichte um ein Mädchen, dessen reale Welt nach dem Tod ihrer Mutter und der Neuvermählung ihres Vaters nicht sehr farbenfroh ist und dem nicht mehr viel Aufmerksamkeit geschenkt wird, seit ihre Stiefmutter und Stiefschwestern aufgetaucht sind. Insoweit ähneln die Ansätze dem Märchen „Aschenputtel“ – aber nur die Ansätze, denn Elizabeth

ist tougher und moderner und weiß ihren Weg zu gehen. Und auch die jugendliche Liebe kommt in diesem Band natürlich nicht zu kurz, denn nicht nur Marc übt Wirkung auf Elizabeth aus. Die Aufmachung des Bandes ist, wie bereits von PAN gewohnt, ohne jeglichen Fehl und Tadel. Somit stellt „Die geheime Sammlung“ summa summarum ein empfehlenswertes Jugendbuch dar.

Ein schönes – und etwas ‚anderes‘ fantastisches Jugendbuch. (AB)



Marita Sydow Hamann

Der Thul

Die Erben der alten Zeit 2

Grassroots Edition des Verlages Santicum Medien GmbH, Villach (A), 1. Auflage: 02/2014HC mit Schutzumschlag, Jugendbuch/All Age, Fantasy, SF, 978-3-9503658-9-4, 528/1980

Titelgestaltung von Stefan Sternbacher unter Verwendung von Fotos von Carl-Ernst Stahnke und Helmut Wegmann/pixelio.de

Karte von Marita Sydow Hamann

www.grassroots-edition.com

www.marity-sydowhamann.com

Marita Sydow Hamanns E-Book „Die Erben der alten Zeit 1: Das Amulett“ wurde ein riesiger Überraschungshit. So entschloss sich der Verlag Grassroots Edition, den Roman in Buchform herauszubringen. Diese Strategie erwies sich als äußerst erfolgreich, denn der nunmehr erschienene zweite Teil wird den Erwartungen, die Leser und Leserinnen des ersten Bandes an die Geschichte stellen, mehr als gerecht.

Die Ausreißerin Charlie gerät auf der Suche nach ihrer Herkunft von unserer Erde in eine andere Welt. Mit Hilfe von Brian und den Geschwistern Tora und Kunar lebt sie sich in der fremden Umgebung, die auf der Erde nur noch in mythischen Sagen erwähnt wird, gut ein. Allerdings halten die Geschwister Charlie wegen ihrer Kleidung für einen jungen Mann.

Der grausame Magier Oden sucht nach einem Amulett, mit dessen Hilfe er auf die Erde gelangen kann, um diese zu unterjochen. Charlie besitzt den begehrten Gegenstand. Oden schafft es, ihn an sich zu nehmen, und lässt Charlie sterbend zurück. Doch mit Hilfe von Brian, der sich als Lokis Sohn Thor entpuppt, gelingt es ihr zu überleben. Nun ist guter Rat teuer, denn erstens kann Charlie nicht mehr zur Erde zurück, und zweitens ist eine andere Erdenbewohnerin ebenfalls in die Gefangenschaft von Oden geraten.

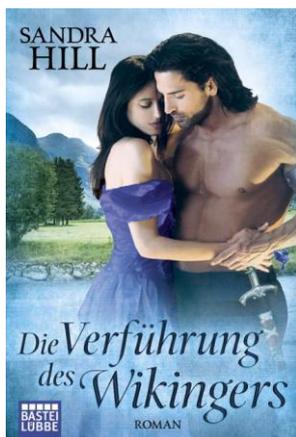
Hanna, die durch Zufall Charlie in diese Welt folgte, versucht alles, um wieder frei zu kommen. Da sie sehr pragmatisch veranlagt ist, kann sie sich in Odens Festung gut behaupten. Schon bald sammelt sie Gleichgesinnte um sich, die ebenfalls gegen Oden aufbegehren.

Sora, das Mädchen aus Charlies Visionen, ist mittlerweile auch auf Vanaheim eingetroffen. Sie reitet ein schwarzes Einhorn. Charlie bemüht sich, Sora zu finden, denn auch sie trägt ein Amulett bei sich. Sollte dieses gleichfalls in Odens Hände gelangen, könnte er zum Herrscher aller Welten werden.

Bravourös gelingt es der Autorin, eine faszinierende Geschichte voller mystischer und fantastischer Begebenheiten zu erzählen. Dabei bedient sie sich teilweise der nordischen und in Ansätzen auch der griechischen Mythologie. Sie schafft es zudem sehr gut, Science Fiction-Elemente mit der zugrundeliegenden Fantasy-Erzählung zu verweben. Ihre Figuren wirken echt und bieten sich zur Identifikation an.

Die Geschichte wendet sich an eine Leserschaft ab 12 Jahre, doch dürfte sie durchaus auch erwachsene Leser berühren.

Der Mix aus Sagen, Freundschaft, Abenteuer und sympathischen Protagonisten, die einem furchtbaren Feind gegenüberstehen, wird ein Publikum, das fantastische Bücher mag, schnell in seinen Bann ziehen. Die spannende Erzählung ist auch im zweiten Teil genauso ansprechend und vielschichtig gestaltet wie in Teil 1. Lose Fäden werden aufgenommen und miteinander verknüpft. Nachdem die Weichen gestellt wurden, dürfte die Aussicht auf den Abschlussband der Trilogie die Erwartungshaltung noch einmal immens steigern. (PW)



Sandra Hill

Die Verführung des Wikingers

Die Wikingers 10

The Norse King's Daughter, USA, 2011

Bastei Lübbe, Köln, 1. Auflage: 04/2014

TB, History, Romance, Erotik, 978-3-404-17016-6, 382/799

Aus dem Amerikanischen von Ulrike Moreno

Titelgestaltung von Guter Punkt, München unter Verwendung von Motiven von razzledazzlestock, Hotdamnstock und thinkstock

www.luebbe.de

www.bastei.de

www.lesejury.de

www.sandrahill.net

www.guter-punkt.de

Prinzessin Drifa ist stinksauer auf ihren Verlobten, den Wikingers Sidroc. Er gaukelte ihr die große Liebe vor, um sie dazu zu bewegen, ihn so schnell wie möglich zu heiraten. Dabei sieht er sie nur als Mittel zum Zweck, da er über kein Land und nur wenig Geld verfügt. In ihrer Wut haut sie ihm einen Krug über den Schädel. Als Sidroc nach Wochen aus dem Koma erwacht, ist Drifa fort, und er selbst macht sich so schnell wie möglich aus dem Staub.

Jahre später besucht Drifa Byzanz. Im Palast läuft ihr Sidroc über den Weg. Dieser will sich an der Frau rächen, die ihn so schmachvoll hat abblitzen lassen, und beginnt mit gezielter Taktik, ein gewagtes Spiel. Drifa selber ist immer noch verletzt, doch ihre Gefühle für den gutaussehenden Mann sind weiterhin vorhanden. So lässt sie sich auf sein verführerisches Hin und Her ein. Doch Drifa verbirgt ein riesiges Geheimnis vor dem Wikingers, der ihr von Tag zu Tag mehr ans Herz wächst. Ein Geheimnis, das alles zu zerstören droht, was sie sich erhofft.

Sandra Hill weiß, was Frauen lesen möchten. Dazu verwendet sie die beliebten Zutaten, die historische Liebesromane ausmachen:

Sie kreierte attraktive Muskelmänner mit vielseitigen Fähigkeiten im sinnlich-erotischen Spiel der Verführung. Zudem entwirft sie starke, schöne Frauencharaktere, die sich nur zögerlich auf eine Verbindung einlassen. Dazu gibt es romantische, sehr sinnliche Liebesspiele, die bis ins kleinste Detail beschrieben werden. Ihre Protagonisten wirken dennoch glaubwürdig, und auch der Humor kommt ab und an zum Tragen.

Drifa ist dank ihres Vaters eine schöne, reiche und sehr unabhängige Frau, die das Gärtnern über alles liebt. Zudem verbirgt sie ein ungeheuerliches Geheimnis vor Sidroc. Dieser ist von seiner Fast-Verlobten noch immer fasziniert und findet, dass ihre Tonkrug-Attacke auf ihn völlig übertrieben war. Natürlich macht er sich etwas vor, wenn er behauptet, sich an ihr rächen zu wollen. Erfahrene Leserinnen des Genres erkennen schnell, dass die Gefühle der beiden Menschen in Richtung Liebe steuern. Allerdings sind beide Charaktere zu verbohrt und auch zu stolz, um sich ihren Empfindungen zu stellen.

Zu der interessanten Liebesgeschichte werden abenteuerliche Elemente und Gefahren beigelegt sowie verschiedene Protagonisten, die dazu dienen, die Story voranzubringen. Die Leibwächter der Prinzessin sind dabei ebenso wichtig wie eine neue Freundin, die Drifa zur Seite steht.

Wer ähnlich geartete Romane liebt sollte sich auch die „Highlander“-Trilogie von Paula Quinn nicht entgehen lassen.

Wem die Geschichte von Sandra Hill gefallen hat, dürfte sich auch für „Der Kuss des Wikingers“ interessieren. Dieses Buch ist bisher allerdings nur als E-Book erhältlich. Fans von historischen Liebesromanen kommen auf jeden Fall auf ihre Kosten. (PW)



Jörg Benne

Gestrandet

Das Schicksal der Paladine 3

KoiosVerlag im Praesens Verlag, Wien (A), 1. Auflage: 06/2014

TB, Fantasy, All Age, 978-3-902837-22-6, 328/1900

Titelgestaltung von Praesens VerlagsmbH unter Verwendung einer Illustration von shutterstock.com

Karte von Christoph Clasen

www.koios.praesens.at

www.koios-verlag.com

www.praesens.at

www.nuareth.de

www.christophclasen.de

Tristan geht in die fremde Welt Nuareth, um seinen Vater Darius zu suchen. Er ist der Einzige, der die Fähigkeit besitzt, die eigene Tochter zu retten, die seit einem Unfall im Koma liegt. Viele Abenteuer später gelingt es Tristan, seinen Vater zurück zur Erde zuschicken. Als er ihm folgen will, wird er jedoch Opfer einer Falle der Nekromanten. Diese sind die erklärten Feinde der Paladine, zu denen sowohl Tristans Vater als auch er selbst gehören.

Als alles verloren scheint, ist es Tristan, der den Nekromanten Einhalt gebietet. Aber dafür zahlt er einen hohen Preis: Er muss das Artefakt zerstören, das nicht nur die Kräfte der Paladine verstärkt, sondern auch die einzige Möglichkeit für eine Rückkehr zur Erde ist.

Derweil findet Darius heraus, dass der Weg nach Nuareth versperrt ist. Doch es gibt noch einen Weg zurück, einen höchst gefährlichen, weil derjenige, der diesen Pfad wählt, als Nekromanten-Magier nach Nuareth gelangt. Das Risiko, das der ehemalige Paladin eingeht, ist immens, denn der Versuchung dieser dunklen Kräfte ist kaum zu widerstehen. Die Zeit wird zeigen, ob Darius stark genug ist, den Verlockungen der finsternen Macht zu widerstehen. Um seinen Sohn zurück zur Erde und zu seiner Familie zu bringen, scheint ihm kein Preis zu hoch zu sein.

Treue Leser, die schon die ersten beiden Teile verschlungen haben, werden sich bestimmt über die ebenso gelungene Abschluss-Story freuen. Der Autor schickt noch einmal alle Protagonisten in dieses spannende Abenteuer. Liebgewonnene Kampfgefährten müssen sich noch einmal in einer epischen Schlacht behaupten, und die einzelnen Lebensläufe werden abgeschlossen.

Jörg Benne vermag es zudem, den Vater-Sohn-Konflikt nachvollziehbar zu gestalten, der sich aus der Lebensweise von Darius auf Nuareth ergibt. Immerhin laufen die Uhren dort schneller als auf der Erde. Zudem erzählt er sehr gut, wie die dunklen magischen Kräfte die Nekromanten korrumpieren und welchen schweren Kampf Darius gegen diese Versuchung austragen muss.

Der dritte Teil setzt da an, wo der zweite Teil endete. Dank des flüssigen Erzählstils des Autors, gelungener fantastischer Elemente und einer interessanten, abenteuerlichen Geschichte wird sich das Publikum bestimmt gut unterhalten fühlen. Übrigens: Leser und Leserinnen gleich welchen Alters, denen der Abschied von dieser fantastischen Welt schwer fällt, haben unter www.nuareth.de die Möglichkeit, mit einem eigenen Avatar diese fiktive Welt zu bespielen. (PW)



Anna Bernstein

Götter Nacht

Bastei Lübbe, Köln 1. Auflage: 09/2014

TB, Urban Fantasy 17012, 978-3-404-17012-8, 396/899

Titelgestaltung von Guter Punkt, München unter Verwendung von Motiven von shutterstock/Oleg Gekman; shutterstock/mariait; 2013 Thinkstock

Dieser Titel ist auch als E-Book erhältlich!

www.luebbe.de

www.bastei.de

www.guter-punkt.de

Leah und ihr Volk glauben an den Gott Chiron. Einmal im Jahr wird ein Fest gefeiert, das alle Gesetze außer Kraft setzt. Ein Trank sorgt dafür, dass sich niemand an die Geschehnisse dieser Nacht voller Ausschweifungen erinnern kann. Nur eine Ahnung dessen, was war, bleibt.

Leah hingegen möchte wissen, was ihr widerfahren ist. Sie hört die Stimme eines Mannes in ihren Gedanken und beginnt, von ihm zu träumen. In ihrem Traum fordert er sie auf, sich an ihn zu erinnern und ihn zu finden. Auf der Suche nach ihm lässt sie alles hinter sich. Selbst die Verlobung mit einem mächtigen Mann, den sie einst zu lieben glaubte, hält sie nicht davon ab, nach ihrem Traummann zu forschen. Dabei gerät sie selbst und so manche Person, die ihr viel bedeutet, in große Gefahr.

Anna Bernstein bedient sich der Zentauren aus der griechischen Mythologie. Um diese den Menschen und Pferden ähnlichen Wesen herum erfindet sie einen Kult, in dem ein Volk den Heiler Chiron und die Zentauren zu Göttern erhebt. Eingewoben in die spannende Story ist eine herzerreißende Liebesgeschichte nebst interessanten Wendungen, die die Zielgruppe - junge Frauen ab 16 Jahre - bestimmt zu fesseln vermag.

Den verschiedenen Protagonisten bleibt genügend Zeit, um sich zu entwickeln. Zudem gelingt es der Autorin gekonnt, leidenschaftliche Momente einzubinden. Allerdings sind diese erotischen Begegnungen rar gesät. Damit gibt sie der Erzählung die Möglichkeit, sich auf der Spannungsebene gut zu entfalten.

Leserinnen, die fantasievolle Liebesromane mit abenteuerlichen, fantastischen Begebenheiten mögen, dürften vom Erstling der Autorin begeistert sein. Der flüssige Schreibstil von Anna Bernstein sorgt für angenehme Lesestunden. (PW)



Sylke Brandt
Das Dedra-Ne
Saramee 3

Atlantis Verlag, Stolberg, 03/2005

PB, Fantasy, Adventure, 978-3-936742-53-4, 72/490

Titelillustration von Chris Schlicht

Karten von N. N.

Einleitung und Nachwort von Christoph Weidler

www.atlantis-verlag.de

www.saramee.de

www.shei.de

www.dreamspirale.de

Eigentlich haben sich die Diebinnen Gwendis und Lerii nach Saramee durchgeschlagen, um ihr bisheriges Leben hinter sich zu lassen. Ein alter Bekannter erpresst sie jedoch damit, der Wache ihre Identitäten preiszugeben und Schlimmeres, wenn sie nicht das wertvolle Dedra-Ne stehlen, das sich im Besitz des Allesthändlers Bofacht befindet.

Notgedrungen dringen die beiden Frauen in das bestens gesicherte Haus ein und werden prompt von Bofacht erwischt. Allerdings sind sie nicht die einzigen, die nach dem Dedra-Ne suchen. Bruder Adaris soll es zurück in den Tempel bringen. Ist er Freund oder Feind? Und was will das Dedra-Ne, auf das ein tragisches Schicksal wartet?

Der dritte „Saramee“-Band stammt aus der Feder von Sylke Brandt. Während erneut die Einleitung, welche wenig mit der eigentlichen Geschichte zu tun hat, und das Nachwort von Christoph Weidler verfasst wurden, dreht sich die Handlung diesmal nicht um den Söldner Kronn, sondern um zwei neue Protagonistinnen.

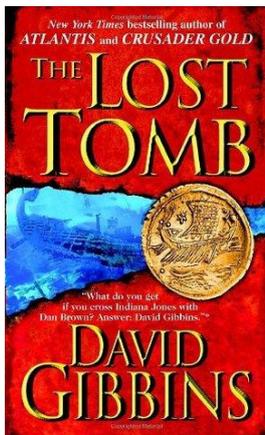
Gwendis und Lerii belegen als Diebinnen klassische Fantasy-Rollen, jedoch mit dem kleinen Unterschied, dass Gwendis bereits das Alter spürt und sich zur Ruhe setzen möchte, während Lerii ein besonderes, zugleich trauriges Geheimnis hütet, das den beiden bei der Aufgabe, „das Dedra-Ne“ zu stehlen, von Nutzen, für Lerii aber auch gefährlich ist, wenn man sie entlarvt.

Adaris wird zum Zünglein an der Waage, als sich die drei im Haus des Alleshändlers begegnen, und noch eine Bekanntschaft sorgt für eine unverhoffte Wendung der Dinge. In der Summe sind das schon etwas viele *deos ex machina*, die nicht einmal zwingend notwendig gewesen wären für die Lösung der Probleme.

Man kann daher nur vermuten, dass das Exposé die Einführung dieser Figuren verlangte und die Autorin das Beste aus diesem Auftrag machte. Die größte Überraschung stellt das Titelgebende „Dedra-Ne“ dar, dessen Mysterium man durchaus etwas später – im Bofachts Haus – hätte aufdecken können.

Sylke Brandt erzählt ihre Geschichte flüssig und sehr gefällig. Sie konzentriert sich auf die Ausarbeitung ihrer Charaktere und kommt mit einem Minimum an Gewalt aus. Das Ende hält ihr die Option offen, die Protagonisten in einem späteren Band erneut auftreten zu lassen.

„Das Dedra-Ne“ bietet Fantasy-Fans traditionelle Unterhaltung, auch wenn einige gute Möglichkeiten verschenkt und das Potenzial nicht ausgeschöpft wurden. (IS)



David Gibbins

The Last Gospel

Jack Howard 3

Headline, London, GB, 05/2008

TB, Urban Fantasy, Mystery, Adventure, 978-0-7553-4734-6, 576/1059

Titelgestaltung von N. N.

www.headline.co.uk

<http://davidgibbins.com>

Den Beschreibungen nach sollte das Buch um den Star-Archäologen Jack Howard - über den es noch weiter Abenteuer gibt - eine Mischung aus Dan Brown und „Indiana Jones“ sein. Tatsächlich ist es eine recht langatmige Abhandlung über Religionsgeschichte, die mit unglaublichen Erforschungen vorzugsweise unterirdischer Gänge und Katakomben gemischt wird, durchsetzt von einer Dan Brownschen Schnitzeljagd. Letztere genauso wenig glaubhaft wie beim Vorbild. Als ob ein 2000 Jahre altes Rätsel tatsächlich auch heute noch in allen Bestandteilen erhalten wäre! In der Realität wäre die Spur nie zu verfolgen.

Nun gut, falls man sich eigentlich für die Geschichte des Christentums interessiert, kann man das Buch als unterhaltsames Geschichtsbuch lesen. Vorausgesetzt, man ist in der Lage, Fiktion von echter Historie zu unterscheiden. Leider wird selbst der geschichtliche Teil ziemlich ungeschickt vermittelt. Jack ist ständig dabei, seinem Kollegen Costas das alles haarklein zu erklären. Komisch, denn der ist doch auch Archäologe.

Es geht natürlich wieder mal um Jesus und um eine böse Gruppierung in der Kirche, die das Wissen der Urchristen mit aller Gewalt unterdrücken will. In diesem Fall hat Jesus wohl dem Imperator Claudius das einzige von ihm existierende schriftliche Dokument anvertraut, eben das letzte Gospel oder Evangelium. Eigentlich weist nichts darauf hin, dass der historische Jesus überhaupt schreiben konnte.

Claudius lebte in diesem Buch noch viel länger als in der Wirklichkeit und wurde zu einem der ersten Christen, weil er in seiner Jugend Jesus begegnet war. Wobei die Darstellung von Jesus das Einzige ist, was an dem Buch wirklich plausibel erscheint. Für den Autor ist er ein ganz normaler Mensch. An keiner Stelle kommt etwas Übernatürliches ins Spiel.

Die Kette der erstaunlichen Entdeckungen durch eine einzige Person ist dabei fast noch fantastischer als die Entdeckungen selbst, aber sonst würde ja die ganze Geschichte irgendwie nicht funktionieren.

Am Ende bleibt ein zwiespältiger Eindruck. Zu viel historische Referate, zu wenig nachvollziehbare Handlung. Ein Angriff auf die Institution Kirche, die so etwas allerdings kalt lassen dürfte. Zu ungeschickt wird er vorgetragen. (WM)



Bernhard Hennen, Dennis Ehrhardt (Hörspielbearbeitung)

Elfenlicht

Die Elfen 11

Nach den „Elfen“-Romanen von Bernhard Hennen

Folgenreich, Berlin/Zaubermond Verlag, Hamburg, 08/2014

1 CD im Jewel-Case, Hörspiel, High Fantasy, EAN 0602537579327, Laufzeit: 16Tracks/ca. 67 Min., gesehen 09/14 für EUR 10,98

Sprecher: Daniela Hoffmann, Helmut Zierl, Luise Lunow, Simona Pahl, Ranja Bonalana, Helmut Krauss, Tobias Lelle, Markus Stolberg u. a.

Musik und Sounddesign von Andreas Meyer, ear2brain productions

Titelmotiv von Helge C. Balzer, Sandobal

1 ausklappbares Booklet à 6 Seiten

www.folgenreich.de

www.zaubermond.de

www.bernhard-hennen.de

www.andreameyermusic.com

www.ear2brain.com

Die Trolle haben Albenmark überrannt, und Emerelle erntet nun, was sie gesät hat: Durch die Zerstörung eines Albenpfads, wodurch die Trolle aufgehalten wurden, hat sie ein Tor geöffnet, durch das eine weitaus größere Gefahr die Welt bedroht. Die Yingiz, todbringende Schattenwesen, wollen ihr Gefängnis verlassen, Albenmark erobern und seine Bewohner versklaven bzw. ermorden. Nur ein großes Opfer, der Tod unschuldiger Elfenkinder, kann das verhindern. Ihr Blut würde dann an Emerelles Händen kleben, genauso wie das Blut unzähliger anderer, die in dem grausamen Krieg bereits gefallen sind.

Unerwartet wird ihr jedoch eine andere Lösung angeboten. Vielleicht muss nur eine Person sterben, nämlich die Kriegerin Kadlin. Um ihr die notwendige Zeit zu verschaffen und die Trolle davon zu überzeugen, dass sie sich gegen den gemeinsamen Feind verbünden müssen, unterwirft sich Emerelle den Trollen – genauer: Ollowain, der von allen Klaves genannt wird und sich nicht erinnern kann, wer er wirklich ist und was ihm zustieß. Aber auch er ist immer noch für eine Überraschung gut.

Wird Emerelles Taktik aufgehen? Und welche Folgen wird es für Albenmark haben, sollten die Yingiz gestoppt und die Trolle die neuen Herrscher werden über Elfen, Menschen und die anderen Völker?

„Elfenlicht“ ist der elfte und letzte Teil der zweiten „Die Elfen“-Staffel. Bernhard Hennen setzt durch eine neue Strategie den endlosen, mittlerweile schon ermüdenden Kämpfen ein Ende und erlaubt allen wichtigen Handlungsträgern einen Auftritt, selbst einigen, die umgekommen sind. Gekonnt bringt er den Konflikt zu einem (vorübergehenden?) Abschluss und stellt die Weichen für die dritte Staffel, die vielleicht mit den Antworten auf alle noch offenen Fragen aufwarten wird.

Zwar legt Emerelle, nachdem sie erkannt hat, dass sie alle manipuliert wurden, die Macht über Albenmark in die Hände der Trolle, es wird aber gleichzeitig angedeutet, dass Intrigen dafür sorgen werden, dass es dabei nicht bleibt, denn kaum eines der übrigen Völker ist gewillt, die Herrschaft der Trolle zu akzeptieren, die ihrerseits gern in Frieden leben wollen und Kadlin mit einem großzügigen Geschenk überraschen. Nun liegt es an den Menschen und allen anderen, diese Gabe zu achten. Ob das gelingen wird?

Auch Ollowains weiteres Schicksal dürfte noch reichlich Stoff liefern, denn seine naive, von Eliza beeinflusste Klaves-Persönlichkeit ist einer früheren Inkarnation namens Falrach gewichen. Ob auch diese irgendwann abgelöst wird, Ollowain vielleicht sogar wieder er selbst sein darf, bleibt abzuwarten.

Auf jeden Fall wurde der Handlungsbogen zu einem befriedigenden Abschluss geführt, der einige Rätsel bewahrt, weshalb man neugierig und voller Spannung auf das Kommende wartet. Eventuell können Quereinsteiger problemlos mit Teil 12 beginnen; es empfiehlt sich jedoch, der Serie von Beginn an zu folgen, um die zahlreichen Charaktere kennenzulernen und zu erfahren, wie sich der

folgenreiche Konflikt aufbaute und immer mehr eskalierte. Tatsächlich würde man sich selbst eines großen Teils des Hörvergnügens berauben, wenn man die ersten Teile auslässt.

Wie man es von dem Hörspiel bereits gewohnt ist, gehen die Sprecher in ihren Rollen auf und verkörpern nachvollziehbar die jeweiligen Charaktere. Sehr schön ist auch, dass man die Stimmen leicht unterscheiden kann. Untermalt werden die Dialoge von einer opulenten Sound- und Geräuschkulisse – hervorragend inszeniert von Andreas Meyer und ear2brain productions.

Elf Teile „Die Elfen“: Bislang bietet die Hörspiel-Reihe rundum großartige Unterhaltung für Fantasy-Fans was Inhalt und Inszenierung betrifft. Man darf gespannt sein, was sich Bernhard Hennen und das kreative Team von Folgenreich noch alles wird einfallen lassen, denn auch wenn der laufende Konflikt beendet wurde, Schluss ist deshalb noch lange nicht. (IS)



Stephan Russbült

Der Dusterkrallen-Wald

Bastei Lübbe, Köln, 1. Auflage: 12/2013

TB mit Klappbroschur, Fantasy 20743, 978-3-404-20743-5, 560/1400

Titelgestaltung von Guter Punkt, München unter Verwendung einer Illustration von Arndt Drechsler

Karten von Markus Weber

www.luebbe.de

www.bastei.de

<http://russbuel.net>

[www.guter-punkt.de](http://guter-punkt.de)

<http://arndtdrechsler.com>

www.illustratur.de

Der Halbling Milo Blaubeers und sein Bruder Bonne sind der Schrecken ihrer Gemeinschaft. Immer wieder verursachen sie durch ihre verrückten Ideen und obskuren technischen Konstruktionen die absurdesten Unfälle. Als sie die geheime Bürgerratsversammlung beobachten, bringen sie ein Ereignis in Gang, das sie so nicht vorhersehen konnten. Die Mitglieder gehen sich an die Kehle, und schlussendlich liegt die gesamte Führerschaft des Dorfes tot am Boden.

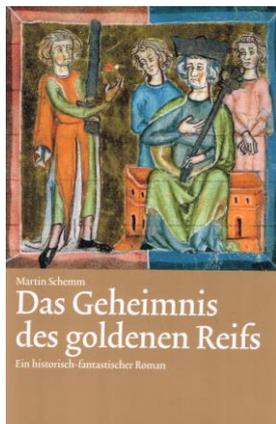
Kein Wunder, dass die Brüder ein schlechtes Gewissen haben und das Weite suchen. Sie finden Zuflucht bei ihrer Tante Rubinia. Deren Meister Othman schickt die beiden Raufbolde auf eine geheimnisvolle Suche. Dabei geraten sie von einer vertrackten Situation in die andere. Sie müssen sich mit Trolen und anderen Wesen herumschlagen. Unterwegs bekommen sie zudem reichlich skurrile Weggefährten an die Seite gestellt, die ihnen helfen, ihre Aufgabe zu erfüllen.

Stephan Russbülts Geschichte spielt in der Welt der Halblinge. Dabei übernimmt er die bewährten Figuren aus dem Bestseller des „Herrn der Ringe“-Autors J. R. R. Tolkien. Die an den Hobbits angelehnten Brüder Blaubeers lieben wie alle Halblinge gutes Essen, gemütliche Trinkrunden und ein Pfeifchen, wann immer es passt. Dazu gibt es weibliche Halblinge, die immer ein wenig schlauer und taffer wirken, als ihr männlicher Gegenpart. Ähnliche Konstellationen sind in „Der Fluch der Halblinge“ von Prisca Burrows sowie „Der Kampf der Halblinge“ von C. S. West zu finden.

Die Halblinge sind wie immer die Sympathieträger dieser Geschichten wobei auch Stephan Russbült bei seiner Story keine Ausnahme macht. Zudem entwirft er zahlreiche Nebenfiguren, die den Plot zwar voranbringen, jedoch ab und an in ihren Intentionen nicht sehr überzeugend wirken. So sind die Halblinge Oda, Nelf und Tislo bereit, in die Zwergestätten einzubrechen, um reich zu werden. Dies widerspricht eigentlich dem gängigen Klischee, dass Halblinge es lieber gemütlich haben und jedem Abenteuer aus dem Weg gehen. Kleine Streiche untereinander sind eher die Normalität, doch hier geht der Autor eindeutig andere Wege als sein Vorbild.

Es gelingt ihm insgesamt nachvollziehbar, die verschiedenen Protagonisten zusammenzuführen. Hierbei braucht der Leser ein wenig Geduld, da erst nach und nach ersichtlich wird, warum und wie die verschiedenen Figuren handeln. Die Geschichte entwickelt sich teilweise recht brutal, vor allem wenn es um die Straflager der Zwerge oder die Handlungen feindseliger Subjekte geht. Die Verteilung Freund-Feind gestaltet sich eher zäh.

Wer allerdings aufmerksam liest, worum es in den einzelnen Kapiteln geht, wird mit einer spannenden Geschichte belohnt, die sich doch klar von den Werken anderer Autoren, die Tolkien nachzueifern versuchen, abhebt. (PW)



Martin Schemm
Das Geheimnis des goldenen Reifs
Goldschatz-Zyklus 2

Ellert & Richter Verlag, Hamburg, 09/2013

PB, History, Fantasy, 9-783-83190527-0, 480/1495

Titelgestaltung von BrücknerAping Büro für Gestaltung GbR, Bremen unter Verwendung des Bilds von bpk/Staatsbibliothek zu Berlin: Heinrich V. erhält Schwert und Ring von Kaiser Heinrich IV, aus der sächsischen Weltchronik, 1. Viertel 14. Jahrhundert

www.ellert-richter.de

www.martinschemm.de

Im 11. Jahrhundert ringen Heinrich IV und seine Grafen miteinander um die Vorherrschaft im Reich. Während der junge König den Tagen der unangefochtenen Regentschaft seines Vaters hinterher trauert und versucht, mit Härte und der Neuverteilung von Gütern seine Grafen zu kontrollieren, verbünden diese sich gegen ihren Herren, um seine Machtbestrebungen einzudämmen und ihre Pfründe nicht zu verlieren.

Der Pfalzgraf Friedrich von Gozeka will allerdings noch mehr: Seine Machtgier lässt ihn von höchsten Ehren träumen. Zwar verfügt er trotz seiner Verbündeten nicht über die militärischen Mittel, um den König zu bezwingen, doch kommt ihm ein Zufallsfund aus der Erbschaft seines verstorbenen Bruders zur Hilfe. Dieser, obschon ein Mann der Kirche, hatte einst eine Expedition in das Reich der Schwarzalben angeführt und dort allerlei Kostbarkeiten erbeutet, unter anderem einen goldenen Armreif, der die Macht besitzt, jedem Sterblichen seinen Willen aufzuzwingen. Friedrich von Gozeka gelingt es, das Geheimnis des Reifes zu entschlüsseln und sich seine Gegner Untertan zu machen.

Aber die Schwarzalben wollen alle verlorenen Schätze zurückholen und schicken Lindfell, den Nachkommen eines Wechselbalges und somit vom Aussehen her menschlich, an die Oberfläche, damit er das Schmuckstück findet. Bald reist dieser mit ungewöhnlichen Verbündeten in Gestalt von zwei Mönchen und einer Kammerdienerin – ihre Suche ist ein Wettlauf gegen die Zeit, denn nicht nur wollen sie den Schaden verhindern, den Friedrich in seinem Machthunger anrichten wird, sondern auch, dass der wahrhaftige Besitzer des magischen Reifs sich einschaltet: Wodan, der Göttervater.

Es ist ein vielversprechender Ansatz, reale historische Figuren und Ereignisse mit fantastischen Elementen zu verweben, und man merkt dem Roman an, dass Martin Schemm gut recherchiert hat. In vielen Details beweist er, dass er sich eingehend mit den Hintergründen, mit Kleidung, Gewohnheiten, Landschaften dieser Epoche beschäftigt hat, mit den vielen politischen Zusammenkünften und militärischen Geschehnissen, die aus der Zeit von Heinrich IV belegt sind. Seine Protagonisten bewegen sich durch eine dichte Welt, in der die Beschwerlichkeiten der Reisen und die Widrigkeiten des Krieges überzeugend dargestellt sind.

Hinzu kommen die übernatürlichen Aspekte, die Schemm auf eine Weise einfließen lässt, die nahezu unaufdringlich wirkt. Die alten Frauen, denen der Handlanger Friedrichs auf der Suche nach dem magischen Schlüssel für den Reif begegnet, kommen nicht in großem Ornat daher, sondern bescheiden, fast schon etwas gewöhnlich in ihrer klassischen Darstellung als Waldeinsiedlerinnen mit Zauberkraften. Die Welt der Schwarzalben unter dem Berg ist groß und glanzvoll, aber ebenfalls irgendwie beiläufig, da die Figuren nicht viel Zeit dort verbringen und die meisten der Alben sich mehr in Statur und Aussehen denn in ihrem Verhalten von den Menschen der Oberfläche unterscheiden. Weitere Aspekte aus der Mythologie, wie Geister oder die Wilde Jagd, begegnen den Reisenden mit der gleichen Natürlichkeit wie Unwetter oder Räuber. Auch wenn das Christentum längst Fuß gefasst hat im Reich, sind die alten Wurzeln noch nicht vergessen.

Vielleicht ist es aber gerade diese Realitätsverbundenheit, die dem Roman auch einiges von der Spannung nimmt, die mit der Grundidee möglich gewesen wäre. Die mittelalterliche Belagerung einer Burg ist zumeist eine lange und schmutzige Angelegenheit, ebenso das Reisen zu Fuß über die Berge des Harzes. Treffen der Fürsten des Landes mit ihren geschichtlich verbrieften Ergebnissen lassen wenig Raum für Lebendigkeit, und die sehr gewählte, ja, förmliche Sprechweise, die der Autor all seinen Figuren in den Mund legt, schafft eine deutliche Distanz zu den Charakteren. Zudem lässt Schemm sich sehr viel Zeit, um seine Geschichte zu entwickeln. Zwar erlangt der Pfalzgraf den goldenen Reif schon zu Beginn des Buches, doch dauert es 330 Seiten, bis er ihn zum ersten Mal einsetzen kann – und bis dahin sind sehr viele Gespräche geführt und sehr viele Meilen gewandert worden.

Es ist ein sonderbarer Effekt: Irgendwie passiert immer etwas, und irgendwie fällt es schwer, sich davon mitreißen zu lassen. Hin und wieder tauchen lebendigere, dynamischere Szenen auf, doch meistens dominieren detailreiche Beschreibungen und wortreiche, leicht konstruiert wirkende Dialoge. Trotz der fantastischen Elemente fehlt das Überraschende, das Glänzende in der Geschichte. Schemm gelingt es, reale Historie in seinem Roman greifbar zu machen, und das mit einer überzeugenden Komplexität. Trotzdem – oder gerade deswegen – fehlt dem Roman etwas, was den Leser durch die Seiten ziehen und mit den Schicksalen der Protagonisten mit fiebern lassen würde. (BvdB)



Michael J. Sullivan
Der Turm von Avempartha
Riyria 2

Theft of Swords/Avempartha, USA, 2011

J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH/Hobbit Presse, Stuttgart, 02/2014

PB mit Klappbroschur, Heroic Fantasy, 978-3-608-96013-6, 380/1995

Aus dem Amerikanischen von Wolfram Ströhle

Titelgestaltung von Birgit Gitschier, Augsburg unter Verwendung einer Illustration von Frederico Mussetti

Karten von Michael J. Sullivan

www.klett-cotta.de

www.hobbitpresse.de

<http://riyria.blogspot.com>

Zwei Jahre sind vergangen, in denen Alric, der junge König von Melengar, seine Position festigen konnte. Arista, seine ältere Schwester, will keine Prinzessin sein, die man zum Wohle des Landes mit einem mächtigen und reichen Schwachkopf verheiratet. Als Botschafterin Melengars ist sie aber auch nicht allzu glücklich, denn an vielen Höfen ist das Wort einer Frau wenig wert, und kaum jemand hat vergessen, dass man sie wegen Hexerei hatte hinrichten wollen.

Zwar ahnt Arista, dass sie kaum jemandem aus ihrem Umfeld vertrauen darf, doch wie weitreichend die Intrigen tatsächlich sind, bleibt ihr sogar noch verborgen, als sie zu einem Turnier eingeladen wird, bei dem die Kirche den Nachkommen des Imperators Novron zu ermitteln hofft, denn nur er, so wird behauptet, könne das magische Ungeheuer besiegen, das die kleine Ortschaft Dahlgren heimsucht.

Ausgerechnet dort gibt es für Arista ein Wiedersehen mit den Dieben Hadrian und Royce. Die Bauerstochter Thrace hat die beiden engagiert, damit sie ihren Vater retten, der nach dem Verlust der Familie den Tod im Kampf gegen die Bestie sucht. Den Rat, sich an die schon zu Lebzeiten legendären „Riyria“ zu wenden, gab ihr niemand Geringeres als der Magier Esrahaddon, der die Hilfe der Diebe benötigt, um Zugang zum „Turm von Avempartha“ zu erhalten, da er glaubt, dort die Mittel zu finden, seine Mission zu erfüllen.

Während Hadrian die Dorfbewohner vor den Angriffen des Monsters zu beschützen versucht, bemüht sich Royce, einen Weg in den uralten, von Elben in einem reißen Fluss oberhalb eines Wasserfalls erbauten Turm zu finden, zu dem keine Brücke führt. Angeblich befindet sich dort die einzige Waffe – ein Schwert -, mit der das Untier besiegt werden kann.

Auch der zweite „Riyria“-Roman ist in sich abgeschlossen und nimmt nur am Rande Bezug auf die Geschehnisse in „Der Thron von Melengar“ durch wiederkehrende Charaktere und kurze Erklärungen, die beiläufig in Nebensätzen eingeschoben werden. Selbst über die Hauptfiguren Hadrian und Royce wurde bislang nichts Wesentliches verraten. Infolgedessen ist es nicht zwingend notwendig, den ersten Band gelesen zu haben – aber wer möchte schon eine Serie mitten drin beginnen?!

Versuchte der Autor zunächst, die Welt Elan und die Hintergründe der Konflikte zu erklären, indem er Mythen und geschichtliche Ereignisse einflocht, so wendet er sich diesmal den aktuellen politischen Problemen zu, schafft es aber nicht, die drei Fraktionen (Anhänger der Monarchie, des ersehnten Imperators und der Republik) dem Leser näher zu bringen und sie mit Gesichtern zu verbinden, zumal nicht alles so ist, wie es zunächst den Anschein hat.

Im Mittelpunkt stehen einige Kirchenmänner, die die Lehre Nyphrons verbreiten und den Nachkommen des sagenhaften Königs und Halbgottes Novron suchen, um ihn zum Imperator zu erheben. In Wirklichkeit wollen sie diesen jedoch ermorden und durch eine ihrer Marionetten ersetzen, um die Macht über alle Länder an sich zu reißen. Ihre Repräsentanten sind eindimensional böse, verschlagen und skrupellos – wie schon die Gegenspieler von Hadrian und Royce im ersten Buch, bei denen es sich um dieselben Würdenträger und ihre Helfershelfer handelt.

Im Kontrast zu diesen sind die Diebe schon wieder viel zu sympathisch und edel, um realistisch zu wirken. Daran kann auch Royce nichts ändern, der sich regelmäßig düster gibt und andeutungsweise eine finstere Vergangenheit enthüllt. Ehrenkodex hin, Mitgefühl her: Wissentlich treten sie für einen Hungerlohn dem sicheren Tod gegenüber und lassen jegliche Chance, sich in Sicherheit zu bringen, verstreichen. Dadurch ziehen sie außerdem die Aufmerksamkeit der Inquisition auf sich, deren Ritter den Auftrag haben, Gegner der Nyphron-Kirche unschädlich zu machen und Elben bzw. Elben-Mischlinge zu verfolgen. Im Laufe der Geschehnisse fallen einige Andeutungen, die die Vermutungen bestätigen, um wen oder was es sich bei Hadrian und Royce handeln könnte, die jede Menge Geheimnisse hüten.

Obwohl der flüssig erzählte und stellenweise leicht humorige Roman alle Handlungsstränge verknüpft und keine Fragen offen lässt, bleiben doch ein paar lose Fäden, wodurch die Weichen für die Fortsetzungen gestellt werden. In den USA liegen bereits sechs Bände über die Abenteuer von Hadrian und Royce vor, ferner zwei Prequels, die „Riyria Chronicles“.

Hat man Freude an der unterhaltsamen Lektüre, die trotz kleiner Schwächen in den Bann zieht und die dankenswerterweise weder der ‚Hausfrauen-Fantasy‘ noch den ‚verliebten Fabelwesen‘ zugeordnet werden kann, darf man gespannt sein, wann Klett-Cotta die nächsten Romane präsentiert und wie es weitergeht! (IS)

Mehr Fantasy unter Kinder-/Jugendbuch, Kalender, Comic, Manga & Anime.

Science Fiction



Wolfgang Jeschke

Dshiheads

Heyne Verlag, München, Originalausgabe: 08/2013

TB, SF, 979-3-453-31491-7, 367/799

Titelgestaltung von Nele Schütz Design.

www.heyne.de

„Ich sehe in den Religionen ein Verhängnis der Menschheit. Sie fragmentieren sie in zum Teil kriegerische Glaubensgemeinschaften, die sich unversöhnlich gegenüberstehen.“, sagt Wolfgang Jeschke in seinem Interview in „Phantastisch! 50“. Das neueste Buch des langjährigen Herausgebers der Science Fiction-Reihe des Heyne Verlags, unzähliger Anthologien und Autor der Romane „Der letzte Tag der Schöpfung“ (Heyne

SFTB 4200, 1985), „Midas“ (Heyne SFTB 5001, 1993), „Meamonos Auge“ (Heyne SFTB 5149,

1997), „Osiris Land“ (Heyne SFTB 7026, 1997) und „Das Cusanus Spiel“ (Droemer, 2005) greift dieses Thema auf.

„Dschiheads“ spielt auf Hot Edge, dem inneren von drei Planeten eines Sonnensystems, für den, wie der Name vermuten lässt, mitunter lebensfeindliche Temperaturen und Stürme charakteristisch sind. Der Roman weist zwei Handlungsstränge auf.

Auf Hot Edge sind die Dschiheads beheimatet, eine religiöse Sekte, die in ihrer Vergangenheit sehr radikal war und auch zu Gewalt griff. Sie wird totalitär beherrscht von dem Großarchon. Der Junge Suk wächst in ihr auf. Als die Dschiheads einen sogenannten Dongo, eine einheimische humanoide Lebensform, töten, fallen er und sein Freund Anzo dem Großarchon unangenehm auf. Gleichzeitig landen die Wissenschaftler Ailif Avrams, Maurya Fitzpatrick und Sir Jonathan Swift (sic!) auf Hot Edge. Sie wurden von dem inzwischen verschollenen Kommandanten der Flottenstation auf dem Planeten angefordert, um kunstvolle Felszeichnungen zu untersuchen, die auf intelligente Urheber hinweisen.

Im Laufe der Handlung gelingt es Suk, den Fängen der Dschiheads zu entkommen, und den Wissenschaftlern, das wichtigste Geheimnis der Ökologie von Hot Edge zu lüften. Inklusiv eines Zusammenpralls zwischen den Dschiheads bzw. dem Großarchon und den Wissenschaftlern.

„Dschiheads“ ist einerseits ein Weltenentwurf, andererseits eine Abrechnung mit Religionen. Die Welt, die Wolfgang Jeschke kreiert, mit ihren Extremen, ihrer außergewöhnlichen Flora und Fauna und mit der intelligenten Lebensform, die sie ungeachtet ihrer Unwirtlichkeit hervorgebracht hat, nun, das ist durchaus vielfältig, detailreich und überzeugend. Das ist mehr als eine Kopie oder eine Abwandlung der irdischen Ökologie. Beim religionskritischen Ansatz – wenn man diesen hochtrabenden Terminus benutzen will – versagt „Dschiheads“ jedoch. Und zwar schlicht und einfach, weil die Religion in der Zukunftswelt des Autors keine Rolle mehr spielt.

Die Dschiheads wirken wie eine Karikatur. Natürlich haben sie historische Vorbilder, was ihren Dogmatismus und die Unterdrückung und die Ausbeutung ihrer Mitglieder durch ihr Oberhaupt angeht. Jedoch stellen sie keine Bedrohung für die übrige Gesellschaft mehr dar, nachdem die Dschiheads nach Hot Edge auswanderten. Die menschliche Gesellschaft in der Galaxis – über die der Leser in dem Roman nicht viel erfährt, außer dass ein Planet namens New Belfast besiedelt wurde und es offenbar militärisch organisierte Raumflotten gibt – ist nicht mehr religiös. Und das nicht aufgrund einer intellektuellen Entwicklung, sondern weil die Gläubigen mehr oder minder freiwillig lobotomisiert wurden (ein Eingriff in den Schläfenlappen des Gehirns, deren Anomalie die Ursache von Religiosität sein soll ... die sogenannte „Gottektomie“ [Seite 125]).

Mit anderen Worten: Die Zukunftsvision des Autors ist bereits verwirklicht. „Dschiheads“ bleibt ein seltsamer bis harmloser Roman.

„Ich habe die 76 überschritten. Da wird nicht mehr viel kommen.“ Auch das steht im Interview mit Wolfgang Jeschke. Wenn das heißen soll, dass „Dschiheads“ das literarische Vermächtnis des Autors ist – nun ja, das wäre schade. Da erscheint es lohnenswerter, zu dem Sammelband zu greifen, der die Romane „Der letzte Tag der Schöpfung“, „Midas“ und „Das Cusanus Spiel“ (Heyne TB 31476) enthält und parallel zu „Dschiheads“ erschienen ist. (armö)



**Louise Simonson, Jordan Goldberg, Patrick Holtheuer
Monster**

Batman - Gotham Knight 3

Highscore Music, Grünwald/Folgenreich, Berlin, 10/2013

1 Audio-CD im Juwel-Case, All Age-Hörspiel, Comic-Hörspiel, Superhelden, Action, SF, Dark Fantasy, Krimi, 978-3-9431-6630-9, Laufzeit: ca. 79 Min., EUR 7,99 (iTunes: EUR 6,99)

Produktion, Regie, Sound und Lizenzierung: Sebastian Pobot

Aus dem Amerikanischen, Dialogbücher, Co-Regie und Sprachschnitt: Patrick Holtheuer

Sprecher: Sascha Rotermund, Holger Löwenberg, Martin Sabel, Reent Reins, Jan-David Rönfeldt u. a.

Mix, Sounddesign und Mastering: Tom Steinbrecher und

Sebastian Pobot; Soundtrack: Ambitus
Titeldesign & Booklet: Lars Vollbrecht
www.folgenreich.de/
www.highscoremusic.com
www.gloryboards.de

Batman ist es gelungen, die Ursache für die grauenhaft verstümmelten Leichen ausfindig zu machen. Es handelt sich um einen ehemaligen Insassen des Arkham Asylum, dem kannibalisch veranlagten Serienkiller Waylon Jones, an dem Jonathan Crane alias Scarecrow ein genetisches Experiment vorgenommen hat. Aus Jones wurde Killer-Croc, eine unberechenbare Bestie, halb Mensch, halb Krokodil.

Batman begibt sich in dem unterirdischen Labyrinth von Gotham City auf die Jagd nach Killer-Croc, doch der ist stärker und widerstandsfähiger als angenommen und infiziert Batman mit einem Halluzinogen, das den Dunklen Ritter mit seinen schlimmsten Alpträumen konfrontiert.

Und zu allem Überfluss lauert noch eine weitere Gefahr in den Straßen von Gotham City: jener geheimnisvolle Scharfschütze, der auch Teresa Williams erschossen hat. Sein Name: Deadshot. Sein nächstes Ziel: Commissioner Gordon.

Hier ist also das Finale der „Gotham Knight“-Trilogie. Dieses Mal mit einer recht langen Laufzeit, denn immerhin wollen die Schurken auch auf angemessene Art und Weise dingfest gemacht werden.

Über mangelnde Action kann man sich jedenfalls nicht beschweren.

Die Verfremdung der Stimme von Sascha Rotermund in seiner Rolle als Batman ist hervorragend inszeniert worden. Bruce Wayne indes hat in dieser Folge nur einen verschwindend kleinen Auftritt, ebenso wie Lucius Fox.

Stattdessen darf Commissioner Gordon mehr in Aktion treten, und Reent Reins erweist sich als die optimale Besetzung für den mutigen Polizeichef Commissioner Gordon.

Das Highlight dieser Folge ist mit Abstand der mörderische Kampf mit Killer-Croc und Batmans Höllentrip aufgrund des Giftbisses. Der Rest ist dagegen beinahe nur notwendiges Geplänkel, um die Trilogie schlüssig zu beenden. Im Gegensatz zu Killer-Croc und Scarecrow ist Deadshot letztendlich zu gewöhnlich.

Dafür fällt am Ende des Hörspiels ein Name, der Fans und Kenner der Comics aufhorchen lässt, sodass man sich leicht ausrechnen kann, welcher üble Schurke Batman vermutlich in der kommenden Hörspiel-Quadrologie das Leben schwer machen wird.

In den Filmen von Christopher Nolan ist dieser Bösewicht jedenfalls nicht in Erscheinung getreten, soviel sei an dieser Stelle verraten.

Holger Löwenberg und Martin Sabel haben bei ihrer Interpretation von Killer-Croc und Scarecrow jedenfalls ganze Arbeit geleistet. Batman durchlebt dabei noch einmal seine ganz persönliche Hölle, fabelhaft gespielt von Sascha Rotermund.

Das exzellente Sounddesign inklusive dem cineastischen Soundtrack geben dem Hörspiel den letzten Schliff, so dass der Hörer mit dieser Folge eine rundum gelungene Hörspiel-Trilogie mit dem Dunklen Ritter in Händen hält.

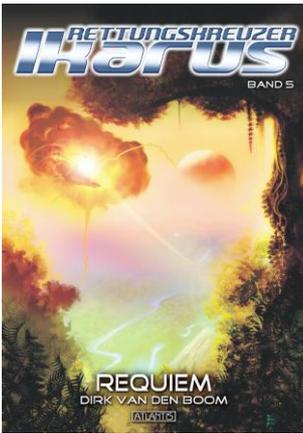
Die Cover sind schlicht genial.

Auf der Rückseite des Booklets und dem Back-Cover sieht man übrigens Killer-Croc. Leider nicht in seiner ganzen Pracht, und inhaltlich hat das Booklet leider auch nichts Neues zu bieten.

Pompös in Szene gesetzter Abschluss der Hörspiel-Trilogie „Gotham Knight“.

Der Titel ist Programm, denn Batman bekommt es nicht nur mit realen Monstern zu tun. Sascha Rotermund, Reent Reins und Co. haben sich mit ihren Rollen hörbar identifiziert und leisten professionelle Arbeit.

Einfach grandios! (FH)



Dirk van den Boom

Requiem

Rettungskreuzer Ikarus 5

Atlantis Verlag, Stolberg, 05/2001, Neuauflage: 02/2013

PB, SF, 978-3-86402-068-1, 70/490

Titelgestaltung von Timo Kümmel unter Verwendung einer Illustration von Emmanuel Henné

www.atlantis-verlag.de

www.rettungskreuzer-ikarus.de

www.sf-boom.de

<http://timokuemmel.wordpress.com>

Nachdem die Besatzung des Raumschiffs Ikarus einen Notfall beendet hat, haben alle ein wenig Freiraum. Sie bemerken, dass sie sich in der Nähe der Koordinaten befinden, die ihnen zwei Wesen verraten haben, welche nicht ganz in der realen Dimension leben (siehe „Rettungskreuzer Ikarus 4: Die Spielhölle“).

Sonja, Roderick sowie die übrige Besatzung entschließen sich, ihrer Neugier nachzugeben. Dabei geraten sie auf einen Planeten, der von einer Wesenheit beherrscht wird, die ihnen schwer zusetzt. Jetzt müssen die Mitglieder des Rettungskreuzers Ikarus um ihr Leben fürchten. Sie versuchen alles, um von dem Planeten mit heiler Haut weg zu kommen. Doch das will die fremde Entität unter allen Umständen verhindern. Ein Kampf auf Leben und Tod beginnt, dessen Ausgang völlig ungewiss ist.

Der fünfte Band der Serie schließt nahtlos an den Ereignissen im vierten Band an, auch wenn beide Abenteuer relativ in sich abgeschlossen sind.

Die mysteriösen Wesen, die Sentenza die Koordinaten schenkten, scheinen eine Strategie verfolgt zu haben, die jedoch angesichts der Ereignisse im Unklaren lässt, ob die Fremden sich bewusst waren, in welche Gefahr sich die Mannschaft begeben würde. Eine interessante Spezies, über die hoffentlich bald mehr verraten wird.

Die bekannten Figuren werden dank der actionlastigen Story gut weiterentwickelt. Vor allem über Roderick Sentenzas Vergangenheit erfahren die Leser interessante Fakten, die dazu dienen, seine Persönlichkeit noch besser zu verstehen. Die Mannschaft wächst immer mehr zusammen, und selbst Sonja DiMersi entschließt sich, ein wenig mehr auf ihre Kollegen einzugehen. Dies gelingt ihr mit ihrer ruppigen Art zwar nicht sehr überzeugend, aber ihre Kameraden wissen den Versuch zu schätzen.

Überhaupt schaffen es die verschiedenen Mitglieder, gut zusammen zu agieren. Dabei haben alle eine mehr oder minder dunkle Vorgeschichte und sind dankbar, eine zweite Chance bekommen zu haben. So sehen sie das Miteinander nicht ganz so verbissen und tolerieren die kleinen Eigenarten die jeder an sich hat.

Fans und Neueinsteiger bekommen ein actionreiches Abenteuer geboten, das sowohl die Story sinnvoll weiterentwickelt als auch für viele Überraschungen sorgt. Die weiteren Folgen der Serie dürfen mit Spannung erwartet werden, da ein spektakulärer Cliffhanger dafür sorgt, dass bestimmt viele Überraschungen im nächsten Band zu erwarten sind. (PW)



Balthasar von Weymarn, Nikolai von Michalewsky

Aufbruch zu den Sternen

Mark Brandis – Raumkadett 1

Folgenreich/Universal, Berlin, 05/2014

1 Audio CD im Jewel-Case, Hörspiel, SF, EAN 0602537800193,

Laufzeit: 10 Tracks/ca. 65 Min., gesehen 09/14 für EUR 11,99

Sprecher: Sarah Alles, Daniel Claus, Michael Lott, Tanya Kahana, Uve Teschner u. a.

Musik von Joachim-C. Redeker

Titelillustration von Alexander Preuss

Booklet à 4 Seiten

Extras: Nikolai von Michalewskys Kurzgeschichte „Aufbruch zu den Sternen“ (1983) als Auszug aus „Paperback Sammler Edition Band 32“ (auf 500 Ex. limitiert), Wurdack Verlag, Nittendorf, 2013, 37 S. im PDF-Format; Michael Vogts Comic-Adaption „Aufbruch zu den Sternen“, Zack, Berlin, 2011, 14 S. im PDF-Format

www.folgenreich.de/

www.markbrandis.de

www.vonmichalewsky.de

www.alabakin.de

www.wurdackverlag.de

www.zack-magazin.com

Nachdem die Hörspielserie „Mark Brandis“ eine Vielzahl begeisterte Zuhörer fand, entschloss sich Folgenreich, auch die Jugendabenteuer des Titelhelden umzusetzen: „Mark Brandis – Raumkadett“ basiert auf den acht Kurzgeschichten, die Nikolai von Michalewsky ab 1983 verfasste. Diese wurden vom Wurdack Verlag 2013 in der auf 500 Exemplare limitierten „Paperback Sammler Edition Band 32“ nachgedruckt. Die CD „Aufbruch zu den Sternen“ beinhaltet neben dem Hörspiel sowohl die gleichnamige erste Erzählung über die Abenteuer des – zu diesem Zeitpunkt – vierzehnjährigen Mark Brandis als auch die Comic-Adaption von Michael Vogt, die 2011 im „Zack-Magazin“ erschien. Beide Extras sind als PDF beigefügt und veranschaulichen, dass sich die Umsetzungen sehr getreulich an die Vorlage gehalten haben.

Das 22. Jahrhundert: Aufgrund eines dummen Schulbubenstreichs scheint Mark Brandis' Traum, Raumfahrer zu werden, ausgeträumt zu sein. Kurzerhand beschließt er, auf dem Forschungsraumer Safari, dessen Kapitän eine Crew sucht, anzuheuern und versteckt sich an Bord des Frachters Barbarossa, um zur Venus zu fliegen, wo er auf die Safari überwechseln will. Prompt wird er entdeckt und erst einmal als blinder Passagier eingesperrt. Die Mannschaft der Barbarossa findet jedoch schnell Gefallen an dem aufgeweckten Jungen und erlaubt ihm, das Schiff zu erkunden und Wissen zu erwerben – solange Kapitän Nelson nichts davon erfährt. Als der Frachter auf der Plattform Thora landet, muss die Crew feststellen, in eine Falle geraten zu sein. Der Verbrecher Thorben Wallis hat die Besatzung ermordet und will nun auch die neuen Gefangenen dem sicheren Tod überlassen, während er und seine Leute planen, die Barbarossa zu benutzen, um die Erde und die Niederlassungen auf anderen Welten des Sonnensystems anzugreifen. Es sieht nicht rosig aus für Mark und seine Kameraden ...

Man darf die Hörspielreihe durchaus im Bereich des Kinder-/Jugendbuchs einordnen, denn SF-begeisterte Mädchen und vor allem Jungen ab 10 Jahre können sich leicht mit der Titelfigur identifizieren. Andererseits suchen die treuen Hörer der Serie den Spin Off vermutlich eher in der SF-Rubrik, und tatsächlich ist der Auftakt so nachvollziehbar und spannend inszeniert, dass auch das reifere Publikum gut unterhalten wird.

Das erste Abenteuer von Mark Brandis wird von ihm selbst (Michael Lott, der bereits den erwachsenen Protagonisten sprach) durch eine kurze Rahmenhandlung ins Laufen gebracht. Die Rückblende wird lebhaft gesprochen, wobei die Rolle des Teenagers Daniel Claus übernommen hat, der an einigen Stellen fast schon zu ruhig wirkt, letztendlich seine Sache aber gut macht, zumal es nicht leicht ist, Jugendliche überzeugend zu verkörpern.

Der junge Mark wünscht sich, Raumfahrer zu werden. Als man ihm das verwehrt, wird aus dem Wunsch die Triebfeder seines Handelns. Er riskiert viel, um an Bord eines Schiffes zu gelangen, doch wählt er als blinder Passagier den falschen Weg und bekommt erneut einen Strich durch die Rechnung gemacht. Die Vorkommnisse auf Thora geben ihm jedoch die Chance zu zeigen, was in ihm steckt – und damit ist der Grundstein für weitere Jugendabenteuer gelegt und natürlich für die Erlebnisse des älteren Mark.

Das Cover und die Sound-/Geräuschkulisse gefallen. Sehr schön sind auch die Informationen in dem kleinen Booklet und natürlich die Extras - die Kurzgeschichte und der Comic -, die man am PC lesen kann.

Alles in allem ein gelungener Auftakt, der Lust auf mehr „Mark Brandis – Raumkadett“ macht! (IS)

Mehr SF unter Kinder-/Jugendbuch, Comic, Manga & Anime.



Ben Aaronovitch

Der böse Ort

Peter Grant 4

Broken Homes, GB, 2013

dtv-Verlag, München, 05/2014

PB, Mystery-Thriller, Urban Fantasy, 978-3-423-1507-7, 400/995

Aus dem Englischen von Christine Blum

Titelgestaltung von Lisa Höfer

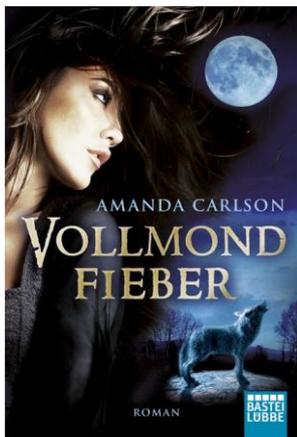
www.dtv.de

Der vierte und auf Deutsch erst mal letzte Teil der mystischen Krimis um den Detektiv/Zauberlehrling Peter Grant verwirrt etwas durch seinen falschen deutschen Titel. Das Original heißt nämlich „Broken Homes“, und der Ort, um den es hauptsächlich geht, ist eigentlich nicht wirklich böse zu nennen. Es handelt sich um einen fiktiven Wohnkomplex in London namens Sky Garden. Aber so fiktiv nun auch wieder nicht, denn er wurde inspiriert vom echten Heygate Estate, das sich tatsächlich im Gebiet von Elephant & Castle befindetet. Folglich vermischt sich in der Handlung vieles aus der Realität mit der Fiktion. So auch die neo-brutalistische Architektur, in der ein hoher, turmartiger Bau kleinere Beton-Wohnblöcke dominiert, die wiederum öffentliche Gärten umgeben ...

Eigentlich war der Traum dahinter Tim Tinkers Vorstellungen einer neuen Art Stadt, ja, der soziale Wohnungsbau. Doch wie auch im Buch scheint das in der Wirklichkeit nicht so ganz geklappt zu haben. Aber bei Aaronovitch ist Sky Garden keineswegs ein verkommener Slum, obwohl dort immer weniger Mieter zu leben scheinen. Die wurden offenbar von einer korrupten Entwicklungsgesellschaft vertrieben, die am Ende auch dafür verantwortlich ist, dass die Bäume und mit ihnen eine Baumnymphe getötet werden und schließlich das Haus gesprengt wird! Außerdem hat da auch ein gewisser gesichtsloser Magier seine Finger im Spiel.

Peter Grant muss wieder einmal im Wettlauf mit der Zeit den verzwickten Fall aufdröseln. Leider gelingt ihm die Rettung des durchaus erhaltenswerten Gebäudes nicht. Man spürt ein Bedauern darüber, dass aus den architektonischen Träumen – und denen von einem besseren Zusammenleben in der Stadt – nichts geworden zu sein scheint. Nein, das ist kein „böser Ort“, ein trauriger vielleicht, der am Ende mit seiner Hoffnung auch sein Existenzrecht verlor.

Ja, und am Ende wartet noch eine recht dramatische Wendung auf den Leser, bei der das unter Peter explodierende Hochhaus noch die kleinste Überraschung ist. (WM)



Amanda Carlson

Vollmond-Fieber

Jessica McClain 1

Bastei Lübbe, Köln 1. Auflage: 04/2013

TB 20684, Horror, Romantic Mystery, Urban Fantasy, 978-3-404-20684-1, 380/899

Aus dem Amerikanischen von Frauke Meier

Titelgestaltung von Carolin Liepins, München/Birgit Gitschier, Augsburg

unter Verwendung von Motiven von shutterstock/Raisa Kanavera; shutterstock/carlosdelacalle

Dieser Titel ist auch als E-Book erschienen

www.luebbe.de

www.bastei.de

www.amandacarlson.com

www.shutterstock.com

Molly Hanon arbeitet als private Ermittlerin. Kaum jemand ahnt, dass ihr richtiger Name Jessica McClain ist und sie einem Werwolfsclan angehört. Die Namensänderung war eine Bedingung ihrer Familie, die es ihr nun ermöglicht, frei unter den Menschen zu leben.

Jessica ist selbst in ihrer Welt eine einmalige Sensation. Als einzige weiblich geborene Wölfin stellt sie eine Seltenheit dar. Jeder Werwolf zeugte bis zu Jessies Geburt einzig und allein männliche Nachkommen. Zudem ranken sich um weibliche Wölfe geheimnisvolle, mystische Prophezeiungen. Eine davon besagt: Ein weiblicher Werwolf bedeutet den Untergang für alle Werwölfe!

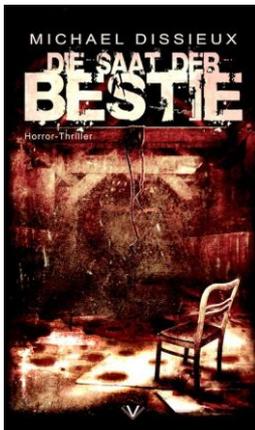
Da Jessie bisher keiner Wandlung unterworfen war, konnte sie unbehelligt ihr Leben führen. Doch eines Nachts verwandelt sie sich, und seither hat ihr Clan alle Hände voll zu tun, um sie zu beschützen. Einige wollen sie töten, andere für ihre eigenen Zwecke einsetzen.

Amanda Carlsons Erzählung startet mit einem rasanten Erlebnis und zieht die Leser dadurch sogleich in den Bann. Sie erzählt die Geschichte aus der Sicht von Jessica, sodass vor allem weibliche Leser sich sofort angesprochen fühlen.

Die meistens sehr anziehenden Protagonisten geraten von einer gefährlichen Situation in die nächste. Zu den aufregenden Abenteuern gesellen sich knisternde erotische Momente. Diese sind allerdings rar gesät und so eingefügt, dass sie überzeugend wirken.

Wer Urban Fantasy mag, wird sich von Amanda Carlsons Geschichte gerne verführen lassen und aufregende Lesestunden erleben.

Der erste Band um Jessica McClain endet mit einem Cliffhanger. Der zweite Band, „Halbmond Nacht“, darf daher mit Spannung erwartet werden. (PW)



Michael Dissieux
Die Saat der Bestie

Luzifer Verlag Steffen Janssen, Bochum, 08/2013

PB mit Klappbroschur, Horror, Mystery-Thriller, 978-3-943408-16-4, 256/1395

Titelgestaltung und –motiv von Timo Kümmel

www.luzifer-verlag.de/

<http://michael-dissieux.jimdo.com/>

<http://timokuemmel.wordpress.com/>

Cover: *„Die Vorstellung, dass es ausgerechnet diese Augen sein sollen, die sie beobachten, ist für Sam vollkommen absurd, so intensiv das Gefühl auch sein mag. Vielleicht würden ihre Gedanken länger bei David verweilen, gäbe es da nicht die schreckliche Tatsache, dass sie dieses Gefühl, von etwas*

Fremdem angestarrt zu werden, schon einmal wie feine, spitze Nadeln auf der Haut gespürt hatte.“ Inmitten ihrer nun menschenleeren Umgebung erinnert sich Samantha „Sam“ an glücklichere Tage vor der Katastrophe. Auch David, dessen einziger Gesprächspartner eine Schaufensterpuppe ist, die er von Zeit zu Zeit schminkt, zehrt von glücklicheren Erinnerungen. Als Samantha auf ihren ziellosen Weg in Davids Stadt kommt, spürt sie, dass sie von unsichtbaren Augen beobachtet wird. Bald darauf trifft sie auf David, und das anfängliche Misstrauen wandelt sich in gegenseitige Zuneigung. Doch David ist, obwohl der einzige Mensch, nicht alleine in seiner Stadt. Nicht alleine in seinem Körper.

„Ich folge ihr in den Schatten von Häusern und Büschen, nackt und auf allen Vieren, so, wie es mir als Kreatur der Nacht zusteht. Tief sauge ich ihren weiblichen Geruch in meine Lungen, berausche mich daran, schmecke sie auf meiner Zunge und betrachte schamlos ihre schlanke, hochgewachsene Gestalt. [...] Ihre Kleidung ist zerrissen und entblößt so viel ihres Körpers, dass mir Speichel aus dem Mund läuft und sich an meinem Kinn sammelt.“

Ähnlich wie in „Graues Land“ wirft Michael Dissieux den Leser auch in seinem dritten Roman ohne eine Vorgeschichte ins kalte Wasser einer post-apokalyptischen Welt, auf der offenbar nur noch vereinzelt einsame Menschen am Leben sind. So einsam, dass eine Person über eine ganze (tote) Stadt herrschen kann.

Samantha ist – wie man im Lauf der Geschichte erfährt – von den ernüchternden Erfahrungen gezeichnet, die sie auf ihrem ziellosen Weg durch die Einöde gemacht hat. David hat sich mit der Situation arrangiert und lebt sein ereignisloses Leben, bis Samantha auf ihrem Weg in seine Stadt kommt. Nach anfänglichem Zögern entwickelt sich zwischen den beiden Überlebenden eine zarte, aufkeimende Romanze. Doch in Davids Körper wohnt auch Frank, der Samantha aus dem Dunkel

der Nacht belauert und der - um seine Bedürfnisse zu befriedigen - in der Wahl seiner Mittel weit weniger zimperlich ist als David.

Bis auf einige kurze Exkurse in die Vergangenheit der Figuren konzentriert sich Michael Dissieux voll und ganz auf die Gegenwart und die beiden (bzw. drei) Hauptcharaktere. Obwohl „Die Saat der Bestie“ die derzeitige Flut an Romanen mit Endzeittouch (und Zombies!) um eine unbenommen originelle Variante bereichert, hätten andere Autoren diese überschaubare Geschichte auf vielleicht 20 Buchseiten hingepinselt. Vincent Preis-Träger Michael Dissieux gelingt es jedoch, auch daraus ein Musterbeispiel an Atmosphäre zu schaffen, das nicht einen Moment langatmig wirkt.

Der Autor taucht förmlich (abwechselnd) in die Köpfe seiner Figuren ein, macht ihre Gedanken, Ängste und Hoffnungen greifbar und verlagert so das Grauen ins Innere seiner Protagonisten. Und obwohl „Die Saat der Bestie“ auch Elemente des vergleichsweise modernen ‚Torture-Porn‘ aufweist, sind Vergleiche mit dem psychologischen Grauen eines Edgar Allan Poe nicht von der Hand zu weisen. Am Ende des Romans erhält sogar der bis dahin rätselhafte Titel einen folgeschweren Sinn.

Der Roman ist erhältlich als edel gestaltetes Taschenbuch (mit Klappenbroschur). Verarbeitung, Satz und Layout sind einwandfrei; das Buch sieht nach der Lektüre noch aus wie neu. Für das Titelbild zeichnet der gut beschäftigte Grafiker Timo Kümmel verantwortlich, der z. B. auch die meisten Cover für den Atlantis Verlag erstellt.

Beim Vincent Preis 2013 erreichte „Die Saat der Bestie“ Platz 3 der Kategorie „Bester deutschsprachiger Roman“.

„Die Saat der Bestie“ bereichert die aktuell grassierende Endzeitwelle in der fantastischen Literatur mit einer grandiosen Kombination aus psychologischem Horror und ‚Rape-and-Revenge‘-Szenario. Ohne Zombies! (EH)



Adrian Doyle
Diener des Bösen
Vampira 9

Bastei, Köln, 08/2011

Hefroman, Horror, Mystery, keine ISBN, 64/160

Titelillustration von Luis Royo

www.bastei.de

www.luisroyo.com

Landru muss seine Niederlage, die er in Nepal erlitten hat, erst verwinden. Die Suche nach dem Lilienkelch hat einen weiteren Rückschlag zu verzeichnen. Darüber hinaus verliert Landru immer mehr den Kontakt zu seinem Volk der Nacht. Daher findet keiner in dieser Episode statt. Sie dreht sich wieder ausschließlich um Lilith und ihre Erlebnisse. Und auch die biblischen Versatzstücke werden weiter geflochten. So zum Beispiel in Form des Apfels, denn eben jene ‚sündigen Früchte‘ spielen auch in „Vampira“ eine Rolle.

Myra Applegate, eine Obdachlose mit knackigem Hintern, wird nachts an ihrem Lager unter einer Brücke von einem gutaussehenden, geheimnisvollen Fremden in seine Bleibe eingeladen. Trotz ihres Misstrauens folgt sie ihm, was ihr zum Verhängnis wird. Bei dem Fremden handelt es sich um Leroy Harps, den ehemaligen Pornoproduzenten, der zum Bluttrinker geworden ist und mordet. Lilith kehrt nach Sydney zurück und wird von Beth am Flughafen in Empfang genommen. Von ihr erfährt sie, dass Jeff Warner bei Beth Unterschlupf gefunden hat und nach Lilith sucht.

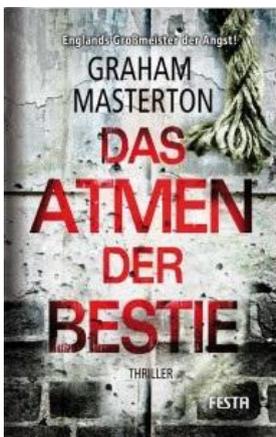
Maryann Rosehill muss derweil die Leiche ihrer Schwester Patricia identifizieren, die als Pornodarstellerin Trish Tough ihr Geld verdient hatte – bei Leroy Harps. Während sie noch überlegt, wie sie ihrem schwerkranken Vater diese Schmach verheimlichen soll, taucht dieser unvermutet ebenfalls in Sydney und ihrem Hotel auf, und er kommt nicht alleine: Das greise Medium Carlotta Frost ist bei ihm. In Maryanns Augen eine Betrügerin. Doch ihr Vater hat sich in den Kopf gesetzt, mit Hilfe der alten Frau den Mörder ihrer Schwester zu finden. Er fordert sie auf, mit ihm und Carlotta in das Haus zu gehen, in dem ihre Schwester getötet wurde, und landen in

der Wohnung von Leroy Harps. Carlotta ‚sieht‘ dort, dass der Mörder das Blut ihrer Schwester trinken wollte.

Als Maryanns Vater später nachts alleine auf die Suche nach dem Mörder seiner Tochter geht und ihm auch tatsächlich begegnet, steht er Leroy Harps gegenüber. Währenddessen ereilt Carlotta im Hotel eine ‚Vision‘, und sie verliert die Kontrolle über sich. Maryann weiß sich keinen anderen Rat, als Beth dazu zu rufen. In ihrer Abwesenheit taucht Jeff Warner in der Wohnung der Journalistin auf, gerade als Lilith sie verlassen will. Warner verlangt von Lilith, dass sie sich nachts im Garten des ehemaligen Hauses Paddington Street 333 treffen.

Als Beth zusammen mit Carlotta wenig später Lilith abholt, überschlagen sich die Ereignisse, von denen auch Maryanns Vater nicht verschont bleibt. Doch er ist nicht der Einzige. Und Lilith erfährt von Jeff Warner, dass sie künftig Hilfe erhalten wird, u. a. auch von ihm, der nun einer ihrer Diener ist. Aber vor allem, dass die letzte Spur des Lilienkelches in Llandrinwyth in England endete ...

Rasante und spannende „Vampira“-Episode rund um die Halbvampirin Lilith, die Lust auf mehr macht! (AB)



Graham Masterton
Das Atmen der Bestie
Horror TB 46

Charnel House, USA, 1978

Festa Verlag, Leipzig, 10/2012

TB mit Schutzumschlag in Leder-Optik, Horror, Thriller, 978-3-86552-135-4, 256/1280

Aus dem Englischen von Felix F. Frey

Titelgestaltung von Yellowfarm unter Verwendung verschiedener Quellen

www.festa-verlag.de

www.grahammasterton.co.uk/

<http://yellow-farm.com/>

„Der Name des Dämons lautet Coyote, manchmal wird er auch der Erste, der Worte zur Gewalt benutzte, genannt. Er wird allgemein als ein Dämon der Verwirrung, des Zorns, des Streites angesehen, abgesehen von seiner unersättlichen Gier nach Frauen.“

Als der alte Seymour Willis John Hyatts Büro im Gesundheitsamt betritt, um ihm zu sagen, dass sein Haus Nacht für Nacht atmet, ist dies der Auftakt zu einem Trip, der tief in die indianische Mythologie und ihrer barbarischen Dämonen führt. Bereits die Ortsbesichtigung in Willis Haus fordert ein Opfer: Hyatts Kollege Dan Machin, der fortan im Koma liegt und ebenso atmet, wie es das Haus getan hatte.

Nach einem weiteren unerklärlichen Unfall in dem Haus stößt Hyatt auf die indianische Legende des „Ersten, der Worte zur Gewalt benutzte“. Ein barbarischer Dämon, der einst gebannt wurde, indem sein Atmen, sein Herzschlag, sein Blut und sein Haar an verschiedenen Orten versteckt wurden. Doch die Zeit der Rückkehr ist nun da. Die Teile des Dämons finden im heutigen Los Angeles wieder zusammen, und Coyote bahnt sich seinen Weg zurück in die Welt.

„Dann schien die Luft selbst sich zu verdunkeln, und aus dieser Dunkelheit heraus kam etwas, das mit Bryan Corder und Dan Machin gar nichts mehr zu tun hatte. Es war eine gespenstische Erscheinung: ein Geist von unheimlicher Dichte, gebildet aus verrenktem Fleisch. Eine Art negatives Glühen umgab die Gestalt, ein Glühen aus düsteren Schatten oder glühender Leere.“

„Charnel House“ (was korrekt übersetzt Beinhaus oder Leichenhaus bedeutet) wurde bereits 1978 veröffentlicht und kann damit als Roman gesehen werden, mit dem sich Graham Masterton nach seinem Erfolgsroman „The Manitou“ (1976) entweder als beständig guter Autor profilieren musste oder der schlicht von der Popularität und vom Erfolg des Erstlings zehren sollte.

Nach der Lektüre tendiert man stark zu Letzterem, schon alleine da beide Romane im Großen und Ganzen dem gleichen Handlungsschema folgen und auch bemerkenswert ähnliche Zutaten aufweisen: Ein Dämon aus der Indianischen Folklore soll in der Moderne wiedergeboren werden, eine Gruppe Leute erkennt dies und versucht, die Bedrohung abzuwenden, während sich diese beständig steigert. Auch ein Krankenhaus als Schauplatz wichtiger Ereignisse ist gleich geblieben.

Dabei ist „Das Atmen der Bestie“ ein typischer Vertreter seiner Zeit, der ganz ohne große Charakterentwicklungen oder Grautöne auskommt. Der Fokus liegt vor allem auf der berechenbaren Story, die nach einem ganz akzeptablen Beginn im Schweinsgalopp abgefackelt wird und schließlich in einem infernalischem Finale endet. Erschwerend kommt hinzu, dass der Roman stilistisch etwas hölzern wirkt, was allerdings an der Übersetzung liegen könnte.

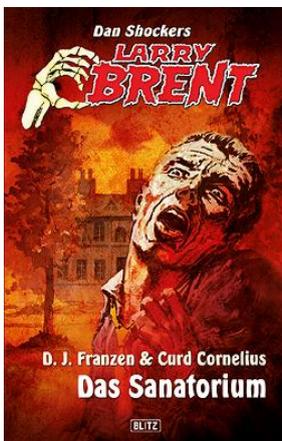
Das Taschenbuch erschien in exklusiver und bewährter ‚Festa-Lederoptik‘ und ist wie gewohnt sehr gut gearbeitet, sodass nach der Lektüre keine Lesespuren zu erkennen sind, Das Coverbild ist eine Montage aus verschiedenen Quellen und weist keinen Bezug zum Inhalt auf.

Nachdem bereits „Die Opferung“, „Der Ausgestoßene“ und „Bluterbe“ (und einige Anthologie-Beiträgen) bei Festa erschienen sind und Graham Masterton trotz seines bekannten Namens von großen Verlagen weitestgehend ignoriert wird, etabliert Verlagsleiter Frank Festa „Englands Großmeister der Angst“ nun (wieder) als Stammautor seines Verlags. Im November 2012 erschien „Irre Seelen“ („Walkers“); als limitierte gebundene Sammlerausgabe folgt im Dezember 2013 „Bestialisch – Unmenschliche Geschichten“ (bestellbar nur direkt beim Verlag) als Originalausgabe.

„Das Atmen der Bestie“ könnte durch die Nostalgiebrille gesehen ganz gut funktionieren, hätte man diese Geschichte im Grunde nicht schon mehrfach gelesen und wäre sie nicht weitestgehend vorhersehbar. (EH)

Mehr Horror/Mystery unter Kinder-/Jugendbuch, Spiele, Kalender, Comic, Manga & Anime.

Krimi/Thriller



D. J. Franzen & Curd Cornelius

Das Sanatorium

Dan Shockers Larry Brent – Neue Fälle, Band 03

BLITZ-Verlag, Windeck, limitierte Auflage: 05/2014

TB, Mystery-Thriller, Horror, 978-3-89840-398-6, 160/1295

Titelillustration von Rudolf Siber Lonati

Illustrationen im Innenteil von Ralph G. Kretschmann

Extra: Kurzgeschichte „Ein Koffer voller Schlangen“

www.blitz-verlag.de

<http://larrybrent.wordpress.com/>

<http://djfranzenblog.wordpress.com/>

www.rs-lonati.de/

www.ralph-kretschmann.de

„Kurz darauf kam es zu den ersten Zwischenfällen. Einige Insassen des Sanatoriums flohen und machten den Wald unsicher. Bald gingen Gerüchte um, dass die Entflohenen keine Menschen mehr wären, sondern wie Kreuzungen aus Mensch und Krake aussahen.“

Im deutschen Furthem wird eine Rockerbande von krakenähnlichen Wesen angegriffen. Ein Polizist, der undercover in der Gang ermittelt, kontaktiert daraufhin seinen alten Kollegen Klaus Thorwald, der inzwischen als X-RAY-5 für die PSA tätig ist. Außerdem bestellt PSA-Chef David Gullan X-RAY-1 Larry Brent und X-RAY-7 Ivan Kunaritschew, die sich gerade in Deutschland aufhalten (siehe „Dan Shockers Larry Brent – Neue Fälle, Band 01 und 02“), an den Ort des Geschehens.

Schnell wird klar, dass der Auslöser der Ereignisse in dem nahe gelegenen „Sanatorium“ zu suchen ist, wo ein elitärer Club alter Herren residiert. Außerdem machen Gerüchte von genetischen und okkulten Experimenten die Runde.

Kurzgeschichte „Ein Koffer voller Schlangen“:

Der Kriminalreporter Erich Mayberg wird auf den Fall von Jörg Petta aufmerksam, der von sich behauptet, seine Frau getötet zu haben, ohne je dafür verurteilt worden zu sein. Einst waren Petta und seine Frau Lydia über die Maßen verliebt, doch das Verhältnis wandelte sich zusehends, und Petta plant, seine Frau zu töten und das Erbe einzustreichen. Für den Mord, den man ihm nie würde nachweisen können, machte er sich die Schlangenphobie seiner Frau zunutze.

„Die Gegend wird von den Furthemern gemieden. Wölbacker wird, wenn überhaupt, nur hinter vorgehaltener Hand erwähnt. Einer alten Legende nach sollen die Bewohner des Dorfs mitten in der Nacht vom Teufel heimgesucht und in die Hölle verschleppt worden sein, nachdem eins ihrer schwarzmagischen Rituale vollkommen außer Kontrolle geraten war. Bei diesem Unglück soll übrigens auch das Sanatorium abgebrannt sein.“

Nach den aufreibenden Ereignissen im Westerwald und dem Kontakt mit der ‚anderen Ebene‘ (siehe „Angriff aus der Vergangenheit“) ist Larry Brent und Ivan Kunaritschew keine Erholung vergönnt. Und so müssen die beiden Agenten schon am dritten Tag ihres Aufenthalts in Deutschland ihrem Kollegen X-RAY-5 Klaus Thorwald (bekannt aus den klassischen „Larry Brent“-Romanen) im Fall der mysteriösen Krakenwesen zur Seite stehen.

In guter Pulp-Manier geht es ohne Verschnaufpause zur Sache, und erst zur Mitte des Büchleins hin werden mögliche Erklärungen für das Auftauchen der rätselhaften Geschöpfe geboten. Von Experimenten mit den Patienten des ausgebrannten Sanatoriums ist hier die Rede und von Studien, deren Wurzeln im ‚Necronomicon‘ des wahnsinnigen Arabers Abdul Alhazred zu finden sind. Nach und nach reimen sich die X-RAY-Agenten zusammen, was einst in der Heilanstalt und der umliegenden Gegend passiert sein muss. Dabei erinnert das Flair der Geschichte weniger an Lovecrafts Werke als vielmehr an seine zahlreichen Nachahmer, die sich gerne die Mythologie und das Erscheinungsbild von Lovecrafts Figurenpantheon im Dienste actionreicher Unterhaltung ausgeborgt haben.

Zwar schließt der Fall „Sanatorium“ direkt an „Angriff aus der Vergangenheit“ an, doch ist die Geschichte relativ eigenständig zu lesen, da es - bis auf eine kurze Szene am Ende - (noch) keine Berührungspunkte mit den aktuellen Ereignissen um Dr. Satanas gibt. Auch X-GIRL-C Morna Ulbrandson bleibt weiterhin verschollen.

Während die Vorgängerbände von Curd Cornelius alleine verfasst wurden, erhielt dieser hier Verstärkung von D. J. Franzen, der vor allem als Konzeptfinder, Exposé-Redakteur und Autor der Endzeit-/Zombie-Reihe „Armageddon, die Suche nach Eden“ bekannt ist, und damit über reichlich Erfahrung in Sachen Horror-Serien verfügt. Stilistisch ist innerhalb des Buches und auch zu den Vorgängern kein Bruch zu bemerken.

Als Covermotiv wurde ein Originalbild von Rudolf Sieber-Lonati verwendet, an dessen Werken der BLITZ-Verlag die Rechte hält und das dem Buch ein herrlich nostalgisches Äußeres verleiht.

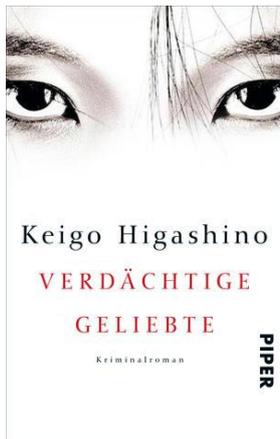
Im Inneren fallen die großzügig bemessenen Kopf- und Fußstege auf, mit denen der Inhalt schließlich auf den Standardumfang der Serie von 160 Seiten gestreckt wird.

Als Bonus ist auch hier eine Kurzgeschichte aus „Dan Shockers Gruselmagazin“ enthalten.

„Ein Koffer voller Schlangen“ ist – wie einige weitere, die nach und nach an dieser Stelle erscheinen werden – amerikanischer Herkunft und wurde unter dem Pseudonym J. A. Grouff zuerst im „Chance International Magazin“ unter der Redaktion von Jürgen „Dan Shocker“ Grasmück veröffentlicht.

Dieser sammelte später die J. A. Grouff-Gruselgeschichten aus „Chance International“ und spann darum eine Rahmenhandlung mit „Larry Brent“. Der so entstandene Episodenroman erschien als „Schreckensmahl“ komplett unter dem Pseudonym Dan Shocker und erlebte diverse Auflagen im Zauberkreis Verlag (u. a. auch innerhalb der „Larry Brent“-Serie als Band 57). Die jüngste Auflage erschien als „Dämonenland 146“ (Bastei Verlag).

Larry Brents Aufenthalt in Deutschland lässt den Agenten nicht zur Ruhe kommen. Actionreiche Unterhaltung gepaart mit lovecraftschen Motiven und weiteren Verknüpfungen zur klassischen „Larry Brent“-Heftromanserie. (EH)



Keigo Higashino
Verdächtige Geliebte

Professor Manabu Yukawa 1

Yogisha X no kenshin, Japan, 2005

Piper Verlag, München, 1. Auflage: 08/2014

TB, Krimi, 978-3-492-30355-2, 320/999

Aus dem Japanischen von Ursula Gräfe

Titelgestaltung von Rothfos & Gabler, Hamburg unter Verwendung eines

Fotos von Cover Design by Estudio Ediciones B Thinkstock

www.piper.de

Yasuko Hanaoka lebt zusammen mit ihrer Tochter Misato, einer Schülerin, in einem kleinen Apartmenthaus. Damit ihr geschiedener Mann Shinji

Togashi sie nicht mehr ständig belästigen kann, gab Yasuko die frühere Wohnung und ihre Stelle als Bardame auf und arbeitet nun in einem Bento-Shop. Eine Welt bricht für sie zusammen, als er unverhofft vor ihr steht und ihr das Blaue vom Himmel verspricht, um erneut mit ihr zusammen zu sein und von ihr Geld zu bekommen.

Yasuko weist ihn ab, doch Togashi folgt ihr zur Wohnung und droht damit, sich an Misato zu halten, wenn er kein Entgegenkommen erfährt. Als er Yasuko zu schlagen beginnt, mischt sich Misato ein, um die Mutter zu beschützen. Nun wird auch das Mädchen zum Opfer des Gewaltausbruchs. Beide Frauen wissen sich nicht anders zu helfen – und erdrosseln Togashi.

Zufälligerweise hört der Nachbar der Hanaokas, der Mathematiklehrer Tetsuya Ishigami, was sich in dem Apartment nebenan abspielt. Da er schon seit einer Weile heimlich in Yasuko verliebt ist, bietet er seine Hilfe an, beseitigt die Leiche und arbeitet einen gerissenen Plan aus, der die Frauen davor bewahren soll, im Gefängnis zu landen.

Es dauert nicht lange, bis Kommissar Kusanagi und seine Kollegen die Ermittlungen aufnehmen. Obwohl das Alibi der Hanaokas hieb- und stichfest scheint, regt sich sein Instinkt, und er fängt damit an, auch das Umfeld der Verdächtigen zu beleuchten. Als er erfährt, dass Ishigami ein Absolvent der Kaiserlichen Universität ist, erwähnt er den Mann gegenüber seinem Freund, dem Physik-Professor Manabu Yukawa, der sich an den Kommilitonen erinnert und Kontakt zu ihm aufnimmt. Auch er hat den Eindruck, dass nicht alles so ist, wie den Polizisten Glauben gemacht wird, und dass sein alter Bekannter in den Fall verwickelt ist, schmerzt ihn.

„Verdächtige Geliebte“, der erste von bislang drei in sich abgeschlossenen Kriminalromanen um Manabu Yukawa („Heilige Mörderin“ ist bei Klett Cotta erschienen), ist eines von den Büchern, in denen der Täter von Anfang an bekannt ist und es darum geht, ihn zu überführen.

Zunächst baut Keigo Higashino zwischen dem Leser und Yasuko Hanaoka ein Geflecht der Sympathie auf, denn die Frau hatte es nicht leicht in ihrem Leben. Shinji Togashi, das Opfer, ist der eigentliche Täter und Verursacher des ganzen Übels, denn nachdem er wegen Unterschlagung seine Arbeit verloren hatte, begann er zu trinken, wurde gewalttätig und verprasste die Einkünfte seiner Frau. Yasuko tötet ihn im Affekt, um sich und ihre Tochter zu retten – und wohl niemand weint diesem Mann eine Träne hinterher. Anschließend will sich Yasuko stellen und Misatos Beteiligung verschweigen, damit das Mädchen weiterhin ein normales Leben führen kann. Tetsuya Ishigami bietet den beiden einen Ausweg aus der Misere.

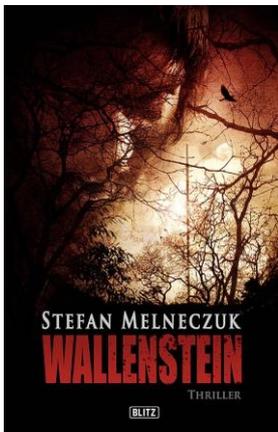
Nun rückt Ishigami in den Mittelpunkt der Geschehnisse. Zunächst wirkt er selbstlos und nobel, doch man ahnt, dass er sich auch gewisse Hoffnungen macht und eine Rolle im Leben der Hanaokas spielen will. Die Gewissheit liefert seine Eifersucht, als ein früherer Bekannter von Yasuko mit ernstesten Absichten an sie herantritt. Diese Gefühle für seine Nachbarin sind es letztlich, die Ishigami das Genick brechen, denn sie bringen Manabu Yukawa auf die richtige Spur eines Verbrechens von sehr viel größerer Tragweite und Konsequenzen für alle Beteiligten.

Dieser Ablauf ist sehr spannend inszeniert, wengleich manche Erklärungen wie nachträglich eingeschoben wirken und nicht in jedem Fall für das Verständnis zwingend notwendig gewesen wären wie z. B. die erste Begegnung von Ishigami mit den Hanaokas.

Interessant ist auch, dass man zwar sehr viel über Yasuko und in Häppchen über Ishigami erfährt, hingegen die wiederkehrenden Figuren wie Yukawa, Kusanagi und einige andere Polizisten wenig von sich preisgeben, Yukawa nur das, was für seine Bekanntschaft mit Ishigami relevant ist und

seine Neugierde an dem Fall begründet. Für gewöhnlich wird der Leser über die Detektive gründlich informiert, auch über ihr Privatleben, das hier überhaupt kein Thema ist. So bleiben der Fall und die Verdächtigen im Fokus, der Roman kreist ausschließlich um das Verbrechen und die Ermittlungen, es gibt keine ausschmückenden oder/und verzögernden Nebensächlichkeiten. Dadurch liest sich das Buch etwas trocken, aber nichtsdestotrotz sehr fesseln, vielleicht sogar spannender und flüssiger als ein Krimi, der vom Kernthema immer wieder abschweift und, wenn man Pech hat, als Romanze versackt.

Von daher kann man „Verdächtige Geliebte“ als reinen Krimi einem Publikum empfehlen, das Romane im „Columbo“-Stil schätzt und begeistert ‚dabei‘ ist, wenn sich die Schlinge um den bekannten Täter immer weiter zuzieht, bis er endlich überführt wird. Die Charaktere sind sympathisch, wirken aber immer ein wenig distanziert und erfüllen ihre Rollen. Japanische Termini sind in geringer Dosierung vorhanden, ebenso die entsprechenden Umgangsformen, sodass ein Hauch Fernost mitschwingt und der Erzählung einen ganz eigenen Reiz verleiht. Man darf gespannt sein, ob und wann der dritte Band erscheint. (IS)



Stefan Melneczuk

Wallenstein

Heimatthriller-Trilogie 3/Regionalthriller 12

BLITZ-Verlag, Windek, 05/2014

TB, Regional-Thriller, 978-3-89840-409-9, 320/1295

Titelgestaltung und –motiv von Mark Freier

<http://blitz-verlag.de>

<http://www.melneczuk.de>

www.rabenstadt.de

<http://www.freierstein.de/>

„Wallenstein hat uns beobachtet. Die ganze Zeit. Er hat auf den richtigen Moment gewartet, als Mann in der Menge, das letzte Ziel immer vor Augen, Er hat den Feldzug niemals beendet. In Aussicht auf einen Feind, auf den es sich zu warten lohnt.“

Der ehemalige Polizist Richard Wagner kehrt nach einer Auszeit, die er sich nach dem Unfalltod seiner Frau Christina genommen hatte, zurück in sein Heim in Langenberg. Doch wird er das Gefühl nicht los, nicht mehr alleine im Haus zu sein. Besonders im Dachzimmer, wo die leidenschaftliche Vinylsammlerin Christina ihrem Hobby nachgegangen ist, meint er, noch immer ihre Präsenz zu spüren.

Und nicht nur die Erinnerungen an seine Frau lassen Wagner nicht zur Ruhe kommen. Auch der lange zurückliegende Fall ‚Nachtgespenst‘, holt ihn wieder ein. Ein Unbekannter hatte sich 1987 mit einem Bettlaken maskiert und in dieser Verkleidung mehrere Menschen im umliegenden Land getötet. Die Bevölkerung befand sich in Aufruhr, Polizei und Staatsanwaltschaft arbeiteten unter Hochdruck und mit wachsendem Aufgebot, ohne den Mörder fassen zu können. Zwar lieferte Wagners Frau Christina - schon immer gut, was Vorahnungen anging – ihrem Mann einen entscheidenden Hinweis, doch konnte der Mörder nicht gefasst werden. Das Nachtgespenst hat Wagner seit dem nie aus den Augen gelassen.

„Haben Sie sein Gesicht gesehen?“

„Er hatte kein Gesicht.“

„Kein Gesicht?“

„Nein! Er trug immer das verdammte Laken über dem Kopf. Zwei Löcher für die Augen, ein breites für den Mund. Und diese irren Lupenlinsen. Sonst nichts. Ich glaube, der Kerl trug eine Spezialbrille, Sah ein bisschen aus wie der Frosch mit der Maske in diesem Edgar-Wallace-Film.““

Bereits mit seinem Debütroman „Marterpfahl“ (Neuaufgabe im BLITZ-Verlag erhältlich) hatte sich Stefan Melneczuk in die Herzen der Horrorfans geschrieben. „Der Roman hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen, und wenn ich ehrlich bin, dann hat sich bis heute nichts daran geändert.“ (aus dem Nachwort). Auch seine Kurzgeschichten, gesammelt in „Geistergeschichten vor Halloween“ und „Schattenland“ (beide BLITZ-Verlag) konnten die Leserschaft überzeugen.

Mit Spannung erwarteten die Fans also den neuen Roman des Autors, der nach „Marterpfahl“ und „Rabenstadt“ den Abschluss einer „Heimatthriller“-Trilogie aus dem Ruhrgebiet und dem Bergischen Land bildet. Entsprechend lohnt es sich, zumindest „Marterpfahl“ vorher gelesen zu haben, denn immer wieder wird der Fall Marc Falkenheim in „Wallenstein“ erwähnt.

Nach der recht konventionellen Exposition, in der Ex-Kommissar Richard Wagner nach Hause zurückkehrt, geht man zunächst davon aus, dass das ‚Nachtgespenst‘ in der Gegenwart wieder aktiv wird und Wagner noch einmal Ermittlungsarbeit leisten muss. Stattdessen jedoch fühlt sich dieser von seiner verstorbenen Frau heimgesucht, was ihn gedanklich wieder ins Jahr 1987 und zum Fall ‚Nachtgespenst‘ zurückbringt. Dies schildert Melneczuk als vollständig autonomen Handlungsstrang stets im Wechsel mit der Gegenwartshandlung. Auch formal wird also die enge Verwandtschaft zu „Marterpfahl“ deutlich.

Bei seinen Recherchen stieß der Autor außerdem immer wieder auf den Fall Jürgen Bartsch. Der sogenannte ‚Kirmesmörder‘, der in den Jahren 1961 bis 1966 um Wuppertal herum aktiv war, sprach immer wieder Jungen auf Jahrmärkten an. Es gelang ihm, vier Jungen mit Versprechungen in sein Versteck zu locken, um sie zu töten; ein fünftes Opfer konnte entkommen, was schließlich zur Festnahme von Bartsch führte.

Der Beschäftigung des Autors mit dem Fall Bartsch ist es wohl geschuldet, dass Melneczucs ‚Nachtgespenst‘ fast wie eine moderne Version des ‚Kirmesmörders‘ wirkt. Im Roman dient Bartsch dann auch als erklärtes Vorbild für den Täter, der sich sogar Bartschs damaliges Versteck, einen ehemaligen höhlenartigen Luftschutzbunker in Langenberg-Oberbonsfeld, als nahezu heiligen Ort auserkoren hat. Weiterhin versäumt es Melneczuk nicht, Mitgefühl für das ‚Nachtgespenst‘/Wallenstein zu wecken, muss dieser doch auf eine Kindheit voller Demütigung zurückblicken.

Wie die meisten Romane der BLITZ-Regional-Thriller-Reihe bietet „Wallenstein“ im Grunde einen Lokalkrimi mit phantastischer Garnitur, der sich zwar nicht in Blut badet, der aber auch seinen Thrill nicht mit Humor bricht, wie viele prominente Vertreter dieses Genres. Überhaupt umgeht Stefan Melneczuk gerne die üblichen Krimikonventionen und schafft so ein unstetes Flair, das seine Romane zu etwas Besonderem macht. Hier kann alles passieren.

Zum Beispiel scheut sich der Autor auch nicht, Szenen einzubauen, die lediglich der Atmosphäre dienen und den Roman eigentlich nicht weiter bringen. Was Melneczucs Kurzgeschichten stets etwas unfertig wirken lässt, erweist sich - eingebaut in eine fortlaufende Romanhandlung - als einzigartige Stärke. So variiert das Tempo des Romans zwar deutlich, doch macht dies hier einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus, der den meisten vergleichbaren Veröffentlichungen der Publikumsverlage abgeht.

Das Coverbild und Artwork zum Roman hat wieder Blitz-Hausgrafiker Mark Freier beigezeichnet. Die Atmosphäre wird sehr gut getroffen, auch wenn das Motiv nur am Rande etwas mit dem Romaninhalt zu tun hat. Wie gewohnt stimmen auch Satz und Verarbeitung. Das Taschenbuch sieht nach der Lektüre noch aus wie neu.

Ex-Kommissar wird nach dem Tod seiner Frau erneut mit einem nie vollständig abgeschlossenen Fall konfrontiert. Außergewöhnlicher Abschluss von Stefan Melneczucs „Heimatthriller“-Trilogie. (EH)



Birgit Vanderbeke

Die sonderbare Karriere der Frau Choi

Piper Verlag, München, 08/2014 (Erstausgabe: Fischer Verlag, Frankfurt/Main, 2007)

TB, Krimi, 978-3-492-30448-1, 124/899

Titelgestaltung von Kornelia Rumberg unter Verwendung eines Motivs von plainpicture/Frauke Schumann

www.piper.de

www.rumbergdesign.de

Plötzlich wird alles anders in dem abgelegenen, südfranzösischen Nest M**: Yimin Choi, eine Koreanerin, zieht mit ihrem Sohn Piet in den Ort und

eröffnet das ‚Bapguagup‘, ein Lokal, das asiatische Spezialitäten anbietet, deren Zutaten von den benachbarten Bauern und aus dem hauseigenen Garten stammen. Obwohl man ihr anfangs voller Skepsis begegnet, hat sie bald viele Freundinnen unter den Frauen von M**, und jeder kehrt gern bei ihr ein.

Das hat auch damit zu tun, dass Frau Choi interessante Pläne verfolgt, an denen sie das Dorf teilhaben lässt, und jeder begreift schnell, dass er daraus seinen Nutzen ziehen kann. Wer ihr hingegen Steine in den Weg legen will oder jemandem das Leben zur Hölle macht, der sich daraufhin Rat suchend an sie wendet, nun ... Die Todesfälle, die sich in M** ereignen, scheinen ausnahmslos natürliche Ursachen zu haben und kümmern niemanden sonderlich.

„Die sonderbare Karriere der Frau Choi“ fällt zwar in die Rubrik des Krimis, ist aber eigentlich eine Parabel.

Dreh- und Angelpunkt ist die Titelfigur Frau Choi, die sich in dem namenlosen Dorf – es könnte jeder beliebige Ort sein – etwas aufbaut, an ihrem Erfolg die Alteingesessenen beteiligt und dadurch Veränderungen einleitet, die sich für alle auszahlen. Es bleibt dem Leser überlassen, die Geschehnisse, die diese Entwicklung stören könnten und sehr schnell beseitigt werden, mit Frau Choi in Verbindung zu bringen und in ihr eine skrupellose, gerissene Mörderin zu sehen. In dieser Hinsicht bleibt die Autorin bewusst vage, denn die Todesfälle sind nicht das Kernthema, sondern die Folgen des Wandels für das Dorf und seine Bewohner.

Was sich in M** im Kleinen abspielt, geschieht tagtäglich im Großen. Die Vertreter von Politik und Wirtschaft wollen ihre Ziele realisieren, für sich persönlich und vorgeblich zum Wohle des Volkes. Selbst wenn es Gegner gibt, werden die meisten Pläne durchgesetzt, legal und illegal. Der Erfolg gibt den Agitatoren Recht. Anschließend stellt keiner mehr unbequeme Fragen, denn ohne Beweise wären Anschuldigungen für die Skeptiker nur nachteilig, und wer ohnehin ein Stück vom Erfolg abbekommt, ist zufrieden und schweigt. Diejenigen, die gegen das Gesetz verstoßen haben, kommen davon, teils weil sich niemand für das Vergehen interessiert oder alle mit drin stecken, teils weil die Spuren verwischt werden und die Angelegenheit verjährt.

Diese Machenschaften erhalten im vorliegenden Buch ein spießbürgerliches Mäntelchen. Die Autorin beschreibt um die tiefergehenden Vorgänge herum die typischen Repräsentanten eines verschlafenen Nestes und nimmt ihre persönlichen Dramen und Verhaltensweisen auf die Schippe. Insofern fährt das Buch zweigleisig, denn die Eigenbrödler, die Nassauer und die diversen Aktionisten, die sofort zur Stelle sind, wenn es eine Gelegenheit für eine Demonstration gibt, bekommen vordergründig ihr Fett weg.

Das alles wird sehr ruhig und ohne die Inszenierung von spannenden Höhepunkten in einfacher Sprache und doch voller zunächst nebensächlich erscheinender Details vorgetragen.

Die Sätze sind lang, fast schon Aufzählungen von Handlungs- und Geschehnisabläufen. Bestimmte Formulierungen werden regelmäßig wiederholt, obwohl dem Leser diese Dinge nicht entfallen sind, beispielsweise „... sie glauben zwar nicht mehr an Werwölfe und Weiße Frauen ...“, „... bis weit über die Grenzen bekannt ...“, „... aus Gwangju ...“. Überhaupt wird die Wiederholung ständig als stilistisches Element verwendet, um die Langsamkeit der Veränderungen auszudrücken, das Tempo dementsprechend aus der Handlung zu nehmen und den Roman so klingen zu lassen, als würde er dem Leser erzählt, der gelegentlich auch angesprochen wird.

Daraus ergibt sich eine ganz eigenartige, distanzierte Atmosphäre, wodurch sich das Buch vom Krimi-Genre immer weiter entfernt.

Alles in allem ein interessanter Titel, den man nach der Lektüre wirklich nicht mit den üblichen Krimis in einen Topf werden möchte.

Wie schon „Das Muschelessen“ von Birgit Vanderbeke ist auch „Die sonderbare Karriere der Frau Choi“ geeignet, als Deutschlektüre den Schülern ab etwa der 9. Klasse das Leben schwerzumachen ... (IS)

Mehr Krimi/Thriller unter Spiele, Comic, Manga & Anime.



Hitoshi Ogino/Amusement Media Academy (Redaktion)

Manga in der dritten Dimension

How to Draw Manga 6

How to Draw Manga, Sketching Manga Style 6: Sketching Three-Dimensional Characters German Edition, Japan, 2009

Carlsen Manga, Hamburg, 07/2011

PB, Sekundärliteratur, Sachbuch, Zeichnen, 978-3-551-75247-5, 160/1790

Aus dem Japanischen von Nadja Stutterheim

Titelillustration und Zeichnungen im Innenteil von Hitoshi Ogino, Fotos von N. N.

8 Farbseiten

www.carlsenmanga.de

<http://ogino-otoshi.vom>

Auch wenn man schon eine Weile zeichnet und die Anregungen aus diversen (Manga-) Zeichnen-Lehrgängen beherzigt, kann sich doch das Problem einstellen, dass eine Figur nicht so lebendig wirkt, wie man es gern hätte. Die Bewegungen erscheinen statisch und eingefroren, der Charakter nimmt immer ähnliche Posen ein, darum ähneln einander die Panels, die Bilder sehen langweilig aus.

Anhand einer kleinen Einführung demonstriert Hitoshi Ogino, was er meint und wie man diese Fehler beheben kann: Kein Zeichner sollte sofort mit der Skizzierung und Ausführung seiner Idee beginnen, sondern erst einen sogenannten Rohentwurf anfertigen. Dieser legt fest, wo sich auf dem Blatt Personen und Objekte befinden, welche Körperhaltung ein Charakter einnimmt usw.

Dabei arbeitet man mit Linien und geometrischen Körpern als Platzhalter für Körperteile, Gebäude und Gegenstände. Erst wenn man mit dem Entwurf zufrieden ist, zeichnet man nach dieser Vorlage die eigentliche Skizze, verleiht den einfachen Strichen Körperlich- und Räumlichkeit, fügt Kleidung, Accessoires, den konkreten Hintergrund hinzu und fährt fort wie üblich (tuschen, kolorieren).

Um es dem ‚Zeichen-Schüler‘ leichter zu machen, gliedert der Autor seine Ausführungen in mehrere Kapitel mit Untertiteln, in denen z. B. erklärt wird, welches Verfahren man beim Rohentwurf bevorzugen sollte, je nachdem, was man abbilden möchte; wie man einen ganzen Körper, bestimmte körperliche Details (Hände, Füße usw.) oder Hintergründe (Perspektive, Fluchtpunkt etc.) entwirft – sowohl realistisch als auch „verzerrt“ (Chibis u. a.); wie man letztendlich all diese Übungen in der Praxis umsetzt, einschließlich der Kolorierung als I-Tüpfelchen.

Zahlreiche Abbildungen, von denen einige in Farbe sind bzw. es sich um Fotos handelt, veranschaulichen die sachlichen Erläuterungen, die nicht zu lang sind, und geben hilfreiche Beispiele für eigene Übungen.

Man muss aber auch hinzufügen, dass der Band nicht wirklich Neues bietet, denn in nahezu allen „How to Draw“-Ausgaben findet man mehr oder weniger (gemäß Themenschwerpunkt) dieselben Anleitungen und Darstellungen. Die Inhalte überschneiden sich sehr, sodass man nicht jedes einzelne Buch der Reihe benötigt und die Gelegenheit nutzen sollte, vor dem Kauf im Buchhandel ein wenig in den Titeln zu blättern, zu vergleichen und sich die interessantesten Lehrgänge auszusuchen, denn bei Preisen, die auf EUR 20 zustreben, investiert man ansonsten sehr viel Geld für etwas, das u. U. ungenutzt im Regal zu staubt.

„Manga in der dritten Dimension“ ist ein in der Summe nützlicher Ratgeber für Zeichen-Schüler, egal ob es um Mangas oder anderes geht. Wer jedoch bereits einige Bücher aus der Reihe oder andere Zeichen-Lehrgänge besitzt, sollte sich überlegen, ob er die weiteren Titel wirklich benötigt, weil sich die Inhalte wiederholen. (IS)

Mehr Zeichnen unter Kinder-/Jugendbuch.



National Geographic (Hrsg.)

Eine kulinarische Weltreise – 225 köstliche Rezepte

A Taste of the World – Featuring the Best Recipes from around the Globe, GB, 2005

National Geographic Deutschland/Malik, Hamburg, 10/2014

Großformatiges PB mit Klappbroschur, Sachbuch, Bildband, Reise, Essen & Trinken, 978-3-86690-426-2, 384/2990

Aus dem Englischen von Bettina Snowdon, Hamburg

Titelgestaltung von www.anjagrimmgestaltung.de (Gestaltung) und

www.stephanengeleke.de (Beratung) unter Verwendung von Motiven

von Getty Images/ShanaNovak/Digital Vision und Fotolia/Christian Jung

Texte und Fotos im Innenteil aus verschiedenen Quellen

www.piper.de/verlag/malik

www.nationalgeographic.de

Was ist schöner, als im Urlaub vor malerischer Kulisse die einheimische Küche zu genießen? – Eben!

Darum gibt es inzwischen eine ganze Reihe Sachbücher, die mehr sein wollen als ‚nur‘ ein Kochbuch oder ‚nur‘ ein informativer Reisebildband. „Eine kulinarische Weltreise“ schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe, indem das umfangreiche, großformatige Buch einerseits den reiselustigen Gourmet mit um den ganzen Globus nimmt und andererseits „225 köstliche Rezepte“ vorstellt.

Die Informationen zu den Ländern halten sich allerdings in Grenzen, kommen eigentlich schon zu kurz und sind mit den überall gebräuchlichen, in vielen Varianten vorhandenen und zubereitbaren Grundnahrungsmitteln verknüpft: „Brot und Gebäck“, „Getreide“, „Pasta und Nudeln“, „Hülsenfrüchte“, „Gemüse“, „Fisch und Meeresfrüchte“, „Geflügel“, „Fleisch“, „Eier und Milchprodukte“, „Früchte, Nüsse, Schokolade“.

Gemäß diesem Schwerpunkt wurden auch die Fotos ausgewählt, die in erster Linie gemütliche Lokale, verlockende Verkaufsstände, bunte Märkte, die Zutaten sowie die Gerichte zeigen und vergleichsweise selten charakteristische Landschaften, Gebäude und Denkmäler als Motiv haben. Die Größe der Abbildungen reicht von etwa doppeltem Kreditkartenformat bis ein und eine halbe Seite.

Jedes Kapitel wird mit einer Information rund um das jeweilige Produkt eröffnet. Beispielsweise erfährt man ein wenig über die Geschichte des Brotes, die unterschiedlichen Teigsorten und Zubereitungsverfahren, die Füllungen und Beläge. Dazwischen werden immer einige Rezepte gestreut, denen eine kurze Erklärung vorangestellt ist, auf die die Portionsangabe (2 – 8 Personen), Zutatenliste und eine Schritt für Schritt-Anleitung folgen. So findet man unter „Brot und Gebäck“ u. a. „Knusprige Käseblätter“ aus Frankreich, „Maisbrot aus der Pfanne“ aus den USA, „Erbsen-Kartoffel-Samosas“ aus Indien und „Brötchen mit Schweinebraten“ aus China. Selbst wenn man viel reist und gern Rezepte aus Länder-Kochbüchern ausprobiert, entdeckt man in diesem sehr schön gestalteten Band eine Menge unbekannter Ideen, die Abwechslung auf den Esstisch bringen.

Hier noch einige Beispiele: „Gebratener Reis Yangzhou“ aus China, „Orecchiette mit Stängelkohl“ aus Italien, „Curry-Kichererbsen“ aus Indien, „Rosenkohl mit Frühstücksspeck“ aus Großbritannien, „Blinis mit Lachs“ aus Russland, „Hähnchen-Tomatillo-Enchiladas“ aus Mexiko, „Thailändische Fleischklößchen mit Zitronengras“ aus Thailand, „Tortilla Española“ aus Spanien und „Pfersichsorbet“ aus Italien.

Leider gibt es nur ein alphabetisches Rezeptverzeichnis und keine Sortierung nach Ländern, dennoch bemerkt man beim Durchblättern die Schwerpunkte, nämlich die bekanntesten und beliebtesten Küchen Europas, Asiens und Amerikas, allen voran Italien, Frankreich und China. Afrika spielt keine nennenswerte Rolle (ein oder zwei Rezepte), und Australien ist überhaupt nicht vertreten. Auch die skandinavischen Länder und den Balkan ließ man außen vor. Also doch keine „Kulinarische Weltreise“? - Das dürfte Ansichtssache sein, denn die Regionen, die man

vernachlässigte, sind international kein großes Thema oder warten mit Gerichten auf, die man in dieser oder ähnlichen Form auch in den Töpfen der berücksichtigten Länder findet.

„Kräuterspätzle“ aus Deutschland (4 Portionen):

250 ml Milch, 2 Eier, 1 EL geh. Kräuter, etwas Muskat, etwas Salz und 350 g Mehl verquirlen und 10 min ruhen lassen. Wasser in einem großen Topf zum Kochen bringen, leicht salzen, Hitze reduzieren. Aus dem Teig Spätzle bereiten und im köchelnden Wasser garen. Wenn sie nach oben steigen, herausnehmen, abtropfen lassen und in einer Pfanne in 2 EL geschmolzener Butter schwenken. Mit weißem Pfeffer abschmecken und servieren.

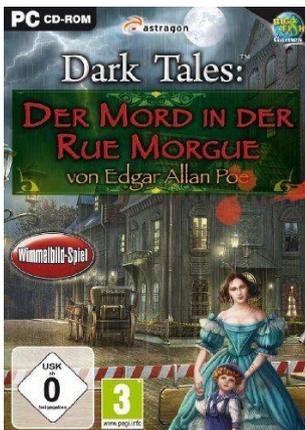
Der Schwierigkeitsgrad/Aufwand ist unterschiedlich. Abgesehen von einigen lokalen Spezialitäten (z. B. Wurst-, Käsesorten), die man eventuell im Fachhandel bekommt oder durch etwas Vergleichbares ersetzen kann, sind praktisch alle Zutaten bekannt und problemlos auf dem Wochenmarkt oder im Discounter erhältlich. Die Kochanleitungen sind leicht nachvollziehbar und dürften selbst weniger Geübten keine Schwierigkeiten bereiten.

Von daher kann man sagen, auch wenn nicht jedes einzelne Land (Kontinent) durch wenigstens ein Rezept abgedeckt wurde, man vielleicht gern etwas mehr über die Länderküchen erfahren und sich stimmungsvolle Fotos gewünscht hätte, die Land und Leuten statt hauptsächlich Zutaten und Speisen zeigen, so ist „Eine kulinarische Weltreise“ doch ein gelungenes, sehr schönes Buch mit abwechslungsreichen, brauchbaren Rezepten. Man sollte es wohl mehr als eine Einführung sehen, denn wer seine kulinarischen Favoriten gefunden hat, dem steht es frei, sich weitere Bücher zu besorgen, die gezielt ein Land und/oder seine Küche vorstellen.

Ein wirklich interessantes und nützliches Kochbuch, das Bildbandqualität erreicht! (IS)

Mehr Reise/Essen & Trinken unter Kinder-/Jugendbuch.

Spiele



ERS Game Studios Der Mord in der Rue Morgue Dark Tales 1

Dark Tales: Edgar Allan Poe's Murders in the Rue Morgue, Big Fish Games, Inc., USA, 2011

astragon Software GmbH, Mönchengladbach, 20. April 2011

1 PC-CD-ROM im Amaray-Case, Game, Wimmelbild, Puzzle, Rätsel, Mystery-Krimi, EAN 4041417313198, EUR 9,99

Sprache/Bildschirmtexte/Anleitung: Deutsch

Systemvoraussetzungen: Windows XP, Windows Vista, Windows 7

www.ersgamestudios.com/

www.bigfishgames.de/

www.astragon.de/

In einem Haus in der Rue Morgue in Paris ist ein grauenhafter Mord geschehen. Madame L'Espanaye wurde auf brutale Weise getötet. Ihre Tochter Camille ist spurlos verschwunden. Einzig eine Haarprobe, die Madame ihrem Mörder ausreißen konnte, und die widersprüchlichen Aussagen mehrerer Zeugen stehen dem Ermittler zur Verfügung, um das Verbrechen aufzuklären und Mademoiselle L'Espanaye zu finden. Als Unterstützung zur Lösung dieses rätselhaften Falles bietet sich glücklicherweise Meisterdetektiv C. Auguste Dupin an.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines ermittelnden Beamten, der begleitet wird von C. Auguste Dupin, dem Detektiv, der auch in der zugrunde liegenden Kurzgeschichte von Edgar Allan Poe den „Mord in der Rue Morgue“ lediglich anhand der verfügbaren Indizien aufgelöst hat.

Freilich würde eine vorlagentreue Umsetzung der Geschichte nur unzureichend Stoff für ein kurzweiliges PC-Spiel abgeben, weswegen die Figuren hier auf eine Ermittlungstour durch Paris geschickt werden, auf der sie diverse Recherchen und Zeugenbefragungen durchführen müssen. Die Orte, an denen ermittelt wird, sind z. B. eine Wäscherei, das Polizeirevier, eine Bank, ein Restaurant, ein Weinkeller, etc.

Überall dort finden sich statisch dargestellte Orte, an denen anhand einer Inventarliste versteckte Gegenstände zu suchen sind, von denen einige für das weitere Gelingen der Mission benötigt werden. Weiterhin gilt es, durch das Lösen von Kombinations- und Logikspielen verschlossene Türen zu öffnen und ggf. verstockten Zeugen mit Freundschaftsgeschenken die Zungen zu lockern. Aufzeichnungen zum Ermittlungsstand werden in einem Notizbuch festgehalten, das jederzeit einsehbar ist.

Sollte sich ein Rätsel oder eine Aufgabe als allzu schwer erweisen, ist es möglich, sich Hinweise anzeigen zu lassen. Diese Hilfe ist danach allerdings für eine gewisse Zeit gesperrt. Jedoch sind die Rätsel nicht allzu schwer gestaltet, sodass selbst Wimmelbild-Anfänger ein Erfolgserlebnis haben werden. Alternativ sind zu Spielbeginn ein normaler Modus oder ein Profi-Modus wählbar, die sich in Art und Anzahl der verfügbaren Hilfen unterscheiden.

Das grundsätzliche Gerüst der Poe-Geschichte ist für das Spiel erhalten geblieben, und am Ende steht der Spieler auf einem Schiff dem inzwischen wieder in seinem Käfig befindlichen Gorilla gegenüber, der in ängstlicher Rage den Mord in der Rue Morgue verübt hat. Dort gelingt es auch, die entführte Mademoiselle L'Españaye zu befreien.

Naturgemäß gestalteten sich diese Art Spiele eher statisch, was hier durch die verschiedenen Schauplätze, die es zu erkunden gilt, ausgeglichen wird. Die Szenen sind allesamt sehr schön und leicht düster gestaltet. Dialogpartner werden durch unbewegte, aber schön designte Einblendungen visualisiert; die Dialoge erfolgen über Texttafeln.

Die Musik, die durchgehend zu hören ist, ist recht eintönig, lenkt jedoch nicht vom Spiel ab und erfüllt ihren Zweck, den Spieler noch tiefer ins Spielgeschehen zu ziehen.

Obwohl die Programmierer der ERS Game Studios die titelgebende Kurzgeschichte massiv ausgedehnt haben, bleibt „Der Mord in der Rue Morgue“ grundsätzlich der Vorlage treu und bietet für einige Stunden herrlich mysteriösen Detektiv-Wimmelbildspaß. (EH)



Anne Royer
Das Schlaumeier-Quiz

Le quiz des sciences et des inventions, Frankreich, 2013

Moses. Verlag, Kempen, 09/2014

Quiz mit 100 Karten und einem kleinen Antwortbuch à 128 Seiten in stabiler Papp-Box, Kinder-Spiel, Kinder-Quiz, kreatives Lernen, keine ISBN, Art.-Nr.: 90208, EUR 11,95

*Aus dem Französischen von Christine Belakhdar
Titelgestaltung und Zeichnungen auf den Fragekarten von Adrien Siroy*

Zeichnungen im Antwortbuch von Patrick Chenot

www.moses-verlag.de

<http://adriensiroy.ultra-book.com>

Schon seit vielen Jahren erfreuen sich Quiz-Spiele so großer Beliebtheit, dass man sie auch fürs Fernsehen entdeckt hat, was ihrer Popularität zu noch mehr Auftrieb verhalf. Aber warum müssen es (fast) immer nur Frage-Spiele für Erwachsene sein, wo sind die Quiz für Kinder? Der Moses. Verlag bietet ein interessantes Sortiment an Spielen, mit denen auch junge Quiz-Fans ihr Wissen testen können, beispielsweise mit dem „Schlaumeier-Quiz“.

Dieses wird in einer stabilen Box ausgeliefert, die 100 Spielkarten und ein Antwortbuch enthält. Die Karten sind farblich gekennzeichnet nach den Themen „Weltall“, „Erde“, „Klima“, „Abenteuer

Leben“, „Menschlicher Körper“, „Große Erfindungen“ und „Rätsel des Alltags“. Die Karten haben eine mit neutraler, thematisch passender Zeichnung versehene Rückseite, und vorne findet man die Frage, ebenfalls mit einem hübschen Bild verziert. Manchmal dürfen die Rater zwischen mehreren Möglichkeiten wählen, dann wieder muss man selbst die Erklärung liefern können. Die dazu gehörige Antwort ist im gleichfalls farbenfroh illustrierten Buch schnell aufgeschlagen, da die Farben und die Angabe der Seitenzahl zur richtigen Stelle führen.

Beispielsweise wird gefragt: „Gibt es auf allen Planeten Tag und Nacht?“, „Was befindet sich im Mittelpunkt der Erde?“, „Was ist ein Kumulonimbus?“, „Auf welchem Kontinent lebte der erste Vorfahre des Menschen?“, „Welche Teile des Körpers fallen mit sechs Jahren aus?“, „Wie wurden Bücher vor der Erfindung des Buchdrucks hergestellt?“, „Wie ändert ein Chamäleon seine Farbe?“ – Die Antwort besteht nicht bloß aus zwei, drei Worten, sondern aus einer kindgerechten, lehrreichen Erklärung.

Die Spielregeln sind genauso wie die der anderen „Quiz“-Boxen, doch Kinder mit Fantasie können sich durchaus etwas Neues ausdenken. Gerade bei nur zwei Spielern bietet sich eine Vereinfachung an, indem man sich gegenseitig im Wechsel abfragt und bei richtiger Beantwortung die Karte behält, sodass die Anzahl der gewonnen Karten den Sieger festlegt.

Hält man sich getreulich an die Vorgabe, die im Buch ausführlich erklärt wird (siehe RL 139: „Das Wie-Quiz“), ist das Spiel etwas komplizierter (und lauter). In dem Fall ist es ganz praktisch, jemanden in der Gruppe zu haben, der gerade den Lesefaulen während einer Proberunde erläutern kann, wie das mit den Solo- und Chancen-Karten und den Sonderfällen funktioniert.

In der Summe ein nettes, unterhaltsames Spiel, das Kindern zwischen 5 und 8 Jahre zusätzliches Wissen vermittelt und die Lust weckt, durch Sachbücher mehr zu erfahren. (IS)



Sandra Saatmann

Pocket-Quiz: Schulwissen – Alles, was Sie mal wussten!

Moses. Verlag, Kempen, 08/2014

Schachtel mit 50 Karten, Quiz-Spiel, 978-3-89777-798-9, EUR 4,95

Schachteldesign und –Layout von Pohl & Rick, Düsseldorf und Kirsten Küsters/PrePressPro

Zeichnungen von Irene Mehl

www.moses-verlag.de

www.pohl-rick.de

www.dasauge.de/-fraumehl/

Jedes „Pocket-Quiz“ passt, wie der Name schon sagt, in die Jacken- oder Hemdtasche (in der Hosentasche könnte es zerdrückt werden), und das ist wirklich praktisch. Wenn man (mit Kindern) unterwegs ist und die Fahrt oder der Aufenthalt zu lang und langweilig wird, ist es schnell zur Hand und problemlos zu spielen. Freilich gibt es auch fürs Smart-Phone Quiz-Apps, doch diese haben den Nachteil, dass man nicht überall Empfang hat oder der Akku leer ist. Das kann beim „Pocket-Quiz“ nicht passieren ...

Öffnet man die kleine Schachtel, erhält man 50 Karten mit zumeist drei Fragen auf der lustig illustrierten Vorder- und den entsprechenden Antworten auf der Rückseite. Entweder kann man beim Raten zwischen drei Möglichkeiten wählen, oder man muss selbst die Lösung formulieren. Ob man richtig lag, erfährt man nach Umdrehen der Karte. Erfreulicherweise wird nicht bloß der Lösungsbuchstabe genannt, sondern eine kurze, lehrreiche Erklärung ist beigefügt.

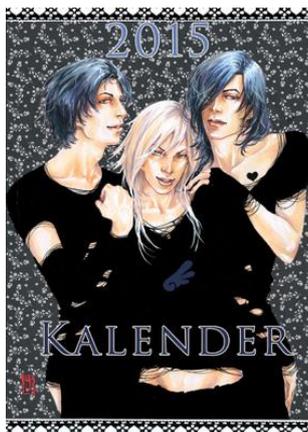
Hier einige Fragen, die tatsächlich fachübergreifend das „Schulwissen“ abrufen: „Ist ein Quadrat ein Trapez?“, „Was versteht man unter *Prager Frühling*?“, „Was bedeutet Karma?“, „Welche Art der radioaktiven Strahlung lässt sich am schwersten abschirmen?“, „Was ist eine Partitur?“, „Wie viele Artikel legen im deutschen Grundgesetz die Grundrechte fest?“

Das Quiz kann sowohl von Schülern etwa ab der Mittelstufe als auch von Erwachsenen gespielt werden. Die Chancen dürften ziemlich ausgewogen sein, denn bei den einen ist dieses Wissen, sofern das Thema bereits behandelt wurde, noch frisch, bei den anderen etwas umfangreicher, doch dafür teilweise in Vergessenheit geraten.

Auf jeden Fall macht das Quiz allen Spaß, die gern ihr Wissen testen/erweitern, und dank der praktischen kleinen Schachtel kann dieses und jedes andere Spiel aus der Reihe immer mit dabei sein. (IS)

Mehr Spiele unter Kinder-/Jugendbuch.

Kalender



Myriam Engelbrecht (Hrsg.)

Boys Love-Kalender 2015

Fireangels Verlag, Dachau, 07/2014

Taschenkalender im Format A5 mit Spiralbindung und Wochenkalendarium, westl. Manga, Boys Love, Romance, Fantasy, Mystery, keine ISBN, 96/1495

Titelgestaltung von Myriam Engelbrecht unter Verwendung einer Illustration von Raspberry („KillingIdol“), Backcover von cenyn, „Hou & Chou Maskottchen“ © Fireangels® Verlag, Artwork © Layann (Vorwort)

30 Farb- und 4 SW-Illustrationen im Innenteil von Astasia, Nicola Robin, cenyn, Kirschenwasser, Mysano, Marie Trautner, YaoZaru, Raspberry, Anna Murawska alias „Van Syl Production“, x-haru-x, Lehanan Aida, SchwarzerAlptraum, MaRlicious

www.fireangels.net

<http://raspberrymcmlxxxiv.deviantart.com>

www.cenyn.de

<http://layann.deviantart.com>

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

www.fiorina.de

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

<https://www.facebook.com/Mysano>

www.facebook.com/marie.trautner

<https://www.facebook.com/YaoZaru>

www.van-syl-production.net

<http://x-haru-x.deviantart.com/>

www.lehanan.deviantart.com

<http://schwarzeralptraum.tumblr.com/about>

<http://zanaffar.deviantart.com>

Wer noch auf der Suche nach einem etwas ausgefallenen, aber durchweg hübschen Kalender ist – für sich selbst oder als Geschenk -, der sollte einen Blick in den „Boys Love Kalender 2015“ werfen. Es ist bereits der zehnte bzw. fünfte Taschenkalender aus dem Fireangels Verlag, was beweist, dass das Konzept ankommt und seine Abnehmer hat, natürlich überwiegend aufgeschlossene Mädchen und Frauen, die verträumten, erotischen und fantastischen Abbildungen von attraktiven jungen Männern nicht abgeneigt sind.

Von diesen gibt es insgesamt 34 Zeichnungen, überwiegend in Farbe und qualitativ sehr homogen, auch wenn unterschiedliche Arbeitsmittel zum Einsatz kamen und jede Künstlerin ihren eigenen Stil pflegt. Einige von ihnen kennt man bereits aus den Kalendern der Vorjahre oder aus den Mangas/Romanen des Fireangels Verlags, z. B. Astasia, x-haru-x und MaRilicious. Doch finden sich auch neue Namen wie SchwarzerAlptraum, Marie Trautner und cenyn. Auf der Verlagsseite <http://www.fireangels.net/kalender15bl.php> darf man hinein schnuppern und einen kleinen Eindruck von dem gewinnen, was einen erwartet.

Die Bandbreite reicht von romantisch bis recht explizit, von alltäglich-harmlosen Motiven bis hin zu solchen, die bloß noch den ‚Rest‘ der Fantasie überlassen, wobei allerdings eine bestimmte Schwelle nicht überschritten wird, sodass der Kalender, sollte er einmal in falsche Hände gelangen, niemandem Probleme bereiten wird. Besonders gefällig sind die Arbeiten von

Raspberry, cenyn, Anna Murawska, Mysano und Kirschenwasser, doch auch die anderen Künstlerinnen brauchen sich nicht zu verstecken - gewiss entdeckt jede Käuferin schnell ihre Favoriten.

Abgesehen davon, dass viele neue, wirklich schöne und fantasievolle Illustrationen offeriert werden, ist alles Übrige beim Alten und damit Bewährten geblieben: Wochenkalendarium mit Platz für eigene Notizen und einigen vorgegebenen Terminen, eine Seite für Adressen und Telefonnummern. Bei den Terminen wurden die gängigen Feiertage berücksichtigt, aber auch interessante (Manga-) Events bzw. Messen, darunter die „Leipziger Buchmesse“, der „Weltbuchtag“ und die „Connichi“, sowie Kurioses wie der „Weltknuddeltag“, der „Internationale Tag gegen Rassismus“, der „Tag der Eltern-Kind-Entfremdung“, der „Weltraumforschungstag“ etc. Es gibt also viel zu entdecken und durch eigene Einträge zu ergänzen!

Auch der „Boys Love Kalender 2015“ ist wieder ein kleines Schmuckstück, das am Jahresende gewiss nicht ins Altpapier entsorgt, sondern ins Regal zu den Artbooks, Mangas und Collectibles gestellt wird, teils als Andenken an viele schöne Erlebnisse, teils wegen der ansprechenden Illustrationen, von denen man sich wünscht, dass sie einmal gesammelt in einem Artbook erscheinen. Hoffentlich werden auch in den kommenden Jahren die hübschen Kalender des Fireangels Verlags die Boys Love-Fans und Sammler ansprechenden Artworks erfreuen! (IS)

Comic



Matt Hawkins

Das Aphrodite-Protokoll

Aphrodite IX 1

Aphrodite IX 1 - 5, Top Cow, USA, 2013

„Aphrodite IX“ wurde erdacht von David Finch und David Wohl

Panini Comics, Stuttgart, 10/2014

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Superhelden, Endzeit-SF, Action, keine ISBN, 124/1499

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Titelillustration und Zeichnungen von Stjepan Sejic

www.paninicomics.de

www.topcow.com

<https://imagecomics.com/creators/view/matt-hawkins>

www.dfinchartist.com

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

„Aphrodite IX“ erschien von 1996 bis 2001 und war auf sechs Episoden angelegt (0, ½, 1 – 4), die 2003 zum TPB zusammengefasst wurden. Danach hatte die Titelfigur, teils unter einer anderen Nummer (IV), einige Gastauftritte in anderen Top Cow-Serien („Witchblade“, „Cyberforce“). Erst 2013 erfolgte ein Relaunch, der die Story in einer noch fernerer Zukunft ansiedelte.

Ursprünglich wurde die Serie von David Wohl („Darkness“, „Witchblade“) geschrieben und von David Finch („Ascension“, „Cyberforce“), später Clarence Lansang („Tales of the Darkness“, „Tales of the Witchblade“) gezeichnet, bevor sie nun an Matt Hawkins („Tomb Taider“, „Lady Pendragon“) und Stjepan Sejic („Witchblade“, „Artifacts“) übergeben wurde.

Das Konzept ist im Prinzip dasselbe geblieben: Aphrodite IX ist eine Killer-Androidin mit übermenschlichen Kräften. Man setzt sie ein, um bestimmte Personen effizient auszuschalten. Anschließend wird die Erinnerung an die Mission gelöscht. Im Laufe der Zeit wird sich Aphrodite der Manipulationen bewusst, und das Gewissen, das sie entwickelt, gerät in Konflikt mit den Tötungsbefehlen.

Generationen später haben Kriege und Katastrophen die Erde völlig verändert. In der Stadt Genesis leben die Gen, regiert von einem theokratischen Monarchen. Durch Mutation haben sie sich den veränderten Begebenheiten angepasst und kämpfen um die wenigen Ressourcen und

damit um ihr Überleben gegen die Bewohner der von einer Einheitspartei totalitär beherrschten Stadt Speros, deren Bewohner durch Implantate zu nahezu unsterblichen Cyborgs wurden. Während einer Schlacht entdeckt der Gen Marcus eine uralte, unterirdische Anlage, in der eine schöne Frau mit grünem Haar einer Stasiskapsel entsteigt. Sie beschützt ihn vor seinen Verfolgern und flieht mit ihm nach Genesis, wo man sie als Retterin des Thronerben willkommen heißt. Doch so mancher misstraut der Fremden, insbesondere Lina, Marcus' Verlobte. Bald darauf ereignen sich die ersten Morde und treffen die Herrscherfamilie.

Niemand, am wenigsten Aphrodite, ahnt, dass die Cyborgs in der Anlage ebenfalls auf einen Schläfer stießen, den sie zu einem der ihren machten: Robert J. Burch. Nach wie vor ist er dazu in der Lage, die Androidin über den grünen Fleck auf ihrer linken Wange – ein selbstreparierendes Implantat – zu kontrollieren und sie zum Töten zu zwingen. Aphrodite selbst erkennt als Erste, was mit ihr geschieht, ist aber machtlos, bis sie sich Marcus, der ihretwegen alle Menschen, die ihm etwas bedeutet haben, verloren hat, anvertraut und zu drastischen Mitteln greift.

„Aphrodite IX“ bleibt sich auch siebzehn Jahre nach ihrem ersten Auftritt (die 0-Nummer lag dem Magazin „Wizard“ bei) treu. In erster Linie besticht sie durch ihre Attraktivität, in zweiter durch das tödliche Mysterium, das sie umgibt. Marcus steht stellvertretend für das männliche Publikum, das ihr, ohne es zu wollen, verfällt, der (gezielt ausgeschütteten) Pheromone sei Dank.

Was er für seine Retterin empfindet, bringt ihn in einen Gewissenskonflikt mit seiner Pflicht als Nachfolger des ermordeten Monarchen, seines Vaters, denn das Gesetz verlangt die Eliminierung von Verrätern. Aphrodite, die selbst nicht genau weiß, was sie ist, und gern unter den Menschen leben würde, erkennt, dass sogar ihr Interesse an Marcus gesteuert ist und nicht wirklich von ihr ausgeht.

Was bleibt, ist eine verwirrte, aber starke Frau, die Entscheidungen treffen und Opfer bringen kann, weil sie das Richtige tun und frei sein möchte. Die Konsequenzen werden angedeutet und vermutlich in einem zweiten (ff) Paperback thematisiert, denn auch Freiheit ist relativ und temporär, wenn man die Ursache des Problems nicht hat ausmerzen können.

Kennt man die jüngeren Episoden von „Witchblade“ und „Artifacts“, ist man mit dem Digital Artwork von Stjepan Sejic vertraut. Seine Aphrodite trägt dieselbe Leidensmiene wie Sara Pezzini, Dani Baptiste, Finch (!) etc. sowie die männlichen Charaktere. Freilich kann man sagen, dass nahezu jeder Penciler ‚seine‘ Gesichter hat, die einander ähneln und sie zugleich unterscheidbar machen von denen der Kollegen, aber bei Stjepan Sejic ist es besonders auffällig. Seine fotorealistischen Hintergründe und der Detailreichtum sind großartig, aber bei den ähnlichen Gesichtern, Körpern und Posen, den deutlich sichtbaren Nachbearbeitungen (per Hand) erkennt man die Grenzen der Zeichenprogramme.

Man darf daher geteilter Meinung sein, ob man Stjepan Sejics Illustrationen für das gegenwärtige Nonplusultra halten will – oder ob man den etwas weniger aufwändigen, comichafteren und mit der Hand gezeichneten, am PC bloß geringfügig bearbeiteten Zeichnungen den Vorzug gibt.

Unabhängig von dieser Frage bietet „Aphrodite IX“ eine spannende Endzeit-SF-Story, die das Rad gewiss nicht neu erfindet, doch Abwechslung in die Comic-Landschaft bringt, da das Genre vergleichsweise unterrepräsentiert ist und der Band insgesamt mit ansehnlichen Zeichnungen aufwartet. (IS)



**Jonathan Hickman, Christos Gage, Justin Jordan
Avengers 12**

Avengers 20: The Offer + A+X 12: Wonder Man & The Beast: People Change/Captain America & Jubilee, Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 07/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Action, keine ISBN, 56/499

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Daniel Acuña

Illustrationen von Leinil F. Yu, Gerry Alanguilan, David Curiel, David Williams, Angel Unzueta, Veronica Gandini, Thomas Mason

www.paninicomics.de

www.pronea.com

<http://christosgage.com>
<http://justinjordancomics.blogspot.com>
www.tumblr.com/tagged/daniel-acuna
<http://lagartomurciano.blogspot.de/>
<http://danyepes.deviantart.com/>
<http://leinilyu.tumblr.com/>
<http://leinilyu.deviantart.com>
<http://gerry.alanquilan.com>
<http://davidcuriel.deviantart.com>
<http://brohawk.deviantart.com>
www.angelunzueta.com
<http://verogandini.blogspot.com>

Um der Armada der Builder widerstehen zu können, haben sich die übrigen raumfahrenden Völker zusammengeschlossen. Schnell wird jedoch klar, dass sie auch vereint und mit Hilfe der Avengers keine Chance haben, die Niederlage abzuwenden. Nachdem sich die Builder zunächst nicht verhandlungsbereit zeigten, unterbreiten sie überraschend den Kree ein Angebot: Wenn diese sich ergeben, werden sie verschont! Schließlich verblüfft Captain America mit einem unerwarteten Vorschlag.

Unterdessen sieht sich Ex Nihilo, der zusammen mit einigen Avengers gefangen genommen wurde, zahlreichen Versionen seiner selbst gegenüber. Allerdings gibt es unter ihnen keine Abyss. Was hat das zu bedeuten?

Vor gar nicht langer Zeit griff Wonder Man seine früheren Kollegen von den Avengers an, um ihnen vor Augen zu führen, dass sie unkontrolliert eine Gefahr für die Menschheit darstellen. Seine Gedanken waren nachvollziehbar, die gewählten Mittel jedoch überzogen. Dies trieb einen Keil zwischen ihn und seine langjährigen Freunde. Aber auch Beast wagte ein Experiment, dessen Folgen noch nicht absehbar sind, denn er holte die jungen X-Men in die Gegenwart. Infolgedessen begegnen sich Beast und Wonder Man voller Skepsis und suchen nach Gemeinsamkeiten. Captain America fordert Jubilee für eine Mission an, die beide auf den Meeresgrund führt. Dort dringen sie in ein Wrack aus dem zweiten Weltkrieg ein, in dem eine böse Überraschung lauert.

In „Avengers 12“ wird die Handlung der Titel gebenden Reihe fortgesetzt, während die Zweitserie „New Avengers“ pausiert. Stattdessen werden zwei in sich abgeschlossene „A+X“-Episoden geboten, die stets mit einem Team-up eines „Avengers“- und eines „X-Men“-Mitglieds aufwarten.

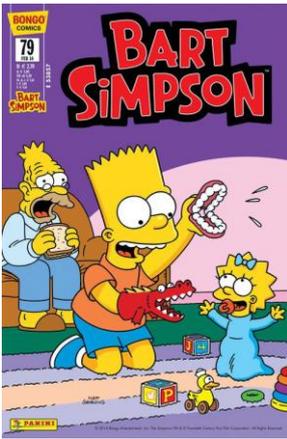
Das Mega-Crossover steuert seinem Höhepunkt entgegen und weiß diesmal durch interessante Entwicklungen zu überraschen. Befriedigende Antworten erhält man jedoch noch nicht, dafür einen Cliffhanger.

„Wonder Man und Beast“ müssen erfahren, dass „nichts bleibt, wie es war“. Beide haben sich verändert, und es liegt in ihren Händen, trotzdem Freunde zu sein. Die Geschichte ist humorig angelegt.

Spannender geht es bei „Captain America und Jubilee“ zu. Negativ fällt auf, dass wieder einmal das abgedroschene Feindbild der bösen Nazi-Deutschen aufgegriffen wird, die sich freiwillig einer Wandlung unterzogen haben. Jubilee, die an M-Day ihre Kräfte verlor und über neue Gaben verfügt, seit sie ein Vampir ist, bekommt vor Augen geführt, dass jeder die Wahl hat, gut oder böse zu sein, egal ob er Mensch oder Vampir ist.

Die Zeichnungen sind durchweg ansprechend, allein die von „Wonder Man & The Beast“ fallen qualitativ etwas ab, da sie schlichter und comichafter sind.

In der Summe ein interessantes Heft mit vielen Überraschungen, das wichtig ist für das Verständnis des aufwändig inszenierten Crossovers. (IS)



Arie Kaplan, Max Davison

Bart Simpson 79

Bart Simpson 79, Bongo Comics, USA

Nach den Figuren von Matt Groening

Panini Comics, Stuttgart, 02/2014

Comic-Heft, Funny, Satire, Media, keine ISBN, 36/270

Aus dem Amerikanischen von Gerald André

Titelillustration von Jason Ho, Nathan Kane, Mike Rote

Zeichnungen von Nina Matsumoto, John Delaney

www.paninicomics.de

www.bongocomics.com

www.ariekaplan.com

www.spacecoyote.com

www.lambiek.net/artists/d/delaney_john2.htm

„Lachnummer Lisa“: Dass Bart behauptet, Lisa könne überhaupt nicht witzig sein, selbst wenn sie wolle, nervt sie nur. Als jedoch Martin den Rechtschreibwettbewerb gewinnt, wird endgültig der Rowdy in ihr geweckt, und niemand ist mehr vor ihren Streichen sicher. Selbst Bart nicht. Als sie aufgrund ihres Verhaltens nicht zum Mathematikwettbewerb zugelassen wird, benötigt sie ausgerechnet die Hilfe von Martin.

„Der Dämon“: Als Milhouse, Bart und Lisa mit einem Ouija-Brett spielen, öffnen sich plötzlich offenbar von selbst die Zimmertüren, und es sind seltsame Geräusche im Haus zu hören.

„Bart Simpson 79“ bietet zwei Geschichten, wobei besonders „Lachnummer Lisa“ gefällt, die den Status Quo zwischen Bart und Lisa umkehrt. Witzig auch, dass die Mathe-Mannschaft aus Shelbyville ein direktes Spiegelbild der Springfield-Mannschaft ist. Die Geistergeschichte, die auch gut in einem „Bart Simpsons Horror-Show“ aufgehoben wäre, fällt dagegen etwas ab.

Ergänzt wird das Heft von drei Redaktionsseiten mit „Simpsons“-Interna (Der Tod von Mrs. Krabappel-Sprecherin Marcia Wallace), Bongo Comics-Werbung und einem Rätsel. Positiv fällt auf, dass auf den Redaktionsseiten außerdem wieder die zahlreichen Anspielungen auf Klassiker und Popkultur erklärt werden, wie etwa Herkules' Tat, den Stall des Augias auszumisten, und einige andere, sodass man hier mit den „Simpsons“ tatsächlich noch etwas lernen kann.

Gewohnt spaßige Unterhaltung aus dem Simpson-Haushalt. Besonders gefällt die erste Story, in der die Streberin Lisa mal richtig vom Leder zieht (EH)



Grant Morrison

Leviathan strikes!

Batman Incorporated 1

Batman Incorporated 1 - 8 (Mr. Unknown is dead/Resurrector!/Scorpion tango/The Kane affair/Masterspy/Nyktomorph/Medicine soldiers/Batman and Oracle: Nightmares in Numberland - Mr. Unknown ist tot/Wiederauferstehung/Skorpion-Tango/Die Kane-Affäre/Meisterspion/Nachtwesen/Medizinkrieger/Batman und Orakel: Albträume im Land der Zahlen/Die Schule der Nacht/Was ist Leviathan?/Wer ist Leviathan?), DC, USA, 2011/12

Panini Comics, Stuttgart, 03/2013

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, Mystery, 978-3-86201-583-2, 304/1995

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups

Titelillustration von J. H. Williams III

Zeichnungen von Yanick Paquette, Michel Lacombe, Pere Perez, Chris Burnham, Scott Clark, David Beaty, Cameron Stewart

www.paninicomics.de

www.grantmorrison.com/

www.jhwilliams3.com

<http://yanickpaquette.deviantart.com>
<http://babyl.dyndns.org/~michel/>
<http://pereperez.arscomics.com>
<http://chrisburnham.com>
<http://cameron-stewart.tumblr.com>

Als Folge seines Aufenthalts in der Vergangenheit und seiner Rückkehr ins Gotham der Gegenwart hat Batman/Bruce Wayne den Entschluss gefasst, eine internationale Vereinigung von Verbrechensbekämpfern im Zeichen der Fledermaus aufzubauen. „Batman Incorporated“ soll den Schurken sagen: *„Batman ist überall, und ihr seid nirgends sicher.“* Auf der ganzen Welt rekrutiert er Mitstreiter für sein Vorhaben, und als Bruce Wayne finanziert er ganz offiziell diesen weltweiten Kampf gegen das Verbrechen. Im Hintergrund formiert sich derweil eine ebenso global agierende Gegenorganisation namens ‚Leviathan‘, deren Ressourcen scheinbar ebenfalls unerschöpflich sind und die einen komplexen Plan verfolgt, um Batman zu vernichten.

Im Grunde ist das Sujet von „Batman Inc.“ also ganz simpel: Bruce Wayne/Batman zieht um den Globus und stellt geeignete Kandidaten für eine Art Verbrechenbekämpfungs-Franchise zusammen, welches offiziell von Milliardär Bruce Wayne finanziert wird. Das verbiegt zwar die ursprüngliche Idee des einsamen dunklen Ritters, denkt aber gleichzeitig das Ur-Konzept der Prävention durch Abschreckung global weiter. Denn kein Verbrecher kann in Zeiten von „Batman Inc.“ sicher sein, dass nicht ein Kostümträger in seiner Nähe ist. Außerdem müssen solche Experimente erlaubt sein, um einen Charakter interessant zu halten.

„Batman Inc.“ kommt auch nicht ganz unvorbereitet. Autor Grant Morrison hat mit seinen vorangegangenen Storybögen von „Batman R.I.P.“ bis „Die Rückkehr von Bruce Wayne“ (während Dick „Nightwing“ Grayson zeitweise das Batman Kostüm trug) lange darauf hingearbeitet und präsentiert „Batman Inc.“ nun als logische und wohlgeplante Folge dieser Ereignisse.

Morrison wäre jedoch nicht einer der derzeit erfolgreichsten und beliebtesten Comicautoren, würde er die bescheidene Grundidee einer weltweite Armee von Batmen vorhersehbar und geradlinig umsetzen. Nicht umsonst wird der Schotte in einem Atemzug mit Alan Moore und Neil Gaiman genannt. Rückblenden, Verschachtelungen, Parallelhandlungen, nicht unerhebliche Tempowechsel, Storytwists und doppelte Böden fordern bei der Lektüre einiges an Aufmerksamkeit. Eine ganze Reihe Neu-Fledermäuse feiert Morrison auf einigen Seiten ab, einzelnen anderen spendiert er sogar Mehrteiler.

Die ‚neuen‘ „Bat“-Rekruten sind indes nicht wirklich neu, sondern hatten in der einen oder anderen Form bereits Auftritte in verschiedensten Heften aus der gesamten (teils recht skurrilen) „Bat“-Backlist. Ebenso hat Grant Morrison die „Batman Inc.“-Gegner nicht neu erfunden, sondern auch diese aus der Mottenkiste der langen und ergiebigen Superheldenhistorie geholt (Aufschluss darüber gibt der Anhang des Bandes). Dazu spickt er seinen Rekrutierungsreigen mit einer solchen Fülle an Reminiszenzen, dass es nahezu unmöglich ist, diese alle zu erkennen.

Unterstützend spielen die verschiedenen Zeichner mit dem wechselnden Look der Geschichten, der vom naiven Stil der „Batman“-Anfangstage bis zum CGI-Experiment einer Virtual Reality-Story im „TRON“-Stil („Im Netz des Jokers“ lässt grüßen) reicht.

Ohne Zweifel ist Grant Morrison ein brillanter Autor, der hier jedoch des Öfteren versäumt, seine Leser nach wiederholten Story-Kapriolen auch wieder einzusammeln. Mit jedem Kapitel verdichtet sich damit das Gefühl, etwas Essentielles überlesen zu haben.

Nicht zuletzt dient „Batman Inc.“ auch als Sprungbrett für zumindest eine neue Serie. Der ‚afrikanische Batman‘ „Batwing“ erscheint seit November 2011 als monatliche Serie.

Das vorliegende „Batman Incorporated“-Paperback sammelt noch einmal die deutschen Bände 1 und 2 und damit die Hefte, die vor „Flashpoint“ und „New 52“ erschienen sind. Als Bonus sind eine erläuterte „Batman Inc.“-Helden- und Schurkengalerie sowie eine Sammlung von Titelbildentwürfen enthalten.

So simpel die Idee von „Batman Incorporated“ klingt, so komplex, uneinheitlich und kaum überschaubar gestaltet sich die Umsetzung. Weniger Experiment wäre hier mehr gewesen. (EH)



Dennis Hopeless, Sam Humphries

Vendetta

Cable und X-Force 5

Cable and X-Force 18 + 19, Uncanny X-Force 16 + 17, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 10/2014

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, keine ISBN, 100/1299

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Ramón Pérez

Zeichnungen von Angel Unzueta, Harvey Tolibao, Dexter Soy, Roland Paris, Ed Tadeo, Craig Yeung, Rachelle Rosenberg, David Curiel

www.paninicomics.de

www.dennishopeless.com

<http://samhumphries.com>

www.ramonperez.com

www.angelunzueta.com

<http://harveytolibao.deviantart.com>

<http://nefar007.deviantart.com/>

www.edtadeo.com

<http://csyeung.deviantart.com>

www.rachellerosenberg.com

<http://rachellerosenberg.deviantart.com>

<http://davidcuriel.deviantart.com>

Der Zeitreisende Bishop, der über Jahre hinweg Cable und Hope gejagt hat mit dem Ziel, das Mädchen zu töten, um eine grausame Zukunft zu verhindern, ist zurück und offenbar geläutert. Er bereut alles, was er in seinem Irrglauben getan hat. Hope, die durch Cables präkognitive Träume erfährt, dass ihr Albtraum diese Zeitebene erreichen konnte, will ihn aus Rache töten. Es gelingt ihr, Bishop zu finden, doch beide werden von Stryfe, Cables Klon, entführt, der sich seinerseits an Cable rächen will, indem er plant, Hope zur Mörderin zu machen.

Zu spät treffen Cable und seine X-Force sowie die X-Force von Psylocke am Ort des Geschehens ein. Stryfe ist mit seinen Gefangenen spurlos verschwunden, und jede Gruppe gibt der anderen die Schuld daran. Erst nachdem Cable Spiral dazu zwingt, ihn in Stryfes Versteck zu teleportieren, wo Cable in die Hände seines Feindes fällt und Spiral, ihrer Kräfte vorübergehend beraubt, an einen anderen Ort geschafft wird, beenden die Teams ihren Kampf.

Forge und Dr. Nemesis haben eine Idee, wie die Vermissten aufgespürt werden könnten, doch wenn das Timing nicht klappt, wird der Omega-Mutant Stryfe sie alle auslöschen ...

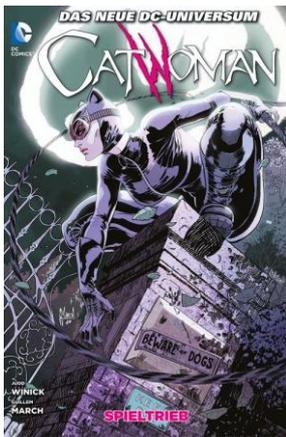
Zwei harte „X-Force“-Titel scheinen in den Augen der Macher wenigstens einer zu viel zu sein, denn schon wieder hält der Leser mit diesem Paperback jeweils die beiden letzten Ausgaben von „Cable und X-Force“ sowie „Uncanny X-Force“ in Händen, auf die jedoch demnächst eine neue „X-Force“-Reihe folgen soll. Warum das so ist und weshalb die Serien oder eine davon nicht fortgesetzt wird, das weiß Marvel allein.

Die vier hier gesammelten Episoden bringen beide Teams zusammen, und natürlich führen Missverständnisse und die mangelnde Bereitschaft, miteinander zu reden, zu einem unnötigen Kräftemessen, durch das die Gruppen Zeit verlieren, die der Gegner nutzt, um Hope dazu zu treiben, Bishop zu töten, während Cable hilflos zusehen muss. Eigentlich sollte man von Erwachsenen, die einander (seit Jahren) kennen und dieselben Ziele verfolgen – ihre Freunde befreien und den Feind unschädlich zu machen -, erwarten dürfen, dass sie konstruktiv handeln, aber dann wäre das Heft wohl zu langweilig ausgefallen, denn Diskutieren und Planen lässt sich nicht annähernd so aufregend umsetzen wie ein Kampf.

Bloß nebenbei fließen die persönlichen Ressentiments mit ein wie die Beziehung, die Storm und Forge einst unterhielten, etwas, was die anderen nicht im gleichen Maße vorweisen können. Man hat teils auf derselben, teils auf der gegnerischen Seite gestanden, doch ohne dass es größere Berührungspunkte gab. Von daher wirkt die Auseinandersetzung zwischen Domino und Spiral übertrieben, und die Kabbeleien zwischen Puck und Boom-Boom erscheinen kindisch. Schade, dass die Serien so zu Ende gehen müssen.

Natürlich wird Stryfes Versteck gefunden und von Hope erwartet, dass sie das Richtige tut. Es knallt nochmal ordentlich, doch gänzlich erledigt ist das Problem damit nicht. Hope muss weiter reifen, und Bösewichter sind nicht so leicht unter die Erde zu bekommen.

Von den inhaltlichen Mängeln einmal abgesehen wurden die Episoden ansehnlich umgesetzt, sodass man schon der Zeichnungen wegen bedauert, dass die Serien nicht fortlaufen. Auch die Charaktere sind interessant, trotzdem sie diesmal ziemlich irrational reagieren; als ob die Autoren schon nicht mehr so richtig Lust hatten und in Gedanken bereits bei ihren neuen Projekten weilten. Domino, Spiral, Puck ... - wer keinen Platz im neuen Team von Simon Spurrier hat, wird zweifellos von den Fans vermisst werden. (IS)



Judd Winick

Spieltrieb (Catwoman 1 – 6: ... die Kostüme bleiben größtenteils an .../Ob ich ab jetzt besser schlafe? Nicht wirklich/Sie hat mich nie gekannt/Bist... du noch dabei?/Da ist was im Busch/Dann eben auf die harte Tour)

Catwoman 1

Catwoman 1 – 6: ... and most of the costumes stay on .../I could say that I'll sleep better, but that's a lie/No one can find any piece of me here/You... still in the game ?/This has got to be dirty/Welcome to the hard way, DC, USA, 2011/12

Panini Comics, Stuttgart, 06/2012

PB, Comic, Superhelden, Action, SF, 978-3-86201-457-6, 132/1695

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration und Zeichnungen von Guillem March

www.paninicomics.de/

www.frumpy.com/

<http://guillemmarch.blogspot.com>

Der aktuelle ‚Auftrag‘ ihrer Freundin und Hehlerin Lola führt Selina Kyle in die Kreise der russischen Mafia. Sie nutzt die Gelegenheit zum Diebstahl eines Gemäldes, das ein Symbol für die Macht im Clan darstellt und für das bei seinem Verschwinden folglich jemand viel Geld bezahlen würde. Auf einer Party bei Bruce Wayne spielt sie daraufhin zwei Russenfamilien gegeneinander aus. (# 1 - 2).

Unterdessen wird Lola von einem Gauner namens Bone aus Rache für einen von Selinas Raubzügen gefoltert und getötet. Eine Rechnung, die ihm Catwoman mit gleicher Münze heimzahlt (# 3).

Auf Lolas Beerdigung trifft Selina ihre Jugendfreundin Gwen wieder, die als ihre neue Hehlerin einspringt. Unterdessen deckt Detective Carlos Alvarez vom GCPD einen Zusammenhang zwischen einigen von Catwomans Diebstählen auf, die er mangels Unterstützung mehr oder weniger alleine bearbeiten muss. Beim Überfall auf einen Drogendealer erbeutet Catwoman nicht nur Geld, das korrupte Cops abzweigen wollten, es stellt sich ihr auch noch die Superschurkin Reach in den Weg. (# 4 - 6)

Auf Seite 3 der neuen „Catwoman“-Serie muss Selina Kyle das erste Mal durch ein geschlossenes Fenster springen, auf Seite 4 wird ihr Appartement in die Luft gejagt. Ohne viel Federlesens und ohne großartige Einführung treibt Autor Judd Winick („Green Arrow“, „Batwing“, „Batman“) die ‚Heldin‘ von einer tödlichen Gefahr in die nächste. Innerhalb der ersten sechs „New 52“-Bände, die hier gesammelt sind, kommt sowohl Catwoman Selina Kyle als auch der Leser kaum zum Verschnaufen.

Und das Einzige, was man Autor Judd Winick dabei ankreiden könnte, ist, dass Catwomans Gegner ziemlich schnell verheizt werden. Ansonsten schafft er das, was bei vielen anderen Comicserien zu kurz kommt: Er erweckt Selina Kyle mit all ihren Stärken und Schwächen im Kopf des Lesers tatsächlich zum Leben und lässt - ungeachtet der überbordenden Action - Sympathien für diesen durchaus nachvollziehbar agierenden Charakter keimen.

Natürlich ist Selina Kyle eine Diebin und steht damit auf der ‚falschen‘ Seite des Gesetzes, doch hält man ihre körperliche und vor allem seelische Tour de Force entgegen, die sie hier

durchmacht, schließt man die Katzenfrau trotz (oder wegen) all ihrer Ecken und Kanten ins Herz. Sehr gut wird in den wenigen ruhigen Momenten deutlich, dass Selina Kyle nicht das gefühllose Miststück ist, das sie oft nach außen hin vorgibt zu sein. Diese Widersprüche und ihre Zerrissenheit werden in den subjektiven Off-Kommentaren deutlich, die Winick sehr wirkungsvoll einsetzt, sei es, um den Szenen einen humorigen Ton zu geben oder eben um den inneren Zwiespalt der Figur zu verdeutlichen.

Außerdem – der Titel von Heft 1 („... die Kostüme bleiben größtenteils an ...“) macht es deutlich - hat Catwoman hier endlich und eindeutig Sex mit Batman. Ebenfalls ein Umstand, der sie mehr beschäftigt, als sie sich selbst eingestehen will.

Parallel zu Selinas Non-Stop-Spießrutenlauf wird außerdem ein Handlungsstrang um den strafversetzten Detective Carlos Alvarez eröffnet, der eine einsame Jagd auf Catwoman macht, dann aber die Machenschaften einiger korrupter Polizisten aufdeckt und ihr schließlich sogar bei der Flucht helfen muss. Auch hier gestaltet sich die neue „Catwoman“-Serie sehr schön ambivalent.

Als Zeichner der „New 52: Catwoman“-Abenteuer konnte der Mallorquiner Guillem March gewonnen werden, der schon Catwomans Kolleginnen von den „Gotham City Sirens“ sexy und angenehm kurvenreich ins Szene setzte. Auch die teilweise wilde Panelaufteilung passt sehr gut zu Judd Winicks treibendem Skript.

Grandioser Einstand der „New 52: Catwoman“, der trotz schwindelerregender Action sehr viel Wert auf das Innenleben und die Motivation der Hauptfigur legt. (EH)



**Paul Ruditis
Charmed 1**

Charmed 0 – 5, Zenescope Entertainment, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 07/2014

PB, Comic, Horror/Mystery, Media, 978-3-95798-100-4, 176/1999

Aus dem Amerikanischen von Sandra Kentopf

Titelillustration und Banddesign von David Seidman, Christopher Cote

Zeichnungen von Dave Hoover, Marcio Abreu, Novo Malgapo, Milen Parvanov, John Hunt

www.paninicomics.de

www.zenescope.com

www.paulruditis.com

<http://davidseidman.com>

<http://chris-cote.deviantart.com>

<http://marcioabreuart.blogspot.com>

<http://marcioabreu7.deviantart.com>

<http://novomalgapo.deviantart.com>

Die ‚mächtigen Drei‘ – das sind Piper, Phoebe und Paige (vor Paige Matthews vervollständigte die verstorbene Prue das Trio) Halliwell, Schwestern mit magischen Kräften, die gemeinsam stark genug sind, auch den schlimmsten Feinden widerstehen zu können. Nachdem sie das Böse in seine Schranken hatten verweisen können (am Ende der 8. Staffel der TV-Serie „Charmed“), war ihnen eine Zeit der Ruhe vergönnt, während der sie sich auf ihre Familien konzentrieren konnten.

Piper ist mit dem Wächter des Lichts Leo Wyatt verheiratet. Das Paar hat mittlerweile zwei Söhne und eine Tochter. Piper ist dazu fähig, die Zeit anzuhalten und alles um sich herum erstarren zu lassen sowie Explosionen auszulösen. Phoebe ist verheiratet mit dem Cupido Coop; die beiden haben eine Tochter. Phoebe kann die Vergangenheit und Zukunft sehen, verfügt über empathische Kräfte und beherrscht die Levitation. Paige ist mit dem Polizisten Henry Mitchell verheiratet. Der Ehe entstammen Zwillingsschwestern. Als halbe Hüterin des Lichts vermag Paige zu teleportieren und zu heilen, ferner ist sie Telekinetin.

Dieses Idyll nimmt ein jähes Ende, als sich das Böse erneut zu regen beginnt. Durch den Tod von Brittany, der ersten Unschuldigen, die vor Jahren von den Halliwells gerettet wurde, öffnet sich ein Durchgang zur Erde, und schon bald sind weitere Opfer unter jenen zu beklagen, die eine

gemeinsame Vergangenheit mit den Schwestern haben. Die mächtigen Drei, unterstützt von ihren Freunden, zögern nicht, den Kampf erneut aufzunehmen.

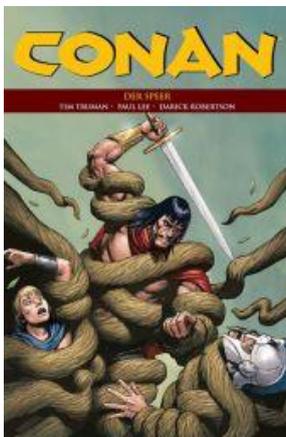
Die 9. Staffel im Comic-Format (auf diese Weise wurden bereits TV-Serien wie „Buffy“, „Angel“, „Akte X“ usw. zur Freude der Fans weitergeführt) folgt der Tradition der Filme. Sie bietet den bewährten Mix aus familiärem Geplänkel nebst witzigen Sprüchen und spannenden Auseinandersetzungen mit fiesen Gegnern. Obwohl die mächtigen Drei nun keine Teenager oder junge Twens mehr sind, haben sie sich in ihrem Verhalten und Aussehen kaum verändert und bieten sich somit auch den jüngeren Lesern zur Identifikation an. Die größten Neuerungen sind der Zugewinn weiterer Fähigkeiten, die die Schwestern auch dringend brauchen im Kampf gegen ihre skrupellosen Feinde.

Im ersten Sammelband der 9. Staffel findet sich eine kurze Einführung in die Serie, und dann beginnt auch schon die vielschichtige Handlung. Es gibt ein Wiedersehen mit vielen wichtigen Figuren; hinzu kommen einige Neuzugänge, insbesondere unter den Widersachern, die auch nach der Bannung der großen Gefahr weiter im Spiel bleiben und ihre Intrigen spinnen, sogar ihre Partner kaltstellen, wenn sie nicht mehr gebraucht werden. Von daher versteht sich der Band mit den ersten sechs Einzelepisoden als der Auftakt zu etwas noch Größerem.

Die Zeichnungen sind realistisch-idealistisch und äußerst farbenfroh. Die Künstler haben sich ordentlich ins Zeug gelegt, sodass die Wiedererkennung kein Problem darstellt (was leider nicht auf alle Comic-Adaptionen von TV-Serien zutrifft). Die Illustrationen sind sehr gefällig, und die Wechsel gehen ohne Stilbruch über die Bühne.

Als Bonbon fügte Panini dem Band innerhalb einer kleinen Galerie die gemalten und die Foto-Cover der US-Hefte ohne Text hinzu.

Man darf diesen Start durchaus als gelungen und vielversprechend bezeichnen – und gespannt sein, wie es bei „Charmed“ weitergeht. (IS)



Timothy Truman, Darrick Robertson
Der Speer und andere Geschichten
Conan 15

Conan Free Comic Book Day 2006 Special + Conan 35, 36, 40 + Conan the Cimmerian 15 + Conan: The Weight of the Crown, Dark Horse, USA, 2006 - 2010

„Conan“ wurde geschaffen von Robert E. Howard

Panini Comics, Stuttgart, 03/2011

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Fantasy, Sword & Sorcery, Adventure, 978-3-86607-061-5, 132/1695

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Paul Lee

Zeichnungen von Paul Lee, Darrick Robertson, Tony Aviña, Dave Stewart

www.paninicomics.de

www.ttruman.com

<http://darrickrobertson.com>

www.dragonmonkeystudios.com

Ein gereifter Conan hat sich die Krone Aquiloniens angeeignet, doch nicht jeder schätzt ihn als Herrscher dieses Landes. Sämtliche Anschläge auf sein Leben konnte er bislang abwehren, und es scheint, als hätten seine Gegner ihrerseits einen Feind. Da es nicht seine Art ist, darauf zu warten, bis der nächste Meuchelmörder bis zu ihm vordringt, bricht er auf, um einen seiner treuen Gefolgsleute zurückzuholen. Allerdings geraten Conan und seine Begleiter in eine Falle der Pikten, die von einem mysteriösen Propheten aufgehetzt wurden. Unerwartet erfährt er Hilfe – ausgerechnet von einer Schamanin der feindlichen Stämme, die ihn im Gegenzug auf eine gefährliche Mission schickt ...

Die Titelgeschichte „Der Speer“ ist die längste Erzählung und somit auch die auffälligste. In ihr macht der Titelheld genau das, was er am besten kann: kämpfen, ein fantastisches Abenteuer bestehen – mit Anspielung auf eine andere Serie von R. E. Howard: „Kull“ -, das Böse ausschalten, schöne Frauen lieben.

Nicht viel anderes sind die übrigen, kürzeren Erzählungen, in die teilweise ebenfalls die Rahmenhandlung und Gegenspieler aus anderen Geschichten eingebunden wurden. Etwas aus dem Rahmen des Gängigen fällt der letzte Beitrag. Auch hier wird Conan, noch jung an Jahren, zum König erhoben und der rechtmäßige Thronfolger übergangen. Dieser sinnt auf Rache, während der Usurpator das Volk ausbeutet. Überraschenderweise regt sich Conans Gewissen, er sieht seine Fehler ein und zieht die Konsequenzen.

Trotz zweier Zeichner sind die Storys optisch ausgesprochen homogen. Stilistisch passen die Illustrationen sehr gut zum Genre.

„Conan 15“ bietet zwar keine durchgehende Storyline, aber mehrere abwechslungsreiche Geschichten, die sich spannend lesen und zeichnerisch sehr gefällig sind. (IS)



David Hine, Ron Marz
Das Zeitalter der Vernunft
Darkness: Rebirth 3

The Darkness 112 – 116 + The Darkness: Vicious Traditions, Top Cow, USA, 2013/14

*„Darkness“ wurde erdacht von Marc Silvestri, David Wohl und Garth Ennis
Panini Comics, Stuttgart, 09/2014*

PB mit Klappbroschur, Comic, Superhelden, Horror, Splatter, Thriller, keine ISBN, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Claudia Fliege

Titelillustration von Jeremy Haun und John Rauch

Zeichnungen von Jeremy Haun, Laura Braga, Dean Ormston, John Rauch, Bill Farmer

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.paninicomics.de

www.topcow.com

www.marcsilvestriart.com/

www.dave-co.com/

<http://garthennis.net/>

www.waitingfortrade.com

<http://ronmarz.com>

www.jeremyhaun.com

<http://johnrauch.deviantart.com>

<http://laurabragasketch.blogspot.com>

Der Mafiosi und Träger der „Darkness“ Jackie Estacado konnte der Versuchung nicht widerstehen und veränderte die Welt in einigen Details, als er sie neu erschuf. Obwohl er nun alles hat, was er sich immer wünschte – seine Jugendliebe Jennie ist am Leben und seine Frau, gemeinsam haben sie mit Hope eine Tochter, sie wohnen in einem schönen, großen Haus, haben Geld und Einfluss -, übt er weiterhin sein blutiges Metier aus. Jennie fürchtet sich jedoch vor dem Dunklen in ihm, sodass Jackie mit Hilfe des Hexenkönigs Aram versucht, die Darkness loszuwerden. Das Experiment gelingt – und auch nicht:

Über die Macht der Finsternis gebietet nun ein Doppelgänger, der Jackie einsperrt und seinen Platz einnimmt. Nicht nur steckt der falsche Jackie hinter mysteriösen Geschehnissen, die selbst seine eigenen Leute an ihm zweifeln lassen, er unternimmt auch nichts, als Jennie zunehmend dem Wahnsinn verfällt und Hope bizarre Kräfte entwickelt.

Dadurch lenkt das Mädchen das Interesse der sogenannten Alten auf sich, Wesen, die in einer anderen Dimension eingesperrt sind und danach trachten, auf die Erde zurückzukehren, um sie zu unterwerfen. Hope folgt ihrer Einladung und wird von ihnen manipuliert, damit sie den Alten das Tor öffnet, wenn die Zeit gekommen ist.

Mittlerweile hat Jackie begriffen, dass es ein Fehler war, die Kraft der Finsternis aufzugeben. Erneut ist er auf Arams Hilfe angewiesen, will er wieder mit ihr vereint werden. Doch kann er dem Hexenmeister wirklich vertrauen, der selbst einst Träger der Darkness war, länger und durch sie mächtiger als jeder andere, und jetzt ihr Feind ist? Und selbst wenn Aram nicht falsch spielt, lässt sich das Unheil überhaupt noch aufhalten?

Die Autoren, die derzeit „The Darkness“ schreiben, lassen Hauptfigur Jackie Estacado nach einigen Höhen wieder die Tiefen erleben, die ihn geprägt haben. Was er auch macht, es endet früher oder später immer in einem Desaster, egal ob seine Motive selbstüchtig oder einmal uneigennützig scheinen. Diesmal holen sich David Hine und Ron Marz außerdem Anleihen bei „Army of Darkness“ und „Alice im Wunderland“, natürlich entsprechend morbide inszeniert.

Um seine Familie zu retten, für die er zuvor die Kraft der Finsternis aufgegeben hatte, muss Jackie sie nun zurückholen, und das gefällt weder der Darkness bzw. dem Doppelgänger noch Aram, der Jackie zu einem Bündnis gegen die Alten drängt, die er als eine noch größere Gefahr einstuft als die Darkness mit ihrem aktuellen oder ihrem alten Wirt. Hinzu kommt die Frage, ob Aram der Verlockung zu widerstehen vermag, die diese Macht auch auf ihn ausübt, war sie doch eine lange Zeit mit ihm verbunden und erachtet ihn als ihren besten Wirt. Letztendlich müssen Aram und Jackie das Risiko eingehen.

Der Band endet mit einem Cliffhanger, der das Schlimmste befürchten lässt. Neues Chaos droht, die von Jackie geschaffene Welt zu zerstören. Man darf spekulieren, ob sich dadurch der Kreis zu den Schwestereris „Witchblade: Rebirth“ und „Artifacts“ schließt, denn die ersten ahnen, dass etwas nicht stimmt und Jackie damit zu tun hat, was womöglich zur Restaurierung der ursprünglichen Welt führen könnte.

Durch die Beteiligung dreier Zeichner ist der Band nicht wirklich homogen, doch unterstützen Stil und Farbgebung die düstere Atmosphäre der Serie.

„Darkness: Rebirth 3“ ist ein wichtiges Puzzlestück in der laufenden Handlung. Um die Storyline wirklich genießen zu können, sollte man aber die vorherigen und die folgenden Bände gelesen haben/lesen, da sonst zu viele Fragen offen bleiben. (IS)



George R. R. Martin, Daniel Abraham (*Adaption*)

Fiebertraum

Fevre Dream 1

Fevre Dream 1 – 5, Avatar Press, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 10/2014

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Horror, 978-3-96798-049-6, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Andreas Helweg

Titelillustration von Felipe Massafera; Variantcover von Mike Wolfer

Zeichnungen von Rafa Lopez, Ruben, Digikore Studios

www.paninicomics.de

www.georgerrmartin.com

www.danielabraham.com

<http://felipemassafera.deviantart.com>

<http://mikewolfer.deviantart.com>

www.lopezspi.com

www.digikore.com

Der mysteriöse Aristokrat Joshua York bietet dem ruinierten Dampfschiff-Kapitän Abner Marsh einen Deal an, der scheinbar nur für Letzteren von Vorteil ist: York lässt ihm die Mittel für den Bau des modernsten und schnellsten Mississippi-Dampfers zukommen, verknüpft mit der Bedingung, dass Abner nie Fragen stellt, wenn sein Partner von Zeit zu Zeit seltsam klingende Anweisungen gibt.

Marsh kann damit leben und ist schon bald Teilhaber der „Fevre Dream“. Sein großer Traum ist, dass sein Schiff zum berühmtesten Raddampfer wird, der alle Konkurrenten in den Schatten stellt.

York gönnt ihm das Vergnügen, obwohl er ganz andere Pläne hat, die mit den merkwürdigen Vorkommnissen in den Städten, wo sie vor Anker gehen, zusammenfallen.

Die Crew wird langsam misstrauisch, und Marsh bricht sein Versprechen, indem er Yorks Geheimnis zu ergründen versucht. Marsh ist jedoch ehrlich und mutig genug, York mit seinem Verdacht zu konfrontieren, dessen erstaunlicher Geschichte zu lauschen und dann, wohl wissend um die Gefahr, in der er wegen seines Wissens schwebt, eine Entscheidung zu fällen.

George R. R. Martin profitierte ungemein von der Verfilmung seiner High Fantasy-Serie „Game of Thrones“, was ihm neben dem TV-Publikum neue Roman- und auch Comic-Leser erschloss. Dass infolgedessen auch seinen anderen Titeln das Interesse gelten würde, lag auf der Hand, sodass nun die Comic-Adaption zu dem Horror-Roman „Fevre Dream“, angelegt auf zwei Bände, in den Handel gelangte.

Autorenkollege Daniel Abraham („Die magischen Städte“) setzte den Roman um, der von Rafael Blanco Lopez („Lady Death“) ansprechend und stilistisch zum Genre passend illustriert wurde, wengleich sein Artwork etwas hinter dem der Titelnkünstler zurückbleibt.

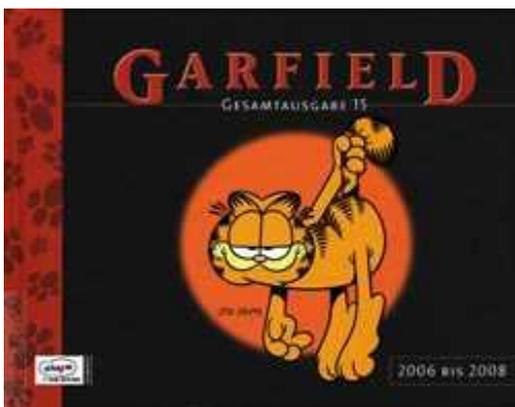
Die Story führt den Leser in die USA und an den südlichen Mississippi im Jahr 1857. Es ist die Zeit, in der die Südstaaten noch an der Sklaverei festhalten und das Leben eines Farbigen wenig zählt. Keiner der Sklavenhalter ahnt, dass er selbst in den Augen dritter nichts anderes ist als Vieh: Unerkannt treiben aus Europa eingewanderte Vampire ihr Unwesen in Amerika, verfolgt von Blutmeister Joshua York.

Anders als seine Artgenossen wuchs er unter Menschen auf, nahm ihre Gewohnheiten an und begann, nach einem friedlichen Leben mit ihnen zu streben und seinen Blutdurst zu bekämpfen. Einige Vampire schlossen sich ihm an, mehr oder minder freiwillig. Andere jagen weiterhin Menschen, doch nicht nur des Blutes wegen, sondern aus Freude an der Grausamkeit. Und das wiederum sind die Vampire, die York unschädlich machen will.

Indem er der Spur von Daemon Julian und seinem Clan folgt und durch eigentümliche Gepflogenheiten auffällt, weckt er in den Schiffen Sorge und Angst, die er zwar weitgehend zerstreuen kann, doch Abner Marsh, der Kapitän, ist nicht so leicht zu überzeugen und verlangt Antworten, die er schließlich erhält. Hier überrascht der Autor, indem er York den unbequemen Partner nicht etwa eliminieren, sondern ihn ins Vertrauen ziehen lässt, wofür ihm Marsh durch Loyalität dankt. Was dieses geheime und vor allem gefährliche Wissen an Konsequenzen für beide haben wird, verrät allerdings erst der zweite und letzte Teil, in dem es zum Showdown zwischen York und Julian kommen muss.

Bislang ist „Fevre Dream“ auch nur wieder eine Geschichte im Stil der Gothic Novel, die das Vampir-Motiv von Europa in die USA des 19. Jahrhunderts verlagert und die düsteren Schlösser und Gruften durch Herrenhäuser und einen Raddampfer ersetzt. Die Schwächen der Blutsauger sind die üblichen, ebenso die Motive, die York bewegen, um sich gegen seine perversen und grausamen Artgenossen zu stellen, und die Mittel, die er anwendet, um den Blutdurst zu kontrollieren.

In Konsequenz liest sich der Comic - und vermutlich auch der Roman – wie eine gängige Vampir-Story, ohne wirklich etwas Neues zu bieten. Sofern man die Vorlage nicht kennt, kann man bloß raten, ob der Comic durch die Komprimierung kurzweiliger geraten ist als das Buch. (IS)



Jim Davis

Garfield – Gesamtausgabe 15: 2006 - 2008

Garfield, USA, 2010

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 09/2010

HC im Querformat, Ehapa Comic Collection, Funny, Satire, 978-3-7704-3365-0, 320/2990

Aus dem Amerikanischen und mit einem Vorwort von Wolfgang J. Fuchs

Titelillustration und Zeichnungen von Jim Davis

www.ehapa-comic-collection.de

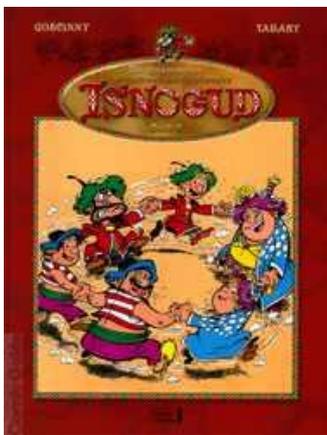
www.garfield.com/

www.thegarfieldshow-diary.com/
<http://garfieldthemusical.com/>

Diesmal befasst sich Wolfgang J. Fuchs im Vorwort mit der „The Garfield Show“, die fürs Fernsehen produziert wurde, und gibt eine Episoden-Übersicht. Weitere Themen sind u. a. Merchandise-Produkte und die Ehrung einer verstorbenen Tuscherin im Rahmen eines Panels, das so in den deutschen Comics nicht zu sehen war/ist.

In den Strips gibt es endlich eine thematische Abwechslung: Die Tierärztin Liz taucht wieder auf, und nachdem Jon sich bislang vergeblich um ein Date mit ihr bemüht hat, nimmt sie zu seiner großen Überraschung die Einladung unverhofft an. Von da an kommen sich die beiden trotz diverser Peinlichkeiten, die von Jon ausgehen, näher, und Garfield beginnt zu befürchten, ‚seinen Menschen‘ zu verlieren, aber Liz weiß, wie sie die Sympathien des Katers gewinnen kann. Ansonsten finden sich die üblichen Scherze, an denen z. B. die Mäuse und Spinnen beteiligt sind und die wiederkehrenden Feste und Ereignisse des Jahres den Hintergrund liefern.

Nachdem die Gags sich zuletzt sehr zu wiederholen begannen, bringt die Beziehung von Jon und Liz endlich frischen Wind in die Strips. (IS)



René Goscinny & Jean Tabary

Isnoguds Kindheit/Isnogud und die Frauen/Die Wahnvorstellungen des Isnogud

Die gesammelten Abenteuer des Großwesirs Isnogud – Buch 6

L'enfance d'Isnogoud/Isnogoud et les femmes/Les Cauchemars d'Isnogoud – Tome 3, Frankreich, 1974 - 1983

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 06/2009

HC-Album, Ehapa-Comic-Collection, Funny, Satire, History, Fantasy, 978-3-7704-3186-1, 160/2990

Aus dem Französischen von Gudrun Penndorf M. A., Uwe Löhmann und Horst Berner

Titelillustration und Zeichnungen von Jean Tabary

Vorwort von Horst Berner

www.ehapa-comic-collection.de

www.goscinny.net/

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

www.editions-tabary.fr/

www.isnogoud-lefilm.com/

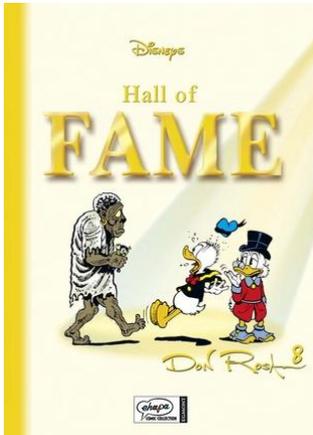
Der fiese Großwesir Isnogud hat nur ein Ziel: Kalif werden anstelle des naiven Kalifen, der nicht ahnt, dass sein vorgeblich treuer Berater in Wahrheit bloß Böses plant. War Isnogud schon immer so gemein? Oder hat ihn ein Erlebnis in der Kindheit geprägt, sodass er dadurch erst zu einem heimtückischen Finsterling wurde? Und wie waren wohl der Kalif und Isnoguds Handlanger Tunichgud als Kinder? Nein, es gibt keine Story aus der Vergangenheit dieser drei Figuren, aber durch einen Zauber der hübschen Telerazade gelangen die jüngeren Versionen von ihnen in die Gegenwart und stiften reichlich Verwirrung. Tja, und Isnogud? – Das sollte man schon selber lesen, sonst ginge ein großer Teil des Spaßes verloren.

Ein weiteres interessantes Kapitel sind die Frauen. Zwar hat der Kalif einen Harem, aber an Isnoguds Seite war bislang keine einzige Frau zu sehen, von diversen Handlangerinnen im Rahmen seiner schändlichen Pläne einmal abgesehen. Da ein Sohn namens Isverybad existiert, muss er wenigstens eine Gemahlin haben/gehabt haben. Doch dieses Geheimnis wird hier noch nicht gelüftet, dafür aber gibt es nicht zum ersten Mal ein Wiedersehen mit bereits bekannten Charakteren.

Den Abschluss bilden Pointen-Stories, die eine Seite lang sind und in denen Isnogud verrät, was er tun würde, wenn er „Handelminister wäre ...“, „Gesetzgeber wäre ...“, „Erziehungsminister wäre ...“ usw. Diese kurzen Beiträge sind leider nicht ganz so witzig wie die chaotisch-spritzigen längeren Erzählungen, die – natürlich – damit enden, dass der Antiheld stets das zurückbekommt,

was er dem Kalifen zgedacht hat. Fast möchte man schon Mitleid mit Isnogud haben, aber eben nur fast.

„Die gesammelten Abenteuer des Großwesirs Isnogud“ sind ein witziger Comic-Spaß für alle Altersgruppen. Detailreiche, lebhaft, farbenfrohe Bilder veranschaulichen die Untaten der Titelfigur, und pfiffige Dialoge runden gelungen ab. Man darf die Serie getrost in einem Atemzug mit z. B. „Asterix“, „Lucky Luke“ oder „Garçon“ nennen. (IS)



Disney Enterprises, Inc.

Don Rosa 8

Disneys Hall of Fame 20

© Disney Enterprises, Inc., USA, 2011

Egmont Ehapa, Köln, 02/2011

HC, Ehapa-Comic-Collection, Funny, Krimi, SF, Adventure, 978-3-7704-3411-4, 166/1700

Aus dem Amerikanischen von Peter Daibenzeiher, Jano Rohleder, Arno Voigtmann

Titelillustration und Zeichnungen von Don Rosa

Fotos von Jano Rohleder und aus anderen Quellen

Mit Vorworten von Don Rosa und Jano Rohleder

www.ehapa-comic-collection.de

<http://disney.go.com>

www.jano-rohleder.net

www.danibooks.de

Onkel Dagobert genießt seine „Lebensträume“, bis die Panzerknacker mit Hilfe einer Erfindung von Daniel Düsentrieb in diese eindringen, um die Kombination für die Tresortür zu den Fantastilliarden zu erfahren. Nach den Gesetzen des Traums muss Dagobert sprechen, und Donald, der den Panzerknackern folgte, hat alle Hände voll zu tun, das Desaster zu verhindern und die Gauner aus dem Träumen seines Onkels zu vertreiben

Wer weiß schon, ob es sich bei alten Sachen um „Schund oder Schatz?“ handelt? Als sich Onkel Dagobert schweren Herzens von einer Schachtel mit Plunder trennt, landet dieser ausgerechnet bei den Panzerknackern. Längst bereut Dagobert diese Entscheidung und will sein Eigentum zurück. Auch Donald rätselt, was in der Schachtel Wertvolles drin sein mag.

„Ein Brief von daheim“ wird für Onkel Dagobert zu einem noch größeren Schatz als alle Schätze, die in der Duckenburg versteckt sind und die ihm ein gerissener Gauner abjagen will.

„Der schwarze Ritter sproßt wieder“, nachdem es ihm gelang, die Rüstung, die mit ‚Blankweg‘ bestrichen ist, erneut in seinen Besitz zu bringen. Unaufhaltsam dringt er in den Geldspeicher von Onkel Dagobert ein, um den größten Coup seines Lebens zu landen.

Tick, Trick und Track tut es leid, ihren Onkel Donald immer so traurig zu sehen, weil ihm jeder übel mitspielt. Plötzlich haben sie eine Idee, und so kommt es zum Wiedersehen der „glorreichen sieben (minus vier) Caballeros“.

Fünf Geschichten aus den Jahren 2002 bis 2005 setzen mit dem 8. „Don Rosa“-Band den Schlusspunkt unter die Reihe „Disneys Hall of Fame“, die es auf zwanzig Bücher brachte, welche verschiedenen namhaften Künstlern und insbesondere Don Rosa gewidmet sind.

Ein letztes Mal darf der Leser die Ducks auf ihren detailreichen, spannenden und witzigen Abenteuern, wie sie nur Don Rosa zu erzählen versteht, begleiten, die wieder mit reichlichem Hintergrundmaterial versehen sind. Ja, ein letztes Mal, denn wegen einer Augenkrankheit beendete Don Rosa 2006 seine Karriere als Comiczeichner und gab nach einer Operation 2008 bekannt, dass er trotzdem voraussichtlich nicht wieder (Disney-Comics) zeichnen wird. Schade!

Dank der „Hall of Fame“-Reihe können sich Sammler jedoch sein Disney-Gesamtwerk ins Regal stellen, dies dazu in einer sehr schönen Aufmachung. Wer die Serie sein Eigen nennt, wird die Kaufentscheidung gewiss nie bereuen. (IS)



Bill Willingham, Matthew Sturges

Flucht nach vorn

Jack of Fables 1

Jack of Fables 1 – 5: The (Nearly) Great Escape, Vertigo/DC, USA, 2007

„Fables“ wurde erdacht von Bill Willingham

Panini Comics, Stuttgart, 04/2009

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Urban Fantasy, Mystery, 978-3-86607-774-4, 124/1495

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von James Jean

Zeichnungen von Tony Akins, Andrew Pepoy, David Vozzo

www.paninicomics.de

www.billwillingham.com

www.matthewsturges.com

www.jamesjean.com

<http://tonyakins.blogspot.com>

www.aaapop.com

Nachdem Jack Horner vergeblich versucht hatte, die Bewohner von Fabletown vor den Holzsoldaten zu warnen, verschwand er mit einem Teil von Bluebeards Schätzen und gründete eine Filmfirma, die seine Geschichte in drei Teilen auf die Leinwand brachte. Weil er verraten wurde, knöpfte ihm Beast die Firma und das ganze Vermögen ab, das die Trilogie ihm eingebracht hatte – bis auf einen einzigen Koffer voller Geld.

Auf der Suche nach neuem Glück hat Jack jedoch erst einmal eine Menge Pech: Er wird gekidnappt und landet in einer Art ‚Altersheim für Fables‘. Seine Betreiber suchen nach Märchenfiguren, sperren sie weg und schreiben ihre Geschichte um, damit sie für die ‚Normalos‘ keine Gefahr bedeuten. Dort trifft er auf Goldilocks, die nach dem gescheiterten Versuch, Snow White und Bigby Wolf zu ermorden, untertauchen musste.

Sogleich beginnt Jack, einen Fluchtplan zu schmieden und Gefangene, die dabei von Nutzen sein könnten, in seine Vorbereitungen mit einzubeziehen.

„Jack of Fables“ ist der erste Spin Off der „Fables“-Reihe und schaffte es auf 50 Einzelhefte bzw. 9 Paperbacks. Erzählt werden die Abenteuer aus der Perspektive der Titelfigur, die man getrost einen Antihelden nennen kann.

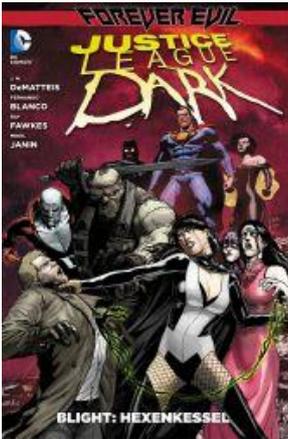
Obgleich er der *Trickster*, attraktiv und charmant ist, ist er auch ein riesengroßer Egoist, der nur an sich selbst denkt und andere gnadenlos fallen lässt, wenn sie ihm nicht mehr nützlich sind oder er seine eigene Haut retten will. Was er anpackt, gelingt ihm, doch durch seine negativen Charakterzüge vermasset er vieles, wodurch er alles wieder verliert und meist noch draufzahlt. Aus diesem Grund und weil er nicht wirklich ‚böse‘ ist, sympathisiert man bis zu einem gewissen Grad mit ihm.

Hinzu kommt, dass jene, mit denen er es zu tun bekommt, auch nicht immer bloß ‚harmlose und nette‘ Zeitgenossen sind. Die Leiter der ‚Golden Boughs Ruhestandsresidenz‘ machen ihrerseits nicht viel Federlesen, wenn sie einen Fable aufgespürt haben und ihn einsperren wollen. Viele Gefangene sind nur noch ein Schatten ihres früheren selbst, haben vieles vergessen und vergessen noch mehr, wenn sie sich nicht an die Regeln halten und Maßnahmen gegen sie ergriffen werden. Kein Wunder, dass Jack sofort die Biege macht und sich anschließend von ‚Ballast‘ befreit.

Bill Willingham und Matthew Sturges umgeben ihn mit fast ausschließlich neuen Charakteren, darunter Paul Bunyan und sein blauer Ochse Babe sowie Alice aus dem Wunderland. Ihre Handlungsanteile sind eher gering und unterstützen Jacks Aktionen. Dadurch wirkt diese Serie nicht ganz so abwechslungsreich und bunt – aber nach nur fünf Kapiteln kann sie sich durchaus noch steigern.

Der Stil der Zeichnungen geht Hand in Hand mit dem der Hauptreihe, was nicht verwundert, wurden hier auch einige Episoden von Tony Akins, Andrew Pepoy und David Vozzo gezeichnet und koloriert.

Hat man Spaß an den „Fables“ wird man sicher auch in „Jack of Fables“ wenigstens einmal hinein schauen, um zu sehen, ob man sich für den großmäuligen Schuft erwärmen kann. (IS)



J. M. DeMatteis, Ray Fawkes

Blight: Hexenkessel

Justice League Dark 4 – Forever Evil

Justice League Dark 24 – 26, Trinity of Sin: The Phantom Stranger 14 + 15, Trinity of Sin: Constantine 9 + 10, Trinity of Sin: Pandora 6 + 7, DC, USA, 2013/14

Panini Comics, Stuttgart, 10/2014

PB mit Klappbroschur, Comic, Superhelden, Action, Horror, Urban Fantasy, SF, 978-3-96798-086-1, 204/1999

Aus dem Amerikanischen von Josef Rother

Titelillustration von Mikel Janin

Zeichnungen von ACO, Fernando Blanco, Mikel Janin, Staz Johnson, Beni Lobel, Francis Portela, Miguel Angel Sepulveda, Vicente Cifuentes,

Guillermo Ortego, Jordi Terragona, Brad Anderson, Jeromy Cox, Hi-Fi

www.paninicomics.de

www.jmdematteis.com

www.rayfawkes.com

<http://mikeljanin.com>

<http://mikeljanin.deviantart.com>

www.lambiek.net/artists/b/blanco_fernando.htm

www.stazjohnson.com

<http://benilobel.blogspot.com>

<http://portela.deviantart.com>

<http://airold.deviantart.com>

<http://willortego.com>

<http://jorditerragona28.blogspot.com>

<http://masterdigitalcolor.com/>

Im sogenannten „Trinity War“ bekämpften sich drei Justice Leagues mit der Folge, dass die Büchse der Pandora geöffnet wurde und das Crime Syndicat von Erde 3 auf die DC-Haupterde gelangte und deren Helden überwältigen konnte. Unter der Herrschaft der Eindringlinge beginnt eine Zeit, in der praktisch jeder „forever evil“ ist.

Auch die „Justice League Dark“ wurde zerschlagen, und als John Constantine im Haus der Mysterien zu sich kommt, weiß er nicht, ob seine Kameraden lediglich verschwunden oder gar tot sind. Da es ihm nicht gelingt, eine Spur zu finden, versammelt er einige Wesen um sich, die ebenfalls über Magie gebieten, doch Nightmare Nurse, Swamp Thing, Phantom Stranger, Question und Pandora wurden mehr als einmal von Constantine getäuscht und sind bestenfalls Partner wider Willen im Kampf gegen das sich ausbreitende Böse.

Dieses hat Gestalt angenommen und nennt sich Blight. Er ist auch dafür verantwortlich, dass Constantine selbst mit Hilfe der anderen die verschollenen JLD-Mitglieder nicht aufspüren kann – ausgenommen eines von ihnen, dessen Geist im Körper des toten Sea King von Erde 3 festsetzt. Er und der Engel Zauriel verstärken das Team im Kampf gegen den scheinbar unbesiegbaren Blight.

Das Paperback „Justice League Dark 4“ ist der erste von zwei Bänden innerhalb des „Forever Evil“-Crossovers und besteht nicht nur aus Heften der Titelserie, sondern auch aus denen ‚verwandter‘ Reihen/Spinn Offs, die chronologisch aneinandergesetzt wurden, sodass ein durchgehender, komplexer Handlungsstrang den Leser in ein spannendes, düsteres Abenteuer entführt, bei dem nicht weniger als die Rettung der Erde, wie sie jeder kennt, auf dem Spiel steht. Bei den Protagonisten handelt es sich ausschließlich um Magier und magische Wesen, von denen die meisten einst schwere Schuld auf sich luden und von höheren Mächten eine mehr oder minder undurchsichtige Rolle zugewiesen bekamen, die sie erfüllen müssen, um vielleicht in ferner Zukunft Vergebung zu erlangen. Nicht immer sind ihre Aufgaben klar umrissen, und die

kryptischen Anweisungen lassen sie oft am Sinn ihres Tuns und an einem großen Plan zum Wohle der Menschheit zweifeln.

Auch wenn mittlerweile die Superhelden längst nicht mehr eindimensional gut sind und regelmäßig Krisen durchmachen müssen, so passen diese innerlich zerrissenen Magier, die gerne ihre eigenen Ziele über das Allgemeinwohl stellen und weder richtig gut noch böse sind, mit ihren speziellen Kräften nicht so ganz ins konventionelle DC-Universum, sodass sich die Berührungspunkte in Grenzen halten und die „JLD“ ihre Kämpfe weitgehend im Verborgenen austrägt.

Um gegen das Böse bestehen zu können, sind Zweckbündnisse erforderlich, auch wenn die Partner alles andere als Freunde sind. Ein gemeinsamer Feind, jedoch auch Gefälligkeiten, die eingefordert werden, bringt sie notwendigerweise temporär zusammen. Opfer für Erkenntnisse und größere Macht/Zauber werden verlangt, und die Konsequenzen offenbaren sich erst sehr viel später.

John Constantine ist wenig zurückhaltend bei der Wahl seiner Mittel, was seine Kameraden zu spüren bekommen, er selber aber auch auf sich nimmt. Das macht ihn, den Anführer der „JLD“ und der aktuell zusammengewürfelten Truppe, zu einer Person, bei der man nie weiß, ob man sie sympathisch oder abstoßend finden soll. Constantine kann charmant und gefühvoll sein, dann wieder gibt er sich skrupellos und egoistisch: Er ist ein Trickser, der von den Autoren so gekonnt in Szene gesetzt wird, dass die anderen Figuren selbst in ihren eigenen Serien in seinem Schatten stehen.

Dabei sind auch sie interessant durch ihre Geschichte und mehr noch durch ihren Entwicklungsprozess, doch in einigen Fällen wird die Religion/Mythologie ein bisschen zu arg strapaziert, werden Beziehungen mühsam konstruiert. Umso krasser wirkt der Charakter schließlich, wird ihm nun das Superheldencape umgelegt, was insbesondere für Pandora gilt, die optisch sehr an Zealot von den „WildCATS“ erinnert (und Constantine ähnelt durchaus Grifter ...). Infolgedessen sind die persönlichen Konflikte der Figuren wenigstens so interessant wie der vordergründige Kampf, der den Leser durch Spannung, Drama und Tragödie sowie unvorhersehbare Entwicklungen unterhält, vor allem jedoch die Kulisse stellt, vor der sich die Protagonisten beweisen müssen, über sich hinaus wachsen oder enttäuschen und scheitern.

Selbst wenn einem die magischen Kämpfe vielleicht zu abgehoben und brutal erscheinen, so geht von den Charakteren ein eigentümlicher Reiz aus, der neugierig macht, was für sie als Nächstes kommt – insbesondere Antiheld Constantine fesselt das Publikum durch das Wechselbad der Gefühle, das er auslöst.

Von daher sind die ansprechenden Illustrationen, die trotz mehrerer Zeichner erstaunlich homogen ausfallen, nur noch eine sehr erfreuliche Zugabe, die den Wunsch unterstützen, wenigstens noch den nächsten Band zu lesen, um einen relativ abgeschlossenen Story-Arc aus dem „Forever Evil“-Crossover genießen zu können. (IS)



Martin Frei

Lanternjack

Panini Comics, Stuttgart, 94/2013

HC, Graphic Novel im Comic-Format, Fantasy, 978-3-86201-489-7, 60/1295

Titelillustration und Zeichnungen von Martin Frei

www.paninicomics.de

<http://martinfrei.blogspot.de>

Es ist eine alte irische Legende, die der Comiczeichner und Illustrator Martin Frei neu erzählt: die vom Schmied Jack O'Leary, der als Trinker und Geizhals einen Pakt mit dem Teufel eingeht, über dessen Auswirkungen er sich nicht wirklich im Klaren ist, bis sie ihn einholen.

Dieser alten Geschichte haben wir den unheimlich beleuchteten Kürbiskopf zu verdanken, der nun an Halloween häufig zu sehen ist – ein kurzes Vorwort geht darum auch auf den Ursprung des Festes und seiner Bräuche ein.

Martin Frei schafft es, der Legende treu zu bleiben und ein gutes, dichtes Erzählgefühl zu erzeugen, das einerseits dem historischen Vorbild gerecht wird, andererseits aber modern anmutet, unterhaltsam und humorvoll ist. Ein bisschen ‚überirisch‘ mag sein, dass er Wesen wie den Leprechaun und eine gefallene Fee mit einbaut, die die Hauptgeschichte wie einen Rahmen umgeben, und seine Darstellung von Himmel und Hölle – den zwei Gegenpolen des Jenseits, in dem Jack keinen Platz finden kann – ist plakativ klassisch.

Doch gerade darin liegt der Charme der Erzählung: Ohne die in vielen Comics heute anzutreffende übertriebene Gewalt, ohne selbsterfundene Überraschungen oder Extreme gibt Frei die Legende wieder. Der detailreiche, aber schlichte, ziemlich karikaturhafte Stil und die sanfte Farbgebung unterstützen den runden, ruhigen Eindruck.

Jack O'Leary ist kein Held, sondern nur ein Mann, der von mehr träumt, als er hat - und das Glück nicht sieht, das er hätte bekommen können. Stattdessen erschafft er auf nachvollziehbare Weise sein eigenes, verdammtes Schicksal. Man muss ihn nicht mögen, aber man kann ihn auch nicht verachten, denn letztlich zeigt Frei – wie wohl auch die ursprüngliche Legende –, wie aus einfachen menschlichen Schwächen und falschen Werten Unglück entstehen kann.

„Lanternjack“ ist ein nicht sehr langes, aber rundum gelungenes Fantasy-Werk des facettenreichen Comickünstlers Martin Frei, der zum Beispiel neben Science Fiction-Stories auch Krimis in Bilder umgesetzt hat. (BvdB)



Brian Michael Bendis, Brian Wood
Battle of the Atom, Teil 2 (von 4)
Die neuen X-Men 9

All New X-Men 16 + X-Men 5 + Uncanny X-Men 12: Battle of the Atom, Chapter 2 - 4, Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 04/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, keine ISBN, 76/499

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Stuart Immonen

und Zeichnungen von Stuart Immonen, David López, Chris Bachalo, Wade von Grawbadger, Cam Smith, Tim Townsend, Mark Irwin, Jaime Mendoza, Victor Olazaba & Al Vey, Marte Gracia, Laura Martin

www.paninicomics.de

www.jinxworld.com

www.brianwood.com

<http://immonen.ca>

<http://davizlapizlopez.blogspot.com>

www.chrisbachalo.net

<http://timtownsend.deviantart.com>

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

<http://vinktor.deviantart.com>

www.martegod.com

<http://martegracia.deviantart.com>

www.colorista.net

Das Für und Wider hinsichtlich des weiteren Verbleibs der jungen X-Men aus der Vergangenheit nimmt mit dem Erscheinen eines X-Men-Teams aus der Zukunft neue Dimensionen an. Vehement fordern die unverhofften Gäste die sofortige Rückkehr der anderen Besucher, denn angeblich führt ihre Anwesenheit nicht nur zu Zeitparadoxa, sondern auch zum Ende aller Mutanten.

Während die Gegenwarts-Gruppe um Wolverine James Howlett den vagen Erklärungen mit Besorgnis lauscht, wächst in Marvel Girl Jean Grey und dem jungen Cyclops Scott Summers die Skepsis. Bevor man sie sowie Iceman Bobby Drake und Beast Hank McCoy – Angel Warren Worthington hat sich dem Team des erwachsenen Cyclops' angeschlossen – zurückschicken kann, fliehen sie ...

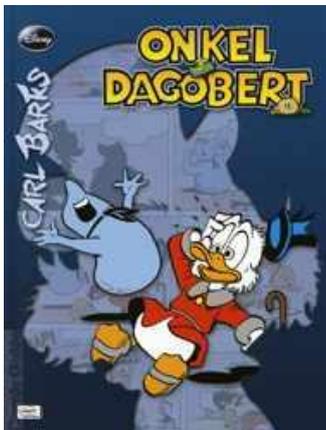
... und laufen prompt Cyclops und seinen Leuten in die Arme. Es dauert nicht lange, bis sie von ihren Verfolgern aufgespürt werden. Die Eskalation des lange schwelenden Konflikts zwischen den Teams, der auch sehr viel persönlichen Zündstoff beinhaltet, scheint unabwendbar.

Das Crossover zwischen den beiden „X“-Teams ist nun im vollen Gange. Sowohl Wolverines als auch Cyclops' Gruppe sind bemüht, die jungen X-Men unter ihre Fittiche nehmen zu dürfen und nebenbei den einen oder anderen Mutanten den Konkurrenten abzuwerben. Der Traum des getöteten Professor X Charles Xavier, dass alle Mutanten füreinander einstehen und mit den ‚normalen‘ Menschen friedlich zusammenleben, ist ferner denn je, da selbst jene, die lange eine Art große Familie bildeten, zerstritten sind und einander die Schuld an der aktuellen Entwicklung geben.

Selbst Beasts Manipulation der Zeit konnte daran nichts ändern; im Gegenteil, die Situation ist sogar noch angespannter, zumal auch andere Organisationen (Avengers, SHIELD usw.) ein waches Auge auf die jungen X-Men und die Aktivitäten der Mutanten haben, da sie eine neuerliche Katastrophe ähnlich jener, die von den Phoenix Five ausgelöst wurde, befürchten. Dass diese naht, behaupten die X-Men aus der Zukunft, die sich als das Produkt der gegenwärtigen Geschehnisse betrachten und die Auslöschung ihrer Spezies verhindern wollen, indem sie die Zeitreisenden zurückschicken.

Besonders interessant ist, wer zu den Neuankömmlingen gehört. Nicht alle waren – bislang – Mitglieder der X-Men. Bei einigen handelt es sich um deren Kinder, wieder welche sind die gealterten Versionen des Gegenwart-Teams oder seiner Verbündeten. Hier ins Detail zu gehen, würde jedoch so manche Überraschung platzen lassen – und selbst die Enthüllungen sind noch nicht die letzten unvorhersehbaren Erkenntnisse.

Der aus drei Einzelepisoden bestehende und von genauso vielen Pencilern umgesetzte Band, der dennoch stilistisch erfreulich homogen und gefällig ist, endet mit einem Cliffhanger, der den Leser buchstäblich zwingt, am Ball zu bleiben und auch die folgenden Teile zu kaufen. Es lohnt sich! (IS)



Disney Enterprises, Inc. (Hrsg.)

Carl Barks Onkel Dagobert 4

© Disney Enterprises, Inc., USA, 2010

Egmont Ehapa, Köln, 02/2010

HC-Album, Ehapa-Comic-Collection, Funny, Adventure, Fantasy, SF, Krimi, 978-3-7704-3320-9, 170/2495

Aus dem Amerikanischen von Dr. Erika Fuchs

Titelillustration und Zeichnungen von Carl Barks

www.ehapa-comic-collection.de

<http://disney.go.com>

Das vierte Hardcover-Album, das Carl Barks und den Abenteuern von Dagobert Duck gewidmet ist, beinhaltet 23 Geschichten aus den Jahren 1955 und 1956, darunter keine deutsche Erstveröffentlichung. Einige Comics, die i. d. R. keinen Titel haben, sind nur eine Seite lang und auf die Pointe ausgelegt. Die ‚richtigen‘ Erzählungen hingegen können eine Länge von bis zu 29 Seiten haben, sind abenteuerlich oder/und fantastisch. Mit von der Partie sind meist Donald, Tick, Trick und Track. Ausnahmsweise ist in einigen Beiträgen nicht Onkel Dagobert die Hauptfigur, sondern Daniel Düsentrieb, was für zusätzliche Abwechslung sorgt.

Onkel Dagobert und seine Neffen begeben sich in „Das Land unter der Erdkruste“. Die Angst, der Geldspeicher könnte durch ein Erdbeben zerstört werden, ja, die Fantastilliarden könnten verloren gehen, veranlasst den reichsten Erpel der Welt, eine Expedition ins Erdinnere zu unternehmen. Was er und seine Begleiter in den Hohlräumen vorfinden, hätte niemand erwartet.

Hier bedient sich Carl Barks der Theorie von einer hohlen Erde, wie sie z. B. von Jules Verne in „Die Reise zum Mittelpunkt der Erde“ und von H. G. Wells in „Die Zeitmaschine“ (die Kultur der Morlocks) verarbeitet wurde. Natürlich fällt die Barkssche Variante sehr viel humoriger aus und verlangt von den Ducks Köpfchen, um das erstaunliche Problem lösen zu können.

Ein äußerst wertvolles Artefakt ist Onkel Dagobert verloren gegangen: „Die Krone des Dschingis Kahn“. Zusammen mit den Neffen reist er zum Hindukusch, wo angeblich der sagenhafte Yeti gesichtet wurde und eine große Gefahr darstellt.

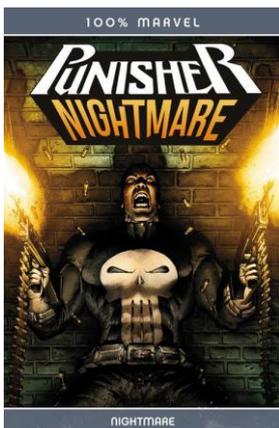
Hier fühlt man sich an Homers „Odyssee“ erinnert, ähnelt der Yeti doch ein wenig dem Zyklopen Polyphemos, der den Held und seine Mannen einsperrte und nur durch eine List besiegt werden konnte.

Ein Hypnotiseur schickt Dagobert und Donald auf eine „Reise in die Vergangenheit“. In einem früheren Leben vergruben sie einen Schatz auf einer Insel, den sie nun bergen wollen, ohne dem anderen den ihm zustehenden Anteil zu gönnen. Ein Wettlauf mit nicht vorhersehbarem Ausgang beginnt.

Diesmal stand der traditionelle Piraten-Mythos Pate, demnach einst nahezu jeder Kapitän seine Schätze auf einem abgelegenen Eiland vergrub. Das wertvolle Gut sollte später der Königin übergeben werden, doch dazu kam es nicht mehr. Seltsam nur, dass sich die beiden Hauptfiguren nach der Hypnose zwar an das ganze Drumherum erinnern, nicht aber daran, worum es sich bei dem Schatz handelte.

Das sind nur drei Beispiele für die zeitlosen Geschichten von Carl Barks, die man auch nach rund 60 Jahren immer noch begeistert liest, da sie unterhaltsam sind und die Figuren mit ihren nachvollziehbaren, wenn auch oft übersteigerten Sorgen überzeugen. Die Zeichnungen sind sehr gefällig und gehen Hand in Hand mit den Dialogen.

Ein grandioser Lesespaß für alle Altersgruppen! (IS)



Scott M. Gimple

Punisher - Nightmare

100 % Marvel 72

Punisher: Nightmare 1 – 5, Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 05/2014

PB mit Klappbroschur, Comic, Superhelden, Action, Thriller, SF, keine ISBN, 124/1699

Aus dem Amerikanischen von Robert Syska

Titelillustration und Zeichnungen von Mark Texeira

www.paninicomics.de

www.marktexeira.com/

Jake Niman ist ein vorbildliches Mitglied der US-Streitkräfte. Ausgestattet mit Verhandlungsgeschick und der notwendigen Portion Jovialität, dekoriert für seine diplomatischen Erfolge. Bei einem Besuch mit seiner Familie im Central Park geraten die Nimans versehentlich in die Schusslinie eines Mafiamordes. Jakes Frau und Tochter sterben bei der Explosion einer Gasflasche, Niman selbst wird mit schweren Verbrennungen in ein Krankenhaus eingeliefert.

Frank Castle verspricht Niman am Krankenbett, die Mörder seiner Familie zur Strecke zu bringen. Doch Niman, dessen Verletzungen erstaunlich schnell heilen, erwidert, dass er sich selbst darum kümmern will. Denn seit er an einer Medikamentenversuchsreihe des Militärs teilgenommen hat, ist er nicht nur Jake Niman sondern auch die Tötungsmaschine Johnny Nightmare. Gemeinsam mit Frank Castle macht er nun Jagd auf die Mörder seiner Familie. Doch Johnnys Einfluss in Nimans Körper nimmt überhand und ist nicht mehr kontrollierbar.

Oft sind es die simpelsten Charaktere, mit denen die originellsten Geschichten entwickelt werden können. Wie diese „Jekyll & Hyde“-Variante, die leider irgendwann total aus dem Ruder läuft.

Zunächst wird Jake Niman als Spiegel von Frank Castle präsentiert, der ebenso wie der Punisher selbst seine Familie als Kollateralschaden bei einer Schießerei verloren hat. Autor Scott M. Gimple („The Walking Dead“) macht schon früh klar, dass in dem vermeintlich vorbildlichen All-American-Boy Niman noch eine andere Seite schlummert. Eine gnaden- und gewissenlose Tötungsmaschine, die unter dem Einfluss experimenteller Medikamente und dem gerade erlebten

Trauma immer mehr an die Oberfläche drängt. Dazu gesellen sich Paranoia, Verfolgungswahn und Allmachtsfantasien, so dass sich der Punisher genötigt sieht einzugreifen.

Bis hierher ist „Nightmare“ schon fast eine „Punisher“-Parabel, in der Frank Castle der Spiegel der Selbsterkenntnis vorgehalten wird. Gimple jedoch lässt Nimans psychischer Veränderung auch eine körperliche folgen, die immer derbere Formen annimmt. Hier kippt schließlich die Story, „Nightmare“ büßt seine Mehrdeutigkeit ein und wird zum brutal-platten Haudrauf-Spektakel. Am Ende steht Frank Castle vor einem Hulk ähnlichen Ding, dem immer schwerer beizukommen ist. So bleibt ihm nur, es mit gewohnt drastischen Mitteln zu beenden.

Der Band enthält die abgeschlossene fünfbandige Miniserie „Punisher: Nightmare“. Altmeister Mark Texeira („Black Panther“, „Moon Knight“), der kurz zuvor schon die „Punisher in Space“-Miniserie bebildert hat, hält sich hier zurück, was die schönen ‚Gemälde‘ angeht, für die er eigentlich bekannt ist, und bietet konventionelle gehobene Comic-Art. An einigen Stellen sind künstliche Unschärfen eingefügt, die mehr störend als nützlich wirken.

Diese „Dr. Jekyll & Mr. Hyde“-Variante im „Punisher“-Gewand beginnt psychologisch recht ausgefeilt, kippt aber schließlich in ein plattes Kampfspektakel. (EH)



Scott Allie
Schloss des Teufels
Solomon Kane 1

Solomon Kane 1 - 5: The Castle of the Devil, Dark Horse, USA, 2008

„Solomon Kane“ wurde geschaffen von Robert E. Howard

Panini Comics, Stuttgart, 01/2010

PB mit Klappbroschur, Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Dark Fantasy, Horror, 978-3-86607-890-1, 132/1695

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von John Cassaday

Zeichnungen von Mario Guevara, Dave Stewart

www.paninicomics.de/

www.johncassaday.com

<http://mguevara.deviantart.com>

www.dragonmonkeystudios.com

„Was tut's, wo ein Mann ist, wenn er nur Gottes Willen tun kann?“, spricht der grimmige und gottergebene Puritaner Solomon Kane, der, auf dem Wag von Frankreich kommend, den deutschen Schwarzwald erreicht. Dort erblickt er auf dem Gebiet des mächtigen Baron Staler einen gerade noch lebendigen Jungen, aufgeknüpft an einem provisorischen Galgen. Kane rettet den Unglücklichen vor dem Tod, was angeblich einer Herausforderung an den Baron gleich kommt.

Kurz darauf erhalten Kane und sein zeitweiliger Wegbegleiter John Silent eine Einladung in das Schloss des Barons, das die Bauern des Landstrichs auch „Schloss des Teufels“ nennen, wurde es doch einst auf den Mauern eines Klosters errichtet, dessen Abt sich dem Satan verschrieben hatte. Der Baron selbst präsentiert sich als angenehmer Gastgeber und frommer Katholik, zu dem die herrschenden Gerüchte nicht passen wollen.

Wie auch Kull, Bran Mak Morn und sogar Red Sonja steht auch Solomon Kane im Schatten von Robert E. Howards mit Abstand populärster Figur, dem Cimmerier Conan. Völlig zu Unrecht, zumindest wenn man diesen Comic als Maßstab ansetzt. Im Gegensatz zu den Erlebnissen des Barbaren in seiner Fantasiewelt Cimmeria wirken Kanes Abenteuer, der sich auf seinen Streifzügen durch ein ‚reales‘ Europa und Afrika des 16. Jahrhunderts bewegt, trotz aller Fantasy- und Horror-Anteile realitätsverbundener und spartanischer. Wem dies mehr liegt als heroische Fantasy, der ist mit „Schloss des Teufels“ gut beraten.

Trotz aller Strenge präsentiert Autor Scott Allie hier jedoch keine eindimensionale Gruselgeschichte, sondern legt den Fokus dieser fünfteiligen Erzählung zunächst auf die (zweilightigen) Charaktere, von denen jeder etwas zu verbergen sucht. Von Beginn an ist unsicher,

ob Baron Staler tatsächlich der fromme Zeitgenosse ist, der er vorgibt zu sein, und auch die Rolle seiner persischen Ehefrau bleibt lange unklar. Lediglich Kane selbst erweist sich als linientreu, aber auch mit einem gehörigen Quantum Naivität geschlagen, was den Zorn des puritanischen Fanatikers nur umso mächtiger macht.

„Schloss des Teufels“ basiert auf einem Kurzgeschichtenfragment von Robert E. Howard, das als „Die Burg des Teufels“ heuer auf Deutsch in der Geschichtensammlung „Die unter den Gräbern hausen“ (Festa Verlag, August 2014) erschienen ist. Fantastik-Spezialist Scott Allie („BPRD“, „Abe Sapien“, „Hellboy“, „Buffy“, „Star Wars“) hat das unvollendete Skript zu einer runden Erzählung geformt, die ihre Spannung eben nicht nur aus den übernatürlichen Ereignissen, sondern ebenso aus der Undurchschaubarkeit der Personen zieht.

Die Bilder von Mario Guevara Sr. („Victorian Undead“) verströmen dazu europäisches Flair, was zwar auch dem Schauplatz Deutschland geschuldet ist, doch zum Großteil den außergewöhnlichen Zeichnungen mit ihrer dünnen, oft nur angedeuteten Tuschung. Große, tiefschwarze Schattenflächen sucht man vergeblich, alles sieht - unterstützt von Starkolorist Dave Stewart – fast handgemalt aus.

Die deutsche Ausgabe von Panini Comics entspricht der amerikanischen Paperback Ausgabe der fünfteiligen Miniserie „Solomon Kane“ (Dark Horse, 2008). Im Ursprungsland folgten weitere Miniserien, die allerdings – obwohl der Buchrücken die Nummer 1 aufweist – leider nicht mehr den Weg zur deutschen Veröffentlichung fanden.

Großartiger Dark Fantasy-/Horror-Comic nach einer unvollendeten Erzählung von Robert E. Howard, der auf mehreren Ebenen großartig funktioniert. (EH)



Dan Slott Spider-Man 10

The Superior Spider-Man 19: 1.21 Giga Whats?! + The Superior Spider-Man 20: Spidey Still Standing, Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 05/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Action, keine ISBN, 48/499

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Giuseppe Camuncoli

Zeichnungen von Ryan Stegman, Giuseppe Camuncoli, John Livesay, John Dell, Edgar Delgado, Antonio Fabela

Extra: 1 beidseitig bedrucktes, großformatiges Poster

www.paninicomics.de

<http://ryanstegmanart.blogspot.com>

<http://ryanstegman.deviantart.com>

www.edgardelgado.net

<http://edelgado.deviantart.com>

<http://antoniofabela.deviantart.com>

Miguel O'Hara, der Spider-Man aus dem Jahr 2099, reist in die Vergangenheit, um seine instabil gewordene Gegenwart zu retten. Statt in dem Spider-Man dieser Zeitebene den gewohnten Verbündeten zu finden, wird er von ihm – Otto Octavius alias Dr. Ock, der den Körper von Peter Parker übernommen hat, fehlen viele wichtige Informationen – als Feind gejagt, denn Miguel versucht, jene zu schützen, die für den Erhalt seiner Welt wichtig sind, während Otto sie zu gern eliminieren würde, da sie Max Modell von Horizon Labs hereingelegt haben und sich das Unternehmen aneignen wollen, somit auch Ottos Erfindungen. Letztlich geht es jedoch nicht um persönliche Konflikte, sondern um die Vermeidung einer Katastrophe ungeahnten Ausmaßes, und dafür bleiben Otto nur Sekunden.

Black Cat, die einstige Diebin und Freundin von Peter, arbeitet, nachdem sie eine Weile Spider-Man unterstützt hatte und den Pfad der Tugend gewandelt war, wieder in ihrem früheren Metier. Durch Magie hat sie – wie nahezu jeder andere auch – die wahre Identität von Spider-Man vergessen, und sie hat auch keine Ahnung, dass sie es mit einem Fremden, ja, einem gemeinen Gegner zu tun bekommt, als sie mit ihrem vermeintlichen Ex zu flirten versucht. Die Folgen für sie

sind übel – und sollte Peter jemals seinen Körper zurückerlangen, wird er noch ein großes Problem mehr haben.

In „Spider-Man 10“ wird der Mini-Story-Arc um „Spider-Man 2099“ zu Ende gebracht mit teils vorhersehbarem, teils überraschendem Ausgang. Danach wendet sich Autor Dan Slott dem Privatleben bzw. einigen Frauen zu, die einmal für Peter und nun für Otto wichtig sind. Die Arroganz, Skrupellosigkeit und Gewalttätigkeiten des „Superior Spider-Man“ haben zuletzt so manchen Keil zwischen ihn und seine langjährigen Freunde und Freundinnen getrieben:

Mary Jane Watson hat sich von dem neuen Peter distanziert, da nun ein anderer Mann in ihr Leben getreten ist, das er ihr zuvor gerettet hat. Mit Felicia Hardy alias Black Cat schafft er sich eine erbitterte Feindin. Auch Angelina Brancale alias Stunner plant, Rache an Spider-Man zu nehmen, da sie ihm die Schuld am Tod des von ihr geliebten Dr. Ock gibt, zumal sie nicht weiß, dass dieser der „Superior Spider-Man“ ist. Endlich auf der richtigen Fährte sind die Polizistinnen Carlie Cooper und Yuri Watanabe, die bezweifeln, dass sie es mit dem echten Spider-Man zu tun haben. Allein die Kleinwüchsige Anna Maria Marconi, Ottos Tutorin, mit der er inzwischen Dates hat, hält zu ihm, da sie von seinem Genie fasziniert ist und bloß seine guten Seiten sieht bzw. zu sehen bekommt. Allerdings dürfte es nur eine Frage der Zeit sein, bis Otto auch ihr einmal zu oft vor den Kopf stößt.

In dieser mehr dem persönlichen Leben des Titelhelden gewidmeten Episode werden bereits die Weichen für eine Zukunft gestellt, die vermutlich weniger Otto als Peter neuen Ärger bescheren wird, sollte er irgendwann wieder in seinen Körper zurückkehren. Tatsächlich ist das Ausmaß des Schadens, den der „Superior Spider-Man“ anrichtet, überhaupt nicht absehbar. Auf jeden Fall wird Peter mehr Gegner haben als je zuvor, und auch das verlorene Vertrauen seiner Freunde muss er zurückgewinnen. Es mag im Moment müßig sein, darüber zu spekulieren, doch Ottos Aktionen lassen den Leser schauern und mit Sorge in die Zukunft blicken.

Die Zeichnungen von Ryan Stegman und Giuseppe Camuncoli sind diesmal ein wenig Geschmacksache, denn die Charaktere haben schon besser ausgesehen, vor allem Black Cat, die wieder ihr altes Kostüm trägt.

Als Extra wurde der 10. „Spider-Man“-Ausgabe ein doppelseitig bedrucktes Poster beigelegt. Schöner wäre es, würde Panini Poster-Mappen spendieren, denen man die Poster ohne Kampf gegen die Heftklammern entnehmen kann.

Alles in allem ist „Spider-Man 10“ ein wichtiges, spannendes Heft, da es eine Storyline beendet und richtungsweisend für die weitere Entwicklung der Serie ist. Die Zeichnungen könnten schöner sein, gehen aber in Ordnung. Das Poster ist ein nettes Extra. (IS)



**Steve Niles, Missy Suicide, Brea Grant
Suicide Girls**

Suicide Girls 1 - 4, IDW, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 01/2014

PB, Comic, Action, Erotik, SF, 978-3-86201-785-0, 128/1699

Aus dem Amerikanischen von Sandra Kentopf

Titelillustration von N. N.

Zeichnungen von David Hahn, Cameron Stewart, Andy Belanger

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.paninicomics.de

www.suicidegirls.com

www.steveniles.com/

www.breagrant.com

<http://davidhahnart.com>

<http://cameron-stewart.tumblr.com>

<http://andybelangerart.blogspot.com>

Bisher hielt Frank die Suicide Girls für eine Legende, einen Mythos, eine Seite im Internet. Sie wird eines Besseren belehrt, als ihr Cassius, Porter, Wheeler und Kim helfen, aus dem Gefängnis der omnipotenten Techno-Sekte Die*Art*Zu*Leben auszubrechen. Frank und ihre Freundin Xenia

drohten durch ihre Recherchen einige unliebsame Geheimnisse von Die*Art*Zu*Leben aufzudecken. Seitdem saß Frank im Gefängnis, Xenia blieb verschwunden. Gemeinsam mit den Suicide Girls macht sich Frank auf die Suche nach ihrer Freundin und muss dabei mit ihren neuen Gefährtinnen in die Höhle des Löwen eindringen.

„*„Suicide Girls“ ist eine englischsprachige kommerzielle (Softcore, Anm. d. Verf.) Alt-Porn-Website. Auf der Website befinden sich vor allem Erotikfotografien eines bestimmten – alternativen – Frauentyps (vornehmlich mit Body Mods, der eben nicht dem gängigen „Playboy“-Schönheitsideal entspricht, Anm. d. Verf.), Blogs, Foren und redaktionelle Texte.*“ (Wikipedia)

Nachdem die Suicide Girls bereits andere Medien erobert hatten (Magazine, Bücher, Filme, Spiele, eine Burlesque-Bühnenshow), hatten sie in „Hack/Slash: Annual Vol. 1“ einen ersten Comicauftritt, dem 2011 eine vierteilige Miniserie bei IDW folgte, die nun gesammelt auf Deutsch vorliegt. Hier wird eine Handvoll dieser alternativen Models durch eine hanebüchene Story gehetzt, die direkt auf das Credo von „Suicide Girls“ zugeschnitten ist.

Dafür wurde als Gegenspieler die Gleichmachergesellschaft Die*Art*Zu*Leben kreiert, die einen strengen Einheitszwang proklamiert. Unangepasste und Querulanten werden wie Kriminelle behandelt und landen mal eben im Knast (mindestens). Freilich hat „Die*Art*Zu*Leben“ ihren Status nicht mit legalen Mitteln erreicht, und einige Unruhestifterinnen, hier Frank und Xenia, drohen, ihre unlauteren Machenschaften aufzudecken und publik zu machen.

Die Story erweist sich insgesamt als recht gefällig, hat einige gutgemeinte Twists im Gepäck, z. B. dass „Die*Art*Zu*Leben“ Gedanken manipulieren und Frank deswegen nicht sicher sein kann, dass ihre Erinnerungen auch der Wahrheit entsprechen, wird aber letzten Endes mit vier Bänden viel zu schnell abgebrannt, um wirklich zu überzeugen.

Völlig unnötig für die Story ziehen die Girls auch mal blank, um ihre Tattoos und mehr zu präsentieren.

Die hauptsächliche Crux an dieser Veröffentlichung ist, dass die Serie in erster Linie von ihrer Verbindung zu der Webseite lebt. Das Heft ist unterm Strich nicht mehr als ein Merchandising Produkt der Marke „Suicide Girls“, in dem um einige der Models eine halbgare Geschichte, geschrieben von Steve Niles („30 Days of Night“, „Freaks of the Heartland“) und Missy Suicide (Suicide Girl der ersten Stunde), gekleistert wurde. Dabei ist es gerade die Fülle an Merchandising Produkten und die z. B. inzwischen strengen vertraglichen Reglements (die Models arbeiten exklusiv für SG, ehemalige SGs sind zumindest temporär für weitere Modeljobs gesperrt), die der Unkonformität, die sich „Suicide Girls“ auf die Flagge geschrieben hat, absolut zuwiderläuft.

In dem Paperback ist nach der Comicstory noch reichlich Platz für die Abbildung der originalen Heft- und Variantcover, Cameron Stewarts Pin-up-Zeichnungen realer „Suicide Girls“, eine Fotogalerie der Models, die im Comic verwendet wurden, und der freizügigen Vorstellung zweier deutscher „Suicide Girls“. Hier ist auch am ehesten die Leseempfehlung ab 16 Jahren zu finden.

Halbgares Begleitheft zu der alternativen Pin-up-Webseite suicidegirls.com. (EH)



Scott Snyder

Superman Unchained 2

Superman Unchained 3: Answered Prayers + Superman Unchained 4: Bullets, DC, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 05/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Action, keine ISBN, 68/499

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiß

Titelillustration und Zeichnungen von Jim Lee, Scott Williams, Alex Sinclair & Jeremy Cox

www.paninicomics.de

<https://myspace.com/jimlee00>

<http://jimlee00.deviantart.com>

<http://sinccolor.deviantart.com>

Als Superman alleine nicht alle Angriffe der Terrororganisation Ascension abwehren kann, greift ein Unbekannter ein, der über ähnliche Kräfte verfügt und offenbar weitaus mächtiger ist.

Superman folgt Wraiths Spur bis zur Basis von General Sam Lane, der mit dem Auftauchen des Kontrahenten gerechnet hat und ihm deutlich macht, dass es Waffen gibt, die selbst jemandem wie ihm gefährlich werden können. Eine noch größere Bedrohung scheint jedoch Wraith darzustellen, der Superman einerseits auffordert, in ihm einen Verbündeten zu sehen, andererseits verkündet, ihn töten zu wollen. Als Ascension erneut zuschlägt, müssen sich die beiden verbünden – aber kann Superman Wraith vertrauen?

Unterdessen wird Lois Lane bei einer Recherche von Ascension-Mitgliedern entführt. Ein Verletzter überlässt ihr ein mysteriöses Artefakt, das angeblich der Schlüssel zu allem ist.

Und auch Lex Luthor, der aus dem Gefängnis ausbrechen konnte, brütet im Verborgenen unheilvolle Pläne aus.

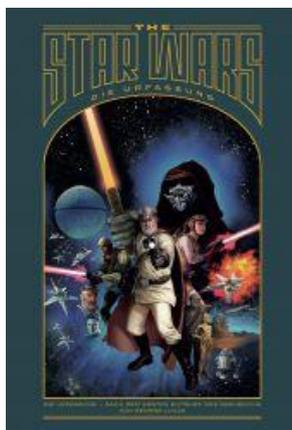
Nahtlos knüpft „Superman Unchained 2“ an die Geschehnisse im vorherigen Band an. Der Schwerpunkt der Handlung liegt auf dem Rätsel um Wraith, der offenbar schon seit Jahrzehnten für das Militär bzw. die USA arbeitet und genauso wie General Lane Superman zum Vorwurf macht, dass er nicht Stellung bezieht: für die USA – statt ein neutraler Kämpfer für die Gerechtigkeit zu sein. Infolgedessen wird er als Feind eingestuft, denn die allgemeinen Interessen könnten im Widerspruch zu den Plänen der US-Regierung stehen.

Mit dieser Thematik packt Scott Snyder ein heißes Eisen an, denn er kritisiert unverblümt die internationale Vorgehensweise der USA, die ihre eigenen Ziele über die der verbündeten/anderen Staaten stellt. Unvergessen sind die Worte von George W. Bush nach 9/11 und vor dem Afghanistan-Krieg (2001): „*Wer nicht für uns ist, ist gegen uns.*“ (*“Either you are with us, or you are with the terrorists.”*). Auf diese Weise wurden und werden auch Nationen diffamiert, die die USA in ihrem Kampf zwar unterstütz(t)en, sich selbst jedoch nicht aktiv am Krieg beteilig(t)en und ihre Truppen auch nicht dem Befehl des US-Militärs unterstellen woll(t)en.

Der Autor stellt hier die Hardliner, verkörpert durch General Lane und Wraith, den Repräsentanten der gemäßigten Fraktion, vertreten durch Superman, gegenüber. Während es den einen nur um die Sicherheit der eigenen Nation und die Wahrung US-amerikanischer Interessen im Ausland geht (wobei es eher ein glücklicher Zufall als Planung ist, sollten auch andere davon profitieren, genauso wie ausländische Opfer Kollateralschäden sind, die für das Wohl der US-Bürger hingenommen werden müssen), stehen die anderen über den Dingen, insbesondere dem nationalen Klein-Klein. Superman möchte die weltweiten Probleme lösen – durchaus in dem Bewusstsein, dass dies die Kräfte eines Einzelnen übersteigt – und allen Menschen, unabhängig von ihrer Nationalität, ein Leben ohne Krieg, Hunger und Seuchen ermöglichen. Er will ein Zeichen setzen und andere ermutigen, sich dieser Idee anzuschließen, global zu denken und den persönlichen Egoismus zu besiegen.

Im Laufe der weiteren Handlung erhalten Wraith und Superman Gelegenheit, ihre Einstellung zu überdenken. Was dabei herauskommt, wird auf den nächsten Band vertagt, denn einige Seiten schildern das Schicksal von Lois, das im Moment sehr spannend ist, und erinnern daran, dass Superman noch andere Gegner hat, die nicht schlafen.

Die Zeichnungen sind großartig – der Name Jim Lee sagt alles. Allein schon seinetwegen sollte man „Superman Unchained“ der Comic-Sammlung hinzufügen. (IS)



J. W. Rinzler (Script, nach einem Drehbuchentwurf von), **George Lucas**
The Star Wars – Die Urfassung

The Star Wars 1 - 8, Dark Horse, USA, 2014

© Lucasfilm Ltd., USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 10/2014

HC, Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, SF, Media, 978-3-95798-046-5, 224/2499

Aus dem Amerikanischen von Marc Winter

Titelillustration von Nick Runge

Zeichnungen von Mike Mayhew, Scott Kolins, Sean Cooke, Kilian Plunkett, Stéphane Roux & Ryan Kinnaird, Rain Beredo, Dan Jackson

Extras: Handbuch zu „The Star Wars“, Covergalerie, ausgeführter Comic-Entwurf

www.paninicomics.de/

www.starwars.com
www.lucasarts.com
www.jwrinzler.com
<http://rungeart.blogspot.com>
<http://alamoscout6.deviantart.com>
[www.mikemayhewstudio.com](http://mikemayhewstudio.com)
<http://mikemayhew.deviantart.com>
<http://kolinsart.deviantart.com>
www.seancooke.com
<http://kilianplunkett.blogspot.com>
<http://stephaneroux.deviantart.com>
<http://ryankinnaird.deviantart.com>
<http://summerset.deviantart.com>

Die Jedi-Ritter wurden von den Imperium treuen Sith nahezu ausgelöscht. Nun plant das Imperium, sich die letzten freien Sonnen-Systeme einzuverleiben. König Kayos und Königin Breha von Aquilae leisten weiterhin Widerstand und können sich nicht vorstellen, dass das Imperium tatsächlich einen Krieg beginnen würde, um seine Ziele durchzusetzen. Als sie endlich auf die Warnungen von General Luke Skywalker hören, ist es zu spät.

Dem Angriff, der von einer gigantischen Raumbasis ausgeführt wird, haben die Verteidiger nichts entgegensetzen. Der König wird getötet, die Königin kann sich verstecken, die Kinder des Paares – Prinzessin Leia und die Zwillinge Biggs und Windy - werden von Skywalker, seinem Padawan Anikin Starkiller, dem Agenten Captain Clieg Whitsun und dem Schmuggler Han Solo in Sicherheit gebracht.

Doch weit kommen die Flüchtlinge nicht, denn sie befinden sich inmitten ihrer Feinde, die die Kinder in ihre Gewalt bringen wollen, da die unter Folter erpresste Zustimmung von Leia, der Thronfolgerin, die Herrschaftsansprüche des Imperators über Aquilae legitimieren würde. Als kaum noch Hoffnung besteht, erhalten Skywalker und seine Gefährten Hilfe von Personen, von denen sie es nicht erwartet hätten.

„Die Urfassung – Nach dem ersten Entwurf des Drehbuchs von George Lucas“, so steht es unten auf dem Cover, damit dem Leser klar ist, dass er mit diesem edel gestalteten Hardcover-Band keinen Comic zu den bekannten „Star Wars“-Filmen oder eine neue Geschichte, die deren Handlung ergänzt, erhält, sondern dass es sich um eine eigenständige Saga handelt, die nun adaptiert wurde und deren Drehbuchfassung mit einem Plot aufwartet, aus dem sich das bekannte Spektakel entwickelt hat, das von den Fans so innig geliebt wird. Und so, wie es der vorliegende Comic präsentiert, hätte das bekannte „Star Wars“-Universum aussehen können!

Beim Lesen fallen sofort die Unterschiede genauso wie die Gemeinsamkeiten auf:

Beispielsweise agieren hier schon Charaktere namens Darth Vader, Luke Skywalker, Han Solo, Prinzessin Leia sowie die Androiden R2D2 und C3PO, doch nur die drei Letztgenannten entsprechen optisch weitgehend ihrer endgültigen Version. Anikin Starkiller, der hier den jungen Luke aus dem Film verkörpert, lieferte außerdem die Vorlage für Anakin Skywalker. Weitere Figuren, die eine kleinere oder größere Rolle innehaben, tauchen in kurzen Szenen auf und werden namentlich genannt, anders hätte man sie nicht erkannt. Wieder welche fehlen gänzlich. Man weiß jedoch nicht, wie viele von ihnen George Lucas bereits entwickelt hatte oder von „Star Wars“-Spezialist J. R. Winzler sorgfältig integriert wurden.

Das Setting und der Konflikt sind ähnlich gehalten, denn das Imperium will sich jedes Sonnen-System einverleiben gegen den Willen der jeweiligen Bewohner. Die Raumstation, die am Angriff auf Aquilae maßgeblich beteiligt ist, erinnert an den Todesstern. Es gibt eine Raumschlacht und Kämpfe mit den Stormtroopers. Die Sith jagen die Jedi, greifen aber erstaunlicherweise nicht so ein, wie es der Imperator und Darth Vader gern hätten. Er und die Sith bleiben recht blass und werden ihrer Aufgabe als Bösewichte kaum gerecht. Natürlich wird auch eine Romanze eingebunden, und die beiden Droiden sorgen mit ihren Kommentaren für eine Prise Humor.

Zweifellos hat auch diese auf dem Erstentwurf basierende Geschichte ihren Reiz, wirkt aber nicht ganz so dramatisch und ausgefeilt wie die Filme IV – VI (chronologisch nummeriert). Die anschließende Weiterentwicklung des Plots hat so manche Verbesserung gebracht und auch die Charaktere in faszinierender Weise geformt. Eigentlich kann man sich „Star Wars“ gar nicht

vorstellen ohne den jungen, reifenden Luke, die toughe Leia und, und ... und ganz ehrlich: Den charmanten Film-Han Solo mag bestimmt jeder lieber als die Wookiee/Hulk ähnliche Urversion. Man könnte nun noch lang und breit über die Parallelen und Unterschiede, was gut und weniger gut ist, diskutieren, aber dann bliebe dem Leser kaum noch etwas zum Entdecken, daher lieber einige Worte zu den Illustrationen und den Extras:

Die Zeichnungen sind comichaft-realistisch angelegt und aufwändig koloriert, die Panelaufteilung ist abwechslungsreich. Gern verweilt man bei manch schöner Abbildung länger, um die Details zu betrachten. Mit den Coverillustrationen, die sich auch als Filmplakat gut eignen würden, können sie allerdings nicht mithalten.

Auf den achteiligen Comic, der komplett vorliegt, folgt ein „Handbuch“, bei dem es sich um eine Auswahl von Skizzen und ausgeführten Zeichnungen sowie Erläuterungen handelt, wie aus der Drehbuchverlage der „The Star Wars“-Comic entwickelt wurde und auf welche Details bei den Hintergründen und dem Charakterdesign Wert gelegt wurde.

Ferner findet sich ein kurzer Comic, der wie eine Mischung aus „The Star Wars“ und „Star Wars“ wirkt und angefertigt wurde, um George Lucas von diesem Projekt zu überzeugen.

Sammlern bietet dieser sehr schöne Comic-Band neue Einblicke in das „Star Wars“-Universum, wie es beinahe ausgesehen hätte. Doch auch wenn man einfach nur ein unterhaltsames, ansprechend gezeichnetes SF-Abenteuer lesen möchte – wobei man „Star Wars“ nicht einmal kennen muss -, kommt man ganz auf seine Kosten.

Ein rundum gelungene Graphic Novel, die optisch und inhaltlich auch durch die Extras sehr gefällig ist und die Käufer garantiert nicht enttäuschen wird! (IS)



Tim Seeley, Joshua Hale Fialkov

Das totale Verderben

Witchblade: Rebirth 3

Witchblade 165 - 169: Walkabout/Skeletons/Absolute Corruption, Part 1 + 2 + Conclusion/Witchblade: Day of the Outlaws, Top Cow, USA, 2013

„Witchblade“ und „Darkness“ wurden erdacht von Marc Silvestri, David Wohl, Brian Haberlin, Michael Turner und Garth Ennis

Panini Comics, Stuttgart, 04/2014

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Superhelden, Horror, Splatter, Urban Fantasy, Erotik, Western, keine ISBN, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von Diego Bernard

Zeichnungen von Diego Bernard, Nelson Blake II, Fred Benes, Allisson Rodriguez, Betsy Gonja, Bill ‚William‘ Farmer, Fahriza Kamaputra, Jessica Kholinne, Beny Maulana, Arif Prianto, Dave McCaig

www.paninicomics.de

www.topcow.com

www.marcsilvestriart.com

www.haberlin.com

www.aspencomics.com

<http://garthennis.net/>

<http://timseeley.blogspot.com>

[www.thefialkov.com](http://thefialkov.com)

<http://diegobernard.deviantart.com>

<http://nelsonblakeii.deviantart.com>

[www.fahrizakp.daportfolio.com/](http://fahrizakp.daportfolio.com/)

<http://outlawzz83.deviantart.com/>

<http://jessicakhlinne.deviantart.com>

<http://arf.deviantart.com>

www.dave-co.com

Ex-Cop und Trägerin der „Witchblade“ Sara Pezzini, die sich nun als Detektivin durchschlägt, hat herausgefunden, dass Jackie Estacado, der über die „Darkness“-Kraft verfügt, ein neues Universum geschaffen hat, in dem er alles besitzt, wovon er stets träumte, wohingegen ihr alles, was sie liebte, genommen wurde. Doch statt sich um ihn zu kümmern und alles zu korrigieren, muss sich Sara zusammen mit ihren neuen Freunden und teils sonderbaren Verbündeten einer neuen Bedrohung stellen. Dabei fing alles mit einem scheinbar harmlosen Routine-Job, der Bespitzelung eines Politikers, an.

In der Side-Story „Der Tag der Outlaws“ wird eine frühere Besitzerin der Witchblade der Hexerei bezichtigt und aus dem Nest Colorade Hills verjagt. Als ihr Gegenspieler, der Träger der Darkness, mit seinen Desperados in den Ort einfällt, ist sie die einzige, die das Unheil beenden kann – falls sie will.

„Wichblade: Rebirth 3“ beinhaltet zwei relativ in sich abgeschlossene Abenteuer, die man auch ohne Vorkenntnisse problemlos lesen kann. Charaktere, die bei anderen Gelegenheiten Auftritte hatten, werden zwar äußerst knapp vorgestellt, doch definieren sie sich durch ihr Handeln und machen dadurch ihre Positionen deutlich. Das trifft auch auf die Outlaws zu, die in diversen „Darkness“-Bänden die vakanten Seiten auffüllten und sich hier im Rahmen eines fantastischen Westerns zum Crossover mit der „Witchblade“ treffen.

Während die Side-Story einfach nur ein spannendes Abenteuer bietet, indem die Trägerin der Witchblade beweist, dass sie helfen möchte und kann, selbst wenn niemand sie als Mensch schätzt – etwas, was die Besitzerinnen des Artefakts zu allen Zeiten wieder und wieder erfahren mussten/müssen -, knüpft die Hauptgeschichte an die vorherigen Ereignisse an und setzt den weitgespannten Handlungsbogen mit vordergründigen Kämpfen gegen das Böse fort, wobei kleine Puzzleteile zögerlich das Gesamtbild ergänzen. So gern Sara Pezzini auch neu beginnen würde, es ist ihr verwehrt, denn sie muss ihre Aufgabe erfüllen.

Die dynamischen, aufwändig kolorierten Illustrationen schildern optisch auf sehr gefällige Art und Weise das weitere Schicksal der Hauptfigur und machen in Verbindung mit den tragischen Ereignissen neugierig auf das Kommende.

„Witchblade“, „Darkness“ „Artifacts“ etc. aus dem Hause Top Cow zählen i. d. R. zu den spannendsten und am schönsten gezeichneten Comic-Serien, die zu lesen und zu sammeln einfach Spaß macht. (IS)



Paul Cornell, Brian Posehn, Gerry Duggan

Logan sitzt in der Falle!

Wolverine/Deadpool 10

Wolverine 10: Killable, Part 3 + Deadpool 10: Eight Legs to Kick You, Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 05/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Horror, Splatter, Action, Urban Fantasy, keine ISBN, 48/499

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz, Michael Strittmatter

Titelillustration von Alan Davis

Illustrationen von Alan Davis, Mark Farmer, Matt Hollingsworth, Mike Hawthorne, Val Staples

www.paninicomics.de

www.paulcornell.com

www.brianposehn.com

<http://gerryduggan.com>

www.alandavis-comicart.com

www.matthollingsworth.net

www.mikehawthorneart.com

<http://valstaples.daviantart.com>

Zusammen mit Shadowcat folgt Wolverine Mystiques Spur. Er hat ihre Herausforderung angenommen und will beweisen, dass er auch ohne Heilungsfaktor ein gefährlicher Gegner ist, mit dem man sich besser nicht anlegt. Außerdem will er das Samurai-Schwert zurück, das sie ihm

gestohlen hat. Natürlich weiß er, dass am Ort seiner Geburt eine Falle wartet. Die Probleme nehmen zu, als Wolverine und Shadowcat mit dem Wachpersonal eines Unternehmens eingesperrt werden, denn die Ninjas von der Hand kennen keine Gnade.

Um sich nicht länger von dem Teufel Mr. Vetus erpressen zu lassen, tötet Deadpool den Magier Michael, der daraufhin zur Hölle fährt. Bevor Deadpool sich um den Freund kümmern und zudem ein Mittel finden kann, um dem Geist der SHIELD-Agentin Emily Preston zu einem neuen Körper zu verhelfen, müssen er und Spider-Man sich um einen Selbstmordattentäter und seine Helfershelfer kümmern. Der „neue, überlegene Spider-Man“ ist alles andere als begeistert von der unerwarteten Unterstützung.

Auch wenn „Wolverine“ und „Deadpool“ ganz gut zusammenpassen, fällt bei jedem Heft negativ auf, dass die Story schon wieder vorbei ist, kaum dass man Fuß in der Handlung fassen konnte. Sammelt man die US-Ausgaben, nun, da ist es nicht anders, und man weiß es auch. Liest man jedoch die deutschen Bände, wünscht man sich, dass man auch bei diesem Titel stets zwei Episoden einer Serie genießen darf – wie bei fast allen anderen Reihen auch, die bei Panini erscheinen. Es macht einfach mehr Spaß, einen Happen zu bekommen statt nur des Häppchens, denn über ein paar Seiten mehr werden Zusammenhänge und der Spannungsbogen deutlicher.

Beide Storylines führen den bisherigen Handlungsverlauf weiter:

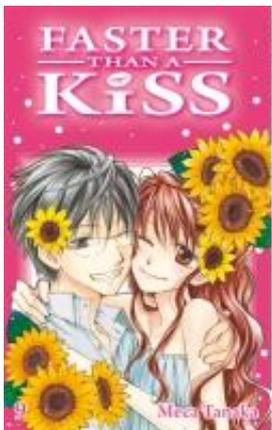
Wolverine muss mit seiner ungewohnten Sterblichkeit zurechtkommen und darf trotzdem keine Schwächen zeigen, die sich seine Gegenspieler zunutze machen könnten. Resultate erzielt er auf den wenigen Seiten nicht, und man darf davon ausgehen, dass sein Martyrium anhalten wird, denn Host, die letzte lebende Mutantin, die Viren zu manipulieren vermag, steht den Microverse-Keimen in Wolverines Körper machtlos gegenüber.

Deadpool muss seine vordringlichen Anliegen – Michaels Rettung und den Exorzismus von Emilys Geist aus seinem Körper hinaus in einen anderen – vertagen und zusammen mit Spider-Man einige Terroristen bekämpfen. Genauso wenig wie alle anderen erkennt er, dass dieser Spider-Man nicht länger Peter Parker, sondern Doctor Octopus - pikanterweise als Geist in Peters Körper – ist. Flotte Sprüche und einige Anspielungen, die Insider natürlich zuordnen können (beispielsweise Deadpools Kriegstagebuch: Es ist der Punisher, der eines führt), lockern das Gekloppe auf.

Insgesamt bringt das Heft die Handlung kaum voran, es liest sich fast wie ein Lückenfüller, um den angestrebten Höhepunkt des jeweiligen Konflikts noch ein wenig aufzuschieben. Dennoch fühlt man sich gut unterhalten und darf sich an ansprechenden Illustrationen, insbesondere denen von Alan Davis, erfreuen. Infolgedessen werden Sammler und treue Leser auf den Band nicht verzichten wollen. (IS)

Mehr Comic unter Science Fiction.

Manga & Anime



Meca Tanaka

Faster than a Kiss 9

Kiss yori mo Hayaku 9, Japan, 2011

Tokyopop, Hamburg, 04/2012

TB, Manga, Romance, Comedy, 978-3-8420-0309-5, 180/650

Aus dem Japanischen von Kenichi Kusano

www.tokyopop.de

Nun sind Kazuma und Fumino schon über ein Jahr verheiratet, um dem kleinen Bruder des Mädchens die Eltern zu ersetzen. Die beiden sind zwar bis über beide Ohren ineinander verliebt, aber da sie nach wie vor Lehrer und Schülerin sind, ist zwischen ihnen noch immer nichts passiert. Hinzu kommt, dass Fumino hin und her gerissen ist zwischen ihren Sehnsüchten und einem Gefühl der Peinlichkeit, sich mit diesen Wünschen auseinanderzusetzen.

Auch im neunten Band kommt das junge Paar keinen Schritt weiter, denn Kazuma würde seine Stelle verlieren, wäre das Eheleben plötzlich kein Geheimnis mehr und der letzte Schritt getan. Schon mehrmals sind sie an der Entdeckung ganz knapp vorbei geschrammt, und es wissen bereits zu viele Leute davon.

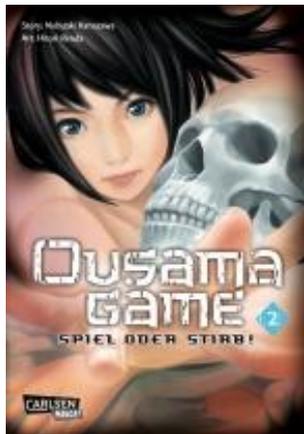
Zu diesen gehört Kazumas Halbbruder Shoma, der Fumino ablehnt, weil er glaubt, sie habe sich bloß ins gemachte Nest setzen wollen, doch längst empfindet er mehr für sie als gut ist. Dadurch stürzt er Fumino immer wieder in Gewissenskrisen, denn einerseits will sie Shoma auf Distanz halten, andererseits möchte sie das komplizierte Verhältnis zwischen den Brüdern nicht noch mehr belasten, indem sie Kazuma um Hilfe bittet.

Ein mysteriöser Brief liegt ihm ohnehin schon schwer auf der Seele. Fumino weiß bloß, dass es etwas mit der Vergangenheit zu tun hat, über die Kazuma ungern, eigentlich gar nicht redet. Natürlich verspricht er, alles zu enthüllen, wenn die Zeit reif ist – aber ist sie es, als die zwei einen Abhang hinabstürzen und leicht verletzt auf ihre Retter warten müssen?

Wer „Faster than a Kiss“ bis zum neunten Band folgte, wird sicher auch die übrigen Teile nicht missen wollen, denn bis zum zwölften und letzten Tankobon dauert es nicht mehr lange. Eine unvollendete Serie im Regal – das geht einfach nicht. Man muss sich aber wirklich dazu durchringen, denn es gibt viele Love-Comedies für junge Leserinnen, die ähnliche Storys erzählen und dabei sowohl mit spannenderen Konflikten als auch hübscheren Zeichnungen aufwarten.

Die Probleme, die die Hauptfiguren Kazuma und Fumino lösen müssen, sind schon zu simpel, meist hausgemacht und übertrieben, ferner nahezu identisch. Alle Ansätze, etwas ernsthafter damit umzugehen, versacken im Klamauk wie den Cosplay-Allüren von Kazuma, der Zuckerbrot- und Peitsche-Ehe, der er Fumino aussetzt, und den Banalitäten, die übersteigert den Alltag prägen.

Die Illustrationen sind zuckersüß, vor allem wenn Teppei in Cosplay-Outfits auftritt, oder tendieren zu superdeformierten Abbildungen, um Verlegenheit, Schreck, Zorn oder andere intensive Gefühle auszudrücken. Das geht zwar Hand in Hand mit dem Ton der Geschichte – aber das ist wahrlich nur ein Fall für ein ganz junges Publikum, das selber noch überreagiert und viel kichert, wenn das andere Geschlecht ins Spiel kommt. Reifere Leser sind eher früher als später genervt, weil es keine Weiterentwicklung gibt. (IS)



Nobuaki Kanazawa (Story) & Hitori Renda (Zeichnungen)

Ousama Game – Spiel oder stirb 2

Ousama Game, Japan, 2011

Carlsen Manga, Köln, 09/2013

TB, Manga, Mystery-Thriller, Drama, 978-3-551-78682-1, 160/695

Aus dem Japanischen von Antje Bockel

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.carlsenmanga.de

Seit das „Ousama Game“ läuft, geht in der Klasse 1b der Tamaoka Oberschule die Angst um: Wer sich nicht an die Regeln hält oder sich weigert mitzuspielen, wird bestraft – mit dem Tod! Bereits vier Schüler mussten auf grausame Weise sterben, und nichts konnte sie retten.

Nachdem er seinen Freund Naoya schon einmal nur dadurch hatte vor dem Ende bewahren können, indem er eine Schülerin sterben ließ, ist Nobuaki erneut gezwungen, eine schwere Entscheidung zu treffen. Obwohl es ihn innerlich fast zerreißt, schließt er seine Freundin Chiemi mit Naoya ein und bittet sie, Ousamas Befehl zu gehorchen und miteinander zu schlafen, damit der Freund nicht getötet wird. Naoya weigert sich hartnäckig, weil er das als Verrat an seinen Freunden empfindet, doch letztlich siegt der Überlebenswille.

Danach ist es Nobuaki selbst, dessen Kopf wegen eines Zahlenspiels in der Schlinge steckt. Sein Leben hängt ausgerechnet von dem Schüler ab, der heimlich in das Mädchen verliebt war, das wegen Nobuakis Trick hatte sterben müssen. Und Akira weiß, was Nobuaki getan hat ...

Das „Ousama Game“, das harmlos-peinlich anfing und sich sehr schnell zu einem tödlichen Erpressungsreigen entwickelt hat, nimmt immer grausamere Züge an. Die Beteiligten werden

gezwungen, Dinge zu tun, an die sie im Traum nicht einmal dächten. Dadurch verletzen sie nicht nur sich selbst, sondern auch die Person, die in die Aufgabe hineingezogen wird, und deren Freunde. Drastische Beispiele – einschließlich der Bestrafungen in diesem Tankobon wurden bereits fünf Schüler auf mysteriöse Weise ermordet – machten früh deutlich, dass sich niemand dem Spiel entziehen kann. Um am Leben zu bleiben, beugen sich schließlich alle den Befehlen.

Die Angst vor dem Tod bringt dabei die verborgenen Seiten des Einzelnen zum Vorschein: Die Schüler misstrauen einander, denn Ousama könnte einer von ihnen sein. Unterdrückte Animositäten brechen hervor. Das eigene Überleben ist wichtiger als moralische und ethische Normen. Die Furcht setzt das logische Denken außer Kraft, sodass die Schüler ihrem Peiniger sogar noch in die Hände spielen und die Chance verpassen, mehr über ihn zu erfahren oder ihn ausfindig zu machen.

Nobuaki liebt seine Freunde Chiemi und Naoya von ganzem Herzen, sodass er die beiden dazu bewegt, miteinander zu schlafen, um Naoya zu retten. Da es sich ‚nur‘ um das Körperliche handelt und zwischen beiden keine tieferen Gefühle bestehen, ist Nobuaki fähig, dieses Opfer zu ertragen. Das gleiche gilt für Chiemi, die sich Naoya hingibt, um seinen Tod zu verhindern. Naoya wiederum steht nun noch tiefer in der Schuld des Freundes. Aber auch Nobuaki zeigt Angst wie alle anderen, als Ousama ihn ins Visier nimmt. Erst wird er aggressiv, dann fleht er, denn auch er will nicht sterben ...

... sondern Ousama finden und dem bösen Treiben ein Ende bereiten. Seine Mitschülerin Ria erklärt, dies könne er nur schaffen, indem er Ousama tötet. In dem Fall wäre er aber kaum besser als dieser. Es stellt sich die Frage, ob er den entscheidenden Schritt über die Grenze nicht längst gemacht hat, als er Kana auslieferte, um Naoya zu retten. Nami glaubt, Ousamas Identität aufdecken zu können, indem sie sich selbst zum Opfer macht, doch ihr Plan geht nicht auf.

Mit diesem Cliffhanger endet der spannend-dramatische zweite Band des sechsteiligen Mystery-Thrillers, der den Leser genauso fesselt wie z. B. die vergleichbaren Serien „Limit“, „Doubt“, „Di(e)ce“ und „In These Words“. Wer wird noch alles sterben? Wer ist der geheimnisvolle Ousama, der so geschickt die Fäden zieht? Warum tut er das? - Man darf spekulieren.

Die realistischen Zeichnungen sind gefällig und ergänzen gelungen die Handlung.

So ergibt sich in der Summe eine dicke Empfehlung für „Ousama Game“, das zu Recht an eine Leserschaft ab 16 Jahre adressiert ist. (IS)



Shinji Aramaki (Regie), Harutoshi Fukui, Kiyoto Takeuchi (Drehbuch), Leiji Matsumoto (Vorlage)

Space Pirate Captain Harlock

Uchū Kaizoku Kyaputen Hārokkū, Toei Animation Company, William Winckler Productions, Japan, 07. September 2013

Universum Film/Universum ANIME, München, 22. August 2014

1 DVD im Amaray-Case, Anime, SF, Action, Laufzeit: ca. 110 Min., EUR 12,99

Altersfreigabe/FSK 12

Bildformat: 2,35 : 1 (16 : 9 anamorph)

Tonformat/Sprachen: Deutsch, Japanisch DD 5.1, Untertitel: Deutsch

Sprecher: Nico Sablik, Sven Gerhardt, Peter Lontzek, Esra Vural, Christoph Banken, Anja Nestler

www.universumfilm.de/

www.universumanime.de

<http://harlock-movie.com/>

In einer fernen Zukunft ist die Menschheit im ganzen All verstreut. Doch selbst in den Kolonien werden die Lebensgrundlagen knapp, und man macht sich an eine Rückkehr zur Erde, die die inzwischen mehrere Milliarden zählende Menschheit nicht aufnehmen kann. Im Orbit der Erde entbrennt ein erbitterter Krieg zwischen den heimkehrenden Parteien, der sogenannte Heimatkrieg. Als Folge davon wird die Erde zum heiligen Ort erklärt, der nicht mehr betreten werden darf.

Im Dienst des Verwaltungsrates Gaia Sanction ist Captain Harlock mit seinem Kriegsschiff Arcadia einer der Männer, die für die Sicherheit der Erde garantieren sollen. Doch Captain Harlock kommt hinter die eigennützigen Pläne der Gaia Sanction, sagt sich von dem Rat los und bekämpft seine ehemaligen Dienstherrn. Mit 100 Dimensions Oszillatoren, die er an strategisch wichtigen Stellen des Universums platziert, soll es – bei gleichzeitiger Detonation - gelingen, das Raum-Zeit-Gefüge aufzulösen, das Universum in seinen Urzustand zurückzusetzen. In dieser Tat sieht Harlock die einzige, Chance für die Menschheit, von vorne zu beginnen und zu überleben.

Um Harlock aufzuhalten, entsendet Isora, der Flottenführer der Sanction, seinen eigenen Bruder Yama undercover an Bord der Arcadia. Doch je mehr Yama über Harlocks Beweggründe erfährt, und nicht zuletzt wegen der jungen Kei Yuki, gilt Yamas Loyalität bald Harlock und dessen Crew. Währenddessen ist die Arcadia auf dem Weg zur Erde, wo der letzte Dimensions Oszillator platziert werden muss.

Entgegen des Titels ist hier nicht Captain Harlock die Hauptperson, sondern der junge Yama, der im Auftrag seines skrupellosen Bruders die Crew der Arcadia unterwandern soll. Ein Auftrag, der sich umso schwieriger gestaltet, je mehr Zeit Yama mit Harlocks Mannschaft verbringt, und nahezu unmöglich wird, nachdem der Captain selbst ihm das Leben gerettet hat. Schon damit verfügt die Geschichte über erhebliches inneres Spannungspotenzial, ganz abgesehen davon, dass sich die Arcadia praktisch jeden Moment einem Angriff der Gaia Sanction ausgesetzt sehen kann.

„Die Abenteuer des fantastischen Weltraumpiraten Captain Harlock“ erschien 1977 zum ersten Mal als Manga. Schon 1978 folgte eine erste Anime-Serie (bereits produziert von Toei Animation). 1982 schloss sich ein Film an, der wiederum eine zweite Staffel der Serie nach sich zog. International trieb „Captain Harlock“ sogar recht skurrile Blüten, wie etwa die in den USA ausgestrahlte Serie „Captain Harlock and the Queen of A Thousand Years“, „die aus den Serien „Die Königin der Tausend Jahre“ und „Die Abenteuer des phantastischen Weltraumpiraten Captain Harlock“ zusammengeschnitten worden war“ (Wikipedia).

2013 nahm sich Toei Animation erneut des „fantastischen Weltraumpiraten“ an und klotzte mit dem bisher höchsten Budget in der Geschichte des Studios das vorliegende 30 Mio. Dollar teure CGI-Remake raus.

Das Ergebnis überzeugt auf ganzer Linie, und man muss James Cameron beipflichten, der dem Film laut Coverwerbung die Attribute „*mythisch, episch und visuell beeindruckend*“ bescheinigt. Der neue „Captain Harlock“ kommt als eine Mischung aus „Stars Wars“ und dem „Fliegenden Holländer“ daher - ausgestattet mit deutlichen Steampunkelementen - und bietet exzellente Bilder, die man eigentlich auf der großen Leinwand sehen müsste. Grandiose Raumschlachten und Actionszenen, in denen sich die Arcadia mit ihrem Totenschädelbug buchstäblich durch die Reihen der feindlichen Schiffe pflügt, wechseln sich mit intimen Charaktermomenten ab, bei denen man vergisst, dass man hier animierte Figuren vor sich hat. Der größte Pluspunkt dabei ist, dass nicht der mythische Captain selbst, sondern der ‚Spion‘ Yama mit all seinen Schwächen und seinem inneren Zwiespalt als Bezugsperson für den Zuschauer fungiert.

Offenbar wurde bei einer Produktion dieser Größenordnung auch ganz bewusst mit Blick auf die internationale Vermarktung produziert. Die Charaktere sind nicht typisch asiatisch gestaltet, und auch der Anime übliche Pathos sowie die oftmals befremdlich wirkenden Slapsticklagen wurden auf ein erträgliches Maß zurückgefahren. Das Ende des Films hält darüber hinaus noch eine großartige Überraschung bereit.

Mit Regisseur Shinji Aramaki fiel die Wahl auf einen Mann, der über ausreichend Erfahrung im CGI-/Trickfilmbereich verfügt, war er doch als Regisseur unter anderem für „Appleseed“, „Appleseed: Ex Machina“ und „Starship Troopers: Invasion“ sowie als Mechanical Designer für zahlreiche Trickfilme und –serien verantwortlich.

Grandios animiertes Weltraumepos, bei dem Story, Charaktere und Action Hand in Hand gehen. Unbedingte Empfehlung! (EH)

Mehr Manga & Anime unter Zeichnen, Kalender.