

Rattus Libri

Ausgabe 56

Ende November 2008

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

www.rattus-libri.buchrezicenter.de

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

www.foltom.de

www.geisterspiegel.de/

<http://haraldhillebrand.blog.de>

www.HARY-PRODUCTION.de

www.light-edition.net

www.literra.info

www.phantastik-news.de

www.rezensenten.de

www.terratischer-club-eden.com/

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

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

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

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

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

Verlag: www.kultur-herold.de, www.edition-heikamp.de, Andromeda Nachrichten/SFCD: www.sfcd-online.de.

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

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern.

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

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

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

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

Nun aber viel Spaß mit der Lektüre der 56. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 08
Lyrik	Seite 09
Fantasy	Seite 10
Science Fiction.....	Seite 13
Mystery/Horror	Seite 16
Krimi/Thriller.....	Seite 22
Sekundärliteratur.....	Seite 24
Comic.....	Seite 25
Manga & Manhwa	Seite 33

IMPRESSUM

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

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

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

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

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

Salzmann, Raiffeisenstr. 11, D-85402 Kranzberg

Christel Scheja, Lenbachstr. 8, D-42719 Solingen

Rezensenten dieser Ausgabe:

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

Logo © Freawyn.

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

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Ende November 2008





Thomas Brezina
Das letzte Turnier
Drachenherz 3

Egmont Franz Schneider Verlag, München/Köln, 7/2008
HC im Taschenbuchformat, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-505-12487-7,
397/995

Titelbild und Innenillustrationen von Jan Reiser

www.schneiderbuch.de

www.thomasbrezina.com

www.comicaze.net/Reiser.html

„Drachenherz“ erzählt die Abenteuer von Leon, der es in seinem Leben nicht gerade leicht hat. Doch dann lernt der Junge seinen Großvater kennen und erhält von diesem ein besonderes Erbe: Ein Füller verwandelt sich in das magische Schwert „Drachenherz“. Ein Gürtel mit Drachenschnalle ruft eine Rüstung herbei, die ihn vor allem Unheil schützen soll. Leon wird so zusammen mit zwei Freunden zu einem Drachenritter und kann von nun an in die ‚Unsichtbare Welt‘ überwechseln, in der es Drachen, Hexen und Zauberer gibt. Ihm obliegt es, für das Gleichgewicht der Kräfte zu sorgen und gegen das Böse in aller Form zu kämpfen.

Die Einzelbände der insgesamt wohl neun oder zehn Bücher umfassenden Saga werden nun noch einmal in Sammelbänden herausgegeben, von denen jetzt der dritte mit dem Titel „Das letzte Turnier“ erschienen ist.

Durch die ihm übertragenen Aufgaben ist Leon mutiger als früher geworden und hat in Lara und Chip zwei Freunde gefunden, die mit ihm inzwischen schon durch viele Gefahren gegangen sind und auch im normalen Leben so manches Problem gemeinsam mit ihm lösten.

Nach dem schurkischen Lord Drakill und dem verderbten Larus haben sie auch Magier und andere Schattengestalten besiegt, doch nun warten weitere Herausforderungen auf sie.

Zum einen müssen sie herausfinden, wer die Eisenrabben schickt und wie diese eigentlich zu besiegen sind. Denn die Tiere erweisen sich als schier übermächtige Gegner und entführen sogar einmal Lara, die darauf von den beiden Jungen aus einem tiefen und dunklen Kerker gerettet werden muss. Und dann fordert ein schwarzer Ritter Leon heraus. Der Preis soll das Überleben von Jock, Leons treuem Drachen, sein.

Um ihre Kampftechniken zu verbessern, besuchen die drei jungen Helden eine Kampfschule. Selbst da bekommen sie noch Probleme, denn ein Greif fällt immer wieder über die Übenden her. Erst als sie der Sache genauer nachgehen, finden sie heraus warum.

Im normalen Leben führt Leon weiter einen Kleinkrieg mit seinem Vater, der nicht will, dass der Junge weiterhin ein Drachenritter ist. Auch in der Schule kommt eine neue Herausforderung auf ihn zu: Ausgerechnet Leon soll die Klassenstufe bei den kommenden Leichtathletik-Meisterschaften vertreten.

Auch der dritte Band bietet abwechslungsreiche Fantasy-Abenteuer, durch die der junge Held vor allem lernt, auch in seinem normalen Leben besser zurechtzukommen. Durch den Umgang mit phantastischen Wesen und magischen Gefahren wird er selbstsicherer und mutiger, vertraut mehr auf sich und beginnt, die besonderen Werte von Freundschaft, Respekt und Vertrauen zu verstehen.

Die Abenteuer vermitteln ohne erhobenen Zeigefinger, dass es ganz wichtig ist, bei Problemen im Alltag den Kopf nicht einfach in den Sand zu stecken, sondern über seinen Schatten zu springen und etwas zu wagen, denn auch wenn etwas nicht auf Anhieb gelingt, muss nicht gleich alles schief gehen. Leon, Lara und Chip sind auf jeden Fall Helden zum Anfassen, die neben all den Abenteuern auch Fehler machen und Schwächen haben. Immer wieder müssen sie sich auf ihren Ideenreichtum verlassen, denn die meisten Probleme lassen sich nur durch Köpfchen und nicht durch Muskeln lösen.

„Drachenherz - Das letzte Turnier“ bietet zum Abschluss noch einmal eine spannende Lektüre für alle Jungen zwischen acht und zwölf Jahren, die magische Abenteuer mit nur wenig älteren Helden und einem farbenprächtig-exotischen Hintergrund voller grusliger Monster und Gefahren lieben. (CS)



Ken Catran

Blue Lying

Blue 2 (von 3)

Blue Murder, Australien, 2001

Arena Verlag, Würzburg, 1. Neuauflage: 6/2008, dt. Erstausgabe: Arena Verlag, 2006, unter dem Titel „Blue – Bei Anruf Gefahr“

TB, Schwarze Reihe 50055, Jugendbuch, Thriller, 978-3-401-50055-3, 201 + 6 Seiten Leseprobe aus „Blue Dying“/695

Aus dem Australischen von Barbara Küper

Titelgestaltung von knaus. büro für konzeptionelle und visuelle identitäten, Würzburg

www.arena-verlag.de

www.krimi-forum.net/Datenbank/Autor/fa001484.html

Blue, der mehrere Personen, die blaue Kleidungsstücke trugen, ermordet hat, ist überführt: Mike Connors, ein 17-jähriger Schüler und Waise, entwickelte eine gespaltene Persönlichkeit und rächte sich an allen, die seine heile Welt zerstört hatten. Die Polizei kann den Tathergang lückenlos rekonstruieren, aber es fehlen die Beweise, und als plötzlich ein weiterer Mord nach gleichem Muster geschieht, muss Mike frei gelassen werden. Schnell ist der ‚neue‘ Blue gefasst: Roy Mareo kam hinter Mikes Geheimnis und wurde aus Bewunderung und wegen des Thrills zum Nachahmungstäter.

Allerdings kehrt noch keine Ruhe in Pineville ein. Mike ist nun ein Ausgestoßener, der von allen gemieden wird und sich mit seinen Erinnerungen auseinandersetzen muss – und mit Blue, der ein Teil von ihm ist. Wieder und wieder meldet sich der Mörder über das Handy und verlangt, dass Sheril, Mikes Freundin, sterben muss, weil sie ihn verraten hat und durch ihr Wissen eine Gefahr für ihn darstellt...

Nachdem in „Blue Killing“ der vorgeblich ahnungslosen Mike Connors geschildert hat, wie der mysteriöse Blue wahllos mordete und sich mit ihm am Telefon über Gut und Böse unterhielt, werden die Geschehnisse in „Blue Lying“ ein weiteres Mal aufgerollt, auch wieder aus Mikes Perspektive, aber nun mit dem Hintergrund, dass sich der Schüler seiner gespaltenen Persönlichkeit mehr oder minder bewusst ist. Dabei wird auch verraten, was der Auslöser für die Morde war:

Mike entstammt einer reichen Familie, in der nach außen hin alles in bester Ordnung ist. Die Entdeckung, dass die heile Welt bloß eine Fassade war und er den Eltern sogar lästig fällt, bewirkt einen Schock. Den Tod von Mutter und Vater kann man noch als einen tragischen Unfall sehen, nicht jedoch das Weitere. Eiskalt und gezielt rechnet Mike mit allen ab, denen er die Schuld am Zerschlagen des Familienidylls zuschreibt. Damit keine Spur zu ihm führt, opfert er auch Unbeteiligte und später jene, die zu viel wissen.

Die mitreißende Erzählung wird ab und zu von Vernehmungsprotokollen unterbrochen, die daran erinnern, dass die Geschichte in Retrospektive und aus Mikes subjektiver Sicht wiedergegeben wird. Sein Auftreten bei Befragungen lässt ihn kalt und arrogant erscheinen, so dass der Leser kein Mitleid mit ihm empfindet, selbst wenn die Umstände, die ihn zum Morden trieben, fast wie eine Entschuldigung wirken. In einem labilen Alter erlebte er einen schweren Schock und anschließend den Verlust der Eltern, was seine Schizophrenie ausgelöst hat.

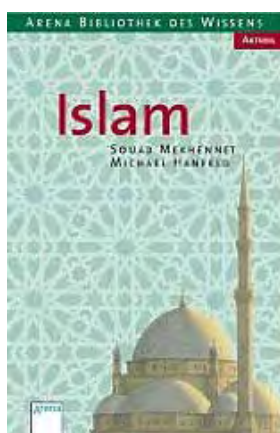
Da Mike jegliche Hilfe ablehnt und den Behörden die Hände gebunden sind, geht die Spirale immer weiter abwärts. Er kommt nicht los von Blue, seinem Alter Ego, und die nächste Tragödie bahnt sich an. Sheril ahnt zwar etwas, aber wie will sie dem Schicksal entgehen, das Blue ihr zgedacht hat?

Auch dieser Band ist spannend, da er die Hintergrundinformationen liefert, die bisher fehlten. Außerdem fordert Blue auf die eine oder andere Weise neue Opfer. Man kann den Roman

problemlos ohne Vorkenntnisse lesen, da er ebenso in sich abgeschlossen ist wie das erste Buch. Eine Leseprobe aus dem dritten Teil stimmt auf den Abschluss ein und macht neugierig auf die letzten Puzzlestücke, denn das nächste Mal wechselt die Perspektive zu einer anderen involvierten Figur.

Negativ fallen einige Klischees auf: Wieder mal verschwimmen die Grenzen zwischen Genie und Wahnsinn, ein begeisterter Fantasy-Fan und Gamer wird zum Nachahmungstäter, Blues Einflüsterungen kommen über ein Handy – dem permanenten Begleiter aller Jugendlicher -, Dragqueens sind zwielichtige Gestalten mit finsternen Freunden, wer Geld hat, ist auch zu krummen Geschäften bereit. Die Alkoholprobleme der Teenager werden hingegen verharmlost.

Leser und Leserinnen ab 14 Jahren, die düstere Jugend-Thriller mögen, werden von der „Blue“-Trilogie bestens unterhalten, da die Erwartungshaltung erfüllt und bestimmte Vorstellungen (Klischees) bestätigt werden. Der Autor versteht es, eine flüssige Story zu erzählen, realistische Charaktere zu erschaffen und den Handlungsbogen bis zum Finale hin zu steigern. Auch erwachsene Leser dürften viel Vergnügen an der spannenden Lektüre haben, die überhaupt nicht kindlich ist. (IS)



Souad Mekhennet & Michael Hanfeld

Islam

Arena Bibliothek des Wissens - Aktuell

Arena Verlag, Würzburg, 7/2008

TB, Jugendbuch, Sachbuch, aktuelle Politik, 978-3-401-06220-4, 186/995

Titelillustration von Klaus Steffens

Innenillustrationen von Felix Eckhart

www.arena-verlag.de

www.felixeckardt.de/

In der „Arena Bibliothek des Wissens“ wird Allgemeinwissen zu allen Bereichen von Wissenschaft, Kultur und Gesellschaft vermittelt. Nun hat es sich der Verlag auch zur Aufgabe gemacht, aktuelle Themen jugendgerecht durch kompetente Autoren aufbereiten zu lassen und in kompakten Bänden anzubieten, die das Wesentliche zusammenfassen.

Einer der ersten Bände behandelt das Thema „Islam“. Durch Selbstmordanschläge, Attentate, Entführungen und Intoleranz gegenüber Andersdenkenden im Namen der Religion und in aller Welt ist der Glaube von Millionen von Menschen in Verruf geraten. Aber kann man die Taten Einzelner wirklich generalisieren? Fordert der Koran wirklich zu Grausamkeiten und Tötungen auf, neigen gläubige Muslime wirklich alle zur Gewalt?

Der Band möchte mit Missverständnissen, Verallgemeinerungen und Vorurteilen aufräumen. Beginnend mit der Geschichte des Islam, zeigen die Autoren auf, wie sich die Religion bis heute entwickelt hat, welche Grundsätze sie prägen, wie ein Gläubiger leben sollte und was Menschen stellenweise daraus gemacht haben. Wie auch das Christentum ruft der Islam zum friedlichen Miteinanderleben und Toleranz auf und ist eigentlich eine lebensbejahende Religion.

Wie kam es dann zum Terror im Namen Gottes? Das Buch geht den Spuren des ‚Heiligen Krieges‘, wie er sich in der heutigen Zeit zeigt, nach. Wann gab es die ersten Selbstmordattentate und warum? Wer sind die Drahtzieher des Terrors, und was wollen sie eigentlich mit dem übersteigerten Fanatismus erreichen? Dafür sprechen sie auch mit Männern, die durchaus radikale Lösungen vertreten und zeigen, wie sich die heutige Situation entwickelt hat.

Der letzte Bereich geht auf den Islam in Europa zu. Wie leben Muslime ihre Religion in den überwiegend christlichen Ländern aus? Warum tragen immer mehr junge Frauen neuerdings das Kopftuch freiwillig, und was bedeutet es für sie? Was verleitet Väter und Brüder, ihre Töchter und Schwestern zu ermorden? Gibt es dafür eigentlich Grundlagen im Koran?

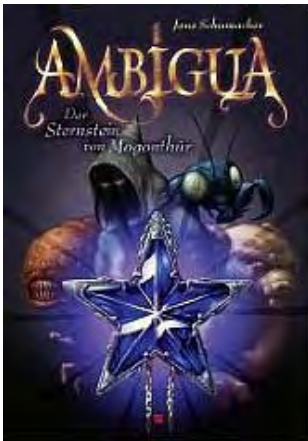
Das Buch stellt erstaunlich kontroverse Fragen an Muslime und Christen. es gibt aber auch kritische Antworten, um ein möglichst facettenreiches Bild des Islam zu schaffen. Dann hebt es die positiven Seiten des Glaubens hervor, macht aber auch deutlich, dass einige Bereiche sich

durchaus an die heutige Lebenssituation anpassen könnten, um die Religion wieder vollwertig zu machen.

Es kommen Männer und Frauen zu Wort, die durchaus radikale Ansichten vertreten, aber die Autoren verzichten darauf, ihre Aussagen zu bewerten. Stattdessen kontern sie mit Interviews, die genau in die andere Richtung gehen.

Der Leser soll sich sein eigenes Bild über den Glauben machen und durchaus zur Diskussion mit anderen angeregt werden. Das Buch hilft dabei, über alles besser nachzudenken und die Kommentare in Fernsehen und Zeitungen nicht nur ungefragt hinzunehmen. Es fordert ganz eindeutig dazu auf, sich aus den zusammengestellten Informationen eine eigene Meinung zu bilden, selbst weiter zu recherchieren und sich nicht einfach nur von anderen beeinflussen zu lassen, weil es bequemer ist.

Auch wenn schon Zwölfjährige die Erklärungen verstehen können, so wendet sich „Islam“ doch eher an Teenager ab vierzehn, fünfzehn Jahren, die anfangen, ein eigenes kritisches und politisches Bewusstsein zu entwickeln. Gerade wenn sie bisher nur wenig über die Religion wussten, finden sie hier einen guten Einstieg in die Materie, der vielleicht auch als Ergänzung zu den Büchern aus dem Schulunterricht interessant ist. (CS)



Jens Schumacher

Ambigua – Der Sternstein von Mogonthûr

Ambigua 1

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

HC, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-505-12475-4, 440/1495

Titelbild und Landkarte von Steffen Winkler

www.schneiderbuch.de

www.jensschumacher.eu

Nachdem die Fantasy gerade im Kinder- und Jugendbuchsektor einen eigenen Bereich für sich erobert hat, gibt es immer mehr Autoren, die sich dazu berufen fühlen, hier tätig zu werden, auch wenn sie zuvor eher in anderen Genres zu Hause waren - so wie der 1974 geborene Autor

Jens Schumacher, der inzwischen über vierzig Romane für Jugendliche und Erwachsene, vornehmlich im Krimi-Bereich, veröffentlicht hat. „Ambigua – Der Sternstein von Mogonthûr“ ist sein neuestes und vermutlich auch umfangreichstes Werk.

Der alte Schreiner Conrad ist der beste Freund des Waisen Fabian, der in einem Kinderhort lebt und ihn, so oft er kann, besucht. Doch dann bricht der alte Mann eines Tages urplötzlich zusammen. Mit Verdacht auf Herzinfarkt wird er in die Klinik eingeliefert, und es geht ihm nicht besser, als der Junge ihn am nächsten Tag besucht.

Weil er glaubt, die Nacht nicht mehr zu überstehen, weiht Conrad seinen jungen Freund in ein großes Geheimnis ein, das er seit vielen Jahren hütet: Einer der Rahmen in seinem Haus ist der Zugang in eine Welt namens Ambigua. Sie wird von vielen magischen Wesen bevölkert, ist aber auch ein Hort der Gefahren. Conrads Zusammenbruch wurde auch dadurch ausgelöst, dass finstere Wesen herüber gekommen sind, um ihn zu bedrängen.

Im Tresor des Schreiners liegt ein magisches Amulett, das sehr wichtig für Ambigua ist. Denn wenn nicht alle 777 Jahre ein ganz bestimmter Siegelzauber erneuert wird, kann das Böse wieder ungehindert vordringen. Und die Zeit für den Zauber ist fast gekommen. Weil Conrad seine Aufgabe nicht mehr erfüllen und den Schatz zurückbringen kann, soll Fabian dies für ihn übernehmen.

So gelangt der Waisenjunge auf abenteuerlichem Wege nach Ambigua. Noch ehe er sich richtig orientieren kann, wird er von einem hinterhältigen und trickreichen Dieb hereingelegt und bestohlen. Dann verhaften ihn seltsame Kreaturen, weil er Magie angewendet und gegen eines der ehernen Gesetze der Stadt verstoßen hat.

Fabian ist verzweifelt, denn er glaubt, alles falsch gemacht zu haben. Doch das ist nicht das Schlimmste – er hat seinen alten Freund enttäuscht und damit eine ganze Welt zum Untergang verurteilt.

Ein Hauch „Harry Potter“, eine Prise Walter Moers und nicht zuletzt ein paar Zutaten aus den Werken von Michael Ende... Jens Schumacher verbirgt nicht, welche Romane ihn inspiriert haben. Er erschafft eine gleichzeitig vertraute, wie auch fremde Welt, die der Leser zusammen mit Fabian erforschen und entdecken darf.

Anfangs fühlt man sich zwar sehr an „Die unendliche Geschichte“ erinnert, doch der Eindruck verfliegt schnell. Fabian wird nur kurz an die Hand genommen, dann muss er mit seinen neuen Gefährten das Unmögliche wagen und einen Meisterdieb bestehlen. Als das gelungen ist, lernt er in einer abenteuerlichen Quest nach einem mächtigen Magier weitere Facetten der Welt kennen.

Die Geschichte ist eigentlich sehr einfach und geradlinig gestrickt, aber der Autor lässt sich viel einfallen, um die Handlung abenteuerlich und abwechslungsreich zu gestalten. Er verzaubert mit den Beschreibungen der exotischen Welt, schafft Spannung durch viele Gefahren und Bedrohungen.

Vor allem Jungen im Alter zwischen elf und vierzehn Jahren werden ihren Spaß haben, denn der Fantasy-Roman bietet alles, was man sich wünschen kann: ein spannendes Abenteuer mit jeder Menge Action, eine Welt voller exotischer Kreaturen und bizarrer Charaktere. (CS)



Brian Selznick

Die Entdeckung des Hugo Cabret

The Invention of Hugo Cabret, USA, 2007

cbj-Verlag, München, 2/2008

HC, Jugendbuch, Mystery, Horror, 978-3-570-13300-1, 543/1995

Übersetzung aus dem Englischen von Uwe-Michael Gutzschhahn

Titelbild und Innenillustrationen von Brian Selznick

www.cbj-verlag.de

Hugo Cabret ist ein armer Waisenjunge zur Zeit der Weltwirtschaftskrise, der in Paris lebt und für sein Auskommen sorgen muss. Sein Vater war ein begabter Uhrmacher, der aber bei einem tragischen Brand in einem Museum ums Leben kam. Stattdessen nahm sein Onkel sich des Jungen an. Auch dieser war mit Uhren beschäftigt: Er war für die Wartung der Uhren im Pariser Hauptbahnhof zuständig - eine Arbeit, die fortan Hugo verrichten durfte.

Und so sieht denn auch sein Leben aus: tagein, tagaus harte Arbeit, um all die Uhren im Bahnhofsgebäude am Laufen zu halten. Und nicht einmal genug Geld, um sich etwas zu essen zu kaufen, geschweige denn...

Hugo hat da nämlich ein Geheimnis, er hütet sozusagen das Erbe seines Vaters und will es wieder richten. Nur leider kommt der wahre Eigentümer dieses Erbes Hugo auf die Schliche...

Historische Figuren anhand von fiktiven zu erklären und ihre Abenteuer erleben zu lassen, ist ein alter Kniff der Autoren eben jenes Genres. Historische Romane mit Bildern zu illustrieren, um der Geschichte vielleicht mehr Tiefe zu geben, das ist auch schon des Öfteren vorgekommen. Was allerdings Brian Selznick da abgeliefert, hat mit einem Roman nur noch gemeinsam, dass eine historisch belegbare Figur auftritt: die Filmlegende aus der Zeit, als die Bilder laufen lernten - Georges Méliès.

Was der Autor, der eigentlich Illustrator ist, sich da zusammen gesponnen hat, mag vielleicht noch einen gewissen humoristischen Wert besitzen; wirklich auf die Beine kommt sein erklärtes ‚Wunschkind‘ dagegen nie, dazu wirkt dieses Experiment zu schwergängig.

Der Autor/Illustrator erzählt in Worten und Bildern (vor allen Dingen Bildern!) seine Geschichte um den fiktiven Waisenjungen Hugo und den desillusionierten Ex-Filmemacher Méliès. Letzterer hat im Bahnhof, in dem der Junge schuftet, nämlich ein Geschäft mit allerlei mechanischem Spielzeug. Was Selznick damit ausdrücken möchte, ist klar: Der frühere, gefeierte Star der ersten Leinwandfilme befindet sich auf dem absteigenden Ast.

Méliès scheint es wirklich absolut daneben zu gehen, wenn ihm nicht einmal auffällt, dass Hugo sich quasi ständig im Bahnhof herumtreibt, oft genug mit einem Eimer voller Werkzeug. Aber beim ersten Zusammentreffen der beiden (sowie auch später) beschimpft Méliès den Jungen immer wieder als Tagedieb und Taugenichts. Und Hugo, natürlich ganz der verschüchterte, aber auch

verstockte Junge am Rande der Pubertät, nimmt logischerweise vor einem alten Mann Reißaus, der ihm das Notizbuch seines Vaters stiehlt. Ihm fällt auch nicht mehr zu der ganzen Geschichte ein, als ‚Onkel Georges‘ ständig lauthals zu beschimpfen, und das mehrmals über Tage, was natürlich auch wieder keinem der Nachbarn oder der Passanten auffällt – oh, lobenswerte gute, alte Zeit, in der wir alle noch keine Ohren zum Hören besaßen!

Leider fällt neben der Idee auch die deutlich bildlastige Umsetzung des Stoffes durch. Die Zeichnungen sind von sehr guter bis hervorragender Qualität, daran liegt es also nicht. Woran es liegt, ist schlicht das simple Scheitern von Selznicks Versuch, einen Film in Buchform zu erzählen. An irgendeiner Stelle schaltet der Leser nämlich einfach ab, sieht sich entweder nur noch die Bilder an oder liest die wenigen, beschrifteten Seiten. Dass gerade letzteres fatal ist, sieht man schon allein am ersten Kapitel: Von knapp 70 Seiten bestehen 65 aus Zeichnungen. Da wäre wohl ein Comic deutlich angebrachter gewesen, dann hätte man auch auf die komplett geschwärzten Seiten verzichten können.

Was vielleicht ein guter Weg hätte sein können, gerade jungen Lesern über eine Zeit zu berichten, als die Bilder Laufen lernten, verkommt schließlich und endlich leider nur noch zu einer Farce, bei der man als Leser froh ist, das Buch endlich zur Seite legen zu können. Daran ändert dann auch das doch gut recherchierte Glossar am Ende des Bandes nichts. Man braucht nicht ein und die gleiche Zeichnung des Mondes auf zehn Doppelseiten, um zu verstehen, dass dieses Buch endlich vorbei ist.

Alles in allem sehr enttäuschend! Der Stoff erscheint für ganz junge Leser zu komplex, und ältere werden ihre liebe Not mit ihrer Konzentrationsfähigkeit haben. Einziger Lichtblick: Für die Toilettenpause braucht es keine halbe Stunde. (RSch)

Belletristik



Joseph Vilsmair (Regie Film) & Toni Nirschl (Regie Hörbuch)

Die Geschichte vom Brandner Kaspar

Nach der „Geschicht vom Brandner Kaspar“ von Franz von Kobell

der Hörverlag, München/Clasart Filmproduktion/Perathon Film, München, 9/2008

2 CDs im aufklappbaren Pappdisplay mit integriertem Booklet à 7 Seiten, Original-Hörspiel nach dem Kinofilm „Die Geschichte vom Brandner Kaspar“, Belletristik, Drama, Mystery, 978-3-86717-274-5, Laufzeit: ca. 144 Min., gesehen 11/08 für EUR 19.95

Drehbuch und Drehbuchbearbeitung: Klaus Richter

Sprecher: Gerd Anthoff, Franz Xaver Kroetz, Michael Bully Herbig, Lisa Maria Potthoff, Peter Ketnath, Sebastian Bezzel u. v. m.

Titel- und Fotos im Innenteil aus verschiedenen Quellen

Musik: Christian Heyne

www.hoerverlag.de

www.brandnerkaspar-derfilm.de/

Der Brandner Kaspar lebt mehr schlecht als recht in einem abgelegenen, bayerischen Dorf. Seine Enkelin Nannerl ist die einzige Freude seiner alten Tage. Eines Nachts klopft der Boankramer an seine Tür und will ihn mitnehmen, denn Kaspars Zeit ist um. Der gerissene Alte lädt seinen unerwünschten Gast zu einigen Gläsern Kirschgeist ein. Als der arglose Boankramer, zu dem noch niemand freundlich war, betrunken ist, betrügt Kaspar ihn beim Kartenspiel und darf am Leben bleiben.

Im Himmel kommt bald heraus, dass der Boankramer seine Aufgabe nicht erfüllt hat. Erneut muss er losziehen und versuchen, den Kaspar umzustimmen. Zunächst ist dieser obenauf, da er glaubt,

dass niemand ihm etwas anhaben könne, aber dann schlägt das Schicksal gnadenlos zu, und er verliert alles, was ihm lieb war. Der Boankramer nutzt die Gelegenheit, um Kaspar neugierig auf den weißblauen Himmel zu machen, wo seine Familie bereits auf ihn wartet, es Weißwurst und keine Preußen gibt. Er will nur mal schauen...

Franz von Kobell lebte im 19. Jahrhundert in München und war Universitätsprofessor. Außerdem schrieb er Erzählungen in bayerischer Mundart. „Die Gschicht vom Brandner Kaspar“ diente als Vorlage für erfolgreiche Bühnenstücke und wurde auch verfilmt, zuletzt unter der Regie von Joseph Vilsmaier, der einige hochkarätige Schauspieler, darunter Michael Bully Herbig, für sein Projekt gewinnen konnte. Der Hörverlag publizierte zeitgleich das Original-Hörspiel zum Film.

Selbst wenn man diesen nicht gesehen hat, wird man als Zuhörer schnell in die Handlung hinein gezogen. Man nimmt Anteil am Leben des Brandner Kaspars und der Menschen seines Umfelds, die alle nachvollziehbare Sorgen und Freuden haben. Bärbeißiger Humor und Tragödie wechseln einander ab. Mal amüsiert man sich über den gewitzten Kaspar, der den gutmütig-naiven Boankramer einfach übers Ohr haut, dann wieder trauert man mit ihm, als er allein ist und merkt, dass er eigentlich nichts mehr hat, für dass zu leben es sich noch lohnt. Während auf der Erde die Menschen ihr Schicksal erdulden müssen und immer wieder Leid erfahren, wird im bayerischen Himmel ausgelassen gefeiert - bei Brezel, Weißwurst und Hefeweizen.

Die Geschichte mag früher den Sinn gehabt haben, den Menschen die Angst vor dem Tod zu nehmen – ähnliche Motive findet man in vielen Märchen und Sagen - und ihn als etwas zu erklären, das unausweichlich und in vielen Fällen eine Erlösung ist. Ihre Aufgabe erfüllt sie sogar heute noch: Der Boankramer ist gar kein schlechter Kerl und der Himmel ein erstrebenswerter Ort, an dem man alles Leid hinter sich lässt.

Obwohl die Handlung das Herz rührt, wird einem nicht viel Zeit gelassen, traurig zu sein, da auf jede Tragödie immer gleich eine heitere Szene folgt. Die Spielfreude der Schauspieler trägt ihren Teil dazu bei, dass man sich dieses Auf und Ab, wie man es aus dem richtigen Leben kennt, gern gefallen lässt. Man fühlt sich durchaus an Serien wie „Das königlich-bayerische Amtsgericht“ oder den „Komödienstadt“ erinnert. Die Dialoge sind auch für Nicht-Bayern verständlich.

„Die Geschichte vom Brandner Kaspar“ ist als Hörspiel ein Spaß für Jung und Alt. Der Titel wendet sich nicht nur an Cineasten und Hörbuch-Freunde, sondern auch an all jene, die sich für literarische Klassiker interessieren. (IS)

Lyrik



Wilhelm Ruprecht Frieling

Manische Wiegenlieder – Surreale und absurde Gedichte

Internet-Buchverlag, Berlin, Originalausgabe: 2008, 2. Auflage: 9/2008

PB, Lyrik, Satire, Humor, Surrealismus, Underground, 978-3-941286-10-8, 92/980

Titelgestaltung von Ulrich Bogun unter Verwendung des Gemäldes „Mirabilis“ von Jan Bouman

www.internet-buchverlag.de

www.ruprechtfrieling.de

Die Lyrik wird oft recht stiefmütterlich behandelt. Nicht nur erscheinen, im Vergleich zur Prosa, sehr wenige Gedichtbände, auch die Zahl der Leser ist geringer. Das mag daran liegen, dass ein paar Verszeilen selten eine richtige Geschichte erzählen oder man mit ihnen das verhasste Auswendiglernen in der Schule assoziiert.

Natürlich gibt es auch Gedichte, die jeder kennt und mag, z. B. die Reime von Wilhelm Busch. Mancher Leser findet sicher auch Gefallen an knappen Zeilen, die eine Situation, einen Eindruck oder Gefühle präzise beschreiben und auf alles umständliche Blabla verzichten.

Wilhelm Ruprecht Frieling verbindet – meistens - beides in „Manische Wiegenlieder“: Reime und aufs Wesentliche reduzierte Aussagen. Die Lyriken handeln von vertrauten Dingen und Begebenheiten, die häufig bis ins Surreale und Absurde verzerrt werden, mitunter sogar sinnfrei erscheinen können.

Beschrieben werden z. B. nordische Ferienzele wie „Mukran“ und „Göhren“ und ihre Besucher, aber auch das Typische bayerischer Städte wie „Bayreuth“ und „München“. Man findet außerdem zwei Speisezetteln der „Kannibalen“, wird in „Warten“ an den regelmäßigen Ärger mit der Bahn erinnert, die Politikverdrossenheit kommt in „Partei, Partei“ zum Ausdruck, und in „No Future“ wird das Tabuthema ‚Alter‘ aufgegriffen.

Es lässt sich auch eine gewisse Ordnung erkennen, denn es gibt ein einleitendes Gedicht und die abschließende Kurzprosa, die den Schlusspunkt setzt wie das *Amen* in der Kirche. Darin eingebettet liegen die Städte-Lyriken, weitgehend von Nord nach Süd gelistet, dann das Ausland; dem schließt sich Menschliches, Tierisches und Alltägliches an.

Der Band bietet insgesamt 82 Lyriken und einen Kurzprosa-Text. Jedem Gedicht ist eine Seite zugestanden worden, die gegenüber liegende blieb leer. Auf diese Weise wird etwas Distanz zwischen den einzelnen Texten geschaffen, die man nicht an einem Stück lesen, sondern zwischen denen man inne halten sollte, um die Zeilen auf sich wirken zu lassen und ihre mitunter bissige Aussage zu erfassen. Über manches darf man schmunzeln, anderem stimmt man einfach zu: *Genau, so ist es!*

Die Gestaltung des Bandes ist schlicht, das Layout großzügig; keine Spielereien lenken von den Texten ab. Vom Format her ist das Buch ein wenig größer als die gängigen Taschenbücher und etwas kleiner als die Paperbacks. Die Verarbeitung ist solide und unterscheidet sich in nichts von Büchern der ‚großen‘ Verlage.

Schätzt man Gedichte dieser Art und hat zudem Freude an gelungenen Reimen, sollte man den „Manischen Wiegenliedern“ eine Chance geben. (IS)

Fantasy



Daniela Knor
Nachtreiter

Piper, München, 10/2008

PB mit Klappbroschur, Fantasy, 978-3-492-70161-7, 475/1695

Titelbildgestaltung von HildenDesign

www.piper.de

www.daniela-knor.de

www.hildendesign.de

Die ersten Werke der 1972 geborenen Autorin Daniela Knor, die inzwischen mit ihrem Mann in Würzburg lebt, waren auf Aventurien angesiedelt, der Welt des Rollenspiels „Das Schwarze Auge“. Durch ihre beiden Romane für die Reihe „Rhiana die Amazone“ bekam sie nun die Chance, einen Roman zu veröffentlichen, der nicht an einen lizenzierten Hintergrund gebunden ist. „Nachtreiter“ ist ein in sich geschlossenes Werk, kann aber durchaus auch zum Auftakt eines ganzen Romanzyklus werden, da das Ende offen genug bleibt.

Hilflos stehen die Phykadonier den finsternen Wolken gegenüber, die das Land immer mehr verdunkeln. Viele der Nomaden und Viehzüchter haben Angst und wissen nicht, was sie tun sollen. Nur die Steppenreiter Braninn und Grachann beschließen zu handeln und reiten in das Lager des Heerführers Ertann. Doch als dieser sich nicht an den Vorkommnissen stört und die Krieger stattdessen zu einem Angriff auf das Nachbarland Sarmyn aufstachelt, ahnen sie, dass der Anführer ihres Volkes vielleicht mehr mit der Dunkelheit zu tun hat, als alle anderen auch nur ahnen.

Nachdem sie ihre Bedenken ausgesprochen haben, sind die jungen Männer ihres Lebens nicht mehr sicher und fliehen. In ihnen macht sich eine bittere Erkenntnis breit. Vielleicht ist Ertann nur dann zu stürzen und ihr Volk zu retten, wenn sie die Nachbarn vor dem drohenden Verhängnis warnen.

Doch auch in Samyn herrscht bloß äußerlich Frieden. Machtgier, Intrigen und Verrat wuchern hinter den Kulissen und bedrohen das Königtum, ohne dass jemand etwas davon merkt. Das trifft auch auf die Ritter Arion und Regin zu, die ihre eigenen Rivalitäten pflegen. Erst eine seltsame Reisende rüttelt sie auf. Ähnlich sieht es mit der jungen Sava aus, die glaubt, keine wahre Priesterin sein zu können, weil sie die Rituale und Gebete nicht so verinnerlichen kann wie andere. Deshalb bricht sie zu einer für sie wichtigen Pilgerreise auf.

Zusammen mit den beiden Steppenkriegern und der geheimnisvollen Reisenden sind die zwei Samyner die einzigen, die einen Sieg der Dämonen jetzt noch aufhalten können.

Auch in „Nachtreiter“ tritt wieder das Talent der Autorin zu Tage, mit nur wenigen Worten und Beschreibungen Figuren und Völker zum Leben zu erwecken. Daniela Knor hat keine Probleme damit, in ihre Welt einzuführen und die Charaktere vorzustellen. Da sie konsequent aus der Sicht der Personen erzählt, bekommt man etwas mehr von deren Innenleben – Gedanken und Gefühle – mit. Selbst die Gegenspieler schließt sie nicht aus, so dass man eine Ahnung von den Motiven und Beweggründen erhält, die diese antreiben. Das bedeutet allerdings nicht, dass sie dabei sonderlich in die Tiefe geht. Man erfährt von den Figuren nur so viel wie für die Handlung nötig ist.

Diese ist zwar eigentlich recht geradlinig, wirkt aber komplizierter, weil sie durch die konsequent durchgezogene Erzählweise aus der Sicht der Figuren immer wieder von der einen zur anderen springt und man schon sehr genau nach verfolgen muss, wer nun mit wem und wie agiert. Insgesamt folgt die Autorin dabei den klassischen Handlungsmustern des Rollenspiels: Eine kleine Schar unterschiedlicher Charaktere, die teilweise sogar Feinde sein müssten, rauft sich für eine Weile zusammen, um das Unheil aufzuhalten. Doch kann ihnen das wirklich gelingen, wenn sie im Herzen weiter uneins sind?

Wem die „Das Schwarze Auge“-Romane von Daniela Knor schon gefallen haben, der wird sich auch mit „Nachtreiter“ keinen Fehlgriff leisten. Diejenigen, denen die Autorin noch unvertraut ist, können sehr lebendig geschriebene und personenbezogene Abenteuerkost erwarten, die eher an das Rollenspiel erinnert als an klassische High-Fantasy à la Tolkien. (CS)



Michael Peinkofer

Die Flamme der Sylphen

Land der Mythen 2

Piper Verlag, München, 7/2008

TB, Fantasy, 978-3-492-26639-0, 494/895

Titelbild von Anke Koopmann

Karte von David Ernle

www.piper.de

www.michael-peinkofer.de

www.ankeabsolut.de

Michael Peinkofer entführt in seinem zweiteiligen Roman über das „Land der Mythen“ in eine mythisch-epische Geschichte, die alpenländische Quellen rund um das Allgäu benutzt und sie in eine dramatische Handlung einbindet.

Vor langer Zeit wollten die Eisriesen und –drachen schon einmal die Welt vernichten und überzogen das Land mit Grausamkeit, Zerstörung und Kälte. Damals stellten sich ihnen die magischen Sylphen entgegen. Diese konnten das Böse zwar besiegen, aber nicht vollständig vernichten.

Nun, Generationen der Menschen später, hat der finstere Muortis diese Mächte wieder zum Leben erweckt. Chaos überzieht das Land. Die Erle, schweinsgesichtige Kreaturen, ziehen mordlüstern brandschatzend und plündernd durch das Land. Wo ihnen der Weg versperrt ist, wird er ihnen durch Eismagie geebnet.

Zudem ist Klaigon, der Fürstregent von Allagain und Iónador, Muortis' Einflüsterungen erlegen und streckt machtgerig die Hände nach der Krone aus, die eigentlich seiner Nichte Rionna gebührt. So verfällt das Land immer mehr ins Chaos. Es kommt zu heftigen Schlachten, denn nicht alle Menschen unterwerfen sich den neuen Machthabern, sondern wehren sich gegen die Finsternis. So verlagert sich der Kampf immer mehr in Richtung Iónadors, wo sich der inzwischen wahnsinnig gewordene Fürstregent versteckt.

Derweil scheinen auch die Gefährten um den Druiden Yvolar und den Jäger Alphart kurz vor dem Scheitern zu stehen. Erwyn, der Erbe der Sylphen, ist in Gefangenschaft geraten und wird von Muortis gequält. Das magische Horn, auf dem alle Hoffnung ruhte, ist von dem Ort verschwunden, an dem es seit langer Zeit aufbewahrt wurde.

Jetzt gibt es nur noch eine Chance, sich dem Bösen direkt zu stellen, auch wenn es das Ende bedeuten könnte. Doch das nehmen die Helden gerne in Kauf. Die gemeinsam bestandenen Abenteuer haben sie gelehrt, dass sie über sich hinaus wachsen können, wenn sie nur wollen, und manchmal in dem unscheinbarsten Wesen die größte Macht steckt.

Auch der zweite Band bleibt der Linie treu, auf Sagen und Legenden zurückzugreifen, die weniger bekannt sind. In einem Essay erklärt Michael Peinkofer genauer, welche Figuren und Geschichten ihn inspiriert und beeinflusst haben.

Im Vordergrund steht diesmal das Abenteuer. Während die Helden sich immer mehr Herausforderungen stellen müssen, wird die Lage in Allagain immer dramatischer. Schließlich kommt es im Großen wie im Kleinen zu entscheidenden Zweikämpfen und Schlachten.

Das ist alles mit einem soliden Spannungsbogen und ohne größere Überraschungen erzählt. Was den Roman aber dennoch lesenswert macht, sind seine dichte Atmosphäre und die sympathischen Figuren, die zwar nicht sonderlich in die Tiefe gehen und in erster Linie klassischen Archetypen entsprechen, aber dennoch lebendig vermittelt werden.

Die Leserinnen werden allerdings weibliche Identifikationsfiguren vermissen, da der Roman ganz ohne Frau auskommt und Rionna, die im ersten Buch noch eine etwas größere Rolle hatte, diesmal kaum auftaucht. Der Roman setzt dort an, wo „Unter dem Erlmond“ aufhörte, führt die Geschichte aber zu einem in sich geschlossenen Ende.

„Die Flamme der Sylphen“ ist ein episch-dramatischer Roman mit einem mythischen Hintergrund, der vor allem High-Fantasy-Fans gefallen dürfte, die kurzweilige Abenteuer mit exotisch-vertrautem Setting mögen und keine tief schürfende Geschichte erwarten. (CS)



Thomas Plischke & Ole Christiansen

Die Auferstehung

Sacred – Der Schattenkrieger1

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

Basierend auf dem Computergame „Sacred 2“ von Ascaron Entertainment

Weirdoz-games zum hören, Düsseldorf, 9/2008

Zwei Versionen bietet der Fachhandel:

1 CD, Fantasy-Hörspiel, EAN 4 042564 049886, Laufzeit: ca. 80 Min., ca. EUR 9.95

1 DVD, Fantasy-Hörspiel, Laufzeit: ca. 80 Min., EAN 4 042564 049893, mit Hörfassung in D.D 2.0 und 5.1 sowie

nachlesbarem Text, sowie Extras: Making Of, Interview mit Blind Guardian, Trailer, Artwork-Slideshow im Bildformat 16:9, Mini Hörbuch „Die Entstehungsgeschichte Ancarias“, PC-Extras wie Wallpaper, ca. EUR 14.95

Sprecher: Helmut Krauss, Thomas Fritsch, Kurt Glockzin, Michael Pan, Karlheinz Tafel, Sandra Schwittau, Annabelle Krieg, Marco Sand und Bernhard Schulat-Rademacher

Cover und Illustration von Ascaron Entertainment

Musik: Blind Guardian

www.weirdoz.de

www.sacred2.de

„Sacred“ von Ascaron Entertainment gehört zu den Computerspielen, die nach einigen Jahren erfolgreich genug waren, um eine Neuauflage und Weiterführung in zweiter Generation zu erleben. So wird „Sacred 2 - Fallen Angel“ mit der Geschichte „Der Schattenkrieger“ eingeleitet, die die offizielle Vorgeschichte des Games erzählt.

Während die Romanvorlage von Panini Books bisher zwei Bände umfasst, werden fünf Hörspiele erscheinen, in denen die Abenteuer von Garlan, Loi und Leandra zum Leben erweckt werden.

Garlan ist einst auf den Schlachtfeldern eines verheerenden Krieges der Menschen, Elfen und anderer Rassen gefallen. Mit in den Tod genommen hat er die Erinnerung an Freunde und Feinde und die Ursprünge der T-Energie.

Eigentlich hat er sich die Aufnahme an die Tafel seines Gottes erhofft, doch stattdessen erwacht er nun auf einem uralten Friedhof und muss durch den Mann erfahren, der ihn aus dem langen Schlaf rief, dass der Krieg bereits viele Jahrhunderte in der Vergangenheit liegt und alles, was er kennt, zu Staub zerfallen.

Die Menschen haben den Kampf verloren und vegetieren bloß noch als Diener und Knechte der Hochelfen dahin. Und selbst diese haben den Zenit ihrer Macht längst überschritten. Die Inquisitoren der Göttin Kali und der Adel kämpfen und intrigieren um die Macht.

Garlan ist nur zu dem Zweck wiedererweckt worden, um als Schachfigur zu dienen. Der Großinquisitor schickt ihn aus, um ein wertvolles Artefakt zu bergen, das er benötigt, um die Macht an sich zu reißen. Erst dann will er Garlan wieder den Frieden des ewigen Schlafes gewähren.

Zähneknirschend nimmt der Krieger an und akzeptiert auch, dass sich ihm die Abenteuer Leandra und Loi anschließen, denn er braucht Führer, die denen die Veränderungen auf dieser Welt geläufig sind. Doch wirklich vertrauen kann er ihnen erst, nachdem sie in einem Kampf gegen Freibeuter zusammengearbeitet. Während dieser Schlacht ahnt Garlan auch, dass er nicht unverändert aus dem Totenreich wiedergekehrt ist. Etwas Fremdes und sehr Dunkles wühlt in ihm und versucht, die Kontrolle über seinen Körper zu übernehmen.

Was Garlan jedoch nicht weiß, ist, dass auch der Elfenadel nicht schläft. Dem machtgierigen Freiherrn Karras sind die Machenschaften des Großinquisitors nicht entgangen, und so setzt er Hauptmann Assur auf die Spur Garlans an...

Geschichten zu Computerspielen haben ein Problem: Wie viel müssen sie erklären, um auch unerfahrenen Lesern einen guten Einstieg zu bieten, und wie viele Erläuterungen können sie einflechten, ohne die mit dem Spiel und seinem Hintergrund vertrauten Leser zu langweilen. Während die Romane den Leser manchmal etwas mit Erklärungen im Stich lassen, vermeidet das Hörspiel viele der Fallen und konzentriert sich vor allem auf die Charaktere und die abenteuerliche Handlung.

Garlan, Leandra und Loi entsprechen zwar den typischen Heldenklischees, haben aber auch ein paar sympathische Züge, die sie interessant machen. Die Schurken bleiben im Gegensatz dazu eher etwas flach, aber das kommt der filmhaften Struktur des Hörspiels eher entgegen. So kann man sich auf wichtigere Dinge konzentrieren. Das macht die Handlung sehr actionreich und erhält die Spannung.

Vor allem die Sprecher tragen die Geschichte durch ihr lebendiges und abwechslungsreiches Spiel. Man merkt regelrecht, dass sie zu der Crème de la Crème der deutschen Synchronsprecher gehören und in Spiellaune sind. Sogar die Gruppe Blind Guardian, die den Titelsong „Sacred“ beisteuert, darf ihren Spaß als grausame Briganten haben, die allerdings sehr schnell einen blutigen Tod durch Garlan sterben.

Durch die sorgfältige Produktion des Hörspiels macht das Zuhören einfach Spaß, da die Atmosphäre durch die sorgfältige Abstimmung von Musik, Dialogen und Soundeffekten stimmt und einen Film im Kopf zum Leben erweckt.

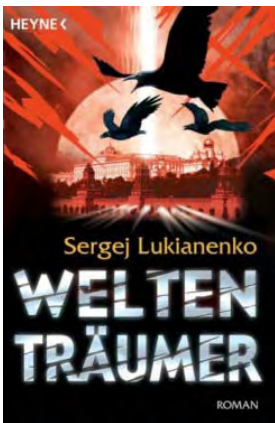
Zwei Fassungen sind erhältlich – zum einen das normale Hörspiel auf CD, dann aber auch eine DVD-Fassung, auf der man mit der richtigen Surround-Sound-Anlage Raumklang erleben und den Text mitlesen kann. Die Extras sind auch nicht zu verachten: Neben Interviews und einem „Making Of“ gibt es auch noch die Frühgeschichte Ancarias zu hören und eine schöne Bildergalerie anzusehen.

Egal für welche Fassung man sich am Ende entscheidet, so bietet die erste Folge von „Der Schattenkrieger“ doch ein atmosphärisch umgesetztes, farbenprächtiges Fantasy-Abenteuer, für

das man keine besonderen Vorkenntnisse braucht und das nach dem ersten Hören einfach Lust auf mehr macht. (CS)

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

Science Fiction



Sergej Lukianenko

Weltenträumer

Weltengänger 2

Chistovik (The Final Draft), Russland, 2008

Heyne Verlag, München, dt. Erstausgabe: 8/2008

TB, SF 52460, 978-3-453-52460-6, 493/1400

Aus dem Russischen von Christiane Pöhlmann,

Titelillustration von Dirk Schulz.

www.heyne.de

www.lukianenko.ru/rus/

www.lukianenko.ru/eng/

www.indigo-online.de

„Weltenträumer“ ist die Fortsetzung des Bandes „Weltengänger“ (Heyne TB 52349), in dem der Moskauer Kirill Maximow zu einem so genannten ‚Funktional‘ gemacht wurde, das über übermenschliche Fähigkeiten verfügt und dem der Weg in die Welten des Multiversums offen steht, bei denen es sich durchweg um Versionen der heimischen Erde handelt, in denen die geschichtliche, politische und wissenschaftliche Entwicklung einen anderen Verlauf nahm. Kirill gab sich jedoch nicht damit zufrieden, als Zöllner einer Minderheit von gewöhnlichen, in die Existenz der Funktionale eingeweihten Menschen den Übertritt in die Parallelwelten zu ermöglichen, sondern wollte auch herausfinden, wer hinter den Funktionalen steht. Er geriet in einen blutigen Konflikt mit den Arkanern, den Bewohner von Erde-1, die offenbar die übrigen Parallelwelten für ihre Experimente nutzen, löste sich von seiner Funktion und floh.

„Weltenträumer“ schildert die weitere Flucht Kirills vor den Arkanern. Dann verbündet er sich mit seinem früheren Freund und Mentor Kotja, der um seine Position als Kurator der Funktionale auf der Erde fürchtet. Kirill reist nach Feste, um die dortigen Machthaber (es handelt sich um eine religiös geprägte, aber nicht dogmatische Welt) zum Kampf gegen die Arkaner zu bewegen, scheitert aber. Immerhin wird ihm bewusst gemacht, dass sich hinter den Arkanern eine weitere Macht verbergen muss. Nach dem Angriff der Arkaner transferiert sich Kirill in die Ursprungswelt der Funktionale.

Der Autor ist routiniert genug, um seinen zweibändigen „Weltengänger“/„Weltenträumer“-Zyklus plausibel zu beenden, auch wenn er dazu das Multiversum-Konzept um eine zeitliche Komponente erweitern muss. Genau wie in „Weltengänger“ kreiert Lukianenko auch in „Weltenträumer“ die eine oder andere originelle Welt, wozu nicht nur Feste gehört.

Aber noch mehr als in „Weltengänger“ wird in der Fortsetzung deutlich, dass der Autor den Plot seines Romans „Spektrum“ (Heyne TB 52233) zum zweiten Mal umsetzte: In „Spektrum“ führen die Transmitter bzw. Portale auf andere Planeten, in „Weltengänger“/„Weltenträumer“ in Parallelwelten. In „Spektrum“ wie in „Weltengänger“/„Weltenträumer“ haben die Protagonisten eine Schlüsselrolle inne, die jedoch nur in „Spektrum“ offenbart wird. Kirill wird dagegen als „(...) Funktional, das seine Funktion nicht kennt.“ (Seite 422) beschrieben – aha! Auch ein Pendant zu den Arkanern findet sich in „Spektrum“, und zwar die Schließer, die Verwalter der Transmitter, die immerhin nicht annähernd in demselben Maß wie die Arkaner aggressiv sind. Unter diesen Umständen drängen sich etwaige Gemeinsamkeiten zwischen den magisch begabten „Anderen“ aus den „Wächter“-Romanen des Autors trotz ihrer Ähnlichkeit mit den Funktionalen nicht mehr auf.

Für Leser, die Lukianenko bislang ‚nur‘ durch seine „Wächter“-Romane „Wächter der Nacht“ (Heyne TB 53080), „Wächter des Tages“ (Heyne TB 53200), „Wächter des Zwielfichts“ (Heyne TB 53198) und „Wächter der Ewigkeit“ (Heyne TB 52255) kennen und schätzen gelernt haben, sind „Weltengänger“ und „Weltenträumer“ wegen des flüssigen Handlungsablaufs und des Ideenreichtums nicht unbedingt eine Enttäuschung. Freilich wird der Eindruck der Ideenvielfalt schwinden, wenn dem Leser auch „Spektrum“ bekannt ist. Neu ist in „Weltengänger“ und „Weltenträumer“ nur das Konzept der Funktionale, ansonsten ist das Original der bessere Roman. (armö)



Rüdiger Schäfer
Der Traum des Navigators
Illochim-Trilogie 3

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

FanPro, Erkrath, 3/2008

TB, SF 71011, 978-3-389064-176-8, 318/900

Titelillustration von Arndt Drechsler

Autorenfoto von N. N.

www.fanpro.com

www.perry-rhodan-game.de

www.atlan.de

[www.perrypedia.proc.org/Rüdiger Schäfer](http://www.perrypedia.proc.org/Rüdiger_Schäfer)

[www.perrypedia.proc.org/index.php/Arndt Drechsler](http://www.perrypedia.proc.org/index.php/Arndt_Drechsler)

Auf der Erde wurden die Hinterlassenschaften einer extraterrestrischen Spezies gefunden: sarkophagähnliche Objekte, die ihren Benutzern neue Kräfte, Selbstbewusstsein und suggestive Fähigkeiten verleihen, jedoch den Nachteil haben, sofort süchtig nach dem grandiosen Gefühl der Überlegenheit zu machen. Als Atlan das Geheimnis der Gatusain ergründen will, muss er einen zu hohen Preis für die wenigen Informationen zahlen, die er von Waheijathius dem Navigators erhält, dessen rudimentären Erinnerungen und Wesenszüge nach Jahrtausenden noch gespeichert sind (Bd. 1).

Es gelingt, auch den zweiten Gatusain zu bergen, doch Atlans Schicksal scheint besiegelt. Plötzlich taucht Trilith Okt auf und bietet einen Handel an. Atlans Gesundheit im Tausch gegen die Gatusain – der Arkonide hat keine Wahl. Er begibt sich mit den Geräten an Bord der *Gahentepe* (Bd. 2) und unterzieht sich einer schmerzhaften Behandlung, die schließlich den gewünschten Erfolg zeigt.

Atlan und Trilith Okt folgen den Spuren der mysteriösen Illochim nach Shahimboba. Auch „die Psi-Kämpferin“ will mehr über dieses Volk erfahren, denn sie wurde Jahre lang von den Illochim manipuliert, gequält und zu dem gemacht, was sie nun ist. Doch das Rätsel wird nur größer, statt Antworten werden weitere Fragen aufgeworfen. Was die beiden auf der abgelegenen Welt vorfinden, ist erschütternd – und sie müssen die drohende Gefahr, die von Malotuffok dem Navigator ausgeht, bannen...

Die „Illochim“-Trilogie ist so angelegt, dass man jeden Band für sich lesen kann, da die vordergründigen Probleme stets gelöst werden. Als roter Faden durchzieht alle Romane das Rätsel um die Illochim, und durch das Auftauchen von Trilith Okt wird außerdem die Brücke zur „Rudyn“-Trilogie geschlagen. „Die Psi-Kämpferin“, die damals schon im Mittelpunkt der Geschehnisse stand, bekommt nun mehr Hintergrund und wird von Rüdiger Schäfer etwas vielschichtiger charakterisiert. Wieder bleiben einige Fragen offen, und die Weichen werden gestellt, damit man sich des Themas zu einem späteren Zeitpunkt – nach dem Oneshot „Rico“ von Arndt Ellmer? – erneut annehmen kann.

Trotzdem sind die drei Bücher recht homogen geschrieben, es gibt keine stilistischen Brüche, ein Teil geht nahtlos in den nächsten über. Inwieweit Motive aus einem „PR“-Game verarbeitet wurden und ob das Experiment als solches gelungen ist, können nur jene beurteilen, die mit dem Spiel vertraut sind.

Rüdiger Schäfers Roman weist zwei wichtige Handlungsebenen auf. Die eine ist Atlan und Trilith Okt gewidmet, die zu einer Welt gelotst werden, die von den Illochim wegen eines seltenen Erzes ausgebeutet wird. Auf die Spannungen, die zuvor zwischen den beiden nicht nur wegen des Zellaktivators, der sich in Trilith Okts Besitz befindet, geherrscht hatten, wird bloß am Rande eingegangen, da ein Zuviel davon langweilen und die Geschehnisse nicht voran bringen würde. In Folge schenkt der Autor der Bruchlandung eines Explorers und dem Schicksal seiner Besatzung, deren Nachkommen ebenso wie die Crews aufgebrachter Raumschiffe von den Illochim verklavt wurden, große Aufmerksamkeit. Am Schluss werden beide Stränge miteinander verknüpft.

Malotuffok, der auf Shahimboba die Fäden zieht und von der Eroberung der Galaxis träumt, bleibt jedoch in Hinblick auf seine Rolle blass und wird relativ problemlos unschädlich gemacht. Man hat den Eindruck, als wäre Rüdiger Schäfer mit dieser Figur, die Macht besessen und amoralisch scheint, genauso wenig glücklich gewesen wie mit Waheijathiu und Gasuijamuo, den Bewusstseinsfragmenten aus den Gatusain, die einander zunächst als Feinde betrachteten, dann jedoch kooperieren und mit Hilfe von Ersatzkörpern dafür sorgen, dass Atlan und Trilith Okt ihr Ziel erreichen. Das alles wirkt recht konstruiert.

Das Tempo zieht erst auf den letzten 40 Seiten etwas an, doch will keine richtige Spannung aufkommen, da die Geschehnisse vorhersehbar sind. Am interessantesten liest sich tatsächlich die tragische Geschichte der Explorer-Besatzung, bei der der Autor vermutlich am meisten freie Hand hatte. Doch auch die Charakterisierung Atlans ist ihm sehr gut gelungen.

„Der Traum des Navigators“ ist ein solider SF-Roman, der die Trilogie zu einem befriedigenden Abschluss bringt und gleichzeitig die Vorarbeit für eine Fortsetzung leistet, in der alle Geheimnisse der Illochim und Trilith Okts aufgedeckt werden. Rüdiger Schäfer überzeugt mit seinen Schilderungen vom Schicksal der Explorer-Crew und macht das Beste aus den Vorgaben, das ihm möglich war.

Fans, die mal wieder ein richtiges „Atlan“-Abenteuer lesen möchten, in denen der Titelheld so agiert, wie man ihn kennt und mag, werden, auch wenn sie einige Schwächen aufweist, von der „Illochim“-Trilogie nicht enttäuscht. (IS)

Mehr SF unter Sekundärliteratur, Comic, Manga & Manhwa

Mystery/Horror



Lori Handeland Wolfsgesang

Hunter's Moon, USA, 2005

Egmont-LYX, Köln, dt. Erstausgabe: 8/2008

*TB mit Klappbroschur, Romantic-Mystery, Horror, Dark Fantasy, Krimi,
978-3-8025-8161-8, 382/995*

Aus dem Amerikanischen von Patricia Woitynek

*Titelgestaltung von hilden_design, München, unter Verwendung einer
Illustration von Anke Koopmann mit Motiven von shutterstock*

www.egmont-lyx.de

www.lorihandeland.com

www.hildendesign.de

www.ankeabsolut.de/

www.shutterstock.com

Leigh Tyler ist Mitglied einer geheimen Organisation von Werwolfjägern. Wie viele Bestien sie schon getötet hat, weiß sie selbst nicht, und noch immer verfolgt sie diese Kreaturen voller Hass, denn sie nahmen Leigh alles, was das Leben für die junge Frau einst lebenswert gemacht hatte: Eltern, Geschwister, den Mann, den sie liebte.

Ein neuer Fall führt Leigh nach Crow Valley, Wisconsin. Offenbar treibt dort ein Werwolf sein Unwesen, der gegen alle Regeln verstößt und seine Artgenossen umbringt. Etwas Vergleichbares hat es noch nie gegeben! Leigh beginnt zu ermitteln, wobei sie widerwillig die Unterstützung von der ehemaligen Polizistin Jessie McQuade und deren Lover Will Cadotte, einem Universitätsprofessor, akzeptiert. Beide gehören seit kurzem ebenfalls zur Organisation.

Obwohl sich Leigh nie mehr hatte verlieben wollen, verfällt sie schon bald dem schönen Damien Fitzgerald, dem Barkeeper der Kneipe, über der sich ihr Hotelzimmer befindet, und ihm ergeht es nicht anders. Allerdings hüten beide jede Menge Geheimnisse und sind davon überzeugt, dass nur Verachtung und Hass bleiben würden, käme die Wahrheit heraus, darum schweigen sie. Missverständnisse sind die Folge, und es mehren sich die Indizien, dass Damien etwas mit den Werwölfen zu tun hat.

Es kommt aber noch schlimmer: Hector, jener Werwolf, der Leighs Angehörige ermordet hat, taucht auf. Er ist bereits ein Weendigo und will noch mehr Macht sowie Leigh als seine Gefährtin...

„Wolfsgesang“ ist der zweite in sich abgeschlossene Roman von Lori Handeland über die Mitglieder einer Organisation, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Werwölfe zu eliminieren. Es gibt ein Wiedersehen mit Jessie McQuade, Will Cadotte und Edward Mandenauer aus „Wolfskuss“, doch bekleiden sie nur kleine Rollen, da diesmal die Geschichte von Leigh Tyler und ihre Romanze mit dem attraktiven Damien Fitzgerald im Mittelpunkt stehen.

Leigh ist ein ganz anderer Typ als Jessie, nicht nur äußerlich sondern auch aufgrund ihrer tragischen Vergangenheit. Ansonsten haben die Frauen jedoch einige Wesenszüge gemein, was immer wieder Anlass für Zickenkriege liefert: witzig gemeint, aber eher nervig und oft fehl am Platz. Was bei „Buffy“ oder „Charmed“ noch lustig war, wird lästig, wenn jeder zweite Autor meint, seine Dialoge im selben Stil aufziehen zu müssen, statt eine eigene Linie zu finden. Aus diesem Grund kann „Wolfsgesang“ auch nicht im gleichen Maß überzeugen wie „Wolfskuss“, das einfach origineller und frischer wirkte.

Damien wiederum ist die Antwort auf Will und wird, wie nicht anders zu erwarten, der neue Mann an Leighs Seite. Natürlich ist er außerordentlich attraktiv, gut gebaut – vor allem da, wo es drauf ankommt -, er weiß, was Frauen gefällt und ist unermüdlich darin. Man ahnt früh, was sein Geheimnis sein könnte, denn die Idee, Leigh das lieben und sogar werden zu lassen, was sie am meisten hasst, war einfach zu reizvoll, als dass Lori Handeland sie hätte ignorieren können. Es gelingt der Autorin jedoch, noch einige Überraschungen einzubauen, bis Damians und Hectors Geschichten schließlich in allen Details enthüllt werden.

Die Jagd nach den Feinden nimmt in „Wolfsgesang“ weniger Raum ein als noch im ersten Buch, was schade ist, denn in „Wolfskuss“ stimmte die Mischung. Hier wird die Romanze stärker in den Vordergrund gestellt: das ständige Hin und Her von Leigh und Damien, ihre widerstreitenden Gefühle, das Misstrauen und der Wunsch, an den anderen zu glauben, Angst und Leidenschaft. Regelmäßig eingestreute erotische Szenen lockern auf, wenn zu viel geredet, geizt oder gejagt wurde.

Richtig spannend wird es erst am Ende, als Hector ins Spiel kommt und sich als der wahre Feind zu erkennen gibt. Seine Pläne und die Vorgehensweisen der Jäger unterscheiden sich kaum von denen, die in „Wolfskuss“ beschrieben wurden. Wieder ist der Böse gerissen, durch und durch verderbt und den anderen um mehrere Schritte voraus. Er will die absolute Macht erlangen und zu diesem Zweck ein blutiges Ritual durchführen, für das er ein Opfer und eine Gefährtin benötigt. Leigh und ihre Freunde geraten in Hectors Falle, und es ist mehr der glückliche Zufall, der die Rettung bringt, als bewusstes Handeln. Etwas Abwechslung hätte dem Finale gut getan.

Trotz aller (vergleichenden) Kritik wird man bestens unterhalten von „Wolfsgesang“, da der Roman routiniert und flüssig geschrieben ist und alles bietet, was die Zielgruppe sich wünscht: attraktive Protagonisten, Monster, spannende Action, geheimnisvolle Mythen und Erotik. Das spricht vor allem aufgeschlossene Leserinnen ab 15 Jahren an, die nach unzähligen Vampir-Liebhauern ein wenig Abwechslung mit Werwölfen und anderen Wesen der Nacht haben wollen.

Hardcore-Horrorfans kommen auch auf ihre Kosten, sofern sie sich aber mit den oft flapsigen Dialogen und den Romanzen arrangieren können. (IS)



Victor Hugo

Der Glöckner von Notre Dame Teil 1 + 2

Gruselkabinett 28 + 29

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

2 CDs, Grusel-/Mystery-Hörspiel, 978-3-7857-3637-1, Laufzeit: ca. 60 + 60 Min., EUR 17.95

Sprecher: Roland Hemmo, Udo Schenk, Christian Stark, Tommy Morgenstern, Kristine Walther, Julien Haggege, Patrick Bach, Anita Lochner, Erik Marie Werth, Matti Klem u. a.

Titelillustrationen von Firuz Askin

www.titania-medien.de

www.luebbe.de

www.firuzaskin.com/

Im Bereich der Mystery- und Grusel-Hörspiele wird vor allem ein Label regelmäßig für seine Produktionen ausgezeichnet. Titania Medien setzt, anders als viele seiner Konkurrenten, keine Eigenproduktionen oder Heftrömene um, sondern hat sich ganz der Schauerromantik verschrieben. „Frankenstein“ und „Dracula“ wurden schon vertont, ebenso viele weitere Werke von Autoren des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts. Hin und wieder schleichen sich auch modernere Stücke ein, aber diese sind noch deutlich in der Minderzahl.

In der 28. und 29. Ausgabe der Reihe hat man sich eines Buches angenommen, das nur bedingt zur Schauerromantik gehört, aber durchaus einen gewissen Gruselfaktor besitzt: „Der Glöckner von Notre Dame“.

Der Roman von Victor Hugo ist der Allgemeinheit nicht zuletzt durch mehrere berühmt-berühmte Verfilmungen, unter anderem die der Disney-Studios, bekannt, die z. T. sehr stark verfremdet wurden. Das auf zwei CDs von etwa 120 Min. Gesamtlauzeit aufgeteilte Hörspiel hält sich dagegen bewusst eng an die Vorlage und beginnt bereits im Jahr 1466.

Der junge und ehrgeizige Geistliche Claude Frollo eilt durch das von der Pest heimgesuchte Land um Paris zu seinem Elternhaus, um nach seinen Angehörigen zu sehen. Retten kann er jedoch nur seinen kleinen Bruder Jean, der noch nicht angesteckt worden ist.

Im darauf folgenden Jahr rettet er ein missgestaltetes Findelkind vor abergläubischen Stadtbewohnern, die in ihrer Abscheu gegenüber dem kleinen, verwachsenen Jungen die höchste Christenpflicht vergessen. Claude wird für beide zu einem strengen, aber fürsorglichen Vater, auch wenn sein Geist und Verstand in den kommenden Jahren hoch hinaus will. Frollo wendet sich den dunklen Künsten und der Alchemie zu, während er in der Kirche Karriere macht und gut sechzehn Jahre später bereits Erzdiakon der größten Kathedrale der Hauptstadt ist und Kontakt mit dem König pflegt.

Während sein Bruder Jean das Leben genießt und ganz anders geworden ist, als es sich Frollo erhofft hat, ist Quasimodo ihm immer noch treu ergeben. Der Erwachsene ist inzwischen der Glöckner.

Doch mit dem ‚Fest der Narren‘ im Jahre 1482 verändert sich alles. Quasimodo wird von der boshafte Menge zum Narrenpapst erklärt. Frollo weist ihn zwar zurecht, wird dabei aber auch auf die junge Zigeunerin ‚La Esmeralda‘ aufmerksam, die in den Straßen tanzt und mit ihrer Ziege Kunststücke aufführt. Er befiehlt Quasimodo, sie zu ihm zu bringen.

Doch diese entbrennt in Liebe zu dem schmucken Hauptmann Phoebus, der sie vor dem vermeintlichen Unhold rettet. Damit nimmt das Verhängnis seinen Lauf, das durch Eifersucht und Leidenschaft, Hass und Liebe viele Menschen in den Tod reißen wird.

Wie in „Frankenstein“ begegnet der Zuhörer auch in „Der Glöckner von Notre Dame“ einem Wesen, das allein durch sein Aussehen verachtet, verhöhnt und gefürchtet wird. Quasimodo sieht vielleicht wie ein Ungeheuer aus, ist aber eigentlich die sanfteste und reinste Seele von allen. Doch auch er kann das Spiel aus Intrigen und Leidenschaften nicht aufhalten.

Eigentlich ist Victor Hugos Roman ein Sittengemälde aus dem 15. Jahrhundert und bis auf die Missgestalt von Quasimodo frei von phantastischen Inhalten, aber nichtsdestoweniger ein

Klassiker. Und durch seine insgesamt sehr düstere Stimmung und viele negative menschliche Leidenschaften, die man auch in den meisten Werken der Schauerromantik wieder findet, kann man durchaus auch einmal ein Auge zudrücken. Die Umsetzung der Geschichte ist – anders als bei den Filmen – ungewöhnlich ruhig. Das Hörspiel nimmt sich sehr viel Zeit, um die Vorgeschichte zu erzählen und damit zu zeigen, dass Claude Frollo, der später eher als ernster und kontrollierter Verstandesmensch auftritt, durchaus auch seine menschlichen Seiten hat. Zumindest in der Jugend besitzt er ein mitfühlendes Herz, das frei von Furcht zu sein scheint.

Umso deutlicher wird die Veränderung, als er in Liebe zu der schönen ‚La Esmeralda‘ entbrennt und einen heftigen Kampf mit dem Dämonen in seinem Inneren ausfechtet. Indem er all die Jahre das, was ein menschliches Leben auch noch ausmacht, verleugnet, wird er nun entsprechend heftig von diesen Bedürfnissen eingeholt. Seine unkontrollierten Ausbrüche setzten das Verhängnis erst in Gang.

Das Hörspiel arbeitet die Dramatik dieser Augenblicke mehr heraus als die eigentlichen Geschehnisse. Esmeraldas Verhaftung, ihre Verurteilung und Rettung, schließlich auch ihr Tod nehmen nur mehr ein Viertel der Geschichte ein. Das alles ist in der gewohnt hohen Qualität von Titania Medien umgesetzt. Die Sprecher machen ihre Arbeit ausgezeichnet und erfüllen die Figuren mit Leben. Auch die Geräuschkulisse und die Musik sind stimmig, so dass man problemlos in dieser düsteren Welt versinken kann.

Auch wenn man nicht die Dynamik der Filme erwarten sollte, so ist doch „Der Glöckner von Notre Dame“ nicht nur eine werkgetreue sondern auch spannend aufbereitete Umsetzung des Klassikers von Victor Hugo, die man sich nicht entgehen lassen sollte. (CS)



Carsten Polzin (Hrsg.)

Das Fest der Vampire

Piper Verlag, München, 10/2008

PB, Mystery, Horror, Fantasy, Krimi, 978-3-492-26678-9, 238/700

Titelillustration von Jan Reiser

www.piper.de

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

Alle Jahre wiederholt sich Weihnachten, das Fest der Liebe, der Besinnung oder des Konsums, je nachdem wie man es selbst halten möchte. Tatsächlich macht der Handel zu dieser Jahreszeit die meisten Gewinne. Dementsprechend werden seit Jahren die Chancen genutzt, die das Fest des organisierten Schenkens bietet.

Das ebnet u. a. auch Themen bezogenen Anthologien den Weg, selbst in Genres, in denen man es am wenigsten erwartet. Denn wer bringt schon Vampire und andere Wesen der Nacht mit dem Fest eines Glaubens in Verbindung, das sie eigentlich hassen sollten, weil es für viel von dem steht, was ihnen Schmerzen bereitet. Die von Carsten Polzin zusammengestellte Anthologie „Das Fest der Vampire“ beweist jedenfalls, wie unterschiedlich Autoren damit umgehen können.

„Mr. Coldicutt’s Party“ von Jonathan Barnes findet als gemeinsame Feier der Angestellten eines kleinen Betriebes statt. Doch eine junge Sekretärin muss feststellen, dass aufgrund eines düsteren Vermächtnisses noch jemand anderes mit einer besonderen Gabe beschenkt werden soll. Hier spielt der Autor mit Motiven aus der Weihnachtsgeschichte von Charles Dickens, ohne sie jedoch zu kopieren. Allerdings bleibt die Geschichte durch zu deutliche Hinweise schwach, da man sie schnell durchschaut.

„Lang lebe die Königin“ von Susanne Gerdom taucht ganz in die Fantasy ein und benutzt das Auferstehungsmotiv, denn ein König geht einen grausamen Pakt mit einem Nekromanten ein. Auch hier weiß man schon recht früh, auf was die Erzählung hinaus laufen wird.

Nach dem schwachen Anfang geht es allerdings besser weiter. Julia Conrad verzaubert mit einem kleinen, aber feinen Tannenbaum-Märchen, während Daniela Knor in „Mittwinternacht“ die heidnischen Wurzeln des Festes in ihre Fantasy-Welt versetzt und vor allem durch eine sehr passende Atmosphäre verzaubern kann. Wenig Weihnachtliches hat hingegen David Wellingtons Erzählung „Das Experiment“ vorzuweisen, während Terry Pratchetts „Zwanzig Pence mit Umschlag und Weihnachtsgruß“ seinen gewohnt skurrilen Humor aufweist.

Das sind nur einige der insgesamt fünfzehn Geschichte, die überwiegend von deutschen und britischen Autoren stammen. Nur wenige davon, wie etwa Terry Pratchetts Geschichte, sind schon einmal erschienen; gerade die Original-Erzählungen sind allesamt Erstveröffentlichungen und eigens für den Band entstanden.

Was zudem angenehm auffällt, ist die Bandbreite der Themen. Während einige Autoren bewusst unsere Welt verlassen, stürzen sich andere auf das, was Weihnachten heutzutage ausmacht. Einige führen moderne Bräuche ad absurdum und zeigen, wie die Welt der Dunkelheit sie adaptiert und pervertiert hat; andere nutzen dies als letzte Verbindung der lebenden Toten zu ihrem Menschsein.

Es gibt hell- und schwarzhumorige Geschichten, freundliche und verspielte Märchen aber auch brutale Thriller, in denen am Ende mehr als nur Blut fließt. Alles in allem dürfte jeder etwas für seinen Geschmack finden.

In „Das Fest der Vampire“ dreht sich letztendlich nicht alles nur um die Untoten und ihre nahen Verwandten. Wer ein stimmungsvolles und zur Jahreszeit passendes Mitbringsel sucht, wird jedenfalls nicht enttäuscht werden. (CS)



Ulrike Schweikert

Feuer der Rache

Peter von Borgo 2

Egmont LYX, Köln, 8/2008

TB mit Klappbroschur, Romantic Mystery, Krimi, 978-3-8025-8157-1, 414/995

Titelgestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung einer Illustration von Anke Koopmann und eines Motivs von Shutterstock

Autorenfoto von Helmut Henkensiefken, FinePic, München

www.egmont-lyx.de

www.ulrike-schweikert.de

www.hildendesign.de

www.ankeabsolut.de

www.shutterstock.com

Obwohl Kommissarin Sabine Berner den letzten Fall lösen konnte, blieben einige Fragen offen - schließlich soll niemand außer ihr von der Existenz des Vampirs Peter von Borgo erfahren, der zu ihrem Retter aus höchster Not wurde. Nun steht Sabine vor der Wahl: Entweder sie lässt sich wegen ihrer ‚Aussetzer‘ von einem Psychologen untersuchen oder sie wird vom Dienst suspendiert. Die Entscheidung schiebt sie vor sich her.

Dann beginnt eine mysteriöse Mord-Serie. Sabine will an den Ermittlungen teilnehmen, doch der Vorgesetzte hat ihren Platz bereits einem neuen Beamten gegeben. Michael Merz möchte mit der beurlaubten Kollegin mehr als nur gut auskommen und beginnt, mit ihr zu flirten. Sabine reagiert zunächst gereizt, doch schon bald ist Michael ihre beste Informationsquelle, was Peter, der Sabine für sich beansprucht, sehr missfällt.

Sabine beginnt auf Bitten einer Bekannten, privat zu recherchieren, denn eine junge Frau ist spurlos verschwunden. Schließlich wird aus der Elbe eine Leiche gefischt und als die Vermisste identifiziert. War es Mord oder Selbstmord? Die Familie und die Freunde, die mehr zu wissen scheinen, mauern, und so dauert es eine Weile, bis Sabine Eins und Eins zusammenzählt und die Verbindung zu den anderen Todesopfern herstellt. Kann sie die nächsten Morde verhindern? Will sie es überhaupt?

Nach „Der Duft des Blutes“ ist dies nun der zweite in sich abgeschlossene Roman von Ulrike Schweikert, der in Hamburg spielt und um den Vampir Peter von Borgo kreist. Anders als im ersten Buch, in dem er mit Kommissarin Sabine Berner Katz' und Maus spielte und aktiv ins Geschehen eingriff, bleibt er diesmal überwiegend passiv und steht im Hintergrund. Es sind andere Personen, die die beurlaubte Polizistin bei ihren Ermittlungen immer wieder auf die falsche Fährte locken und einen Fall wie zwei aussehen lassen.

Erst nach einiger Zeit bekommt Sabine eine Ahnung davon, was passiert und wer involviert ist. Als sie die erschütternde Wahrheit erfährt, muss sie sich entscheiden, ob sie als Polizistin weitere

Morde verhindert oder ob sie als Anteil nehmende Frau und Mutter schweigt und der Gerechtigkeit ihren Lauf lässt. Peter, der seit Beginn Bescheid wusste, ist ihr dabei keine Hilfe.

In diesem Zusammenhang prangert die Autorin das skrupellose Verhalten jener an, die über genug Geld und Einfluss verfügen, dass sie sich über alle Regeln der Gesellschaft und Gesetze erheben können. Die Untaten der Reichen und Mächtigen werden vertuscht, statt geahndet. Die Opfer sind machtlos, und steht Wort gegen Wort, sind sie automatisch die Verlierer und müssen noch mehr erleiden. Selbst das eigene Umfeld verweigert oft die Hilfe und drängt das Opfer in die Täterrolle. Außenstehende erkennen die Notsignale gar nicht oder viel zu spät.

Die Geschehnisse werden nach und nach aufgerollt, und man sympathisiert mit den wahren Opfern. Wieder einmal ist nicht alles so, wie es zunächst schien. Was Gut und was Böse ist, dreht sich praktisch um. Schuld an allem sind die Lücken im Gesetz und eine elitäre Gesellschaft, die ihre eigenen Regeln schreibt und diese durchsetzt. Peter lässt geschehen – als neugieriger Beobachter und auch als Sympathisant, denn eine besondere Begegnung, die einige Jahre zurück liegt, geht den aktuellen Ereignissen voraus.

Reichliche Beachtung erfahren die Freundinnen der toten Frau, die differenziert, unbequem und realistisch geschildert werden. Sabine wirkt zunächst etwas hilflos und frustriert, wie am Ende des vorherigen Buchs, fängt sich dann jedoch und wird wieder selbstbewusster. Peter bleibt leider blass und hat einiges von seiner Faszination eingebüßt. Vielleicht dosierte die Autorin seine Person bewusst sparsamer, damit er sich nicht zu schnell als ‚Deus ex Machina‘ abnutzt, der immer dann weiter hilft, wenn Sabine in einer Klemme steckt. Sein Konkurrenten Michael kann ihm dennoch nicht das Wasser reichen.

Parallel zu den Ermittlungen erlebt Sabines Privatleben einige *ups and downs*. Der Ex-Mann ist fies wie immer, der neue Kollege wünscht schnell mehr als eine rein berufliche Beziehung, und Peter beharrt auf seinen Rechten, beweist dann aber, dass er durchaus Sabines Sehnsüchte ernst nimmt und in einigen Punkten erfüllen kann. Ob und wie viele seiner Angebote sie annimmt, bleibt der Spekulation überlassen – oder einem dritten Band, der die Geschichte weiter spinnt.

Ulrike Schweikert hat mit „Feuer der Rache“ einen weiteren routiniert geschriebenen Vampir-Roman vorgelegt. Den Verbrechen wurde diesmal mehr Augenmerk gewidmet als der Romanze. Dadurch gewinnen die Handlung und die Figuren, die in den Fall verwickelt sind. Peters Motive und seine wenigen Aktionen wirken allerdings etwas konstruiert, denn nur durch seine Passivität ließen sich die Auflösung und auch Sabines Entscheidung, wie die Beziehung der beiden weiter verlaufen soll, hinauszögern.

Insgesamt wird Genre-Fans eine spannende, sehr menschliche Story geboten, die einige romantische Momente in der richtigen Menge und ohne explizite Beschreibungen aufweist. Durch die gute Mischung wird das Buch auch für ein männliches Publikum interessant, wenngleich als Zielgruppe vor allem Leserinnen ab 15 Jahren angepeilt werden, die Titel wie Stephenie Meyers „Bis(s) zum Morgengrauen“ oder „Dhampir“ von Barb & J. C. Hendee mögen.

Wer Vampire, Krimis und deutsches Lokalkolorit schätzt, sollte den Peter von Borgo-Romanen einen Chance geben. (IS)



J. R. Ward

Ewige Liebe

Black Dagger 3

Dark Lover, USA, 2007

Heyne Verlag, München, 9/2007

PB, Romantic-Mystery, Horror, 978-3-453-52302-9, 304/795

Aus dem Amerikanischen von Astrid Finke

Titelgestaltung von Animagic, Bielefeld, Titelfoto von Dirk Schulz

www.heyne.de

www.jrward.com/

www.jessicabird.com/

www.animagic.de

www.indigo-online.de

Wer denkt, es ginge in diesem Band nahtlos mit Wrath und Beth weiter, sieht sich enttäuscht – nicht aber von diesem Roman, denn J. R. Ward zaubert das nächste ‚Paar‘ aus dem Ärmel. So kommen Wrath und Beth nicht in diesem Serienroman vor bzw. abzählbar als Statisten. Wer jetzt denkt, dass damit die düster-erotische Atmosphäre der ersten beiden Bände unterbrochen wird, kann erleichtert aufatmen, denn die Autorin führt ihre Linie stringent fort.

Wieder leitet das Glossar mit den Begriffen und Eigennamen den Romantext ein, der mit Butch O’Neal beginnt. Der suspendierte Polizist, der durch Beth Bekanntschaft mit der Bruderschaft der Black Dagger machte, kann nicht mehr in seine Welt zurück und lebt nun mit den Brüdern, Wrath und Beth unter einem Dach zusammen. Besondere Freundschaft schließt er mit Vishous und Rhage (außerordentlich gut aussehender Vampir) und leidet unter seiner Liebe zu der Vampirin Marissa, die sich aber seit Wochen von ihm fernhält, ohne ihm den Grund zu nennen.

Mit Mary Luce wird eine neue Person in die Serienhandlung eingeführt. Sie arbeitet in einer Anwaltskanzlei, lebt in einem kleinen Haus (umgebaute Scheune), war an Leukämie erkrankt, arbeitet ehrenamtlich bei einer Selbstmord-Hotline und erhält dort merkwürdige Anrufe. Dann taucht John Matthew, ein schwächlicher junger und stummer Mann, bei ihr auf. Bella, Marys schöne Nachbarin und Vampirin, erkennt ihn anhand seines Armbandes mit merkwürdigen Zeichen, als Vampir vor der Transition. Die Zeichen bedeuten ‚Terror‘, der Name eines Kriegers. Womit J.R.Ward mit einem Schlag zwei weitere wichtige Charaktere präsentiert.

Bella nimmt sofort Kontakt mit den Black Daggers auf. Sie und Mary bringen John auf das Anwesen der Bruderschaft, die seit zwei Monaten Tohrment ‚Tohr‘ anführt, da Wrath den Königsthron bestiegen hat.

Auf Rhage lastet ein Fluch – im Kampf oder wenn er sich in emotionaler Erregung jedweder Art befindet, verwandelt er sich in ein Ungeheuer, bzw. das Ungeheuer, das in ihm lebt, tritt dann aus ihm heraus, jenes drachenähnliche Wesen mit dem Gebiss eines Tyrannosaurus‘ und messerscharfen Klauen, das auch als großes Tattoo seinen Rücken schmückt.

Als Mary Rhage das erste Mal erblickt ist sie fasziniert von seiner Schönheit. Aber auch Rhage will sie unbedingt wieder sehen– zum Unwillen von Wrath und Tohr. Er trifft sich einige Male mit Mary, beide fühlen sich sexuell voneinander angezogen, doch Rhage hat Angst, dass das Untier aus ihm heraus bricht, wenn er mit Mary schläft, und sie dadurch gefährdet – und hält sich deswegen zurück.

Mary wiederum, die nicht weiß, was er wirklich ist und was in ihm schlummert, missversteht sein merkwürdiges Verhalten und schließt daraus, dass er, der von so strahlender Schönheit ist, sich nicht für eine Frau wie sie – eher unscheinbar und unattraktiv, so sieht sie sich zumindest – interessieren kann. So zieht auch sie sich verletzt zurück.

Dann bricht die Leukämie wieder in ihr aus, und Rhage drängt es erneut in ihre Nähe. Sie wird Zeugin seines Kampfes mit Lessern und erfährt so, dass er ein Vampir ist. Nur von dem Untier in ihm, sagt er ihr nichts. Er nimmt Mary zu ihrer Sicherheit mit auf das Anwesen der Bruderschaft, das Mary so schön wie ein russisches Zarenschloss erscheint. Wrath maßregelt Rhage dafür, dass er die Regel gebrochen und einen Menschen auf das Anwesen gebracht hat, gestattet ihm zwar Mary da zu behalten, weil Rhage sie als seine ‚Partnerin‘ bezeichnet, stellt ihm aber Bestrafung für den Verstoß in Aussicht.

John suchen erotische Träume heim, in denen er das Blut seiner Partnerinnen trinkt und sie seines, was ihn verunsichert. Tohr bietet ihm an, bei sich und seiner Shellan zu leben und bei den Black Daggers zu trainieren. Dann zeigt er John, dass er die gleiche runde Narbe wie er auf der Brust hat und sagt ihm, dass er einer von ihnen sei.

Die Lesser, deren Rekrutierungszentrum und zehn Männer von Wrath und seinen Leuten vernichtet wurde, formieren sich neu und beginnen in der Einöde mit dem Bau eines neuen Zentrums, das die Möglichkeit bietet, Gefangene (Vampire) unter Verschluss und Folter zu halten. Billy R., der zu ihnen gestoßen ist, macht schmerzhaft Erfahrung mit „Omega“. Ebenso Mr O, der für seinen fehlgeschlagenen Einsatz bestraft wird.

In diesem Band geht es vorrangig um Rhage und Marys Geschichte, den neuen Charakter John Matthew und die Lesser. Von daher wird die Serie immer komplexer und interessanter. Und was das Positive ist: Sie verliert keinen Deut an Fahrt, sondern die Handlungen der drei Bände bewegen sich auf gleich bleibendem Level.

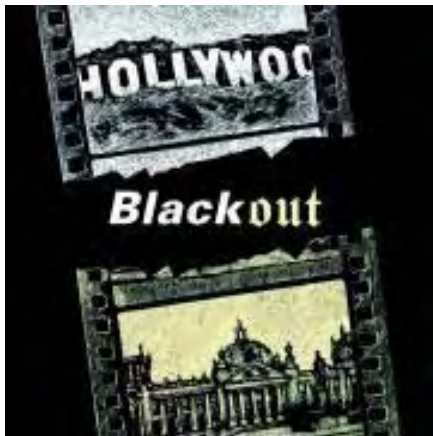
Auch die Covermotive sind von schlichter und ansprechender Note.

Diese Serie sei daher jedem Leser empfohlen – ob nun Vampirliteraturliebhabern oder einfach nur Literaten, die sich gut unterhalten lassen möchten.

„Black Dagger 3“ ist ein temporeicher und spannender Serienband mit der schon gewohnten Prise Erotik und Düsterei. Er offeriert eine ausgewogene Mischung mit einer Handlung, die Lust auf mehr macht. (AB)

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

Krimi/Thriller



Frank Gustavus

Blackout

Ripper Records, Elmshorn, 7/2003

1 Audio-CD, Thriller-Hörspiel, 978-3-78571-329-7, Laufzeit: ca. 59 Min./20 Tracks, EUR 12.90

Titel- und Innenillustrationen von Dominik Krause-Paulus

Musik von Jan-Peter Pflug

www.ripperrecords.de

www.tonzimmer.com/tonzimmer/tonzimmer%20-%20Jan-Peter%20Pflug.html

Hollywood 2001. Der abgehalfterte Schauspieler Paul Spense bekommt nur noch Rollen in drittklassigen B-Movies, obwohl er früher ein gefeierter Star war. Mittlerweile ist der Alkohol sein bester Freund, und auch sein windiger Agent Leo Lime, genannt ‚das Frettchen‘, zieht ihm schon lange keine lukrativen Angebote mehr an Land.

Auf einer Imageparty kommt es dann zum Desaster. Spense gerät in Streit und spricht erneut dem Alkohol zu. Die Folge ist ein Blackout, der Spense in eine Welt entführt, die er nur aus Erzählungen und Büchern kennt: das dritte Reich unter der Führung von Adolf Hitler! Und alles fühlt sich so real an, dass Paul Spense nicht an einen simplen Alptraum glauben kann. Plötzlich wird der einstige Schauspieler als Spion von der Gestapo und der SS gejagt. Ein nicht enden wollendes Schreckensszenario nimmt den Schauspieler gefangen...

Das zweite Hörspiel des Labels Ripper Records wartet mit einer, eigens für dieses Projekt geschriebenen, Story auf, die sehr originell von Frank Gustavus verfasst und inszeniert wurde. Die glamouröse Welt des modernen Hollywood trifft auf eines der dunkelsten Kapitel deutscher Geschichte. Stärker können zwei Gegensätze kaum kontrastieren, und mit der Figur des Paul Spense wurde ein Antiheld geschaffen, der durch die geniale Darbietung von Helmut Krauss bereits nach wenigen Sätzen sympathisch wirkt.

Mit der Besetzung wurde sich ebenso viel Mühe gegeben wie mit der Musik und den spärlich eingesetzten Effekten. Das Hörspiel bezieht seine Atmosphäre aus den Dialogen und den Leistungen der Schauspieler, die mit viel Herz bei der Sache sind. Dietmar Mues, der Ripper, spielt hier Stanley Crane bzw. Obersturmbannführer Dorff und bildet einen wunderbaren Gegenpol zum Part von Helmut Krauss. Als weibliche Hauptrolle ist Ulrike Frank zu hören, die aus diversen Film- und Fernsehproduktionen (unter anderem „Gute Zeiten – Schlechte Zeiten“) bekannt ist. Hier zeigt sie, dass sie allein mit ihrer Stimme Figuren Leben einhauchen und eine wunderbare Darbietung liefern kann. Natürlich sind auch Hörspiellegenden vertreten wie Jürgen Thormann, Lutz Mackensy, Robert Missler und F.-J. Steffens. Aranka Mamero-Jaenke hat bereits als Elizabeth Stride in „Jack the Ripper – Geschichte eines Mörders“ eine eindrucksvolle Leistung geboten und erweist sich auch als resolute Wirtin mit Berliner Akzent sattelfest.

Der klangvolle Soundtrack dieses Hörspiels ist Jan-Peter Pflug zu verdanken, der sich wirklich mit Herzblut in dieses Projekt hineingekniet hat. An zwei Musikstücken (die bei der Party im

Hintergrund laufen) hat er 20 Stunden gegessen und komponiert; ein kleiner Eindruck dessen, was hinter einem ‚simplen‘ Hörspiel an Arbeit steckt.

Die Geschichte ist mit knapp einer Stunde Spielzeit erheblich kürzer als das Ripper-Debüt, sorgt dadurch aber auch für eine enorme Rasanz und Kurzweil. Eine vorbildliche Trackeinteilung von 20 Kapiteln macht das schnelle Anwählen einzelner Szenen möglich.

Die Gestaltung dieses Hörspiels oblag Dominik Krause-Paulus, der nicht nur die Titelillustration zeichnete, welche kongenial die Gegensätze des heutigen Hollywood mit dem Deutschland 1941 verkörpert, sondern auch die Darsteller mit lebensechten Portrait-Zeichnungen verewigte.

„Blackout“ ist ein erstklassiges, liebevoll produziertes Hörspiel, das innerhalb einer guten Stunde eine extrem spannende Geschichte erzählt. Helmut Krauss stellt seine Vielseitigkeit ebenso unter Beweis, wie seine 16 Kollegen. Ein grandioser Soundtrack und technisch brillante Effekte schaffen eine wirklichkeitsgetreue Atmosphäre, die den Hörer sofort gefangen nimmt. (FH)

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

Sekundärliteratur



Space View 05/2008: Oktober - Dezember 2008

HEEL Verlag, Königswinter, 10/2008

Vollfarbiges A4-Magazin zum phantastischen Film & Literatur, SF, Fantasy, Horror, Thriller, ISSN 0949-8273, 80/390

Titelgestaltung von N. N.

www.space-view.de

www.heel-verlag.de

Die Rezession macht offensichtlich auch nicht vor den Zeitschriften halt, sind die Leser und Käufer doch offensichtlich wählerischer geworden. So erscheint auch die „Space View“ nicht mehr sechsmal sondern nur noch viermal im Jahr, um ihrer neuen Linie treu zu bleiben. Auch weiterhin will man sich nur noch auf die Highlights unter den Filmen und Serien des

kommenden Vierteljahres konzentrieren und dafür andere Bereiche und Aspekte des phantastischen Genres unter die Lupe nehmen.

So beschäftigt man sich – nach dem Wegfall von „Harry Potter und der Halbblutprinz“ – mit dem letzten großen fantastischen Film des Herbstes. Auch „Hellboy“ geht schon in die zweite Kinorunde. Doch anders als im ersten Film spielen nicht mehr Menschen, sondern wahrhaft phantastische Wesen eine Rolle. Denn kein anderer als Guillermo del Toro, der durch „Pans Labyrinth“ Erfahrungen in der Fantasy sammelte, bringt nun seine Kenntnisse und seinen Ideenreichtum in Bezug auf die Wesen der Anderswelt in den zweiten Film nach der Comic-Vorlage von Mike Mignola mit ein. Zwei lange Artikel mit integrierten Interviews gehen ebenfalls ausführlich auf „Hellboy“ ein.

Ein weiterer Schwerpunkt sind die „Star-verse“. Wie haben sich „Star Trek“, „Stargate“ und „Star Wars“ in den letzten Jahren entwickelt? Sind die Serien- und Filmuniversen inzwischen am Ende, oder werden neue Projekte erfrischende Impulse in das Franchise bringen? Der Artikel ist sehr persönlich und kritisch gehalten und bindet auch Neuigkeiten wie Reviews zu „Star Trek 11“, „Stargate SG-1: Continuum“, „Star Wars: The Force Unleashed“, und „Star Wars: The Clone Wars“ mit ein.

An Serien wird der aktuellste und erfolgreichste Ableger von „Dr. Who“ vorgestellt. Denn auch „Torchwood“ soll in nicht all zu ferner Zukunft auf die deutschen Fernsehzuschauer losgelassen werden und ist nicht weniger abgedreht als die Mutterserie.

Weiter Artikel und Kolumnen gehen auf die Verschiebung von „Harry Potter“, die Schnitte in „Hulk“, die Geschichte des Horror-Heftromans, weitere Kleinverlage und nicht zuletzt Spezialeffekte ein, wo diesmal auch Mike Savela, der VFX-Supervisor von „Stargate Atlantis“ zu Wort kommt.

Die fünfte und letzte Ausgabe des Jahrs 2008 versucht erneut, ausgewogen zu sein und erfahrenen Fans wie auch jüngeren Lesern genügend Abwechslung zu bieten, was leider nicht so ganz gelingt, Auf der anderen Seite ist das vielleicht auch ein Zugeständnis an die visuell ausgerichtete Leserschaft, die eigentlich weniger mit Lesestoff anfangen kann und mehr auf Filme, Serien und Videospiele ausgerichtet ist. Dennoch lassen die Redakteure die Literatur nicht ganz außer Acht und widmen ihr immer noch einen Teil des Heftes.

Da die Artikel oftmals sehr persönlich geschrieben sind und auch schon einmal die Meinung des Verfassers vertreten, laden sie durchaus zu kontroversen Leserbriefen und Diskussionen ein, was man an der Leserbriefseite sehr gut merken kann. Das macht die „Space View“ zu einem weiterhin sehr eigenwilligen und interessanten Magazin.

Gerade wenn man dazu bereit ist, über den Tellerrand seiner eigenen Hauptinteressen zu schauen, kann die „Space View“ einen guten Einstieg in andere Bereiche der phantastischen Genre bieten, die man vorher vielleicht noch gar nicht wahrgenommen hat. Deshalb ist es dem Magazin nur zu wünschen, dass es auch weiterhin eine treue und engagierte Leserschaft findet, die das ungewöhnliche Konzept der „Space View“ weiter trägt. (CS)

Comic



Daniel Gramsch & Joseph Rother & Jörg Pitschmann & Caro Döring/Guido Neukamm & Nele F. Kühl & Jürgen Burschkau
Alina Fox – Thief Extraordinaire 1: Feuertaufe/Bienen der Schatten 1: Weiße Dame

Comicwerk, Berlin/Freibeuter, Weimar, 2002

Comic-Heft/Flipbook, Mystery, Adventure/Dark Fantasy, Action, 24/300

Titelillustration von Daniel Gramsch/Guido Neukamm

www.comicwerk.de

www.alinafox.de

www.comicdesign.de

www.heinelt-comic.de

Das vorliegende Comicheft ist als Flipbook konzipiert, d. h., es gibt zwei Frontcover, und man muss die Koproduktion von Daniel Gramsch und Guido Neukamm einfach nur umdrehen, um von der einen zur anderen Geschichte zu gelangen.

Der Titel beinhaltet die erste „Alina Fox“-Story „Feuertaufe“, in der die Titelheldin erzählt, wie sie sich nach Abschluss ihrer Ausbildung zur Diebin auf ihre erste Mission begibt. Freund wird zu Feind – und vielleicht wird der hier begonnene Faden in einem späteren Band erneut aufgegriffen.

Die andere Erzählung schildert ein Abenteuer von „Bienen der Schatten“, einem Meisterdieb, der den Auftrag erhält, der „Weißen Dame“ zwölf Kristallschädel abzujauchen, mit denen sie diese Welt zerstören könnte. Bienen lässt sich auf ein gefährliches Spiel ein und gleicht die einseitigen Regeln mit Hilfe eines Tricks aus. Dabei erweist sich die Kontrahentin nicht als einziger Feind.

Beide Comics kann man als Bindeglied zu „Tödlicher Kristall“ verstehen, einer „Alina-Fox“-Trilogie, in der nicht nur Figuren aus dieser und der „Bienen“-Serie auftauchen, sondern auch die Kristallschädel eine Rolle spielen. Wer genau hinschaut, wird feststellen, dass Alinas Begleiter hier die Verletzung hat, die er sich in „Tödlicher Kristall“ zuzog und er außerdem dasselbe Shirt wie am Ende jener Storyline trägt. Dadurch lässt sich das Flipbook chronologisch nach „Tödlicher Kristall“ einordnen, auch wenn es vor dem Start des Dreiteilers erschienen ist.

Während man einige weitere Details aus Alinas Leben erfährt, bleibt Bienen ein mysteriöser Charakter, über den wenig verraten wird. Die actionreiche Geschichte liest sich wie ein Appetizer,

und man muss wohl ein, zwei weitere Bände abwarten, um einige Antworten zu erhalten – es sei denn, man zählt zu den Lesern der ersten Stunde und kennt Bienen aus „Gespenstercomics“ und „Zack“.



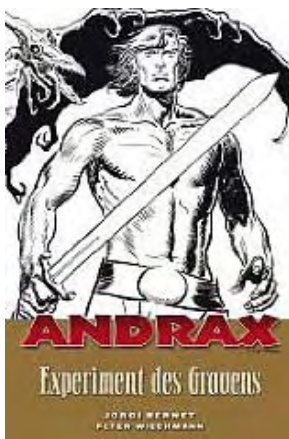
Sowohl „Alina Fox“ wie auch „Bienen der Schatten“ gehören dem phantastischen Genre an, wobei der eine Titel mehr zu Mystery und Adventure, der andere zu Dark Fantasy und Action tendiert. Die Stile der Illustrationen harmonisieren miteinander; es gibt keine krassen Unterschiede. Guido Neukamms Figuren wirken kantiger, die von Daniel Gramsch weicher. In beiden Fällen weiß die Kolorierung zu gefallen.

Ergänzt wird mit einigen Hintergrundinformationen und einer kleinen Galerie, deren Highlight Uwe Heinelts „Mystic Girls“ ist, das in die Kategorie ‚Manga‘ fällt, fehlerfrei gezeichnet und sehr schön koloriert ist.

Von Guido Neukamm erscheinen schon seit einigen Jahren regelmäßig Beiträge in z. B. „Gespenstercomics“ und „MAD“, ferner entstanden in Zusammenarbeit mit Marie Sann die Mangas „Two Worlds Across“ in „Manga-Fieber 1“ und „Sketchbook Berlin“, beides Tokyopop.

Daniel Gramsch publiziert gleichfalls u. a. in „MAD“ und „Gespenstergeschichten“. Bei Comicwerk ist 2004 mit „Slackers Unlimited“ eine neue Serie gestartet worden, von der momentan zwei Hefte erhältlich sind.

Das Flipbook ist ideal, um in die Serien „Alina Fox“ und „Bienen der Schatten“ hineinzuschnuppern. Man kann sich einen ersten Eindruck vom Schaffen zweier Künstler machen und einen kleinen Blick in die abenteuerlichen Welten zweier Diebe werfen. Vor allem Leser, die sich für die einheimische Comic-Szene interessieren, sollten dem Band eine Chance geben. (IS)



**Peter Wiechmann & Jordi Bernet
Experiment des Grauens
Andrax 1**

Cross Cult, Asperg, 10/2007

HC-Album, Comic, Fantasy, 978-3-936480-75-7, 144/1800

Titelillustration von Jordi Bernet

www.cross-cult.de

www.primo.kauka.de

www.peter-wiechmann.de/

In den 1960er und 1970er Jahren versuchten Verlage, auch in Deutschland einen Comicmarkt aufzubauen, wie ihn die Benelux-Länder und Frankreich besaßen. Allerdings scheiterten die ambitionierten

Versuche an der auch heute immer noch deutlich sichtbaren deutschen Einstellung, dass Comics ‚Kinderkram‘ seien.

„Fix und Fox“ mochte zwar als deutsche Antwort auf „Micky Maus“ anerkannt werden, so wie Funnys und Cartoons im Allgemeinen mehr akzeptiert wurden, grafisch gestaltete Abenteuergeschichten hatten es dagegen wesentlich schwerer. Auch wenn sie unter den Erwachsenen eine kleine, aber treue Fangemeinde fanden, so waren die Verkaufszahlen doch nicht so überragend – und Magazine wie „Primo“ oder „Zack“ wurden zumeist als erstes umgestaltet und eingestellt, wenn der Profit nicht stimmte.

„Andrax“ ist eine Fantasy-Serie, die 1973 startete und in beiden oben genannten Magazinen lief. Sie war erstaunlicherweise kein Lizenzprodukt aus Spanien oder Frankreich, sondern eine Eigenproduktion unter deutscher Regie. Die Texte schrieb der Deutsche Peter Wiechmann, die Zeichnungen übernahm der spanische Künstler Jordi Bernet.

Der Comic bediente sich eines Themas, das gerade in den Science Fiction-Filmen dieser Zeit immer wieder aufgegriffen wurde. Wie in „Planet der Affen“ verschlug es einen Mann unserer Zeit in eine ferne Zukunft, die ganz anders aussah, als gedacht.

Der Zehnkämpfer Michael Rush ist auf der Höhe seines Ruhms und seiner Leistungsfähigkeit, als er 1976 an den Olympischen Spielen in Montreal teilnimmt. Als er seine Goldmedaille feiern will, wird er jedoch entführt und in ein geheimes Labor verschleppt. Ein verrückter Wissenschaftler hält ihn für stark und ausdauernd genug, das Experiment zu überleben, dem er ihn jetzt aussetzt. Michael Rush wird in einen Tiefschlaf mit zweifelhaftem Ausgang versetzt. Er erwacht erst zweitausend Jahre später in einer Welt, die sich stark verändert und nichts mehr mit dem zu tun hat, was er kennt. Zudem wird ihm schmerzhaft klar gemacht, dass in dieser neuen Zeit nur ein Gesetz gilt. Bloß der körperlich Starke kann überleben und alle Gefahren bestehen, die ihm auf der neuen und wilden Erde begegnen. Und oft genug ist nicht nur ein gestählter Körper wichtig sondern auch ein aufmerksamer und listiger Geist.

„Andrax“ ist sehr deutlich als Kind seiner Zeit zu erkennen. Erzählweise und Darstellung ist anders als in modernen Comics, die statt auf heroisch-humanistische Taten eher auf zynische Inhalte setzen, die Geschichte viel schlichter gehalten. Andrax ist trotz seiner Herkunft ein barbarischer Held, der außer einem Schwert, Lendenschurz und Stiefeln keinen Besitz mit sich herumträgt und auf der Suche nach einer Möglichkeit, in seine Zeit zurückzukehren, viele Abenteuer erlebt.

Dabei bekommt er es mit gefährlichen Kreaturen und Dinosauriern, durch Strahlung oder die Umgebung degenerierten Menschen, Fehlern der Vergangenheit und sogar Außerirdischen zu tun. An seine Seite gesellt sich schon früh der körperlich starke, aber ansonsten eher simple Holernes und wird schon bald zu seinem besten Freund. Natürlich sind die Abenteuer sehr einfach gestrickt, die Figuren eindimensional, und alles folgt sehr klassischen Handlungsmustern, dennoch können die Geschichten einen gewissen Charme nicht verleugnen.

Sie bieten einen interessanten Gegensatz zu dem, was heute in der Comic-Szene Standard ist. Ältere Leser, die mit „Zack“ und „Primo“ aufgewachsen sind, dürfen damit in alten Erinnerungen schwelgen, während jüngere eine Welt entdecken, die für sie vielleicht schon wieder neu und innovativ ist.

Da man die Farbe aus den ursprünglich farbigen Comics entfernt und nur die schwarzweißen Outlines belassen hat, muss man sich zwar erst einmal umgewöhnen, genießt aber schon bald die feine Strichführung von Bernet.

„Andrax“ ist eines der kleinen Schätzchen, die Verlage wie Cross Cult in Zusammenarbeit mit den längst erloschenen Verlagen und Herausgebern aus der Vergessenheit gehoben haben. Schon der erste der insgesamt fünf Bände zeigt, was man im Folgenden erwarten kann, selbst wenn es in erster Linie Retro-Charme ist, wodurch das Album auch für jüngere Comic-Fans zumindest einen Blick wert sein dürfte. (CS)



Michael Avon Oeming

Red Sonja - Die Teufelin mit dem Schwert 2: Die Tochter des Pfeilmachers

Red Sonja - She Devil with a Sword 8 – 12, USA, 2007

Panini Comics, Stuttgart, 10/2008

PB mit Klappbroschur auf Kunstdruckpapier, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Fantasy, 978-3-86607-585-4, 132/1495

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Titelbild von Jim Lee

Zeichnungen von Mel Rubi, Pablo Marcos, Lee Moder & Stephen Sadowski

www.paninicomics.de

www.mike-oeming.com

<http://mikecarey.net/>

<http://groups.msn.com/artofjimlee>

<http://gelatometti2.blogspot.com/>

www.myspace.com/jimlee00

www.pablomarcosart.com/

http://lambiek.net/artists/m/marcos_pablo.htm

www.redsonja.com/htmlfiles/

Anders als „Conan“ ist die hyborische Heldin „Red Sonja“ keine Fantasy-Figur von Robert E. Howard selbst. Erst der Comic versetzte die Kriegerin, die eigentlich aus einer seiner historischen Erzählungen stammt, in die Zeit des Barbaren. Red Sonja erhielt im Laufe der Jahre mehrere, wenn auch kurzlebige Comic-Serien und war eine immer wiederkehrende Figur in den „Conan“-Reihen. Michael Avon Oeming und Mike Carey belebten zusammen mit Mel Rubi die Legende vor ein paar Jahren aufs Neue.

Red Sonja zieht es nach Hause zurück, doch sie muss feststellen, dass sich nicht viel verändert hat. Noch immer durchstreifen marodierende Banden das Land und fügen den einfachen Bewohnern Schmerz und Leid zu. Immer wieder wird sie dabei an ihre eigene bittere Vergangenheit erinnert und sieht die Bilder vor sich, als sei alles erst gestern geschehen.

Die Erinnerungen werden besonders deutlich, als sie in den Ruinen eines Gehöftes als einzige Überlebende die Tochter eines Pfeilmachers findet, die körperlich ebenfalls nicht unversehrt blieb. Sonja wird für das verzweifelte Mädchen zu einem Leitstern, um mit der Vergewaltigung fertig zu werden. Die Waise möchte wie Sonja nicht die Hände in den Schoß legen und sich dem Schutz einer anderen Familie anvertrauen, sondern Rache nehmen an denen, die sie geschändet haben. Die rothaarige Kriegerin, die dabei ein Deja-Vu nach dem anderen erlebt, hilft ihr, ihren Weg zu machen und dabei nicht zugrunde zu gehen, denn die Gegner sind nicht ganz so leicht zu besiegen, wie gedacht. Bei all dem muss sie oft genug ihre eigenen Emotionen überdenken und sich fragen, ob sie die Gefühle der Schmach und die Scham schon überwunden hat und nicht doch nur eine Maske trägt. Und kaum ist das alles überstanden, stellt sich ihr ein geheimnisvoller Jäger in den Weg...

Man merkt, dass sich der Comic auf die klassischen Anfänge besinnt, doch auf der anderen Seite auch ein paar moderne Ansätze sucht. Red Sonja trägt zwar wieder ihren Metallschuppen-Bikini und zeigt sehr viel nackte Haut, denkt aber auch mehr nach als früher - was man vor allem an den Rückblicken und Erinnerungen merkt, die ihre Parallelen in der Gegenwart finden.

Es ist in erster Linie interessant zu sehen, wie sie mit dem Schicksal des Mädchens umgeht, das ihrem eigenen so sehr gleicht. Die Geschichte selbst ist eher leicht zu durchschauen, da man eigentlich weiß, dass die Gerechtigkeit und Moral am Ende siegt. Dazu gibt es den Anfang des nächsten Abenteuers, um neugierig auf die weiteren Bände und einen gefährlichen Feind zu machen.

Zwar geht die Graphic Novel nicht mehr ganz so leichtfertig mit dem Thema Vergewaltigung um wie frühere Adaptionen, bleibt aber oberflächlich. Der Comic setzt weiterhin auf Action und Abenteuer mit einer schönen, rassigen Heldin, hat aber letztendlich eine wesentlich interessantere Handlung als die erste Ausgabe „Die Schwertkämpferin“. So kann man also hoffen, dass der Aufwärtstrend anhält.

„Die Tochter des Pfeilmachers“ ist damit um einiges besser als die erste „Red Sonja“-Graphic-Novel, auch wenn sie ebenfalls noch nicht mit früheren Auftritten der leicht geschürzten Kriegerin mithalten kann. Wer grafisch gelungene Sword & Sorcery-Kost mit einer ansehnlichen Heldin schätzt, wird dennoch auf seine Kosten kommen. (CS)



Neil Gaiman

Sandman: Traumjäger

The Sandman: The Dream Hunters, DC Comics, USA, 1999

Panini Comics, Stuttgart, 8/2008

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Fantasy, Mystery, 978-3-86607-635-8, 184/1695

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration und Zeichnungen von Yoshitaka Amano

www.paninicomics.de

www.neilgaiman.com

www.amanosworld.com/html/

Neben der regulären „Sandman“-Reihe erschienen gerade gegen Ende des letzten Jahrtausends mehrere Sonderbände, die zwar auch im Kosmos von Morpheus und den

anderen spielten, aber nicht in die Storyline eingebunden waren. Manchmal, so wie in „Traumjäger“, griff der ideenreiche Autor Neil Gaiman auch Themen und Mythen auf, die aus ganz anderen Kulturkreisen als dem westlichen stammten.

Da er gebeten worden war, die englischsprachigen Dialoge für Hayao Miyazakis „Prinzessin Mononoke“ zu verfassen, begann er, sich auch für die Märchen und Legenden Japans zu interessieren und stieß dabei auf die Geschichte „The Fox, the Monk and the Mikado of All Nights Dreaming“, die sich in der Sammlung „Fairy Tales of Old Japan“ von Rev. B. W. Ashton befand. Sie zeigte so überraschende Parallelen zu seinem „Sandman“-Mythos, dass er beschloss, Themen und Elemente für eine weitere Comic-Geschichte zu verwenden. Allerdings merkte er, dass das zeichnerische Medium den Inhalten der Geschichte nicht gerecht wurde. Eines fügte sich ins andere, und so entstand schließlich eine lange Erzählung, die von Yoshitaka Amano, einem der bekanntesten Künstler Japans, der u. a. auch die Bildvorlagen für viele „Final-Fantasy“-Abenteuer lieferte, stimmungsvoll illustriert wurde.

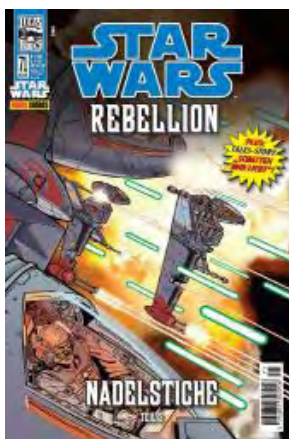
Ein Dachs und eine Füchsin schließen eine Wette ab. Wem es von ihnen gelingt, den Mönch aus dem Tempel mitten in ihrem Wald zu vertreiben, der darf in Zukunft in dem Gebäude wohnen. Doch es kommt anders, als gedacht. Als sich die Füchsin mit dem jungen und stillen Mann beschäftigt, lernt sie ihn und die zarte Reinheit seiner Seele näher kennen. Nun ist jede Heimtücke und Hinterlist vergessen, denn sie verliebt sich in ihn. Kurze Zeit später erfährt sie, dass ein hoher Beamter aus der Hauptstadt dem Mönch feindlich gesinnt ist. Die Gründe sind ihr egal. Sie weiß nur, dass sie ihn beschützen und retten muss. Deshalb begibt sie sich in das Reich der Träume und sucht dessen Herrscher auf, um seine Hilfe zu erbitten. Doch wie vieles im Leben hat auch dieser Handel einen Preis. Doch ist die Füchsin wirklich dazu bereit, ihn zu zahlen?

Die fernöstliche Mythologie ist voll von Geistern, die in Menschen- und Tiergestalt auftreten können. So ist von den „Kitsune“ bekannt, dass sie die Menschen normalerweise gerne in eine Falle locken und dann durch ihre Hinterlist beschämen; hin und wieder kann es aber auch vorkommen, dass etwas anderes aus dem Kontakt entsteht.

Man merkt jedenfalls, dass sich Neil Gaiman wie so oft richtig eingelesen und ein ausführliches Quellenstudium betrieben hat. Die Atmosphäre und auch der Erzählstil stimmen und schlagen eine Brücke zwischen der japanischen Sagenwelt und westlichen Vorstellungen. Ein Hauch des Exotischen bleibt dennoch durch die feinen, farbigen Tuschezeichnungen von Yoshitaka Amano, die gleichermaßen fremd wie vertraut wirken. Er haucht der japanischen Inkarnation des Traumkönigs eine ganz eigene Lebendigkeit ein.

Heraus kommt ein kleines Meisterwerk der düsteren Phantastik, das so melancholisch wie märchenhaft ist und allein durch seine lebendige, einfühlsame Erzählweise und die dazu passenden Illustrationen verzaubert.

Das macht „Traumjäger“ nicht nur für „Sandman“-Fans zu einem *must have*; auch diejenigen, die ein Faible für fernöstliche Mythen haben, sollten ruhig mehr als einen Blick riskieren. (CS)



Jeremy Barlow & Joshua Ortega

Star Wars 71: Rebellion - Nadelstiche, Teil 3

Star Wars: Rebellion: Small Victories 4 & Star Wars Tales 23: Shadow and Light, Dark Horse, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 11/2008

Comic-Heft, SF, ohne ISBN, 60/395

Aus dem Amerikanischen von Michael Nagula

Titelillustration und Zeichnungen von Colin Wilson, Will Glass, Dustin Weaver & Michael Atiyeh

www.paninicomics.de

www.darkhorse.com

www.starwars.com

www.joshuaortega.com

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

Der Versuch, die Bannistar-Schiffswerft zu zerstören, war ein fataler Misserfolg. Luke Skywalker und Prinzessin Leia sind mit vielen ihrer Leute in Gefangenschaft geraten und warten nur noch darauf, an Darth Vader ausgeliefert zu werden. Der Kommandant der imperialen Basis kostet voll aus, dass er so wichtige Vertreter der Rebellion in die Hände bekommen hat. Dann aber geschieht das Unfassbare. Ein Mitglied der Rebellen ist offensichtlich dem Angriff entkommen und löst eine Explosion aus. Es ist Deena Shan, die eigentlich die Rebellion hatte verlassen wollen. Doch nun erkennt sie, dass Fehler wieder auszugleichen sind und manchmal auch die kleinen Siege zählen. Und sie wird trotz ihrer Opferbereitschaft nicht alleine gelassen.

Die zweite Geschichte „Schatten und Licht“ führt 4000 Jahre in die Vergangenheit zurück. Drei Jedi-Ritter werden kurz nach dem Sieg über Exar Kun und seine Sith auf eine gefährliche Mission geschickt. Dabei müssen sie erkennen, dass weniger äußere Feinde eine Gefahr für sie darstellen als ihre eigenen Empfindungen und Schwächen. Doch was können sie mehr verleugnen – ihre Gefühle oder ihre strenge Ausbildung?

„Nadelstiche“ findet zwar einen in weiten Teilen vorhersehbaren Abschluss, wartet aber mit einigen netten kleinen Details auf wie etwa der Tatsache, dass Han Solo bei der Rettungsaktion nicht dabei ist, weil man ihm absichtlich verschwiegen hat, was mit Luke und Leia passierte. Wieder wird der Wert der kleinen Siege und der Freundschaft hervorgehoben. Nicht anders sieht es in der Geschichte um die drei Jedi aus.

Auch das ist so typisch für die „Star Wars“-Heftreihe. Zwar stehen Abenteuer und Action immer mehr im Vordergrund, aber es werden auch interessante und sehr menschliche Werte vermittelt, wie das Eingestehen von Fehlern und Schwächen, um diese dann im Verlauf der Geschichte zu Stärken zu machen.

Fast immer gibt es – zumindest in den Miniserien - eine Ebene in der Handlung, die über das sonst übliche Maß an Charakterbeschreibung und inneren Konflikten in einem Comic hinausgeht. Das zeigt, dass actionreiche Abenteuercomics durchaus etwas mehr bieten können als nur dynamische Zeichnungen. (CS)



R. A. Salvatore & Andrew Dabb

Das Vermächtnis

Die vergessenen Reiche: Die Saga vom Dunkelelf 7

Forgotten Realms Vol. 7: The Legend of Drizzt - The Legacy, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 10/2008

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comic-Format, Fantasy, Action, 978-3-86607-652-5, 140/1695

Aus dem Amerikanischen von Oliver Hofmann und Astrid Mosler

Titelillustrationen von Tim Seeley, John Lowe, Robert Atkins, Wes Dzioba und Tyler Walpole, Zeichnungen von Robert Atkins, Clayton Brown, John Wycough und Joey Stone, Farben von Wes Dzioba

www.paninicomics.de

www.rasalvatore.com

www.timseeley.com/

www.wizards.com/default.asp?x=dnd/fr/welcome

Im Gegensatz zu den Romanen ist es den Comics möglich, die Geschichte von Drizzt Do'Urden chronologisch zu erzählen und nicht so, wie es dem Autor R. A. Salvatore eingefallen ist. Mit „Das Vermächtnis“ geht die „Saga vom Dunkelelf“ nun in eine neue Runde. Auch wenn die Graphic Novel eine abgeschlossene Story bietet, so merkt man doch, dass die Geschichte selbst noch auf einer anderen Ebene weiter geht.

Seit den letzten Abenteuern ist eine ganze Weile vergangen. Die Gefährten ruhen sich in Mithril-Halle aus und genießen den Frieden. Mit Wohlwollen beobachten sie, dass auch in den Tälern um die Heimat der Zwerge alles in Ordnung ist und die von finsternen Magiern und Orks geschlagenen Wunden heilen.

In dieser Zeit beschließen Cattie-brie und Wulfgar zu heiraten. Doch ist das wirklich eine gute Idee? Denn plötzlich beginnt der Barbar aus dem hohen Norden, Erwartungen an seine Zukünftige zu stellen, die er vorher nicht hatte. Das Mädchen darf nicht länger nach den Waffen greifen und wie selbstverständlich auf Jagd und Spähzüge ziehen wie früher. Sie soll in der Sicherheit auf sie warten. Zudem reagiert er eifersüchtig auf freundschaftliche Gesten, die Cattie-brie und Drizzt miteinander austauschen.

Doch ehe diese Probleme eskalieren können, gibt es andere Sorgen. Tote werden gefunden, und die Spuren weisen auf einen Feind hin, an den Drizzt schon lange nicht mehr gedacht hat – sein eigenes Volk. Dann verschwindet auch noch Regis spurlos.

Deshalb begibt er sich in das Unterreich, um herauszufinden, ob seine Befürchtungen stimmen. Er weiß, dass er offenen Auges in eine Falle läuft – doch er hat nicht damit gerechnet, wer sie ihm stellt. Seine eigene Schwester Vierna nimmt ihn gefangen, um mit seinem Blut die Schmach auszulöschen, die er seinem Haus und seinen Verwandten in den Augen der Spinnenkönigin Lolth zugefügt hat. Aber da mischt sich Artemis Entreri ein, der Assassine, der auch noch eine Rechnung mit Drizzt begleichen möchte.

„Das Vermächtnis“ ist, wie auch schon die anderen Graphic-Novels, actionreiches Heroic-Fantasy-Abenteuer. Dennoch kann er mehr überzeugen als die letzten drei Bände, da es denn Künstlern tatsächlich mehr liegt, das unterirdische Reich der Dunkelelfen zum Leben zu erwecken als irgendwelche exotischen Orte. Der Band knüpft fast nahtlos an die ersten Graphic-Novels an und nimmt auch die Fäden wieder auf, die Drizzt an seine Familie und die Stätten seiner Jugend binden.

Dennoch werden seine Erlebnisse auf der Oberfläche nicht negiert, sondern geschickt mit eingebunden. Es sind letztendlich die Kleinigkeiten, die hier zählen, die feinen Verknüpfungen und nicht unbedingt die Geschichte, welche insgesamt einfach gestrickt ist, aber ein abgeschlossenes Abenteuer mit Option auf mehr bietet. Langweilig wird die Lektüre auf den 140 Seiten niemals, auch wenn die Zeichnungen selbst nicht mehr ganz die Qualität der ersten drei Bände erreichen.

„Das Vermächtnis“ ist wieder ein Highlight der „Saga vom Dunkelelf“ und zeigt, dass man auch nach schwächeren Bänden wieder zu höherer Qualität zurückkehren kann, ohne dabei den Fluss der Geschichte zu verändern. Wer actionreiches Fantasy-Abenteuer sucht, liegt mit diesem Band jedenfalls wieder richtig. (CS)



Dan Abnett & Ian Edginton

Tod und Verderben

Warhammer 40.000, Bd. 2

Warhammer 40.000: Blood and Thunder, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 7/2008

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, SF, 978-3-86607-576-4, 124/1695

Aus dem Amerikanischen von Hartmut Klotzbücher

Titelbild und Zeichnungen von Daniel Lapham, Tony Parker, Rahsan Ekedal, Aeronik, Lads Helloven

www.paninicomics.de

www.games-workshop.com/gws/

www.danabnett.com/

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

Noch immer gilt „Warhammer“ als der Klassiker unter den mit Figuren ausgefochtenen Strategiespielen. Während das ursprüngliche „Warhammer“ in eine archaische Fantasy-Welt voller bizarrer Kreaturen verlegt ist, wurde die SF-Variante 40.000 Jahre später in einer fernen Zukunft angesiedelt. Hier sind es die Space Marines, die sich ihren Feinden in High-Tech-Rüstungen entgegen werfen und es auch schon einmal mit alten Feinden zu tun bekommen wie den Orks.

Auch im Universum der Zukunft verbreiten die grobschlächtigen Orks Angst und Schrecken unter den anderen Völkern der Galaxis, denn sie sind für ihre überbordende Brutalität und Grausamkeit

mehr als nur bekannt. Wo sie wüten, wächst später kein Gras mehr. Allein den Tallarnern - leichtfüßigen und flinken Kriegern - gelingt es, sich gegen sie zur Wehr zu setzen, denn ihre Taktik der Mückenstiche ist von den grobschlächtigen Orks nicht zu kontern, und auch sonst sind die Tallaner ihnen geistig weit überlegen.

Deshalb gelingt es auch Oberst Izrael Honor Castilian zu überleben, als er in Gefangenschaft gerät. Da er von einer Kruste aus Dreck, Blut und Exkrementen entstellt wird, hält ihn ein Ork-Anführer für ein legendäres Wesen und hegt ihn wie ein Haustier in einem Käfig.

Immer wieder versucht der erfahrene Veteran zu entkommen, merkt aber schließlich, dass es besser ist, sich noch ein wenig zu gedulden und weitere Informationen zu sammeln. Denn gerade sein ‚Herr‘ schickt sich an, die Orkstämme zu einigen und damit zu einer noch unkontrollierbaren Macht zu formen. Je mehr er deshalb über die Schwächen des Verbandes weiß, desto besser. Doch er wagt dabei mehr als einmal ein gefährliches Spiel...

Zwei weitere, aber wesentlich kürzere Geschichten über einen einfachen Bauern, der die Härte des Krieges zu spüren bekommt, und einen neuen Einsatz der Black Templars zeigen andere Facetten des „Warhammer“-Universums.

Wie schon der erste Band stellt auch „Tod und Verderben“ eine weitere Armee des „Warhammer 40.000“-Universums vor. Selbst wenn man ein wenig Einblick in deren Hierarchie und Struktur erhält, so stehen doch weiterhin Kampf und Action im Vordergrund. Wieder ist Dan Abnetts Handschrift deutlich zu erkennen, der ein erfahrener Autor für das „Warhammer“-Universum ist. Er weiß einfach, worauf es ankommt und was die Leser wollen: Action und Kampf, den Einsatz von Waffen und Artefakten. Da ist eine ausgefeilte Geschichte mit Tiefgang und interessanten Figuren weniger wichtig, intelligente Problemlösungen gibt es ebenfalls nicht, denn warum kleckern statt klotzen?

Künstlerisch bewahrt man den kantigen und derben Stil, den schon die Illustrationen zu den Romanen und Armeeboxen besitzen. Die Farben sind sehr dunkel, wirken oft schmutzig und vertiefen die düstere Stimmung des grundlegend martialischen Comics.

Deshalb sollte man schon die spezielle „Warhammer 40.000“-Atmosphäre mögen, denn sonst könnte man sich sehr schnell von den pathetischen, manchmal doch etwas zu faschistoid klingenden Dialogen, wie auch den unzähligen und sehr brutalen Kämpfen abgestoßen fühlen. (CS)



**Peter David, Alvaro Rio, Lee Weeks, Sean Phillips u. a.
World War Hulk Prolog**

World War Hulk Prologue: World Breaker 1, Marvel, USA, 2007

Panini Comics, Marvel Deutschland, Stuttgart, 4/2008

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

Aus dem Amerikanischen von Reinhard Schweizer

Titelillustration von John Romita jr.

www.paninicomics.de

www.peterdavid.net

www.seanphillips.co.uk

Einige der Illuminati schickten den Hulk auf einen fernen Planeten, um auf diese Weise die Bedrohung zu bannen, die er immer wieder für die Menschheit darstellte. Er findet dort sein Glück, doch das Raumschiff explodiert und zerstört seine neue Heimat. Millionen Wesen sterben, auch seine Familie. Von Rachsucht getrieben, kehrt der Hulk auf die Erde zurück, um mit allen abzurechnen.

Nachdem She-Hulk vom Schicksal ihres Cousins erfahren hat, verlässt sie SHIELD, verliert jedoch ihre Kräfte, da Iron Man ihr blockierende Nanobots injizierte. Unverhofft taucht Dr. Samson bei ihr auf. Will er helfen – oder ist er doch nur ein Lakai von SHIELD?

Der Prolog zur Mini-Serie „World War Hulk“ stellt eine Art Bindeglied zu den vorherigen und den kommenden Ereignissen dar. Greift man das Heft zufällig aus dem Regal des Händlers, weil man nach einer spannenden Lektüre sucht, so hat man zunächst nur Fragezeichen über dem Kopf,

denn die einzelnen Episoden bauen aufeinander auf, d. h., dieser Band eignet sich nur für treue Leser, die wissen, welche Umstände zur aktuellen Situation führten.

Thematisiert werden die Folgen übereilten Handelns. Die Illuminati lösen ein Problem auf rigorose Weise, ohne jedoch an die Konsequenzen für den Hulk oder jene Wesen zu denken, die auf ihn treffen würden. Es kommt zu einer Tragödie. Jetzt sollen die Verursacher zur Verantwortung gezogen werden – und nicht nur sie.

Auch Iron Man bleibt im Fokus. Er wurde zu einem Hardliner, der hinter den Kulissen mehr Fäden in der Hand hält, als seine Freunde ahnen. Um seine Ziele durchzusetzen, sind ihm auch fragwürdige Mittel recht, wie She-Hulk und andere erfahren müssen. Wer sich weigert, seinen Befehlen zu folgen, wird bestraft bzw. unschädlich gemacht.

Die Illustrationen sind detailreich und ansprechend, allerdings nur auf den Seiten, die einen Hulk in Aktion zeigen, der vielleicht nicht von ungefähr an „Conan“ erinnert. Die Qualität fällt etwas ab in den Szenen, die She-Hulk und Dr. Samson gewidmet sind. Man hat das Gefühl, als wären mehrere Zeichner am Werk gewesen.

Das Heft wird durch eine Story um die Mini-Marvels ergänzt, die im cartoonhaften Stil für ein wenig Humor sorgen. Hierfür standen offenbar die japanischen Chibis Pate. Die übrigen Seiten füllt ein ausführliches, illustriertes Interview mit Greg Park, der sich den Fragen zur neuen Mini-Serie stellt.

„World War Hulk Prolog“ ist ein Band, der sich an eingefleischte Fans und Comic-Sammler wendet. Gelegenheitsleser dürfen wenig mit dieser Episode, die aus einer laufenden Handlung heraus gegriffen wurde, anfangen können. Falls das Thema gefällt, sollte man einige der vorherigen Hefte und auf jeden Fall die nächsten Nummern lesen, um die Zusammenhänge besser verstehen zu können. (IS)

Manga & Manhwa



Chie Shinohara

Anatolia Story 14

Sora wa Akai Kawa no Hotori, Vol. 14, Japan, 1998

EMA, Köln, 11/2008

TB, Manga, Fantasy, Romance, Drama, 978-3-7704-6944-4, 190/600

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

www.manganet.de

Ein Zauber der Königinwitwe Nakia holte die Schülerin Yuri aus dem Japan der Gegenwart ins archaische Reich der Hethiter. Zwei Jahre sind seither vergangen, und Yuri wird als Kriegsgöttin Ishtar und kluge Ratgeberin des jungen Königs Kail verehrt. Allerdings hat sie auch viele Feinde, darunter Nakia und die hoffnungsvollen Bräute Kails.

Yuri weiß, dass es für sie keine Zukunft an seiner Seite geben kann. Außerdem hat sie Sehnsucht nach ihrer Familie. Der Zeitpunkt, dass sie durch Magie nach Hause geschickt werden könnte, ist nahe. Doch dann erhält sie Nachricht, dass Nakia die Quelle, die das Tor zu ihrer Heimat ist, zuschütten lässt. Kail hat sogleich die Hälfte seines Heeres nach Hattusha gesandt, um Nakia aufzuhalten. Schwer verletzt versucht er, mit seinen verbliebenen Soldaten die Truppen der Ägypter aufzuhalten, sehr wohl wissend, dass sie diesem Gegner unterlegen sind.

Die Entscheidung fällt Yuri nicht schwer: Sie wählt Kail und kommt ihm mit ihrem Heer rechtzeitig zu Hilfe. Da ihr die Heimkehr nun für immer verwehrt scheint, gibt sie ihren Gefühlen nach und wird Kails Geliebte. Das Glück der beiden ist jedoch von kurzer Dauer...

14 Bände hat es gedauert, bis Yuri endlich in Kails Arme fallen durfte. Sie ist jetzt 17 Jahre alt und eine selbstbewusste junge Frau, die an der Seite des Königs reitet, für ihn kämpft und Humanismus in eine Zeit trägt, in der ein Menschenleben wenig zählte. Leserinnen ab 13 Jahren, die sich mit der Protagonistin identifizieren können, hinterfragen nicht, wie es möglich ist, dass ein Mädchen aus der Gegenwart alle notwendigen Fähigkeiten haben kann, die ihr das Überleben in

einer kriegerischen Ära ermöglichen und sie sogar in höchste Kreise bringen, wo man sie entweder liebt oder hasst, begehrt oder verachtet.

Die Geschichte basiert durchaus auf historischen Begebenheiten, doch das Meiste ist dichterische Freiheit. Chie Shinohara kreierte auf diese Weise eine abenteuerliche Fantasy-Saga, in der sich Intrigen und Kämpfe mit zu Herz gehenden Tragödien und romantischen Momenten abwechseln. Das ist genau der Stoff, der der Zielgruppe gefällt.

Die Protagonisten sind sympathisch und witzig bzw. böse und skrupellos, gehören sie der Gegenseite an. Tatsächlich hat Nakia immer noch nicht aufgegeben, nach alleiniger Macht über das Hethiter-Reich zu streben. Um ihr Ziel zu erreichen, will sie ein Ritual durchführen, für das Yuris Blut benötigt wird. Nakia sorgt dafür, dass das Mädchen nicht mehr nach Hause kann. Auch schmiedet sie finstere Pläne, wie sie Yuri und Kail entzweien und den König von seinen Aufgaben abhalten kann:

Kail soll eine standesgemäße Gemahlin finden und Gespielinnen für seinen Harem auswählen. Diese Aktion und das herablassende Verhalten der Rivalinnen brüskieren Yuri, und Kail kann ihr nicht helfen, da sie in dieser Angelegenheit selbst ihre Position verteidigen und sich Respekt verschaffen muss. Wieder einmal endet die Geschichte mit einem kleinen Cliffhanger, der offen lässt, ob nach einem peinlichen Auftritt alles für Yuri noch viel schlimmer wird oder ob es ihr gelingt, den Schikanen ein Ende zu bereiten.

Obwohl die Handlung immer demselben Schema folgt – Nakia spinnt eine Intrige, Yuri und Kail finden eine Möglichkeit, den Konflikt in letzter Sekunde zu lösen, in den Pausen zwischen den Auseinandersetzungen wird die Beziehung der beiden weiter entwickelt oder durch Missverständnisse infrage gestellt -, ist sie nicht langweilig. Die Mangaka versteht es, ihr Publikum immer wieder neugierig zu machen, wie es wohl weitergehen wird. Ihr Stil, der vor allem bei Gewändern, Schmuck und Hintergründen gern verspielte Details bringt, wirkt zwar etwas doujinshihaf, ergänzt aber gelungen die Geschichte.

Mag man phantastische Shojo-Mangas, die Abenteuer und Romantik miteinander verknüpfen, sollte man einen Blick in „Anatolia Story“ werfen. (IS)



Kairi Shimotsuki

Brave 10, Bd. 1, Japan, 2007

Panini Comics, Stuttgart, 8/2008

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

Aus dem Japanischen von Dorothea Überall & Alexandra Klepper

www.paninicomics.de

Normalerweise neigen japanische Künstler eher dazu, die Edo-Zeit zu verherrlichen und die Machtergreifung des Shoguns Iyasu Tokugawas sowie die Entmachtung der regionalen Fürsten als eine für Japan sehr positive Entwicklung darzustellen, die Ordnung und Frieden ins Land brachte. Nur wenige Mangas tendieren dazu, genau das Gegenteil zum Aufhänger ihrer Story zu machen. So auch Kairi Shimotsuki in „Brave 10“.

Im Jahre 1599 widersetzt sich als einziger regionaler Herrscher nur noch Yukimura Sanada in Shinshuu Iyasu Tokugawa. Da der Daimyo als Meister der Kriegskunst bekannt ist, der in offener Feldschlacht nicht zu besiegen ist, beschließt der Shogun, ihn heimlich beseitigen zu lassen und beauftragt deshalb einige Ninjas mit dieser schmutzigen Arbeit.

Doch er rechnet nicht damit, dass sich um den Fürsten tapfere Streiter versammeln, die wie Drachen und Dämonen den Elementen trotzen, sie teilweise sogar beherrschen und nicht bereit sind, sich unterjochen zu lassen.

Und so beginnt ein Zeitalter des Krieges, das nicht nur mit Waffen geführt wird. Auch Saizou Kirigakure, ein Ninja aus Iga, und Sasuke Sarutobi, ein Ninja aus Kouga, werden nach der Rettung der schönen – und überraschend hellhaarigen - Priesterin Isanami aus der Hand lüsterner Räuber in die daraus entstehenden Ereignisse verwickelt und erleben viele Abenteuer. Mehr als einmal wird dabei ihr Zusammenhalt auf die Probe gestellt.

Der historische Hintergrund ist nicht unbedingt so ernst zu nehmen und dient nur als Aufhänger für die üblichen actionreichen Ninja-Abenteuer, die man aus den Mangas für männliche Leser kennt. In wilden Kämpfen zeigen die Helden, welche Kräfte und Künste sie beherrschen und zu was sie noch fähig sind. Die weibliche Hauptfigur bringt dazu noch ein wenig Erotik ein, da sie sehr gut gebaut ist und hin und wieder in unangenehme Situationen gerät, in denen ihre Gegner nicht nur mit ihr kämpfen wollen.

Abgespult wird dabei das übliche Repertoire an dynamischen Kampfsequenzen, markigen Sprüchen und schlüpfrigen Andeutungen. Die Zeichnungen sind zwar recht hübsch und klar, können die flache und etwas wirre Geschichte aber auch nicht besser machen.

So wendet sich „Brave 10“ an die Leser, die vor allem Samurai und Ninja in Action sehen wollen und für die eine ausgereifte Geschichte weniger wichtig ist. Wer mehr erwartet, sollte lieber zu klassischen Titeln wie „Basilisk“ oder „Lone Wolf and Cub“ greifen, die inhaltlich etwas mehr als nur provokante Reden und wilde Schlägereien bieten (CS)



Lee So-Young

Check 5, Korea, 2002

EMA, Köln, 9/2006

TB, Manhwa, Drama, Romance, Boys Love, 978-3-7704-6363-3, 176/650

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

www.manganet.de

Die merkwürdige Beziehung, die Yuha, Kyuwon, Seunga und Yeshin unterhalten, belastet jeden von ihnen, vor allem Yuha, der sich plötzlich zurückzieht und nicht länger die Schule besucht. Damit verstößt er gegen eine der Bedingungen, die Yeshin an das Vorhaben knüpfte, aus ihm und Kyuwon Stars zu machen. Ein wenig Bedenkzeit bleibt ihm noch.

Seunga beschließt, reinen Tisch zu machen, denn Yuha gefällt ihr zwar, aber sie liebt nicht ihn sondern Kyuwon, der ihr einen Korb gab, doch immer zur Stelle ist, wenn sie Hilfe braucht. Obwohl Yuha sie seinerseits nur benutzt hat, will er sie plötzlich nicht gehen lassen. Hat er sich wirklich gewandelt – oder gehört das noch zu seinem Spiel, das gegen Yeshin gerichtet ist?

Der vorletzte Band von „Check“ wartet endlich mit einigen Enthüllungen auf. Man erfährt, was die Protagonisten dazu treibt, einander ständig etwas vorzumachen, zu provozieren, zu verletzen – und zu flirten, unabhängig vom Geschlecht und meist aus ganz anderen Gründen als Liebe.

Jeder von ihnen machte eine traumatische Zeit durch, die er lange nicht verarbeiten konnte. Erlittene Verluste sollten durch andere Personen ausgeglichen werden, doch niemand möchte Ersatz sein, und es funktioniert auch nicht, wie Yuha und Seunga feststellen müssen. An wem Yuha wirklich etwas liegt, wird nun auch aufgedeckt.

Doch andere Charaktere haben ebenfalls Probleme und tragen dazu bei, den Personenreigen zu erweitern und die Auflösung noch ein wenig hinaus zu zögern.

Schade, dass die Handlung in den ersten Bänden durch kryptische Dialoge ausgebremst wurde und erst jetzt, kurz vor Schluss, in Schwung kommt. Trotzdem bleiben die Figuren distanziert und wirken nicht wirklich sympathisch. Das mag auch daran liegen, dass sie bewegungsarm und überzeichnet abgebildet werden (statische Panels, sehr große und dünne Körper, kleine Köpfe mit riesigen Augen). Das findet man zwar öfters in Shojo-Mangas und -Manhwas, doch ist es nicht jedermanns Geschmack.

„Check“ ist ein sehr eigenwilliger Manhwa, der ein kompliziertes Beziehungsdrama schildert, an dem mehrere Personen beteiligt sind. Langsam wird das Gesamtbild deutlicher, doch sind noch immer einige Fragen offen.

Die Serie wendet sich an geduldige Leserinnen ab 14 Jahren, die auch Boys Love-Elemente akzeptieren und Spaß an Titeln wie „Zetsuai“ oder „Model“ haben. (IS)



Serika Himuro

Gekko 1, Japan, 2002

Panini Comics, Stuttgart, 10/2008

TB, Planet Manga, Action, Drama, Erotik, Comedy, 978-3-86607-666-2, 204/795

Aus dem Japanischen von Josef Shanel & Matthias Wissnet

www.paninicomics.de

Seit sein Vater im Gefängnis sitzt, ist Kyotaro Boss einer Yakuza-Gang. Nur zu gern würde sich der Teenager seinen diesbezüglichen Verpflichtungen entziehen und ein ganz normaler Oberschüler sein, denn er verabscheut die Gewalt und das Verbrechen.

Weniger aus Loyalität gegenüber seinem Vater als aus Freundschaft zu den anderen Mitgliedern, die sich schon immer um ihn kümmerten, versucht er, trotzdem sein Bestes zu geben.

Schon bald glaubt der Anführer einer rivalisierenden Bande, Kyotaros Bezirk und Leute mit einem Handstreich einnehmen zu können. Gerade rechtzeitig taucht die hübsche Kumiko auf, Kyotaros Stiefschwester, von der er bisher nichts wusste, und was ihm an Kampfkraft fehlt, macht das Mädchen mit dem Schwert mehr als nur wett.

Um Kumiko, die oft Risiken eingeht, zu beschützen, lässt sich Kyotaro tiefer ins Yakuza-Milieu ziehen. Obwohl er sich bemüht, sie als Schwester zu sehen, ist da mehr, auch von Kumikos Seite. Ausgerechnet jetzt fängt Mitschülerin Nanami an, mit Kyotaro zu flirten, und Eifersucht liegt in der Luft.

Bei der feindlichen Ya-Gang braut sich derweil neues Unheil zusammen: Ihr Chef lässt seinen Enkel, den attraktiven Natsuhiko, rufen. Der skrupellose Schürzenjäger soll Kumiko in die Mangel nehmen...

Die Handlung spielt im Yakuza-Milieu, und die Hauptfiguren sind – wie so oft in Mangas – Schüler bzw. junge Erwachsene. Thematisiert werden die Rivalitäten zweier Gangs, von denen die größere die Übernahme des harmlosen Konkurrenten plant und dies durch Erpressung und Gewalt zu erzwingen versucht.

Die sympathischen Teenager Kyotaro und Kumiko und ihre relativ naiven Helfer von der Hi-Gang haben alle Hände voll zu tun, um sich aus der Gefahr zu winden. Mit viel List, einer großen Portion Frechheit und reichlich Prügelei sorgt Kumiko regelmäßig für eine überraschende Wende, und gerät das Mädchen einmal in Bedrängnis, springt Kyotaro über seinen Schatten.

Im Moment ist es schwer zu sagen, welche Richtung die Serie einschlagen wird, ob es zum reinen Unterhaltungszweck um knallharte Action im Wechsel mit erotischen Einlagen gehen oder ob die Geschichte eine realistische Note haben und die Probleme junger Erwachsener, aufgepeppt durch eine rasante Handlung, beleuchten soll. Zumindest scheint Kumiko eine Menge Geheimnisse zu hüten, die nach und nach ans Tageslicht gebracht werden müssen.

Die Geschehnisse sind – auch das ist in Shonen-Mangas, die sich an ein etwas älteres Publikum wenden, Gang und Gäbe – so angelegt, dass die Röckchen der Protagonistinnen hoch fliegen und die Ausschnitte ihrer Shirts tiefe Einblicke gewähren.

Darüber hinaus gibt es einige intimere Szenen zwischen Protagonisten über 18 Jahre, bei denen jedoch die Geschlechtsteile ausgelassen wurden. Man weiß, was passiert, zu sehen gibt es jedoch nichts. Die Serie wird in Folie eingeschweißt ausgeliefert und ab 18+ empfohlen, was nachvollziehbar ist.

Die Illustrationen sind durchaus ansprechend, so dass männliche Leser, die gern hübsche Mädchen in aufreizenden Posen betrachten, auf ihre Kosten kommen. Für Leserinnen dürfte der Titel zu einseitig auf die Interessen der Jungen ausgerichtet sein.

Vergleichen lässt sich „Gekko“ mit Reihen wie „Zeroin“, „Peridot“ oder „Tenjoh Tenge“. (IS)



Takako Shigematsu

I'm no Angel!! – Tenshi Ja Nai!! 4

Tenshi Ja Nai!! Vol. 4, Japan, 2005

EMA, Köln, 11/2008

TB, Manga, Romance, Drama, Comedy, 978-3-7704-6869-0, 190/600

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

www.manganet.de

Weil Hikaru Takabayashi zufällig dahinter kam, dass das populäre Starlet Izumi Kudo in Wirklichkeit ein Junge ist, wird sie von ihm und seinem Begleiter Yasukuni gezwungen, bei der Wahrung dieses Geheimnisses zu helfen. Eigentlich möchte Hikaru nur in Ruhe gelassen werden, nachdem sie schon einmal dem Mobbing eifersüchtiger Klassenkameraden ausgesetzt war, und die Verbindung zu der umschwärmten Izumi beschert ihr prompt mehr Aufmerksamkeit, als ihr lieb ist. Trost findet sie bei den Gesprächen mit dem jungen Lehrer Tsukasa Ayase – und verliebt sich.

Als Ayase Hikaru zusammen mit Izumi trifft, der diesmal nicht wie ein Mädchen gekleidet ist und auch nicht erkannt wird, reagiert er eifersüchtig und gesteht Hikaru, dass er ebenfalls tiefe Gefühle für sie hegt. Allerdings dürfen sie offiziell keine Beziehung beginnen, solange sie Lehrer und Schülerin sind. Für Hikaru geht damit ein Traum in Erfüllung, und wann immer die beiden können, stehlen sie sich einen kurzen Moment der Zweisamkeit für einen Kuss.

Izumi gefällt diese Entwicklung überhaupt nicht, denn auch er hat sich in Hikaru verliebt. Als er sich von ihr distanziert, erkennt sie noch immer nicht, was in ihm vorgeht und ist traurig darüber, dass sie anscheinend nicht mehr benötigt wird. Schließlich folgt Hikaru auf eigene Faust Izumi ins Studio, um über ihn zu wachen, denn Hayato Kurobe, ein hartnäckiger Verehrer, der Izumi wie alle anderen für ein Mädchen hält, ist ebenfalls am Set. Ehe sich Hikaru versieht, wird sie für eine Nebenrolle engagiert. Zunächst will sie ablehnen, doch dann taucht die ehrgeizige Yuka Nagahara auf, von der Hikaru vor Jahren besonders schlimm gequält wurde...

Kaum sieht es so aus, als würde sich für die gebeutelte Hikaru alles zum Guten wenden – Ayase erwidert ihre Liebe, Izumi und Yasukuni erpressen sie nicht länger, die Mitschülerinnen freunden sich mit ihr an -, folgen auch schon die nächsten Tiefschläge: Hikaru ist betrübt, weil Izumi ihr aus dem Weg geht, und die skrupellose Yuka lässt die Gespenster der Vergangenheit wach werden.

Obwohl sich Hikaru nicht mehr ängstigen will und die kleine Rolle in einem Film nur annimmt, um der Rivalin die Stirn zu bieten, setzen ihr die Erinnerungen und Gemeinheiten sehr zu. Nun zeigt sich, dass sie nach wie vor auf Izumi und Yasukuni bauen kann, und auch Hayato beweist, dass er gute Seiten hat. Allerdings ist es Hikaru selbst, die herausfindet, dass sie Yuka nicht mit deren Waffen schlagen kann, sondern den Überraschungseffekt nutzen muss. Bis es soweit ist, leidet man mit Hikaru und ist wie sie fassungslos über Yukas Boshaftigkeit und Verlogenheit.

Damit sind die unschönen Erlebnisse für Hikaru aber noch lange nicht vorbei. Takako Shigematsu stellt auf den letzten Seiten die Weichen für die nächsten dramatischen Entwicklungen. Ayase erhält einen Brief, durch den sich vieles ändern wird – und mit diesem Cliffhanger endet das Kapitel.

Die Handlung von „Tenshi Ja Nai!!“ folgt den bekannten Mustern der romantischen Schüler-Komödien, wobei das Motiv des *gender bender* für zusätzliche komisch-spannende Verwicklungen sorgt: Ein Mädchen steht zwischen zwei jungen Männern, scheint mit einem ihr Glück zu finden, doch die Umstände legen ihnen Steine in den Weg. Intrigen und Missverständnisse komplizieren regelmäßig die Beziehungen. Das alles ist eingebettet in eine Mischung aus Schulalltag, Freizeitgestaltung und Showbiz. Es gibt viele humorige Szenen, doch die Gefühle der Protagonisten werden niemals veralbert. Auch ernsthafte Themen fließen mit ein, wobei das Mobbing, dem Hikaru ausgesetzt ist, als zentraler Punkt kontinuierlich aufgegriffen wird, da diese traumatischen Erfahrungen ihr Verhalten nachhaltig beeinflussten und noch immer beeinflussen.

Obwohl es zahlreiche ähnliche Titel gibt, darunter „Hana-Kimi“, „Secret Girl“, „W Juliet“, verfolgt „Tenshi Ja Nai!!“ eine eigene Linie, so dass man selbst dann Neues entdecken kann, wenn man die anderen Reihen ebenfalls liest. Die Illustrationen sind sehr ansprechend, sofern die Protagonisten nicht superdeformiert dargestellt werden, doch auch damit kann man sich arrangieren.

„Tenshi Ja Nai!!“ gefällt vor allem einem weiblichen Publikum ab 13 Jahren, das gern romantische Beziehungsdramen liest und hübsche Zeichnungen schätzt. (IS)



Rumiko Takahashi

Inu Yasha 53, Japan, 2008

EMA, Köln, 9/2008

TB, Manga, Fantasy, Comedy, Romance, Drama, 978-3-7704-6957-4, 186/600

Aus dem Japanischen von Oke Maas

www.manganet.de

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

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

www.ytv.co.jp/inuyasha/

www.viz.com/inuyasha/index.php

Im Kampf gegen Magatsuhi, eine von Narakus Kreaturen, erleiden Inu Yasha und seine Freunde eine empfindliche Niederlage: Der Splitter des Juwels, der Kohaku am Leben erhält, wurde verunreinigt, und Kagome hat ihre Fähigkeit, ihn zu läutern, verloren. Keiner ahnt, was Kohaku, der nun schon seit Tagen schläft, durchmacht. Immer wieder erlebt er, wie er seine Angehörigen unter Narakus Einfluss tötete. Kohakus Verzweiflung wächst, und er wünscht sich zu sterben.

Plötzlich erscheint Magatsuhi und ergreift Besitz von Kohakus wehrlosem Körper. Er will den Jungen und damit den letzten fehlenden Splitter zu Naraku bringen. Miroku und Sango versuchen, den Gegner aufzuhalten – vergeblich. Die Folgen für beide, aber auch für Rin sind fatal. Inu Yasha und Kagome kommen zu spät, um Magatsuhi zu stoppen. Sie nehmen die Verfolgung auf, sehr wohl wissend, dass ihre Freunde nur eine Chance haben, wenn der Feind getötet wird. Und das ist erst der Anfang der Tragödie...

Die Geschehnisse spitzen sich in diesem Band dramatisch zu: Kagome hat ihre Kräfte verloren und ist hilflos. Das Gift in Mirokus Körper hat sein Herz fast erreicht und wird ihn vielleicht töten, wenn er im nächsten Kampf das Kazaana benutzt. Rin gerät unter Magatsuhis Einfluss und verschwindet. Der Splitter wird aus Kohakus Körper geschossen, und der Junge bricht zusammen. Ist er tot? Mit diesem Cliffhanger endet der Band und lässt offen, ob Naraku nun sein Ziel, den Juwel der vier Seelen zu komplettieren, erreichen wird oder ob Inu Yasha und Sesshomaru das Blatt noch einmal wenden und ihre Freunde retten können.

Schon immer bot die Fantasy-Serie „Inu Yasha“ eine Menge Action, doch so spannend wie im Augenblick war sie selten. Die Entwicklungen erscheinen umso tragischer, da es zuvor einen Moment der Ruhe und des Humors gab, denn Kagome kehrte vorübergehend in ihre eigene Welt, in die Gegenwart, zurück, um in der Schule an wichtigen Prüfungen teilzunehmen und sich ganz alltäglichen Problemen zu stellen, die durch Inu Yashas Auftauchen zusätzlich kompliziert werden. Nahezu alle wichtigen Protagonisten sind gleichmäßig involviert, und auch Naraku, die Wurzel allen Übels, greift aktiv ein und erinnert auf diese Weise daran, dass er immer noch der eigentliche Gegner ist, egal wie mächtig seine Geschöpfe sein mögen. Wieder scheint er einen Vorteil erringen zu können. Was wird passieren, wenn er das Juwel tatsächlich vervollständigen kann? Man darf spekulieren, wie weit Rumiko Takahashi noch gehen wird, ob noch mehr Opfer beklagt werden müssen, zumal das Finale - Bd. 56 – nicht mehr fern ist.

„Inu Yasha“ ist sicher eine der schönsten Serien der beliebten Mangaka, da sie abenteuerliche und actionreiche Fantasy, sympathische Figuren, Humor und überdies eine Prise Erotik bietet. Es wird großer Wert auf eine packende Handlung gelegt, die immer wieder mit überraschenden Wendungen aufwartet und die Running Gags nicht überstrapaziert. Die keimenden Romanzen bleiben im Hintergrund, um den Plot nicht zu verwässern.

Zwar sehen die Protagonisten putzig aus, doch für kleine Kinder ist die Reihe nicht geeignet. Tatsächlich stirbt so mancher Sympathieträger, von den vielen namenlosen Opfern ganz zu schweigen. Zielgruppe sind Leserinnen und Leser ab 12 Jahren, die sich für den Mix aus japanischer Mythologie und Fantasy begeistern können.

Natürlich wird kaum jemand ohne Vorkenntnisse nach dem 53. Band einer Serie greifen. Titel, die über Jahre laufen, sind ab einem bestimmten Punkt nur noch interessant für treue Sammler. Zwar können Quereinsteiger den Dialogen das Wesentliche entnehmen, doch fehlen die Details, die gerade den Reiz ausmachen. Man sollte „Inu Yasha“ unbedingt ab Bd. 1 lesen – und auch wenn 56 Bände eine ganze Menge sind, es lohnt sich, denn die Abenteuer des Titelhelden und seiner Kameraden sind ein wirklicher Lesespaß. (IS)



Arina Tanemura
Kamikaze Kaito Jeanne 3 – Perfect Edition

Phantom Thief Jeanne Perfect Edition, Vol. 3, Japan, 1998

EMA, Köln, 1. Auflage: 11/2008

PB, Manga, Fantasy, Romance, 978-3-7704-6976-5, 198/1200

Aus dem Japanischen von Rie Kasai

17 Farbseiten

www.manganet.de

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

Die Schülerin Marron Kusakabe bannt als Kaito Jeanne im Auftrag Gottes Dämonen, die sich in Kunstwerken eingenistet haben und die Herzen der Menschen vergiften. Mit ihrem neuen Klassenkameraden Chiaki Nagoya alias Sindbad taucht unverhofft ein Rivale auf, den nur der Teufel gesandt haben kann. Als sie sein Geheimnis herausfindet, ist Marron bitter enttäuscht, denn längst hat sie sich in Chiaki verliebt. Seltsam ist nur, dass er ihr immer wieder hilft, wenn sie in eine Falle von Miyako Todaiji gerät, die die Diebin Jeanne fangen will.

Ausgerechnet Miyako bittet nun Jeanne um einen großen Gefallen. Miyakos Bruder, der in der Erdbeforschung arbeitet, ist seit einer Weile kalt und abweisend, und es scheint, als wäre er für die jüngsten Erdbeben verantwortlich. Jeanne verspricht, der Sache nachzugehen, doch als sie mit Chiaki um das Labor schleicht, verliert sie ihr Kreuz und kann sich nicht mehr verwandeln. Trotzdem gibt sie nicht auf und versucht es mit einem Trick, durch den sie und Miyako in große Gefahr geraten. Jetzt kann nur noch ein Wunder helfen.

Aber noch mehr Probleme belasten Marron. Der neue Lehrer Hijiri Shikaido kennt ihr Geheimnis, und Chiaki reagiert eifersüchtig. Dann gibt sich der Dämonenritter Noyn zu erkennen, der ein ganz anderes Kaliber ist als die bisherigen finsternen Kreaturen...

Inzwischen sind die Leser und Leserinnen mit dem Setting, den Charakteren und den Konflikten vertraut, so dass neue Figuren und Probleme dafür sorgen sollen, dass die Spannung nicht nachlässt.

Zwar ist immer noch nicht ganz klar, aus welchem Grund Sindbad Jeanne bei ihrer Arbeit behindert, doch seine Gefühle für sie sind zweifellos aufrichtig. Marron möchte ihm vertrauen, aber kann sie das wirklich? Inzwischen scheint Miyako zu ahnen, dass Marron etwas vor ihr verbirgt, verschließt aber fest ihre Augen vor der Wahrheit, die vielleicht einen Keil zwischen ihre Freundschaft treiben könnte. Hijiri deckt das Geheimnis auf und behauptet, als Bekannter ihres Vaters Marron helfen zu wollen. Darf sie sich auf ihn verlassen? Und welche Pläne verfolgt der Dämonenritter Noyn, der sehr viel mächtiger und intelligenter ist als Jeannes bisherige Gegner?

Wie so oft wird mit jeder Antwort, die man bekommt, auch eine neue Frage gestellt. Möchte man mehr erfahren, muss man auf die Fortsetzung warten, in der es genauso läuft. Natürlich darf auch ein kleiner Cliffhanger am Ende des Buchs nicht fehlen, der sowohl eine Kampfansage Jeannes an Noyn beinhaltet wie auch eine überraschende Eröffnung Chiakis, die sein weiteres Verhalten Jeanne gegenüber betrifft.

Mag man Magical Girls und Boys im Stil von „Sailor Moon“, „Wedding Peach“ oder „Kaito St. Tail“, hat man mit der Lektüre von „Kamikaze Kaito Jeanne“ jede Menge Spaß, da die Serie alle Anforderungen erfüllt, die man an das Genre stellt:

Niedliche Protagonisten erleben spannende Abenteuer und helfen dabei ihren Mitmenschen. Alle hüten Geheimnisse, und nicht jeder ist das, was er vorgibt zu sein. Liebe und Eifersucht kollidieren

ständig mit den Aufgaben, die zu erledigen sind. Die Romantik ist oft ein noch wichtigeres Element als Fantasy und Action.

Vor allem Mädchen ab 10 Jahren können sich mit den sympathischen Figuren identifizieren. Die verspielten, detailreichen Illustrationen treffen überdies genau den Geschmack der Zielgruppe. Doch auch ein reiferes, nostalgisches Publikum, das schön gestaltete Mangas zu schätzen weiß, wird Freude an der „Perfect Edition“ haben, die im Überformat, mit Reliecover, Farbseiten, Hintergrundinformationen und auf hochwertigem Papier erscheint. (IS)



Mayu Shinjo
Love Celeb 3

Love Celeb – King Egoist, Vol. 3, Japan, 2005

EMA, Köln, 11/2008

TB, Manga, Romance, Comedy, 978-3-7704-6913-0, 192/650

Aus dem Japanischen von Stefan Hofmeister

www.manganet.de

www.mayutan.com

Ginzo Fujiwara, einer der mächtigsten Männer Japans, öffnet Kirara Nakazono die richtigen Türen ins Showbiz, so dass das nicht sonderlich talentierte Mädchen ein Star wird. Längst hat sich Kirara in ihren Gönner verliebt, aber da er den Ruf eines Schürzenjägers hat und nie über Gefühle

spricht, verweigert sie sich ihm. Das ist Gin überhaupt nicht gewöhnt, und darum begehrt er die ‚dämliche Jungfrau‘ umso mehr.

Sogar das Drehbuch lässt Gin immer wieder umschreiben, um Kirara nahe zu sein und sie öffentlich zu entjungfern. Die heißen Szenen verfehlen auch nicht auf Koki Shirokane, einen populären Schauspieler, ihre Wirkung, so dass er mit Gin um Kiraras Gunst zu wetteifern beginnt.

Das alles nimmt ein abruptes Ende, als Gin die Nachricht erhält, dass sein ganzes Vermögen an die Inuzuka-Company gefallen ist. Mit einem Schlag ist er völlig mittellos, und auch Kirara wird sogleich von ihrem Manager an Ryohei Inuzuka verschachert, der sie benutzen will, um Gin noch mehr zu verletzen...

„Love Celeb“ dürfte die abgedrehteste Serie von Mayu Shinjo sein. Die Mangaka kritisiert und parodiert die fiesen Machenschaften hinter den glitzernden Kulissen des Showbiz und nimmt auch die Herz-Schmerz-Romanzen der Shojo-Serien auf die Schippe. Alles ist so übertrieben, dass man die Geschehnisse nicht ernst nehmen kann, die so angelegt sind, dass die beiden Hauptfiguren einander immer wieder mit wenig Bekleidung in die Arme sinken – aber im letzten Moment aufhören oder unterbrochen werden.

Gin ist selber keinen Deut besser als die anderen Gewaltigen der Film-, Musik- und Model-Industrie, doch da er gleichzeitig der Märchenprinz ist, wird sein Verhalten damit legitimiert, dass ihm ‚die Richtige‘ noch nicht begegnet ist und die Frauen selber schuld sind, da sie sich ihm an den Hals werfen. Kirara in der Rolle der „Cinderella“ ist nun dabei, Gin zu erziehen, und erst wenn er von Liebe spricht, wird er sie bekommen. Bis dahin spart sie sich auf, ganz das Ideal der unberührten Jungfrau.

Umgeben sind die beiden von Klischee-Figuren, wie man sie sich immer vorstellt: der skrupellose Manager, der seine Schutzbefohlene ins Bett einflussreicher Männer zwingt, damit sie wenigstens eine Schmuttelrolle bekommt, der hübsche Schauspieler mit der Neigung zu Bondage, S & M etc., der böse Gegenspieler, dem keine Gemeinheit zu dreckig ist und der auch vor Vergewaltigung nicht zurückschreckt, die neidischen Mitschülerinnen, die ihr Opfer gnadenlos mobben, die schrägen Helfershelfer...

Es wird intrigiert, geliebt, gehasst, hysterisch gejammert, leidenschaftlich gestöhnt und bei jedem Pantyshot lüstern gesabbert. Mayu Shinjo setzt die Geschehnisse in ansprechenden Bildern um. Wer mit ihren anderen Reihen („Kaikan Phrase“, „Haou Airen“, „Virgin Crisis“) vertraut ist, weiß, womit er zu rechnen hat.

Wenn man die Geschichte als krude Parodie auf das Genre versteht, hat man seinen Spaß daran – ernst nehmen kann man die Übertreibungen nicht. Leserinnen ab 15 Jahren, die die hübschen Illustrationen der Künstlerin schätzen und etwas mehr als nur Küsschen und Händchenhalten

sehen wollen, kommen hier voll auf ihre Kosten. „Love Celeb“ ist eine romantisch-erotische Shjojo-Manga-Parodie, die vieles, aber nicht alles zeigt. (IS)



Saki Hasemi & Kantaro Yabuki

Love Trouble 2

To Love-Ru Vol. 2, Japan, 2006

Tokyopop, Hamburg, 10/2008

TB, Manga, Comedy, Romance, SF, 978-386719-404-4, 192/650

Aus dem Japanischen von Till Weingärtner

www.tokyopop.de

www.j-toloveru.com/

www.xebec-inc.co.jp/anime/toloveru/

www.tbs.co.jp/anime/to-love-ru/

www.mmv.co.jp/special/game/to-love-ru/

Man sollte nicht glauben, dass es wirklich so spaßig ist, ein Mädchen vom anderen Stern zum Gast zu haben. Sie kann noch so reizvoll und niedlich sein, wirklich einfach macht sie es dem jungen Mann, dem sie förmlich auf dem Schoß landete, nicht. Und vor allem bringt sie eine Menge Ärger mit sich. Angefangen mit den irdischen Rivalen um ihre Gunst bis hin zu Angreifern aus dem All.

Rito hat das zu spüren bekommen, als Prinzessin Lala von Devilluke bei ihm aufgetaucht ist und ihn kurzerhand zu einem der Bewerber um ihre Hand ernannt hat, damit sie nicht wieder nach Hause muss, um dort einen anderen auszuwählen. Zwar findet der Junge sie recht hübsch und sexy, aber erstens ist er nicht einmal volljährig, und zum zweiten hat er bisher wirklich noch nicht ans Heiraten gedacht. Allerdings ist er auch nicht gefragt worden.

Und so hat er keine andere Wahl, als Lala erst einmal vor einem Monster aus dem Weltraum zu schützen, das nebenbei auch die Erde zerstören will. Und kaum hat er das hinter sich gebracht, kommt schon der nächste Ärger auf ihn zu. Nicht nur dass Lala mit Hilfe ihres Roboters Kleidung herstellt, die sich nach einer gewissen Zeit auch noch auflöst – sie denkt auch nicht daran, ihren Schwanz zu verstecken. Und dieses Aufsehen könnte die Falschen anlocken, sei es nun im Schwimmbad oder auf der Klassenfahrt zum nächsten Onsen...

Auch der zweite Band bietet keine Überraschungen, sondern spielt die Szenarien durch, die man schon aus vergleichbaren Mangas wie „Chobits“, „Oh! My Goddess“ oder „Girls Bravo“ kennt. Kaum wird es etwas ruhiger, kommt Lala auch schon auf dumme Ideen und erregt dabei ziemliches Aufsehen. Der junge Held darf dabei Blut und Wasser schwitzen, um die Spuren zu verwischen. Teilweise bringt er sich mit seinen Aktionen auch in Teufels Küche. Anders als im ersten Band steht hier weniger die Action als der Humor im Vordergrund und so gibt es eine Reihe an schrägen, oft aber auch schlüpfrigen Gags.

„Love Trouble“ beweist auch im zweiten Band, dass sich der Manga an die Leserschaft richtet, die eine solch schräge Mischung aus Comedy und Action mag und noch nicht zu viele von den anderen oben genannten Serien kennt. (CS)



Sakuya Fujii

Men who cannot get married

Kekkon dekinai otoko tachi, Japan, 2006

EMA, Köln, 11/2008

TB, Boys Love, Drama, 978-3-7704-6942-0, 174/650

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

www.manganet.de

<http://utsunomiya.cool.ne.jp/dawnfactory/top.html>

Das Restaurant ‚Felino Felice‘ wird von Frauen besonders geschätzt, da dort sehr attraktive Kellner bedienen. Auch Ryusei Kido, dem das Grundstück gehört und der sich um das Management des Lokals

kümmert, ist ein häufiger Gast, wenn er gerade in Japan weilt. Seit Ryuseis letztem Besuch wurde ein neuer Kellner eingestellt. Kazuki Ichinose zieht sofort Ryuseis Interesse auf sich, lehnt aber strikt alle Annäherungsversuche ab.

Schließlich bringt ein Missgeschick Kazuki in Ryuseis Wohnung, und die beiden führen zum ersten Mal eine längere Unterhaltung. Kazuki erfährt, dass Ryusei Geige spielt, und das scheint das Eis ein wenig zum Schmelzen zu bringen, denn auch Kazuki liebte einst dieses Instrument. Tragische Ereignisse zwangen ihn jedoch, die Geige weg zu geben und den Job im „Felino Felice“ anzunehmen.

Zufällig findet Kazuki heraus, dass Ryusei einen Freund hatte, dem ähnliches widerfuhr und den er damals nicht retten konnte. Ist Kazuki lediglich Ersatz? Sind alle Beteuerungen, dass Ryusei ihn gern hat, leeres Gerede? Kann man niemandem mehr vertrauen? Erneut geht Kazuki auf Distanz – und dann passiert ein Unfall...

„Men who cannot get married“ zählt zu den Boys Love-Mangas, die dankenswerterweise nicht im Schüler-Milieu angesiedelt sind und belegen, dass romantische Beziehungen zwischen jungen Männern auch in anderen Genres funktionieren.

Ähnlich wie in Makoto Tatenos „Martini for Two“ oder Fumi Yoshinagas „Antique Bakery“ ist auch hier ein Lokal bzw. Café der Ort, an dem sich Protagonisten begegnen, die nicht notwendigerweise homosexuell sind, und Freundschaften knüpfen, aus denen sich früher oder später mehr entwickelt.

Ryuseis Beziehung zu seiner letzten Freundin ist gerade gescheitert. Er lernt Kazuki kennen, der, nachdem was seiner Familie widerfahren ist, das Vertrauen in andere verloren hat. Zunächst erinnert der schroffe Einzelgänger Ryusei tatsächlich an einen verstorbenen Mitschüler, doch je mehr sich Kazuki öffnet, umso stärker werden Ryuseis Gefühle für den neuen Bekannten.

Als Kazuki schließlich erfährt, was sich vor Jahren zugetragen hat, kann er nicht mehr glauben, dass Ryusei ihn um seiner selbst Willen mag. Konsequenter geht Kazuki Ryusei aus dem Weg, obwohl er unter der Trennung leidet.

Es sind eine tragische Vergangenheit und die Liebe zur Musik, die die beiden Hauptfiguren zusammen führt.

Während der eine sich schnell auf die neue Situation einstellt, seine wahren Absichten trotz aller Eloquenz jedoch nicht richtig ausdrücken kann, ist der andere zögerlich und sieht sich getäuscht, kaum dass er wieder Vertrauen zu jemandem fassen wollte. Ryusei scheint nach dieser Zurückweisung aufzugeben, doch Kazuki beginnt, darüber nachzudenken, ob er ein Leben mit oder ohne den Freund führen möchte. Schließlich geschieht etwas – ist es nun zu spät für eine Aussprache?

Die Vergangenheitsbewältigung, Missverständnisse und sich entwickelnden Gefühle stehen ganz im Mittelpunkt der Handlung. Hin und wieder geben die Nebenfiguren Impulse, um die Story in die gewünschte Richtung zu lenken.

Erotische Szenen spielen eine untergeordnete Rolle und sind gewissermaßen das I-Tüpfelchen am Schluss. Man weiß, was zwischen den erwachsenen Männern passiert, auch wenn nur angedeutet und nichts explizit gezeigt wird.

Die Illustrationen sind ansprechend, obgleich die Figuren etwas steif wirken und die spitzen Gesichter mit den breiten Mündern eher wenig Mienenspiel zeigen. Der Stil lässt sich vielleicht am ehesten mit dem von Mieko Koide („Süßes Gift“), Lee So-Young („Model“) oder Yuki Shimizu („Love Mode“) vergleichen.

Wer gern Boys Love-Mangas liest und nicht unbedingt nackte Tatsachen braucht, sollte ein wenig in „Men who cannot get married“ blättern, um zu überprüfen, ob Thema und Stil gefallen.

Setting und Problematik sind etwas anders als bei den meisten Titeln des Genres, und das sorgt für einig Abwechslung und Lesespaß. (IS)



Naoki Urasawa

Monster 8: Mein namenloses Idol, Japan, 1998

EMA, Köln, 1. Auflage: 1/2004

TB, Manga, Psycho-Thriller, 978-3-89885-687-4, 206/650

Aus dem Japanischen von Mario Hirasaka

www.manganet.de

Endlich ist es dem Arzt Kenzo Tenma gelungen, das „Monster“ Johann aufzuspüren. Sein ehemaliger Patient ist inzwischen ein erwachsener Mann, dessen Pfad eine blutige Spur quer durch Deutschland hinterlassen hat. Nicht nur an seinen einstigen Peinigern hat er sich gerächt, sondern jeden aus dem Weg geräumt, der für ihn und seine Pläne eine Bedrohung hätte darstellen können.

Um dem Morden ein Ende zu bereiten, will Tenma Johann bei einer öffentlichen Feier erschießen. Seine Freunde möchten ihn davon abhalten, damit er nicht selbst zum Mörder wird, doch wie sollen sie das anstellen, wenn sie nicht einmal wissen, wo er sich verbirgt?

Dass es gar nicht so leicht ist, jemanden umzubringen, erst recht nicht für jemanden, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, Leben zu retten, wird Tenma langsam bewusst. Allerdings will er seine Schwäche überwinden.

Unterdessen fällt Johann in einer Bibliothek ein altes Kinderbuch in die Hände. Unvermittelt beginnt er zu weinen und bricht zusammen...

Der Psycho-Thriller „Monster“ nähert sich einem ersten großen Höhepunkt:

Tenma hat Johann gefunden, und er scheint sogar die Gelegenheit zu bekommen, den Massenmörder unschädlich zu machen. Doch der Preis, den Tenma dafür zahlen muss, ist hoch. Nachdem er fälschlich des Mordes beschuldigt wurde, würde ihn eine solche Tat wirklich zu einem Verbrecher machen.

Man darf spekulieren, ob er im entscheidenden Moment abdrücken kann oder ob seine Skrupel stärker sind. Immer wieder zeigen kleine Szenen, dass Tenma mit Leib und Seele Arzt ist und Leben bewahren will, selbst wenn ihm sein Eingreifen Zeit kostet und es die Polizei auf seine Spur bringt. Der innerliche Konflikt droht, ihn zu zerreißen.

Auch Johann scheint den einen oder anderen wunden Punkt zu haben. Die Psychologen vermuten, dass er eine gesplante Persönlichkeit besitzt. Während ein Teil für das Töten verantwortlich ist, wünscht der andere Hilfe. Was mag das für ein Buch gewesen sein, das Johann so zusetzte? Was hat er gesehen? Welche Erinnerungen wurden wach?

Die Handlung ist spannend und dramatisch. Zwischendurch nimmt Naoki Urasawa immer mal das Tempo heraus, um den Höhepunkt ein wenig aufzuschieben. Die entsprechenden Szenen sind allerdings keine Füllsel, sondern beleuchten die realistisch aufgebauten Charaktere und ihre Motive und enthalten weitere Hinweise, die man wie Puzzlestücke dem Gesamtbild hinzufügen darf.

Die Geschehnisse spielen momentan in München, und wer mit der bayerischen Metropole vertraut ist, wird Plätze und Gebäude wieder erkennen. Auch dieses Lokalkolorit verleiht der Serie einen ganz besonderen Reiz.

„Monster“ wendet sich an ein reiferes Publikum, das Freude an weniger verbrauchten Themen und an anspruchsvoller Unterhaltung hat. Konnten Titel wie „Ring“, „Homunculus“ oder „Holiday“ fesseln, dann sollte man auch in diese Reihe unbedingt hinein schauen. Da die Geschehnisse aufeinander aufbauen, empfiehlt es sich, die Lektüre bei Bd. 1 zu beginnen. (IS)



Ai Yazawa

Nana 4, Japan, 1999

EMA, Köln, 1. Auflage: 8/2005

TB, Manga, Drama, Romance, 978-3-7704-6309-1, 190/500

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

www.manganet.de

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

www.s-nana.com/

www.ntv.co.jp/nana/

www.nana-movie.com/

Nana Komatsu, Hachiko genannt, und Nana Ozaki sind nach Tokyo gezogen, um ihr Glück zu finden. Während Hachi davon träumt, mit ihrem Freund Shoji eine Familie zu gründen, möchte Nana wieder singen und kommt erneut mit den Mitgliedern der Band Blast, mit denen sie früher auftrat, zusammen.

Als Hachi Shoji von der Arbeit abholen will, lässt er sie wissen, dass sie etwas bereden müssen. Hachi hat keine Ahnung, worum es geht, doch dann ist kein Wort mehr nötig, denn sie sieht völlig unvorbereitet, aus welchen Gründen Shoji zuletzt kaum noch Zeit für sie hatte: Er ist in seine neue Kollegin verliebt. Hachi gibt ihrem untreuen Freund sofort den Laufpass und will sich nie wieder verlieben.

Ein kleiner Trost für Hachi ist, dass sie zwei Karten für ein Trapnest-Konzert, erste Reihe, bekommen hat. Sie lädt Nana dazu ein und hofft, dass Ren seine frühere Freundin im Publikum entdecken und sie in die Arme schließen wird. Doch ist das wirklich, was die stolze Nana will?

Das Drama, das sich in Bd. 3 andeutete, eskaliert gleich auf den ersten Seiten. Hachi findet heraus, dass Shoji sie betrügt und ist derart enttäuscht, dass sie weder eine Erklärung hören, noch um ihn kämpfen will. So oft sie schon verliebt war, nie hatte sie Glück, dass ihre Gefühle vorbehaltlos erwidert wurden. Trost findet sie bei Nana, die für sie eintritt und weit mehr den Märchenprinz verkörpert, von dem Hachi immer geträumt hat, als Shoji oder einer seiner Vorgänger.

Um sich abzulenken, stürzt sich Hachi in ihre neue Arbeit, trifft sich mit Freunden und entwickelt sich zu einem richtigen Nana-Fan. Prompt ist sie eifersüchtig auf Misato, die ebenfalls für Nana schwärmt, und fühlt sich ausgeschlossen, als die beiden Frauen ohne sie bei gemeinsamen Unternehmungen Spaß haben. Hachi befürchtet, dass ihr nun auch Nana weggenommen wird. Einige Szenen spielen vage mit Yuri-Elementen, zielen aber nicht konkret in diese Richtung.

Schließlich erfährt Hachi von Nanas Liebe zu Ren und möchte die beiden wieder zusammen bringen, doch das ist nicht so einfach, wie gehofft. Ob es gelingen wird oder ob Nana im letzten Moment kneift, verrät erst der nächste Band.

Die Freundschaft der Nanas unterscheidet sich kaum von den Beziehungen, die sie zu den Männern, die sie lieben, haben. Es gibt Höhen und Tiefen, Momente der Eifersucht und inniger Zuneigung, Umarmungen und Tränen. Hachi bewundert Nana und möchte sie glücklich wissen. Nana wiederum ist von Hachis aufrichtiger Anhänglichkeit beeindruckt und möchte ihr ihre Unschuld bewahren. Allerdings sind beide mit eigenen Problemen belastet, so dass es fraglich ist, ob sie wirklich immer für einander da sein können.

Die Fortsetzung dürfte endlich die Musiker von Trapnest präsentieren, von denen ständig die Rede ist, die aber bislang nie in Erscheinung traten, von Ren in Rückblenden und kurzen Szenen einmal abgesehen. Bewusst spannte die Mangaka ihre Leser auf die Folter und stellte nebenbei die Weichen für Begegnungen, die reichliches Konfliktmaterial bieten.

Je weiter die Serie voran schreitet, umso stärker fühlt man sich in die Welt der Nanas eingebunden. Ai Yazawa hat viele komplexe Charaktere geschaffen, deren Hintergrundgeschichten für sich schon interessant sind und die durch ihre Beziehungen untereinander noch an Reiz gewinnen. Nachvollziehbare Sorgen und Hoffnungen lassen die Figuren real erscheinen, so dass man automatisch Anteil an ihrem Schicksal nimmt und erfahren möchte, wie es weiter geht.

Die Illustrationen sind etwas gewöhnungsbedürftig, aber irgendwann wird man von der Story so sehr in den Bann gezogen, dass man den eigenwilligen Stil der Künstlerin akzeptiert. Er passt zur Geschichte und ergänzt die Dialoge durch ausdrucksvolle Gestik und Mimik.
Vor allem Leserinnen ab 13 Jahren, die romantische vielschichtige Dramen mögen, dürften großes Vergnügen an der Lektüre von „Nana“ haben. (IS)



Makoto Tateno
Prince Sapphire

Tateno Makoto Irasutosyu Prince Sapphire, Japan, 2008

EMA, Köln, 11/2008

SC-Album, vollfarbiges Artbook, Manga, Boys Love, 978-3-7704-7004-4, 112/1995

Aus dem Japanischen von Monika Hammond

www.manganet.de

<http://makoto-egg.com>

Makoto Tateno ist in Deutschland schon seit geraumer Zeit keine Unbekannte mehr. Bei EMA sind die Boys Love-Serien und -Oneshots „Yellow“, „Martini for Two“, „Hate to Love You“ und „Hero Heel“ erschienen, ebenso die Shojo-Reihe „Cute x Guy“. Wem das noch zu wenig ist, der findet bei diversen US-Verlagen weitere Titel in englischer Übersetzung.

Die kleine Auswahl zeigt, dass die Künstlerin nicht auf eine Zielgruppe fixiert ist, sondern die Fans von romantischer Boys Love und heterosexuellen Beziehungen gleichermaßen berücksichtigt. Dabei kombiniert sie auch ganz gern mit weniger gängigen Subgenres wie Krimi, Showbiz oder Host-Milieu, wodurch sich ihre Werke oft wohltuend von der Masse an School-Comedies abheben.

Da die meist großformatigen, vollfarbigen Artbooks teuer und die finanziellen Möglichkeiten der Taschengeldempfänger begrenzt sind, erscheinen leider nur wenige dieser schönen Bildbände auch in Deutschland – und wenn, dann rechtzeitig vor Weihnachten, so dass man sich das Buch schenken lassen kann.

Tatsächlich ist „Prince Sapphire“ Makoto Tatenos erstes Artbook und zugleich auch das erste BL-Artbook, das hier veröffentlicht wurde. Alle anderen Bände fallen in die Kategorien Magical Girl („Card Captor Sakura“), Romance („Nana“), Fantasy („Naruto“), Gothic („Angel Sanctuary“), Horror/Splatter („Priest“), SF („Neon Genesis Evangelion“); softe Erotik war bisher allein den männlichen Lesern vorbehalten („Vampire Master“, „Seraphic Feather“, „G-Taste“, „Manga Love Story“) – um nur ein paar Beispiele zu nennen.

Lange haben die BL-Fans warten müssen, bis nun auch ihre Interessen berücksichtigt werden, und das erstaunlicherweise zu einem Zeitpunkt, an dem der Hype schon etwas nachgelassen hat. Allerdings darf man „Prince Sapphire“ nicht mit den einschlägigen Titeln für das männliche Publikum vergleichen, denn die hier enthaltenen Abbildungen sind keineswegs explizit. Zu sehen gibt es ausschließlich attraktive, junge Männer über 18 Jahre, die weitgehend bekleidet sind und in Situationen dargestellt werden, die nicht über zärtliche Küsse und Umarmungen hinausgehen.

Von daher kann man dieses Artbook aufgeschlossenen Leserinnen ab 14 Jahren empfehlen, die BL gerade für sich entdeckt haben, und natürlich auch einem reiferen Publikum, das Bishonen, aber nicht unbedingt nackte Tatsachen sehen will. Die Illustrationen sind farbenfroh, romantisch und gefühlvoll.

„Prince Sapphire“ ist als vollfarbiges SC-Album erschienen. Das Cover wird von goldenem Folien- und Prägedruck geziert. Der Innenteil bietet festes, hochwertiges Kunstdruckpapier, ein übersichtliches Layout und einen sauberen Druck.

Auf über 100 Seiten findet man Illustrationen zu bekannten und weniger bekannten Serien der Künstlerin, die bei Postkartengröße beginnen und sich bis über zwei Seiten ziehen. Zu jeder Abbildung gibt es einen kurzen Kommentar, der auf Besonderheiten, Entstehungshintergrund usw. hinweist.

Abgerundet wird mit einem Interview, in dem Makoto Tateno sich und ihre Arbeitsweise vorstellt. Ferner zeigt sie, wie sich eine Manga-Seite vom Rohentwurf bis zur Druckvorlage entwickelt. Darauf folgt ein farbiger Kurz-Manga mit den Protagonisten aus „Yellow“.

Wer Artbooks sammelt, ein Makoto Tateno- und/oder BL-Fan ist bzw. grundsätzlich schöne, romantische Bilder mag, der sollte sich die Chance nicht entgehen lassen, „Prince Sapphire“ seiner Sammlung hinzuzufügen. Für knapp EUR 20 bekommt man einen wirklich gelungenen Bildband.

Stimmen die Verkaufszahlen, darf man vielleicht hoffen, dass die etwas expliziteren Artbooks (u. a. von You Higuri, Youka Nitta, Shushushu Sakurai, Yamane Ayano) auch den Weg nach Deutschland finden – die Leserinnen werden schließlich älter! (IS)



Yuu Watase

Shishunki Miman 3

Shishunki Miman Okotowari Vol. 3, Japan, 1991

EMA, Köln, 11/2008

TB, Manga, Romance, Comedy, Drama, 978-3-7704-6918-5, 190/600

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

www.manganet.de

www.y-watase.com/top/top.html

Am Sterbebett der Mutter verspricht Asuka, ihren verschwundenen Vater zu suchen. Der Zufall bringt sie in Tokyo mit ihren Halbgeschwistern Manato und Kazusa zusammen, die den Vater ebenfalls noch nie gesehen haben. Als Asuka erfährt, dass er ein Vorstandsmitglied der Schule ist, die von den dreien besucht wird, und sich besonders für sportliche Leistungen begeistert, beschließt sie, viel zu trainieren, um den Vater beim nächsten Turnier beeindrucken – und kennen lernen! – zu können.

Widrige Umstände machen Asukas Hoffnungen zunichte, doch sie gibt nicht auf und fasst den nächsten Wettkampf ins Auge. Dann jedoch verletzt sie sich, und es scheint ganz so, als könne sie niemals wieder ihr Bein so bewegen wie bisher. Eine Welt bricht für Asuka zusammen.

Obendrein ist ihre Beziehung zu Manato und Kazusa komplizierter geworden. Kazusa deutet an, dass sie vielleicht gar nicht mit ihrem Bruder blutsverwandt und demzufolge zwischen ihnen eine Beziehung möglich ist, in die sich Asuka nicht hinein drängen soll. Manato wiederum fühlt sich zu Asuka hingezogen, die alle Hände voll zu tun hat, um ihn auf Abstand zu halten, obwohl sie es gar nicht will...

„Shishunki Miman“ ist in drei Bänden abgeschlossen, so dass dieses Tankobon alle Antworten auf die noch offenen Fragen gibt: Wer ist der Vater von Asuka, Kazusa und Manato? Stammt eines der Geschwister tatsächlich von anderen Eltern? Weshalb hat der Vater seine Familie verlassen und sich nie gemeldet? Kann es eine gemeinsame Zukunft für die Familie und eine Beziehung zwischen Manato und Asuka geben?

In Japan liegen zwei Sequels vor, „Zoku Shishunki Miman Okotowari“ (3 Bd.) und „Shishunki Miman Okotowari Kanketsuhen“, sowie vier Novels, die von Megumi Nishizaki geschrieben und von Yuu Watase illustriert wurden. Ob diese Titel, die sich mit dem weiteren Schicksal der Protagonisten befassen, auch in Deutschland erscheinen werden, ist nicht bekannt.

Hauptfigur der Serie ist die selbstbewusste Asuka, die jedoch weit weniger rücksichtslos ist, als sie sich anfangs gibt. Zwar ist sie bereit, eine Menge anzustellen, um ihren Vater zu finden, doch sie sorgt sich sehr um die Geschwister und Freunde und ist auch bereit, für deren Wohl mit den eigenen Interessen zurückzustecken. Mehrfach erhält sie die Gelegenheit zu beweisen, wozu sie fähig ist und nimmt damit die Personen ihres Umfelds für sich ein. Im Vergleich bleiben Manato und Kazusa relativ blass, und die übrigen Figuren sind vor allem im Abschlussband kaum mehr als Statisten.

Man merkt der Serie an, dass sie ein Frühwerk der beliebten Mangaka ist, denn Charaktere und Plot sind nicht annähernd so komplex wie in späteren Titeln. Ihr Stil wirkt noch etwas unfertig, ist jedoch schon unverkennbar.

Für Fans ist „Shishunki Miman“ gewiss ein Muss. Ist man etwas wählerischer, dann genügt es, die wichtigsten Reihen von Yuu Watase wie „Ayashi no Ceres“ und „Fushigi Yuugi“ zu kennen, da „Shishunki Miman“ nichts Neues im Shojo-Genre bietet und es eine Vielzahl vergleichbarer Titel gibt, die Leserinnen zwischen 10 und 14 Jahren mit ähnlichen Themen genauso gut unterhalten. (IS)



Detta Zimmermann

Tarito Fairytale

Carlsen Manga, Hamburg, 8/2008

TB im Kleinformat, Chibi 022, dt. Manga, Fantasy, Comedy, 978-3-551-66022-0, 62/195

www.carlsenmanga.de

www.carlsen-chibi.de

www.taleofyanlin.com/

Nach dem Debüt von Detta Zimmermann in mit der Story „Pencil Puri“ in „Manga Fieber 1“ bei Tokyopop, erschien dort nur wenig später die Trilogie „Iscl“. Nun ist ein weiterer kurzer Manga von ihr in der Reihe Carlsen-Chibi, „Tarito Fairytale“, erschienen. Alle Geschichten gehören dem Genre

Fantasy an.

Tarito ist die Tochter einer Fee und eines Dämons. Zu gern würde sie selbst eine gute Fee werden, doch offensichtlich steht dem ihre Abstammung im Wege. Die Zauber, die der Lehrer ihr zum Üben aufgibt, missglücken ständig. Doch sie ist mit ihren Problemen nicht allein. Damien, der Klassenbeste, ist ein Halbdämon und wirkt dunkle Magie, während Raffy, der schlechteste Schüler, eine Katzendämonin als Mutter hat und alles instinktiv aufessen will, einschließlich der Hausaufgaben.

Der Lehrer gibt den dreien, die von ihren Klassenkameraden prompt verspottet und ausgegrenzt werden, eine letzte Chance, anderenfalls werden sie der Schule verwiesen: Sie sollen gemeinsam die Aufgabe ‚Das Schöne an der Zauberei‘ noch mal probieren und müssen unbedingt eine Eins bekommen. Nun ist guter Rat teuer, denn auch die nächsten Versuche gehen erst einmal schief...

„Tarito Fairytale“ ist eine liebenswerte Geschichte über drei ungleiche Zauber-Schüler, die sich nicht nur zusammenraufen, sondern auch erkennen müssen, was ihre besonderen Gaben sind, um die ihnen gestellte Aufgabe zu lösen. Man kann sich leicht mit ihnen identifizieren, denn sie sind Außenseiter in einer Klasse, in der nicht alles gut ist, was gut zu sein scheint. Arrogante, verlogene und skrupellose Biester kennt doch jeder, und auch die Lehrer zeigen wenig Geduld. So präsentiert sich der Alltag an der Zauber-Schule vertraut und nachvollziehbar, denn die Konflikte sind letztlich überall dieselben. Ob „Harry Potter“ hierfür Pate stand?

Durch die Magie und das Auftauchen von Monstern kommt die Fantasy in die School-Comedy und peppt das Bekannte auf. Die Protagonisten lernen eine Menge über sich selbst, und, was das Wichtigste ist, die Gemeinschaft macht sie stark und zu Freunden. Das Happy End ist natürlich Pflicht.

Stilistisch orientiert sich die Künstlerin an den japanischen Shojo-Mangas und präsentiert Schüler im Alter der Zielgruppe mit großen Augen und Kindchenschema. Die Panels sind durchaus detailreich, wenn mehrere Figuren zusammen kommen und ein aufwändiger Hintergrund abrundet.

Der Titel wendet sich in erster Linie an Leserinnen ab 10 Jahren, die niedlich-phantastische Storys mit Humor mögen. Doch auch Jungen im gleichen Alter dürften an den Monstern viel Spaß haben. (IS)



Stella Brandner

Todernst

Carlsen Manga, Hamburg, 8/2008

TB im Kleinformat, Chibi 020, dt. Manga, Gothic, Mystery, Comedy, 978-3-551-66020-6, 62, 195

www.carlsenmanga.de

www.carlsen-chibi.de

„Todernst“ ist keineswegs das Debüt von Stella Brandner, denn bei Carlsen erschien bereits ihr Manga „Idol“. Ferner ist Insiderin „A Punk's Tale“ aus „Kappa Maki 1“ und „How to create the perfect Shonen Manga“ aus „Kappa Maki 2“ (in Teamwork mit Daniela Winkler und Melanie Schober), Schwarzer Turm, bekannt.

Willow und ihre Freunde treiben sich nachts gern auf Friedhöfen herum und halten Séancen ab. Dabei geschieht es: Die Geister, die sie riefen, erscheinen, und vor Schreck verlässt Willows Seele ihren Körper. Kurz darauf findet sie sich in der Gesellschaft von Tod wieder, der gar nicht begeistert darüber ist, dass sich jemand in sein Reich verirrt, dessen Zeit noch gar nicht gekommen war. Gehen lassen will er den ungebetenen Gast aber auch nicht.

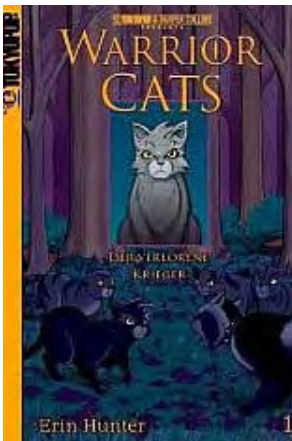
Willow bettelt so lange, bis Tod nachgibt, denn er ist gar kein so übler Kerl. Wenn es dem Mädchen gelingt, eine widerspenstige Seele zu holen, dann ist es frei. Ernst Greulich ist jedoch eine wirklich harte Nuss. Mehrmals wollte Tod ihn mitnehmen, und immer hatte sein Klient eine rührende Ausrede parat, durch die er davon kam. Willow hat sogleich eine Menge Ideen, doch Greulich ist gerissen...

„Brandner (nomen est omen?) Kaspar“ and Nina Hagen go Manga könnte man die Geschichte nennen, denn auch hier geht es darum, eine Seele zu holen, die längst überfällig ist und den Tod ständig austrickst. Dieser bekommt nun überraschend Hilfe von einem vorwitzigen Punk-Girly, das sich aber auch erst einmal dem fiesen Alten geschlagen geben muss. Wer wissen will, ob Willows Seele in ihren Körper zurück darf und Tod endlich Erfolg hat, muss sich das Büchlein schon selber kaufen.

Nebenbei nimmt die Künstlerin die Hobbys der Gothic-Fans, die Vorurteile der Personalchefs gegenüber den Szene-Kids, die Skrupellosigkeit mancher Menschen, die sich auf Kosten anderer Vorteile verschaffen, usw. auf die Schippe.

Die Illustrationen sind detailreich und verspielt. Der Mix aus Klamauk und Phantastik orientiert sich an den Vorgaben der japanischen Künstler, doch der Stil der Zeichnungen und das Thema sind mehr westlich geprägt.

Der Band wendet sich in erster Linie an Leserinnen ab 12 Jahren, die sich für die Werke einheimischer Talente interessieren und Spaß an humoriger Phantastik haben. (IS)



Erin Hunter & Dan Jolley

Warrior Cats 1: Der verlorene Krieger

Warrior Cats, USA, 2007

Tokyopop, Hamburg, 10/2008

TB, US-Manga, Tier-Fantasy, 978-386719-404-4, 112/500

Aus dem Amerikanischen von Monja Reichert

Titelillustration und Zeichnungen von James L. Barry

www.tokyopop.de

www.warriorcats.de

www.katecary.co.uk

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

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

www.danjolley.com/Welcome.html

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

„Warrior Cats“ ist eine spannende, von drei Amerikanerinnen unter dem Pseudonym Erin Hunter verfasste Fantasy-Serie, in der nicht Menschen und eine fremde Welt die Hauptrolle spielen sondern ein Stamm wilder Katzen am Rande der menschlichen Zivilisation. Die Romane erscheinen zurzeit auch in Deutschland.

„Der verlorene Krieger“ erzählt die Bücher jedoch nicht nach, sondern bietet eine eigenständige Geschichte, die einen der Nebencharaktere in den Vordergrund stellt. Man muss aber nichts von seiner Vergangenheit wissen, denn das Nötige wird im Comic selbst erklärt.

Graustreif ist verzweifelt, denn nachdem die Menschen das Waldgebiet ausräucherten, ist er gefangen genommen und verschleppt worden. Fern der Heimat lernt er nun auch die Menschenwelt kennen, von der er bisher nur aus den Erzählungen Feuersterns gehört hat, der als Hauskater Sammy aufgewachsen ist. Nun muss er sich in der für ihn fremden Welt zurechtfinden. Auch wenn er die Annehmlichkeiten der menschlichen Behausung, den Schutz vor Wind und Wetter oder die Versorgung mit Essen zu schätzen lernt, so schreit sein Herz doch nach der Freiheit. Er will um jeden Preis zu seinem Stamm zurückkehren, auch wenn der Versuch schon den Tod bedeuten könnte. Bei den Hauskatzen der Umgebung trifft er auf Unverständnis und sogar Feindseligkeit. Bis zu dem Tag, an dem er Millie kennen lernt, die sich von seinem Traum anstecken lässt...

Die Idee, einen bereits bekannten Charakter in eine neue Geschichte einzubinden, ist zwar nicht neu, aber immer wieder erfolgreich, erweitert sie so doch das Universum der Serie ohne den Zusammenhang der eigentlichen Romane zu stören. Comic-Fans erhalten die Gelegenheit, einen ersten Eindruck von der Geschichte zu bekommen, während den Lesern der Romane noch unbekanntes Abenteuer in neuer Form präsentiert werden.

Aber auch für sich alleine kann die Geschichte gut stehen. Dan Jolley und James L. Barry fangen die Atmosphäre des von Erin Hunter geschaffenen Universums gut ein und werfen einen interessanten Blick auf die Welt der Menschen. Der fällt nicht immer unbedingt schmeichelhaft aus, ist aber auch für ältere Leser interessant und spannend aufbereitet. Schnell fiebert und leidet man mit Graustreif mit, der zunächst regelrecht verloren und hoffnungslos ist, dann aber durch Millie neue Stärke gewinnt.

Das einzige Manko ist die Dünne des Buchs. So ist man schon am Ende, wenn die Geschichte erst richtig spannend wird. Dafür gibt es den Band aber auch zu einem Sonderpreis.

Letztendlich wendet sich „Warrior Cats: Der verlorene Krieger“ vor allem an alle jungen und alten Leser, die schon von den Romanen nicht genug bekommen konnten, und macht die anderen neugierig auf mehr, so dass ein Auszug aus dem ersten Roman nicht fehlen durfte. (CS)



Miyagi Tooko

Weiße Nacht – Byakuya Zoushi

Byakuyazhoushi, Japan, 2005/06

EMA, Köln, 11/2008

TB, Manga, Mystery, Horror, Fantasy, 978-3-7704-6941-3, 176/650

Aus dem Japanischen von Antje Bockel

www.manganet.de

„Weiße Nacht“ ist eine Sammlung kurzer Manga-Erzählungen, die sich mit Geistern und dem Tod befassen.

Geschrieben und gezeichnet wurden die fünf Storys von Miyagi Tooko, die Insidern sicher durch „Il gatto sul G“, einem soften, dreiteiligen Boys Love-Manga, und die Novel „A Promise of Romance“, zu der sie die

Illustrationen beisteuerte, bekannt ist.

„Weiße Nacht – Opfer“ erzählt von Sho, der ungern unter Menschen weilt und froh ist, mit dem Fahrrad durch die Berge streifen zu können. Doch dann stürzt er und wird von einer jungen Frau zu einem einsamen Haus gebracht, wo sie sich um seine Wunde kümmert. Angeblich lebt sie mit

ihrem gehbehinderten Bruder zusammen. An seinem Bein entdeckt Sho ein langes Haar, das sich, während er schlief, in ein Band verwandelt. Die Fremde will es nicht lösen und erzählt ihm eine schaurige Geschichte, während ihr Bruder näher kriecht...

In „Weiße Nacht – Beisetzung“ kehrt Kazumi in sein Heimatdorf zurück, um dem Begräbnis eines früheren Mitschülers beizuwohnen. Der Verstorbene gehörte einer Clique an, mit der Kazumi auch gern etwas unternommen hätte, doch dann zog er fort. Jetzt erst erfährt er, dass die drei Jungen in einer verlassenen Scheune grausige Spiele getrieben haben und offenbar auch jemand darin umgekommen ist. Zwei der Freunde sind schon tot, und der dritte hat furchtbare Angst, der nächste zu sein, der sterben muss. Zusammen mit einem Klassenkameraden geht Kazumi dem Geheimnis der Scheune auf den Grund. Sie entdecken Schreckliches.

Ein Mädchen irrt in „Weiße Nacht – Sturz“ durch den Wald und landet immer wieder bei dem gleichen Schrein, der von Fuchsgeistern bewohnt wird. Diese versuchen, ihr etwas zu erklären, aber das Mädchen hört nicht zu, denn sie will unbedingt den Bus finden und zu ihrer Musik-AG fahren. Als sie das Fahrzeug entdeckt, erinnert sie sich wieder...

Die weiße Hand, die in „Weiße Nacht – Winken“ Zeichen gibt, kann nur Toru sehen. Seine Cousine Fukiko nimmt ihm das Versprechen ab, der Hand nie zu folgen. Dann ist das ältere Mädchen plötzlich spurlos verschwunden. Jahre später begegnet Toru ihrer Schwester Sonoko. Birgt ein verfluchter Weiher die Lösung?

„East of the Sun, West of the Moon“ gehört nicht zu der „Weiße Nacht“-Serie. Das Reich Tiberia dehnt seine Grenzen aus, und es gibt viele Opfer in den Kriegen. Gildra ist eine der wenigen Lemrus, die der Auslöschung entgehen konnten. Sie begibt sich auf die Suche nach dem Verräter, der ihren Stamm ins Unglück gestürzt hat, doch als sie ihn findet und seine Geschichte erfährt, kann sie ihn nicht länger hassen.

Die vier „Weiße Nacht“-Erzählungen sind ein gruseliges Highlight unter den Mystery/Horror-Mangas, da sie spannend geschrieben und apart gezeichnet sind. Erst am Schluss wird ein bedrückendes Geheimnis enthüllt, das man nicht erwartet hätte. Die Ideen beruhen auf japanischen Märchen und Sagen und wurden geschickt in eine Gegenwartshandlung integriert.

Nicht so recht dazu passen will „East of the Sun, West of the Moon“, doch mit irgendetwas musste das Tankobon schließlich aufgefüllt werden. Die Geschichte spricht vor allem jene an, die Fantasy-Stories und es weniger düster mögen.

Alles in allem bietet der Band spannend-schaurige Unterhaltung und schöne, detailreiche Illustrationen.

Leserinnen und Leser ab 14 Jahren, die intelligente Mystery mögen, sollten sich den Oneshot nicht entgehen lassen. (IS)