

Rattus Libri

Ausgabe 7

Anfang August 2006

Liebe Leser und Kollegen,

in unserer vier- bis sechsmal im Jahr erscheinenden Publikation möchten wir Sie über interessante Romane, Sachbücher, Magazine und Comics – nicht nur mit phantastischen Inhalten - informieren. Gastbeiträge sind herzlich willkommen.

Besonders danken möchten wir folgenden Verlagen, die uns Rezensionsexemplare für diese Ausgabe zur Verfügung stellten:

Area/Unipart, Erfstadt	www.area-verlag.de
Argument Verlag, Hamburg	www.argument.de
Betzler Verlag, Nienburg	www.betzerverlag.de
Blanvalet Verlag, München	www.blanvalet-verlag.de
cbj-Verlag, München	www.cbj-verlag.de
Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln	www.MangaNet.de , www.ehapa-comic-collection.de , www.vgs.de
Eloy Edicions, Augsburg	www.eloyed.com
Hary-Production, Neunkirchen	www.HARY-PRODUCCION.de
Kalidor-Verlag, Schönefeld-Großziethen	www.kalidor-verlag.de
Omnibus-Verlag, München	www.omnibus-verlag.de
Panini-Verlag, Dino-Verlag, Stuttgart	www.paninicomics.de , www.dinocomics.de , www.paninicomics.de/filmromane , www.paninicomics.de/videogame
Piper Verlag, München	www.piper.de
Projekte-Verlag, Halle	www.projekte-verlag.de
Romantruhe, Kerpen-Türnich	www.romantruhe.de
Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin	www.schwarzkopf-schwarzkopf.de
Shayol-Verlag, Berlin	www.shayol-Verlag.de
The Next Art, Chemnitz	www.thenextart.de , www.blueevolution.de , www.comicwerk.de
Tokyopop, Hamburg	www.tokyopop.de

RATTUS LIBRI ist als Download auch auf folgenden Seiten zu finden:

www.phantastik-news.de
www.projekt-nebelwelten.de
www.light-edition.net
www.HARY-PRODUCCION.de
www.warp-online.de (der phantastische Teil)

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 jeweiligen Verfassern.
Das Verwenden der Rezensionen ist mit Quellenangabe und als Zitat gekennzeichnet erlaubt.
Wir würden uns über eine Benachrichtigung oder einen Beleg sehr freuen, wenn unsere Texte in anderen Publikationen Verwendung finden.

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

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

Wir wünschen wir Ihnen nun viel Spaß bei der Lektüre der 7. Ausgabe von RATTUS LIBRI.
Mit herzlichen Grüßen

Christel Scheja und Irene Salzmann

RUBRIKEN

Fantasy	Seite 02
Science Fiction.....	Seite 07
Mystery/Horror	Seite 12
Krimi.....	Seite 17
Belletristik.....	Seite 19
Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 21
Comics/Manga.....	Seite 31
Film/Foto	Seite 40

IMPRESSUM

RATTUS LIBRI ist das vier- bis sechsmal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Christel Scheja und Irene Salzmann. Bei Gastrezensionen ist der jeweilige Verfasser für den Inhalt verantwortlich.

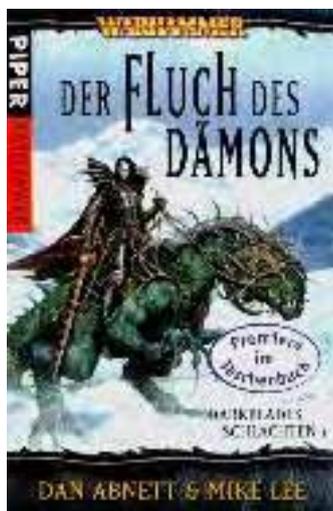
Rezensionen dieser Ausgabe: Bernhard Kletzenbauer (BK), Armin Möhle (AM), Dirk Ozanik (DO), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Ramona Schroller (RSch).

Logo © Freawyn.

Erscheinungsdatum: Anfang August 2006

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Fantasy



Dan Abnett & Mike Lee
Der Fluch des Dämons
Darkblades Schlachten 1

The Daemon's Curse, USA 2005

Piper Verlag, München, 04/2006, Piper Boulevard 9147

broschiert, Fantasy, 3-492-29147-3 488/995

Aus dem Amerikanischen von Christian Jentzsch

Titelillustration von Clint Langley

Ursprünglich gehörte „Warhammer“ zum breiten Feld der Konfliktsimulationen. Auf entsprechend gestalteten Tischen wurden Regimenter von Zinnfiguren in ausgeklügelten Strategien verschoben und in regeltechnisch ausgefeilte Kämpfe geführt.

Nach und nach entwickelten sich zu den einzelnen Regimentern, die verschiedensten Rassen und Völkern entstammten, auch Hintergrundbeschreibungen, um die Schlachten und Konflikte lebendiger zu gestalten. Herausragende Helden wurden geschaffen, die ihren Regimentern zusätzliche Punkte einbrachten; ein Rollenspiel entwickelte sich, und schließlich entschied man sich auch dazu, die Hintergrundwelt mit Romanen zu beleben. „Der Fluch des Dämons“ gehört zu dieser Reihe.

Malus Darkblade ist ein Druchii, ein Dunkelelf, wie er im Buche steht: grausam, falschzüngig und skrupellos. Als Hochgeborener gebietet er über eine ganze Schar von Gefolgsleuten, mit denen er zu Raubzügen in die benachbarten Länder auszieht. Viele fürchten ihn, und seine Grausamkeit lässt er Gefangene und Untergebene gleichermaßen spüren.

Aber auch er ist nicht immer auf der Seite der Gewinner. Durch die Intrigen seiner eigenen Schwester herausgefordert folgt er einer geraubten Karte in das Nordland, um ein sagenhaftes Artefakt zu finden. Doch die Reise durch die Chaoswüsten wird zu einem Debakel. Immer wieder werden seine Gefolgsleute und er von Tiernmenschen angegriffen, der Trupp wird langsam aber sicher dezimiert und Malus Darkblade sogar gefangen genommen.

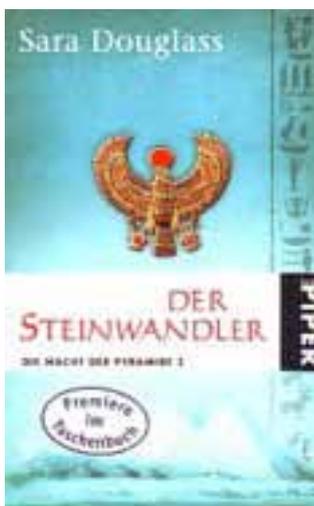
Der Schamane des Stammes tötet ihn jedoch nicht gleich, sondern zwingt den Dunkelelfen, einen Schatz für ihn zu bergen..., nicht ahnend, dass er Malus Darkblade damit den Schlüssel zur Befreiung in die Hände spielt.

Seit Drizzt Do'Urden sind zwielichtige oder gar böse Helden in Rollenspiel-Romanen ein sehr beliebtes Thema. Doch es gelingt den Autoren in den seltensten Fällen, die negativen Charakterzüge des Protagonisten durchzuhalten. Das ist auch in diesem Roman der Fall. Malus Darkblade ist zwar zunächst fies und gemein, aber schließlich auch nur noch das Opfer von anderen, die noch hinterhältiger und grausamer sind als er selbst.

Nach anfänglichen Gemeinheiten gegen Unschuldige gerät er selbst in die schlechtere Position, und seine Taten werden dadurch legitimiert, dass er seine noch finstereren Feinde eliminiert.

Was bleibt ist ein actionreicher, aber recht oberflächlicher Actionroman, in dem ein Kampf dem anderen folgt und auch die Schilderung der Rassen und Monster nicht viel Abwechslung bietet. Schnell ist die Handlung vorhersehbar und wird genauso langweilig wie die archetypischen und zweidimensionalen Charaktere, die nicht einen Hauch von der vorgegebenen Norm abweichen.

Warhammer-Fans und Freunde der Military-Fantasy werden mit „Der Fluch des Dämons“ zwar zufrieden gestellt, der normale Fantasy-Leser kann das Buch allerdings getrost im Regal stehen lassen, da er nur eine altbekannte und sehr oberflächliche Handlung ohne überraschende Wendungen bietet. (CS)



Sara Douglass

Der Steinwandler

Die Macht der Pyramide 2

Thresholt 2, Australien 1997

Piper Verlag, München, 04/2006, Serie Piper 6571

broschiert, Fantasy, 3-492-26571-5, 335/995

Aus dem australischen Englisch von Andreas Decker

Umschlaggestaltung von Nele Schütz Design

Sara Douglass ist durch ihre magischen Liebesgeschichten zu einer der beliebtesten Autorinnen geworden, so dass man sich entschied, neben den Zyklen um den Weltenbaum auch noch andere Romane zu veröffentlichen. „Der Steinwandler“ schließt nun die in „Die Glaszauberin“ begonnene Geschichte um „Die Macht der Pyramide“ ab.

Tirzah ist eine ausgezeichnete Glasarbeiterin. Sie wird als Sklavin nach Ashdod verkauft, und an einem geheimen Ort in der Wüste muss sie beim Bau einer seltsamen Pyramide mithelfen. Doch die Magie, die das Gebäude durchströmt, ist böse, und die Elemente, die in ihm gebunden, sind

schreien vor Qual. Die Magier sind im Begriff, das Böse, das unter der Pyramide lauert, zu befreien, und nur eine kleine Gruppe von Rebellen versucht, das zu verhindern.

Doch dann wird der Magier Boaz auf Tirzah und ihre besonderen Fähigkeiten aufmerksam und nimmt sie zu sich. Die Glasarbeiterin ist zuerst verzweifelt, erfährt dann aber, dass es ihre Aufgabe ist, den Magier auf die Seite der Rebellen zu bringen. Denn er trägt ein Erbe in sich, das ihm als Einzigem ermöglicht, die dunkle Kraft der Pyramide zu bannen. Aus der Pflicht wird Liebe. Tirzah ist bereit, sich für ihn zu opfern, wenn der Plan nur gelingt.

Doch zunächst scheint alles verloren, denn Boaz hört sie nicht an, ja, misshandelt sie sogar und erweckt die Macht der Pyramide. Erst als die ersten Menschen zu Stein werden, begreift der Magier die Schwere seines Fehlers. Zusammen mit Tirzah flieht er vor der dunklen Macht in der Pyramide, die immer mehr Leben fordert.

Bleibt ihnen noch genug Zeit, um der dunklen Magie, die sich gegen sie richtet, und den Häschern zu entgehen? Tirzah und Boaz müssen sich beeilen, um das zu finden und zu erlernen, was ihnen ermöglicht, gegen das Böse anzugehen.

Sara Douglass lässt sich schon etwas einfallen. Magie, die auf Mathematik beruht, hat es in dem Maße bisher noch nicht so häufig in der Fantasy gegeben, vor allem nicht in Verbindung mit einer ägyptisch anmutenden Hochkultur. Dem entgegen gesetzt sind die intuitiven und elementaren Kräfte der Helden, die sich dem Leben selbst verschrieben haben.

Der Autorin gelingt es wieder, bekannte Versatzstücke so geschickt miteinander zu vermischen, dass ein ungewöhnliches Setting entsteht.

Die Handlung allerdings ist nicht ganz so originell. Immer noch steht die Heldin zwischen zwei Männern und erweist sich in ihrer Beziehung zu Boaz als sehr leidensfähig und opferbereit. Selten ergreift sie selbst einmal die Initiative und arbeitet ihrem Geliebten zu; nur einmal tut sie selbst den entscheidenden Schritt. Und auch der ehemalige Magier folgt nur dem, was andere ihm sagen. Von übernatürlichen Wesen geführte Helden sind nicht unbedingt so stark wie solche, die sich selber für einen Weg entscheiden.

Der Roman wendet sich durch seine Heldin und die vornehmlich weiblichen Themen wie Liebe, Fürsorge und Geburt vor allem an Mädchen und junge Frauen, die nicht nur epische Schilderungen über den magischen Kampf gegen das Böse lesen wollen, sondern auch ein wenig Romantik und eine ganze Menge Gefühl erwarten. Zudem sollte man „Die Glaszauberin“ vorher gelesen haben, da „Der Steinwandler“ nur die zweite Hälfte des im Original einbändigen Romans „Threshold“ ist. (CS)



J. Robert King
Der Aufmarsch-Zyklus
Magic the Gathering

Magic the Gathering - Onslaught Cycle: I Onslaught, II Legions, III Scourge

Panini, Stuttgart, 10/2005

TB, Fantasy 3-8332-1305-1, 796/1995

Aus dem Amerikanischen von Markus Franz

Titelillustration von Ron Spears

„Magic the Gathering“ dürfte vielen bekannt sein. Es ist eines der ältesten Systeme für Kartenspiele, die heute überhaupt noch erhältlich sind. Um die Welten von „Magic“ bekannter zu machen und neue Fans und Spieler zu gewinnen, gibt es seit einiger Zeit auch Romane zu den neuen Kampagnen-Decks. Mit dem „Aufmarsch-Zyklus“ liegt ein Sammelband zu einer solchen Erweiterung vor.

Kamahl, der Barbar, hat schwere Schuld auf sich geladen. Er ist dem Mirari-Schwert verfallen, einer magischen Waffe, die Tod und Zerstörung bringt. Als er schließlich auch noch seine eigene Schwester Jeska schwer verwundet, kommt er zu sich und will sich des Schwertes entledigen. Doch zuvor will er einen letzten Feind erschlagen.

Kamahl lässt Jeska im Wald bei den Nantuko und seinem Zentauren-Freund Seton zurück und macht sich auf in den letzten Kampf. Doch als er zurückkehrt, um seiner Schwester beizustehen, ist diese spurlos verschwunden, und er findet den Leichnam des Pferdemenschen in den Büschen.

Kamahl macht sich auf die Suche nach Jeska und weiß nicht, was er mit dieser Suche in Gang setzt. Die Götter kehren zurück auf die Welt Dominaria, und sie sind das blanke Chaos...

Die Geschichte des „Aufmarsch-Zyklus“ ist gewunden wie eine Schlange und ziemlich verwirrend dazu. Wer heute Freund ist, ist morgen Feind bzw. umgekehrt. Über weite Strecken des Sammelbandes herrscht pure Verwirrung, und es drückt sich immer mehr der Verdacht auf, dass selbst der Autor nicht so ganz wusste, was er da eigentlich schreiben wollte.

Bis zum dritten Teil „Plagen“ zieht sich dieses Durcheinander hin, um dann einer Struktur zu weichen, der ein Leser tatsächlich folgen kann. Plötzlich macht die Lektüre Spaß, und die letzten knapp 300 Seiten lesen sich flüssig und voller Spannung herunter.

King hätte wesentlich mehr Zeit auf seine Geschichte verwenden sollen als darauf, seine Leser mit überbordenden Erklärungen und Beschreibungen zu narkotisieren und sie dann mit dem Holzhammer „Wir wechseln jetzt mal wieder die Seiten“ ins Leben zurückzuholen. Der Versuch klappt selbst beim ersten Mal nicht.

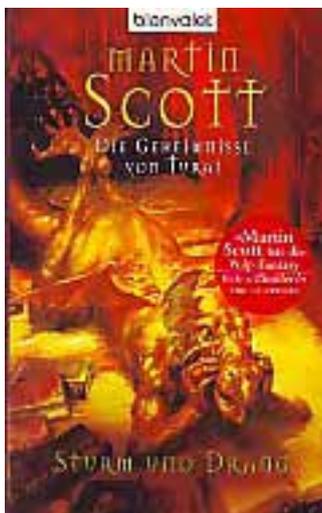
Zudem kommen noch einige Logikfehler dazu, die allerdings eher zum Schmunzeln anregen. So wird lang und breit erklärt, dass die Figur Ixidor den rechten Arm geben musste, um den Engel Akroma zu schaffen. Zwei Kapitel später hat er aber unversehens wieder beide Arme - zumindest streckenweise, um sie zu heben, zu modellieren und zu umarmen. In der gleichen Szene aber wird auch immer wieder darauf eingegangen, dass der Stumpf ihn schmerzt. Kurios!

Die Figuren an sich bewegen sich in eingefahrenen Bahnen - bis zum letzten Teil. Einzig Kamahl, so scheint es, läutert sich im Laufe der Geschichte. Allerdings ändert er sich nur von einem Archetyp zum anderen. Die nächste, halbwegs wandelbare Figur ist Phage/Jeska, wobei es sich hierbei um logische Folgen der Handlung handelt, keineswegs um „natürliches“ Wachstum einer literarischen Figur. Die Sitekicks Wams und Schärpe stören über weite Teile der Geschichte eher, und ihr eigentlicher Daseinszweck ist recht schnell klar.

Die Welt von Dominaria sollte auch noch kurz Erwähnung finden: Für einen Wüstenplaneten ist diese etwas zu überfüllt. Auf die geografischen Bedingungen, um zwischen einem Wald und einem Sumpf eine riesige Wüste entstehen zu lassen, muss nicht wirklich eingegangen werden. Interessant, wie weit die einzelnen Figuren - ohne Wasser - in diese Wüste hineinmarschieren können, bzw. sie teilweise sogar durchqueren. Bei Tag, wohlgemerkt!

Wäre der dritte Teil des Zyklus' „Plagen“ nicht, so würde dieser Sammelband einfach nur eine wirre, konfuse Geschichte erzählen, die im Nichts beginnt und im Nichts endet. Erst durch den abschließenden Band, der sich liest, wie von einem vollkommen anderen Autor verfasst, gewinnt das gesamte Buch deutlich dazu. In „Plagen“ stimmt plötzlich alles: Es ist spannend, ein bisschen Humor spielt rein, die Welt, ach was, das ganze Multiversum, steht auf der Kippe, und die Helden haben mehr als genug zu tun. Warum das vorher nicht auch schon klappte? Keine Ahnung.

Alles in allem bleibt ein eher durchschnittliches Buch mit etwas sehr kleiner Schrift, zwei irgendwie surrealen Romanen und einem furiosen Ende. Wer „Magic the Gathering“ nicht kennt, lernt hier ein bisschen was dazu. Allerdings bleibt das gesamte Buch dermaßen verhaftet, dass es für Neueinsteiger sehr schwer zu verstehen ist. Ansonsten eher eine durchwachsene Lektüre. (RSch)



Martin Scott
Sturm und Drang
Die Geheimnisse von Turai, Bd. 8
Under Siege, GB 2005
Blanvalet, München, 2006,
TB, Fantasy, 24404, 3-442-24404-8, 320/795
Aus dem Englischen von Wolfgang Thon
Titelillustration von Beekmann

“Fantasy meets Pulp-Fiction”. So könnte man denken, wenn man Romane aus Martin Scotts Turai-Serie in die Hände bekommt. Sein Held Thraxas ist ein privater Ermittler, der nichts so richtig gelernt hat, aber eine Menge Fähigkeiten erwarb, die ihm bei seinem Geschäft zugute kommen - auch wenn er manchmal nicht ganz legal arbeitet.

Aber seine Fäuste funktionieren genau so gut wie sein messerscharfer Verstand, so dass sich auch die Senatoren und Magier der Stadt an ihn wenden und in das Gasthaus kommen, in dem er als Dauergast logiert. Wenn er nicht gerade ermittelt, frönt er Feinschmeckergeräten, aber auch dem Glücksspiel.

Turai wird schon seit Monaten von den Orks belagert. Zu einem Angriff ist es noch nicht gekommen; der wird aber jederzeit erwartet, und entsprechend angespannt ist die Lage in der Stadt. Zudem grassiert auch noch ein Fieber, das die Befallenen ziemlich schnell ausschaltet.

Thraxas gehört zu den Wenigen, denen das alles nichts ausmacht. Er beginnt nur langsam, das Knappwerden seiner Leibspeise zu bedauern und sich mit Makri, der Ork-Mensch-Elfen-Mischlingsfrau, herum zu schlagen, die manchmal in der Kneipe aushilft.

Dann taucht Lisutaris, die beste Magierin der Stadt, bei ihm auf. Ein Artefakt ist von einem kürzlich erst unter seltsamen Umständen verstorbenen Kapitän in die Stadt gebracht worden, das den Krieg mit den Orks entscheidend verändern könnte, je nach dem, in wessen Hände es gerät. Thraxas soll es schnellstens finden, bevor die Feinde etwas davon mitkriegen.

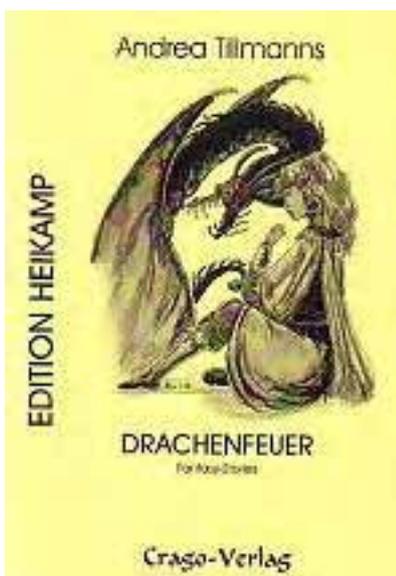
Doch wird das gelingen? Thraxas weiß, dass die Orks nicht dumm sind und Spione an Orten in der Stadt haben, wo man sie am wenigsten erwartet...

Thraxas ist kein sauberer Gentleman-Ermittler wie etwa Lord Darcy, sondern ein ungehobelter Rüpel, der kein Blatt vor den Mund nimmt und nicht immer unbedingt gesetzestreu handelt. Damit erinnert er an die Detektive aus der schwarzen Serie, die auch nicht immer ganz legal arbeiteten und mit einer zynischen Ader die Welt und die Mächtigen um sich herum kommentierten.

Der sarkastische Tonfall macht auch in „Die Geheimnisse von Turai“ den Reiz des Buches aus. Man amüsiert sich köstlich über Thraxas Gedanken und Kommentare, die Handlung selbst ist eher schlicht und sehr geradlinig. Man kommt sehr schnell darauf, welche Intrigen gespielt werden und wer nicht ganz das ist, was er vorgibt zu sein.

Auch die Charaktere bleiben eher an der Oberfläche und verändern sich nicht durch ihre Erfahrungen. Wer Letzteres sucht, sollte daher lieber die Finger von „Sturm und Drang“ lassen.

Trotzdem ist der achte Band des Zyklus um „Die Geheimnisse von Turai“ nicht schlecht. Er ist ohne Vorkenntnisse verständlich und bietet sich daher als leichte Reiseunterhaltung oder LeseEinstieg an – vorausgesetzt man mag humoristische Krimihandlungen und akzeptiert die Fantasy allein als Setting. (CS)



**Andrea Tillmanns
Drachenfutter**

Crago-Verlag, Weikersheim, 2006

Edition Heikamp 14, 3-937440-32-1, 32/300

Titelillustration von Christel Scheja

Format: A6, 1. Auflage: 100 Ex., Fantasy

Crago-Verlag, Michael Schneider-Braune, P.F. 1248, 97990

Weikersheim, Tel.: 0 79 34 – 9 93 78 90, Fax: 0 79 34 – 9 93 78 89

Nach „Der 3. Armreif“, Bd. 10 der Edition Heikamp, Format A6, ist mit der Nr. 14 ein weiterer Band der Autorin Andrea Tillmann erschienen. Handelte es sich bei ihrer ersten Kurzgeschichten-Sammlung um märchenhafte Fantasy zu verschiedenen Themen, so dreht sich diesmal alles um Drachen, wie bereits der Titel verrät.

„Nach langem Schlaf“ erwacht ein alternder Drache, um einmal mehr seinem Feind, dem Zauberer, zu begegnen. Ein Fluch verhindert, dass das Tier endlich sterben kann, und so muss es immer wieder kämpfen. Der Drache versucht, das Leben eines Kindes zu retten, und das Schicksal nimmt seinen Lauf – ungnädig oder doch gnädig, das hängt von der Perspektive ab.

„Drachenfeuer“: Schon öfters hat die junge Kira einen Drachen gesehen. Eigentlich ist sie enttäuscht, wie klein und hässlich diese legendären Tiere in Wirklichkeit sind. Wider Willen ist sie von diesem alternden Drachen jedoch fasziniert, der wie ein Symbol für ihr heruntergekommenes Dorf, für ein zu Ende gehendes Zeitalter erscheint. Dann geschieht etwas, dass das alte Drachenfeuer wieder erweckt.

Obwohl der junge Ritter nicht will, wird er vom König als „Drachentöter“ ausgesandt. Zu seiner Verwunderung sind alle Jungfrauen, die im Laufe der Jahre in die Höhle geschickt wurden, noch am Leben. Sie haben gelernt, sich selbst zu versorgen, und kein tyrannischer Mann dominiert sie. Das Einzige, das den resoluten Frauen jetzt noch fehlt, hat die fürsorgliche und emanzipierte Drachin diesmal angefordert...

Für seine „Geliebte Cindra“, die schwer erkrankt ist, würde Rogan alles tun. Wenn die Schuppe eines Drachen sie tatsächlich heilen kann, dann will er das Wagnis auf sich nehmen und dem Monstrum mit dem Schwert gegenüberreten. Es kommt jedoch nicht zum Kampf, denn der Drache überlässt Rogan freiwillig eine seiner Schuppen, warnt ihn aber auch vor Cindra. Zu Hause erlebt Rogan eine unangenehme Überraschung.

„Die Tage des Drachen“ sind vorbei, doch manchmal kehrt er zurück, um die Menschen zu beobachten – so lautet die Sage, die Miko seiner Frau Adira erzählte. Seither will sie jede Nacht den Drachen sehen, da sein Anblick ihr das langsame Sterben erträglicher macht. Ob es sich bei dem Drachen um eine Metapher für eine (atomare) Katastrophe handelt, bleibt den Spekulationen des Lesers überlassen.

Alle Geschichten sind dem Fabeltier Drache gewidmet, und Andrea Tillmanns beweist, wie abwechslungsreich an das Thema herangegangen werden kann; sattsam bekannte Motive müssen sich nicht wiederholen.

Nicht immer ist der Drache die Hauptfigur, nie ist er böse oder verhält sich so, wie es die Menschen von ihm erwarten. Eher erscheinen die Menschen als die wahren Monster, da sie ihn und sein ganzes Wesen nicht begreifen. Aus Unwissenheit oder anderen Motiven misshandeln oder töten sie ihn. Trotzdem wirken die Drachen immer wieder Gutes, und sei es für oder wegen des einen Menschen, der anders ist.

Die Stories sind von der Grundstimmung her eher nachdenklich. Allein „Geliebte Cindra“ fällt durch die Pointe und „Drachentöter“ durch die Parodie eines Klischees aus dem Rahmen. Diese beiden Geschichten sind am gefälligsten und besonders unterhaltsam. Die Autorin schreibt routiniert und ohne überflüssige Schnörkel.

Die Titellillustration von Christel Scheja ergänzt passend den kleinen Band, der sich vor allem an Fantasy-Leser, die des Mainstreams überdrüssig sind, und an Drachen-Fans wendet. (IS)

Science Fiction



Jasper Fforde

Im Brunnen der Manuskripte

*The Well of Lost Plots, 2003,
deutsche Erstausgabe, dtv, 2005*

PB, SF, dtv 24464, 432/1500

Aus dem Englischen von Joachim Stern

Coverzeichnung von N. N.

IM BRUNNEN DER MANUSKRIPTE ist der dritte in Deutschland veröffentlichte Roman des walisischen Autor Jasper Fforde – und auch der dritte mit seiner Protagonistin Thursday Next. In den Kategorien der SF würden die Bände zu den Parallelweltromanen zählen: Deutschland hat im Zweiten Weltkrieg England besetzt und später geräumt, der Krimkrieg dauert noch an (auch wenn selten gekämpft wird, doch wenn das der Fall ist, mit verheerenden Ergebnissen), Zeitreisen sind möglich, England ist Republik und steht unter dem massiven Einfluss des Goliath-Konzerns, Wales

dagegen unabhängig. Und, vor allem, die Bedeutung der Literatur ist eine völlig andere als in unserer Welt.

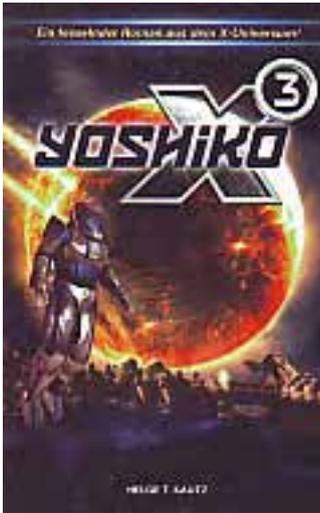
Die etwa fünfunddreißigjährige Thursday Next wird nach ihrer Rückkehr aus dem Krimkrieg Agentin bei SpecOps, und zwar bei der Abteilung 27, den Literaturagenten, deren Aufgabe es ist, Manuskriptfälschungen zu entlarven sowie Diebstähle von und Änderungen in Originalmanuskripten zu verhindern. In dem ersten Band, DER FALL JANE EYRE, legt Thursday sowohl dem Verbrecher Acheron Hades als auch dem Goliath-Konzern das Handwerk und gibt dem Klassiker JANE EYRE von Charlotte Brontë ein neues Ende – Thursday ist in der Lage, in Romane einzudringen und dort zu agieren.

Im zweiten Band, IN EINEM ANDEREN BUCH, wird Thursday sowohl von der Chronogarde (den Zeitreisenden) als auch von dem Goliath-Konzern verfolgt. Sie muss die Nichtung ihres Ehemannes miterleben (seine Auslöschung durch Manipulation der Historie) und gerät in das Visier der Jurisfiktion, einer Organisation ähnlich der SpecOps, deren Ziel es ebenfalls ist, Änderungen in Romanen zu verhindern, die jedoch von der Großen Bibliothek aus operiert. Die Große Bibliothek enthält sämtliche Romane, die jemals publiziert wurden, und die Agenten der Jurisfiktion rekrutieren sich – überwiegend jedenfalls – aus ihren Protagonisten. Thursday rettet die Welt und entgeht ihren Häschern durch das Figurenaustauschprogramm: Sie zieht sich in einen viertklassigen Krimi zurück, der im Brunnen der Manuskripte auf seine Veröffentlichung wartet.

Im Brunnen der Manuskripte entstehen die Romane – ihre Autoren meinen nur, dass sie die Texte selbst schreiben... Dort sind Plotschmiede, Stimmungsmischer, Lochflicker, Echofinder, Orthografieprüfer am Werk und Romanfiguren, Handlungselemente, Rohlinge, Parasiten u. a. m. anzutreffen. Als unbrauchbar befundene Romane werden dort auch verschrottet. Zu den Agenten der Jurisfiktion gesellen sich in IM BRUNNEN DER MANUSKRIPTE die Protagonisten der Romane in der Großen Bibliothek. Thursday gelingt es nicht nur, Aornis Hades auszuschalten, die Schwester von Acheron, die sich für seinen Tod an Thursday rächen will und ihr Gedächtnis manipuliert, sondern auch, eine Verschwörung gegen die BuchWelt zu vereiteln, die mit einem neuen (Lese-) Betriebssystem – UltraWord™ – erfolgen soll.

IM BRUNNEN DER MANUSKRIPTE enthält wie die zwei vorangegangenen Romane eine Unmenge von literarischen Anspielungen, in die der Autor nun auch die Handlungsschauplätze einbezieht, amüsante Figuren, Sujets und Dialoge. An den Ideenreichtum von IN EINEM ANDEREN BUCH reicht der Roman allerdings nicht heran. Auch bedient sich Fforde erneut einer Deus ex Machina, um seine Protagonistin am Ende des Romans aus einer ausweglosen Situation zu retten, aber nicht mit derselben Eleganz wie IN EINEM ANDEREN BUCH. Die Vorstellung, dass die Lektüre von Romanen nur mittels "Betriebssystemen" möglich sein soll, wirkt außerdem etwas befremdlich, allerdings würde der Plot ohne sie nicht funktionieren, und völlig unsinnig ist dieses Konzept zugegebenermaßen nicht. Aber diese Terminologie passt nun einmal nicht zu Büchern.

Ein direkter Vergleich zwischen IM BRUNNEN DER MANUSKRIPTE, IN EINEM ANDEREN BUCH und DER FALL JANE EYRE ist schwierig. Die Romane sind zwar in sich abgeschlossen, aber diverse Handlungsstränge werden in den Folgebänden fortgeführt, und einige Details werden nicht völlig verständlich, wenn die drei Romane nicht handlungschronologisch gelesen werden oder sich die Lektüre nur auf einen von ihnen beschränkt. Das Konzept der Romane ist vermutlich einmalig in der phantastischen Literatur, sie sind nonchalant geschrieben, der Ideenreichtum des Autors ist bemerkenswert, die Handlungsabläufe sind dagegen teilweise sehr konventionell. – Der vierte und vermutlich wohl letzte Band der Thursday Next-Reihe, ES IST WAS FAUL (SOMETHING ROTTEN), ist derzeit noch im (deutschen) Brunnen der Manuskripte in Arbeit, soll aber im Oktober bei dtv erscheinen. Thursday Next wird außerhalb der BuchWelt noch einiges erledigen müssen... (AM)



Helge T. Kautz
Yoshiko
Das X-Universum, Bd. 3
Dino-Verlag, Stuttgart, 04/2006
TB, SF, 3-8332-1344-2, 296/995
Coverart von Egosoft

X3-Reunion ist ein rein deutsches Computerspiel aus der Egosoft-Schmiede.

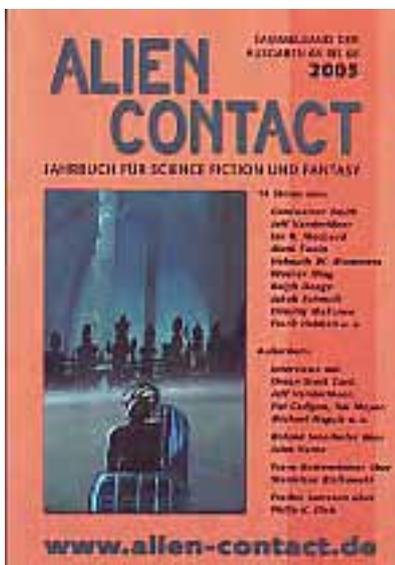
Nachdem sie ihre Sprungtore für Jahrhunderte verschlossen haben, weil die eigentlich zur Schaffung neuer Lebensräume ausgesandte kybernetische Terraformerflotte sich gegen sie wandte, beginnen die Menschen erst jetzt langsam wieder ihre Fühler auszustrecken und sich im Universum umzusehen. Kyle-William Brennan und Elena Kho sind die Ersten, die sich auf die Reise durch ein exotisch fremdes Universum mit überraschenden Entdeckungen machen und auch die dort lebenden

Völker in Aufruhr versetzen.

„Yoshiko“ wendet sich nun von den irdischen Helden ab. Yoshiko und ihre Tochter Illiana sind inmitten der fremden Völker und der cybernetischen Intelligenzen aufgewachsen, und die Berichte von der Erde erscheinen ihnen wie eine Legende. Sie haben ein ganz anderes Problem, denn Mutter wie auch Tochter haben das eintönige Leben und den vorherbestimmten Weg auf ihrer Welt satt und wollen etwas anderes erleben. Doch dazu braucht man Geld. Yoshiko nimmt den Auftrag an, mit dem argonischen Geschäftsmann Ser Alman Jonferson nach einem CPU-Schiff zu suchen, von dem er Spuren gefunden hat. Doch die ruchlose Verbrecherorganisation der Yaki sabotiert das Unternehmen. Sie nehmen Illiana als Geisel, während Yoshiko und ihr Partner auf eine Fahrt ins Ungewisse geraten und dabei nicht nur mit den Umständen, sondern auch noch den Nachwehen ihrer früheren Beziehung zu kämpfen haben.

Der Roman wendet sich von der großen Hauptgeschichte um die Menschen von der Erde ab, so dass ein Einstieg problemlos möglich ist. „Yoshiko“ erzählt eine kleine Nebengeschichte, für die man keine Vorkenntnisse benötigt. Zwar werden einige Facetten des Universums beleuchtet, die man noch nicht kannte, aber im Gegensatz zu „Farnhams Legende“ fehlt dem Buch ein wenig an Substanz. Die Abenteuer von Yoshiko und ihrer Tochter wirken zu belanglos, da sie nie wirklich in Lebensgefahr geraten oder um ihre Existenz fürchten müssen. Mutter wie Tochter nehmen die Probleme und Gefahren relativ locker.

Trotzdem hebt sich das Buch immer noch als der Masse der Romane zu Computerspielen heraus. Nicht die Action, die Charaktere stehen im Vordergrund. Immerhin gibt es auch in diesem Roman keine klaren Fronten und auch keine richtigen Feindbilder, und die Handlung ist ungewohnt intelligent und kommt weitestgehend ohne Kämpfe und unnötige Gewalt aus, so dass das Buch auch für nicht spielende SF-Fans interessant sein könnte. (CS)



Hardy Kettlitz, Siegfried Breuer u. a. (Hrsg.)
Alien Contact – Jahrbuch für Science Fiction und Fantasy
Sammelband der Ausgaben 64-68

Shayol Verlag, Berlin, 2006
Sachbuch, SF, 3-926126-55-8, 336/1990

Titelillustration von Franz Miklis

Innenillustrationen von Scott Eagle, Gerd Frey, Volkmar Götze, Thomas Hofmann, Manfred Lafrenz, Franz Miklis

www.alien-contact.de,
www.shayol-verlag.de

Nachdem die Printausgabe von Alien Contact mit der Nummer 42 eingestellt wurde, erschien das semiprofessionelle Magazin nur noch als PDF-File zum Herunterladen im Internet. Die besten und

zeitlosesten Sekundär- und Primärtexte wurden nur noch einmal im Jahr in Buchform herausgegeben, so dass das Jahrbuch nun bereits in die vierte Runde geht.

Während man in den letzten Jahren auch noch die Rezensionen veröffentlichte, verzichtete man dieses Jahr darauf und konzentrierte sich nur noch auf Essays, Artikel, Interviews und Geschichten.

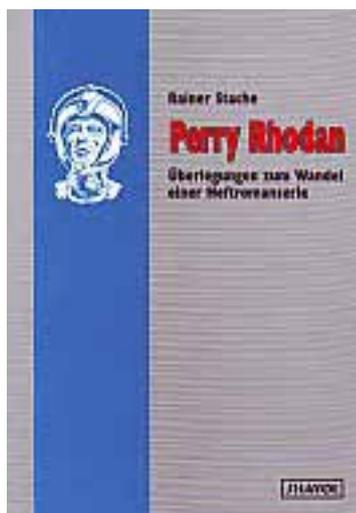
Die Geschichten sind allesamt von einem hohen literarischen Niveau. Deutsche Autoren, die nur einem kleinen Kreis von Lesern bekannt sind wie Hemut W. Mommers oder Ralph Doege, sind ebenso vertreten, wie Ian Mc Leod und Jeff VanDerMeer, die mit ihren ungewöhnlichen Fantasy-Romanen „Aether“ und „Die Stadt der Heiligen und Verrückten“ erst 2005 Aufsehen in der Literaturwelt erregten. Oder gar der Klassiker „Ein Planet namens Shayol“ von Cordwainer Smith, der Pate für den Namen des Shayol-Verlages stand. Die Erzählungen sind mystisch verträumt bis erschreckend realistisch und decken eine weite Bandbreite des futuristischen Genres ab.

Franz Rottensteiner erinnert an Stanislaus Bialkowski, einen längst vergessenen Autor, der Space Opera schrieb, Michael Nagula erläutert Inhalte und Intention der neuen SF-Reihe bei Festa. Hannes Riffel stellt Jeff VanDerMeer vor, aber auch der Autor selbst kommt zu Wort und schildert die Entstehung seines Romans. Interessant ist aber auch das Essay über die Rückkehr des Widerspruchs von Rationalität und Glauben in der Science Fiction. Roland Innerhofer erklärt anhand von spannenden Widersprüchen, wie Jules Verne Wissenschaft erzählt.

Diese und noch ein paar andere Artikel z. B. über Hanns Kneifel werden durch Interviews u. a. mit Kai Meyer, Orson Scott Card, Jeff VanDerMeer oder Walter Diociauti, dem Kopf des neu gegründeten Verlages Eloy Edicions, ergänzt.

Abgerundet wird das Ganze durch einen Blick auf die für die SF bedeutsamen Ereignisse vor 25, 50, 75 und 100 Jahren oder die Weiterführung einer Analyse der verschiedenen phantastischen Genres.

Mehr noch als seine Vorgänger bietet das Alien-Contact-Jahrbuch 2005 geballte Information zur Science Fiction und den Randgebieten. Die Artikel und Interviews bieten viele komprimierte Informationen und sind auch weitestgehend zeitlos. Man konzentriert sich nicht mehr nur auf bestimmte Bereiche des futuristischen Genres, sondern öffnet sich auch anderen vorhandenen Strömungen und Trends, ohne jedoch seiner Linie untreu zu werden. Damit ist das Jahrbuch ein Muss für diejenigen, die sich mehr von der literarischen und gesellschaftskritischen Seite des futuristischen Genres begeistern lassen. Es bietet aber auch Neulingen interessante Informationen über Autoren, Künstler und Verlage jenseits des Mainstream. (CS)



Rainer Stache

Perry Rhodan – Überlegungen zum Wandel einer Heftrromanserie

Shayol Verlag, Berlin, 2002

Sachbuch, SF, 3-926126-19-1, 302/1890

Titelgestaltung von Ronald Hoppe

Die seit 1961 kontinuierlich erscheinende „Perry Rhodan“-Serie kann man wohl zu Recht als die langlebigste Space-Opera bezeichnen. Nur wenige andere Heftrromanserien anderer Genres sind älter und haben es auf mehr Bände gebracht wie z. B. „Jerry Cotton“.

Im Laufe der Jahre blieb es nicht aus, dass „Perry Rhodan“ immer wieder harscher Kritik ausgesetzt war. „Faschistisch“ und „militaristisch“ waren und sind nur zwei der beliebten Schlagworte. Bereits in den 70er Jahren erschienen Analysen, die den literarischen Unwert der so genannten „Trivialliteratur“ nachweisen

wollten.

Rainer Stache ging in seiner Analyse „Perry Rhodan – Überlegungen zum Wandel einer Heftrromanserie“, die bereits 1986 erschien, einen anderen Weg. Es geht ihm vor allem darum die Veränderungen in der Serie im Laufe ihrer langen Geschichte darzustellen. Neben politischen und

gesellschaftlichen Entwicklungen waren auch neue Autoren dafür verantwortlich, dass „Perry Rhodan“ nicht stehen blieb und irgendwann eingemottet wurde. Wie das vonstatten ging, ist im Folgenden zu lesen.

Der Autor betrachtet die Serie nicht aus dem Blickwinkel eines literarisch ausgesichteten Germanisten, sondern aus dem Kontext, in den sie eingebettet ist. Das zeigt sich schon im ersten Teil des Exkurses, in dem er den wertungsfreien Begriff **Paraliteratur** definiert, den er im Folgenden anstatt von „Trivial- oder Schundliteratur“ oder gar „Heftchen“ benutzt.

Danach stellt er das Umfeld der Serie vor. Welchen Stellenwert hat Paraliteratur in Deutschland? In welchen Genres und welchen Auflagen erscheinen Heftromane? Welchen Anspruch erhebt man gegenüber Paraliteratur?

Erst dann geht er näher auf die Serie selbst ein. Wie ist sie entstanden, und welche Konzepte hat man später verworfen, welchen Regeln mussten die Autoren folgen? Welche Autoren prägten sie, und welchen Einfluss hatte der Verlag aufgrund von kaufmännischen Überlegungen und Merchandise? Welchen Einfluss hatten Veränderungen in Politik und Gesellschaft auf „Perry Rhodan“?

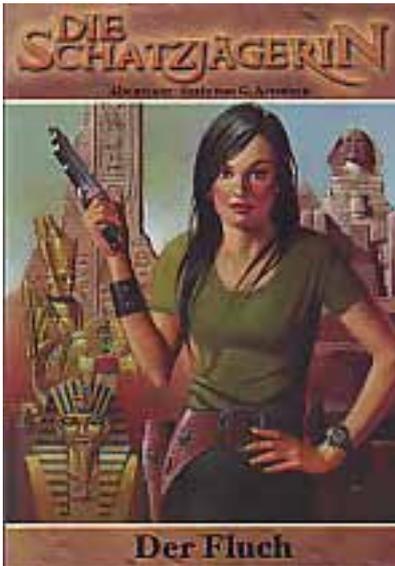
Grob stellt Rainer Stache dann die Entwicklung der Serie bis in die 80er Jahre vor, ehe er zur Feinanalyse übergeht. Er geht genauer auf die in „Perry Rhodan“ verwendete Sprache ein, betrachtet die behandelten Themen, die große Teile der Wissenschaft außer der Technik oder den Alltag und die Gesellschaftsstruktur der Menschen nur anreißen, und eine ganz eigene Auffassung von Idealen und Moralvorstellungen besitzen. Auch die formalen Aspekte des Textes werden nicht ausgelassen.

Schließlich geht er genauer auf drei Autoren ein, die beispielhaft für die Strömungen in der „Perry Rhodan“-Serie stehen: Karl Herbert Scheer, dem Vertreter der militaristischen SF, für den die Expansion der Menschheit im Kosmos das antreibende Element war und für den vor allem die Action im Vordergrund stand. William Voltz war sein genaues Gegenteil und konzentrierte sich mehr auf die Menschen, die nicht mehr nur handelten, sondern auch ihre Handlungen reflektierten und die moralische Verantwortung für ihr Tun wesentlich ernster nahmen. Da beide Autoren lange Jahre durch Exposés die Serie verfassten, prägten sie ihre Entwicklung maßgeblich. Wie, das zeigt Stache durch die gezielte vergleichende Analyse anhand einzelner Punkte genauer auf. Klaus Mahn steht für die Mitarbeiter, die sich den Veränderungen zwar anpassten, aber trotzdem nicht in dem Maße verfolgten wie William Voltz.

Im fünften Teil betrachtet er das Verhalten der Leser? Aus welchen Gesellschaftsschichten stammen sie, und wann wurde das festgestellt? Wie äußern sie sich, und wie beeinflussen sie durch ihre Reaktionen die Serie im Laufe der Zeit? Und welche Wirkung hat die Serie, hat Paraliteratur im Allgemeinen auf ihre Leser?

In der anschließenden Bewertung erklärt Rainer Stache noch einmal, welche Aspekte ihm in seiner Betrachtung wichtig waren und was er mit diesem Buch warum nicht leisten möchte und kann. Anders als viele andere Kritiker der Serie hat er nicht nur einige wenige Hefte gelesen, ganz offensichtlich verfolgt er die Serie regelmäßig, wie auch aus seinen Nachworten der Jahre 1986, 1994 und 2002 erkennbar ist. In diesen ergänzt er seine Betrachtung um die weiterführenden Entwicklungen bis in die Hefte um 2100 - 2200.

Wohlwollend aber durchaus kritisch analysiert der Autor die „Perry Rhodan“-Serie. Man merkt, dass er William Voltz schätzt, dennoch bleibt die Betrachtung sehr sachlich und fair und bietet vor allem dem „Perry Rhodan“-Fan, aber auch dem SF-Leser, tiefere Einblicke in die Mechanismen und Entwicklung der Serie. Durch seinen flüssigen und allgemeinverständlichen Stil benötigt man auch keine Germanistik-Kenntnisse, um das Buch zu verstehen, so dass es rundum empfehlenswert ist. (CS)



Gunter Arentzen
Die Schatzjägerin

Band Nr. 1 – Der Fluch, 3-937435-25-5, 162/980

Band Nr. 2 – Das Schwert der Templer, 3-937435-26-3, 158/980

Band Nr. 3 – Der Götze von Akkon, 3-937535-27-1, 162/980

Romantruhe, Kerpen-Türnich, 2005 – 2006, Abenteuer/Mystery
 Titellillustration von Ugurcan Yüce

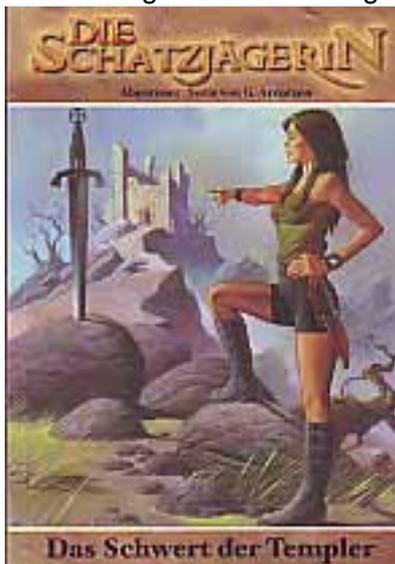
www.Die-Schatzjaegerin.de

Wer kennt nicht „Indiana Jones“? Mit der dreiteiligen Filmserie von Steven Spielberg und George Lucas wurde in den 80er Jahren das Abenteuergenre wieder neu belebt. Plötzlich war es interessant und spannend, Geheimnissen hinterher zu jagen, versunkene Städte und verfluchte Schätze wieder zu finden. „Lara Croft“, „Die Abenteurer“ und andere Helden traten in seine Fußstapfen. Nachdem das Genre gegen Ende des Jahrtausends wieder ein wenig einzuschlafen drohte, erlebt es nun durch

Mystery-Thriller wie „Sakrileg“ eine Renaissance. Neue und alte Handlungselemente vermischen sich zu modernen, zeitgemäßen Abenteuern.

Dazu gehört auch Gunter Arentzens Serie um „Die Schatzjägerin“. Jaqueline Berger ist mit Herz und Seele auf der Jagd nach alten Geheimnissen wie einst Indy. Sie verschmäht aber auch nicht den Einsatz modernster Technik, um Spuren und Hinweisen nachzugehen. Als studierte Archäologin mit Dokortitel besitzt sie das für ihre Arbeit notwendige Hintergrundwissen; sie ist allerdings nicht der Typ, der in einem Museum oder auf einer Universität versauern möchte. Körperlich und geistig topfit stürzt sie sich lieber in Abenteuer und beschafft Altertümer und Artefakte für den, der ihr den entsprechenden Lohn bietet.

So springt sie auch darauf an, als ein Italiener sie bittet, einen Skarabäus aus dem Grab Tut-ench-Amuns an sich zu bringen. In Ägypten kommt sie allerdings dahinter, dass ihre Auftraggeber eine Schnitzeljagd mit ihr und anderen Teams veranstalten. Sie wollen ganz offensichtlich die Besten für ihren eigentlichen Auftrag anwerben.



Nach der ersten Begegnung mit den Rivalen versucht Jaqueline, ihnen immer einen Schritt voraus zu sein. Zusammen mit ihren Mitarbeitern Joyce und Bob kommt sie allen Rätseln auf die Spur, nur um zu erkennen, dass noch eine dritte Gruppe verhindern will, dass sie weiter macht.

Nun ist Jaqueline Berger erst recht neugierig. Sie nimmt den Auftrag des Opus Dei und damit der katholischen Kirche an und geht einem ersten Hinweis, den sie erhält, nach. „Das Schwert der Templer“ ist der Hinweis auf einen viel größeren und wichtigeren Schatz, an dem schließlich auch Israel ein gesteigertes Interesse hat. Da Jaqueline das auch Vorteile bringt und Kontakt zu einer sehr netten Agentin, hat sie gar nichts gegen die Unterstützung durch deren Inlandsgeheimdienst. Den hat sie auch bitter nötig, denn noch immer haben ihre Rivalen den Kampf nicht aufgegeben, und auch die unbekanntenen Gegner ruhen nicht.

Die Schatzjägerin nimmt sich eine Auszeit um die Eltern zu besuchen und dem Begräbnis einer Tante beizuwohnen, doch

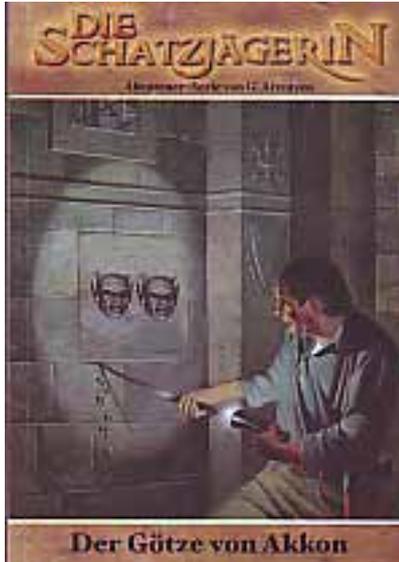
auch da erhält sie die Drohung, dass es ihr übel ergeht, wenn sie weiter sucht. Jaqueline schlägt die Warnung in den Wind und muss bald die Zeche dafür zahlen.

Man entführt sie in die libysche Wüste. Zwar gelingt es ihr, Sklavenhändlern zu entkommen, nicht aber dem Militär. Und die denken nicht daran, ihren Aussagen zu glauben, sondern halten sie für eine israelitische Spionin. Mit allen grausamen Konsequenzen.

Auch wenn die Titelbilder der ersten beiden Bände vermitteln wollen, Jaqueline Berger sei eine zweite Lara Croft, die ohne nennenswerte Blessuren durch ihre Abenteuer zieht und immer Siegerin bleibt, so ist die Schatzjägerin doch weit davon entfernt, eine unbesiegbare Superheldin zu sein.

Der Autor vermittelt das Gefühl bei allen Zugeständnissen an das triviale Abenteuergenre, doch sehr nah an der Wirklichkeit zu bleiben. Schusswechsel gehen nicht ohne Verletzungen und Verluste ab, Jaqueline Berger landet mehr als einmal im Krankenhaus, und vor allem die Gefangenschaft in Libyen im dritten Band dürfte bleibende Spuren bei ihr hinterlassen.

Während man in „Der Fluch“ zunächst noch das Gefühl hat, dass die Serie sich sehr stark an „Die



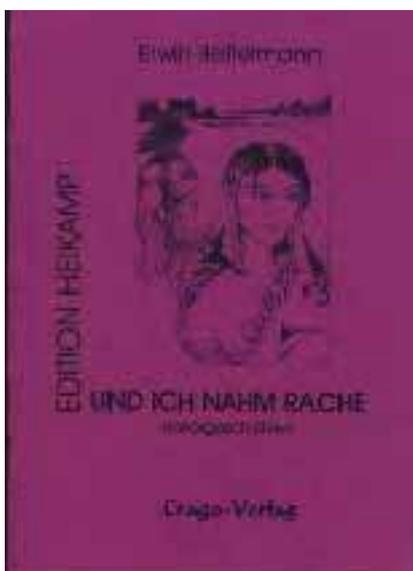
Abenteurer“ anlehnt, so vermischt der Eindruck von Band zu Band mehr. Jaqueline Berger ist eine ganz eigenständige Heldin, die sich in ihrem Denken und Fühlen von anderen Figuren unterscheidet. Sie denkt realistisch und kann auch schon einmal skrupellos handeln, ohne dass sie gleich dabei ihr Gewissen verliert.

Vor allem der dritte Band zeichnet ein interessantes Psychogramm der starken und selbstbewussten Frau, die merkt, dass auch sie unter der Folter sehr nah dran ist, ihre Selbstachtung oder gar ihre Menschlichkeit zu verlieren. Es bleibt zu hoffen, dass der Autor die Auswirkungen der Abenteuer auf ihre Psyche berücksichtigt und Jaqueline Berger eine Entwicklung durchmachen lässt.

Da die Geschichte überwiegend aus ihrer Sicht erzählt wird, kommen die anderen Figuren noch etwas zu kurz, und ihre Aktionen sind auf wenige Szenen beschränkt. Das kann sich aber im Laufe der Serie noch ändern.

Man merkt, dass Gunter Arentzen nicht nur Klischeebilder bemüht, sondern auch dort, wo es notwendig ist, ausführlich rezensiert hat. So besitzen die Schilderungen oft Hand und Fuß, selbst die erfundenen mythischen Bezüge wirken glaubwürdig. Darüber hinaus vergisst er aber auch nicht die Spannung. Es geht temporeich zu, und auch wenn die Romane in sich geschlossen sind, so bleiben doch noch genug Fragen auf, um neugierig auf die Fortsetzung zu machen.

Damit ist „Die Schatzjägerin“ eine intelligente Abenteuer-Serie. Sie bietet neben einer unterhaltsamen Handlung, die in Punkto Spannung und Action keine Wünsche offen lässt, auch eine realistische und zeitgemäße Darstellung der Geschehnisse, die manchmal mehr unter die Haut gehen, als man zugeben möchte. (CS)



Erwin Beitelmann
Und ich nahm Rache

Crago-Verlag, Weikersheim, 2005

Edition Heikamp 3, 3-937440-05-4, 12/150 DM

Vorwort von Richard Salzmann

Titelillustration von Damir Hamidovic

Format: A6, Auflage: 200 Ex., Horror

Crago-Verlag, Michael Schneider-Braune, P.F. 1248, 97990

Weikersheim, Tel.: 0 79 34 – 9 93 78 90, Fax: 0 79 34 – 9 93 78 89

Der 3. Band der Edition Heikamp offeriert den Freunden des gepflegten Horrors vier Kurzgeschichten des Autors Erwin Beitelmann. Zwei dieser Stories entstanden in Zusammenarbeit mit Thorsten Wilts bzw. Ramon Bensing.

Es ist nicht immer gut, „Aufmerksamkeit“ zu erregen. Dies

müssen eine Frau und ihr kleines Kind erfahren, als der genervte Ehemann und Vater sie beide beruhigt. Dauerhaft.

„Trauer“ überkommt eine Vampirin, weil sie die geliebte Sonne schon seit drei Jahren nicht mehr sehen darf. Der zweite Tot verliert an Schrecken, als sie vom ersten Lichtstrahl berührt wird.

Einem Gehenkten schenkt der Satan ein zweites Leben in „Und ich nahm Rache“. Daraufhin besucht der Wiederauferstandene all jene, die ihn hatten tot sehen wollen, obwohl seine Schuld bis zum Schluss nicht bewiesen wurde.

„Dionaea Muscipula“ ist eine gefräßige Pflanze, die immer mehr und mehr Nahrung braucht. Ungeliebte Zeitgenossen stehen schon bald auf der Speisekarte.

Es sind keine spektakulären Horror-Stories, die Blut splattern und durch bombastische Metzereien oder Genre-Klischees den Durchschnitts-Horror-Fan zum Lesen verleiten wollen. Erwin Beitelmann greift alltägliche Situationen auf, wie sie um uns passieren oder passiert sein könnten und spinnst sie weiter, fügt das phantastische Element hinzu. So nimmt beispielsweise eine gängige Situation innerhalb einer Familie einen tragischen Ausgang, in der Vampir-Story trifft die Protagonistin eine ungewöhnliche Entscheidung, die Vergeltung eines – vielleicht - zu Unrecht Getöteten trifft den Lynch-Mob, die Fleisch fressende Pflanze befreit ihren Besitzer von allen Menschen, die er loswerden möchte. Einige Motive kennt man natürlich aus gängigen Filmen und Büchern, doch durch die unaufdringliche Erzählweise des Autors und den bewussten Verzicht auf das Auswalzen morbider Szenen erscheint das Grauen viel subtiler. Zwischen den Zeilen, die Affekthandlungen, Rachewünsche und Sehnsüchte schildern, erhascht man durchaus auch ein wenig Selbstironie.

Wer nach interessanten Stories abseits des Mainstreams sucht, sollte der kleinen, aber feinen Edition Heikamp eine Chance geben. (IS)



Wilfried A. Hary

Teufelsjäger Mark Tate Band 52: Im Reich der Hölle

Horror, Heftroman mit Vierfarbcover, 64/500

Titelillustration von Michael Mittelbach

Carla de Verese ist eine weiße Hexe. Als solche gerät sie gleich am Anfang des Romans in den Fokus einer schwarzmagischen Zeremonie, deren Ziel es offensichtlich ist, sie zu eliminieren. Gegen den Sog des Bösen scheint sie keinen Widerstand leisten zu können. Und im Grunde genommen hat sie ihre Rettung auch mehr dem Zufall zu verdanken, oder besser gesagt: ihren zwei ungewöhnlichen Fähigkeiten, die sie hier gekonnt kombinieren muss, um der Falle zu entkommen.

Da ist zum einen die Fähigkeit, so genannte Zeitfalten zu entdecken. Das sind Räume im Raum-Zeit-Kontinuum, die sich jedem Einfluss sowohl der Zeit als auch des Raumes entziehen und die sporadisch

ihren Ort wechseln, ohne dass der „Insasse“ irgendeinen Einfluss auf den Zeitpunkt oder den Ort des Sprunges besitzt. Beim Verlassen der Spalte kann der Benutzer überall und nirgends landen, plötzlicher Tod inklusive. Da kommt die zweite Fähigkeit der de Verese zum Tragen: In ihrem Inneren wohnt ein Teufel, ein Abkömmling des Ur-Satans, der allerdings durch das lange Zusammenleben mit ihr mehr oder weniger zum „Guten“ übergewechselt ist, was sich sogar daran zeigt, dass seine Gestalt weiß geworden ist. Diese Kreatur in ihrem Unterbewusstsein kann mit ihr den Platz in der realen Welt tauschen, so dass entweder Diabolo, so sein Name, real ist oder aber Carla de Verese. Glücklicherweise ist Diabolo auch noch Gestaltwandler, so dass hiermit vielen Gefahren aus dem Weg gegangen werden kann.

Gefangen in der Zeitspalte versucht de Verese einen Ausweg aus ihrer Situation zu finden, als sie merkt, dass die Spalte eine seltene Ausnahme darstellt: Sie ist steuerbar! Allerdings kann damit nur ein einziger Ort aufgesucht werden: die Sphäre von ORAN, dem Land der Magie, in der alles anders ist als man es von unserer Welt kennt.

Und es ist die Sphäre, in der MARK TATE gefangen ist und gemeinsam mit seinem Freund Don Cooper nach einem Rückweg sucht. De Verese hatte bereits früher einmal geistigen Kontakt zu

dem Teufelsjäger, und so macht sie sich mit der Zeitspalte auf den Weg. Allerdings wird die Gefahr dadurch nicht gerade kleiner, denn gemeinsam mit MARK TATE landet sie nun in der Monsterstadt...

Gut und Böse, Licht und Schatten. Und dazwischen liegt das Grau. So könnte man auch die Qualität dieses Romans beschreiben. Insgesamt jedoch liegt hier ein solides Stück Arbeit vor, auch wenn man bei eventuellen Ansprüchen doch den einen oder anderen Abstrich vornehmen muss.

Der Roman ist in einem hohen Tempo geschrieben und wandert von einer Actionszene zur nächsten. Dabei ist der Anfang denn etwas „zu dicke“ geraten. Bereits auf den ersten Seiten prasseln die Geschehnisse auf den Leser ein und drohen, ihn zu überfordern. Des Weiteren wirken die Sätze teilweise unvollständig, und es treten kleinere Logik- und Zeitenfehler auf. Beispielsweise wird der Türflügel eines Fensters geöffnet, und bei einigen Stellen (wiederholt sich im Laufe des Romans noch ein-, zweimal) scheinen Dinge schon geschehen zu sein, sollen jedoch lediglich Schlussfolgerungen der Protagonistin darstellen. Etwas verwirrend.

Auch wird de Verese bereits zu Anfang von „Erkenntnissen“ betreffs der Zeitfalte überflutet, die für den Leser leider nur schwer nachvollziehbar sind und es auch bleiben.

Dann wird der Name der Protagonistin fast immer voll ausgeschrieben (auch das zieht sich durch den ganzen Roman). Das nervt, zumal die Namen manchmal ziemlich oft vorkommen.

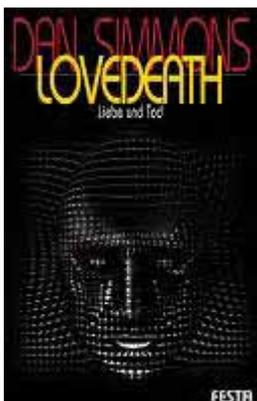
Hat man diese erste Schwelle jedoch erst einmal überwunden, wird es eindeutig besser. Es entwickelt sich ein Roman mit interessanten Aspekten, der vielleicht (je nach Interesse des Lesers) nur das Manko hat, ziemlich schwungvoll zu sein: Die Protagonisten rasen im Prinzip von einem Gefecht ins Nächste. Atempausen gibt es keine. Sword-and-Sorcery-Fans wiederum könnten es lieben. Zumal mit dem Land/der Sphäre ORAN durchaus eine interessante Fantasywelt zur Verfügung steht, in der alles und jedes passieren und existieren kann. Wir erleben Zentauren, Zauberer und Monster aller Arten. Einzig die Namensgebung ist etwas einfallslos geraten (Zentauren-, Drachenland, Monsterstadt).

Positiv ist auf jeden Fall zu vermerken, dass in das ursprüngliche (gewollte) Chaos der Handlung nach und nach ein roter Faden eingeblendet wird, der einem die Geheimnisse der Monsterstadt näher bringt und verständlich macht. Das scheinbare Chaos bekommt Strukturen und ergibt plötzlich einen Sinn.

Nahezu eine perfekte Lösung stellt die Synthese zwischen Carla de Verese und Diabolo dar. Erstens wurde mit Diabolo ein äußerst interessanter Charakter geschaffen und zweitens kann de Verese somit uneingeschränkt ihre Fähigkeit nutzen, mit den Zeitspalten zu arbeiten, denn alleine als Carla de Verese würde sie vermutlich bei jedem zweiten „Ausstieg“ zu Tode kommen. Der Gestalt wandelnde Diabolo wiederum kann immer schnell auf die vorliegende Situation reagieren und somit die Handlung vorantreiben.

Die Schrift ist relativ klein gehalten, aber noch gut lesbar, und so bietet der Roman mit seinen 64 Seiten eine Menge Lesestoff. Auch der feste Pappereinband (wie auch bei den anderen Serien aus dem Hary-Universum) weiß zu gefallen! Das geht über das Übliche hinaus.

FAZIT: Ein rasanter und actionreicher Roman, der halt die eine oder andere kleine Macke hat, über die man aber durchaus hinwegsehen kann. Kurzweil ist auf jeden Fall garantiert. Einzig das Tempo mag dem einen oder anderen etwas zu hoch sein. (DO)



Dan Simmons

Lovedeath

Lovedeath, 1993

Festa, 2005

Nachdruck, Horror TB 1512, 432/990

Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber

Coverzeichnung von Rainer Schorm

www.festa-verlag.de

LOVEDEATH ist nach WELTEN UND ZEIT GENUG (Festa SF 1801, 2004) die zweite Storysammlung des US-amerikanischen Schriftstellers Dan

Simmons, den man als SF- und Horror-Autor nur unvollständig charakterisieren würde. Im Gegensatz zu WELTEN UND ZEIT GENUG ist LOVEDEATH keine deutsche Erstveröffentlichung, sondern erfreulicherweise ein Nachdruck, da die deutsche Erstausgabe (Blitz Verlag, 1999) inzwischen vergriffen war. Eines haben die beiden Sammlungen aber gemeinsam: Genauso wenig, wie WELTEN UND ZEIT GENUG ausschließlich SF-Kurzgeschichten enthält, beinhaltet LOVEDEATH nur Horror-Stories – Horror in dem Sinn, dass der Schrecken von jenseits unserer Welt auf die Protagonisten eindringt. Was sie verbindet, sind die beiden Teile des Titels, den Simmons für die Kurzgeschichtensammlung gewählt hat.

Auch LOVEDEATH enthält wie WELTEN UND ZEIT GENUG eine Story, die später zu einem Teil von Simmons Kriminalroman DAS SCHLANGENHAUPT (Goldmann TB 45105, 1999) wurde. Bereits „Das Bett der Entropie um Mitternacht“ wird aus der Sicht jenes Versicherungssachverständigen erzählt, der zum Protagonisten von DAS SCHLANGENHAUPT werden sollte. Die Story ist einerseits eine Reflektion des bisherigen Lebens des Protagonisten, andererseits die Schilderung obskurer bis vergnüglicher Schadensfälle, die, wie Simmons in dem Vorwort angibt, der Realität entsprechen.

„Tod in Bangkok“ erinnert an Simmons ersten Roman, GÖTTIN DES TODES (u. a. als Heyne TB 9038, 1991). Die Handlungsorte liegen in Asien – im Roman Kalkutta, in der Kurzgeschichte Bangkok –, und in beiden Arbeiten treffen die Protagonisten auf die Göttinnen/Dämoninnen der indischen bzw. der thailändischen Mythologie. „Tod in Bangkok“ ist die Kurzgeschichte in LOVEDEATH, die das Thema der Sammlung konsequenter als jede andere auf den sexuellen Aspekt reduziert. Der Arzt Dr. Merrick kehrt nach über zwanzig Jahren nach Bangkok zurück, wo er seinerzeit, während des Vietnamkriegs, mit einem Kameraden eine Woche Fronturlaub verbrachte. Damals lernten sie Mara kennen, die ihren Freiern einen Dauerorgasmus, damit aber auch ihren Tod bescherte. „Tod in Bangkok“ ist die zweithärteste Story in LOVEDEATH, die freilich unter einer handwerklichen Unausgewogenheit leidet: Um den Plot der Story zu retten, muss Simmons seinem Protagonisten kurz vor dem Ende sowohl Homosexualität als auch eine Aids-Infektion andichten. Die dichte, beklemmende, zeitweise sexuell sehr aufgeladene Atmosphäre auf den Seiten zuvor beeinträchtigt das allerdings nicht.

In „Sex mit Zahnfrauen“ geht Simmons in die US-amerikanische Vergangenheit zurück. Die Story spielt Anfang des neunzehnten Jahrhunderts im Westen des Kontinents, ihr Protagonist ist der junge Lakota Sioux-Indianer Hoka Ushte. Hoka Ushte ist etwas triebgesteuert; als ihm eine Braut angeboten wird, hat er freilich nichts vorzuweisen – er ist weder Krieger noch Jäger. In dieser verfahrenen Situation entschließt er sich, sich zurückzuziehen, um eine Vision zu empfangen und ein Heiliger Mann zu werden – und er empfängt sie tatsächlich, was eine weitere Reise nach sich zieht. „Sex mit Zahnfrauen“ ist als Gegenentwurf zu DER MIT DEM WOLF TANZT konzipiert, was Simmons sowohl in dem Vorwort als auch in der Story deutlich macht. Er greift auf die Lebensumstände und die Mythologie der US-amerikanischen Indianer, um eine untergegangene Zivilisation in vielen Facetten plastisch vor dem Leser wiederauferstehen zu lassen. „Sex mit Zahnfrauen“ entbehrt nicht einer gewissen Ironie: Der Protagonist will nur Sex, doch seine Vision macht ihn zum größten Propheten seines Volkes...!

„Flashback“ mutet wie eine Dicksche Zukunftsversion an. Flashback ist eine Droge, mit der ihre Konsumenten beliebige Erinnerungen wieder erleben können. Wegen Flashback haben die USA den Anschluss an die Weltwirtschaft verloren. Ihre Bürger geben sich entweder der Droge hin oder sind auf der Suche nach Erfahrungen, die sie unter Flashback immer erleben können, wie Morde und Vergewaltigungen. Und ein weiteres Phänomen tritt auf: Es stellen sich Erinnerungen ein, die nicht von dem Flashback-Konsumenten stammen können... „Flashback“ ist die pessimistischste Story in LOVEDEATH, immerhin erreicht (nur) der Vater der Protagonistin sein Ziel, auch wenn er dabei getötet wird.

„Der große Liebhaber“ ist die längste Story in LOVEDEATH und schildert in Tagebuchform die Erlebnisse des fiktiven britischen Dichters James Edwin Rooke im Ersten Weltkrieg (seine Gedichte in dem Text stammen tatsächlich von diversen Dichtern jener Epoche). Simmons gelingt es, das Grauen der Kämpfe in und zwischen den Schützengräben, das Dahinsiechen und Sterben in den Lazaretten dem Leser so unmittelbar zu vermitteln, als hätte er es selbst erlebt. Nach den ersten Tagen an der Front hat Rooke wenig Hoffnung, was sein eigenes Überleben angeht, doch er soll sich irren. Im Gegensatz zu seinen Kameraden erfährt er jedoch Hilfe aus einer anderen Welt, was simplifizierend sein mag, aber den Intentionen der Sammlung entspricht und vielleicht auch die Hilflosigkeit des Autors vor dem millionenfachen Sterben im Ersten Weltkrieg

dokumentiert.

Erzählt werden alle Stories in der üblichen Brillanz des Autors. Vor allem für Leser, die bislang nur die (bereits sehr vielfältigen) Romane Simmons kannten, offenbaren sich in LOVEDEATH bislang unbekannte inhaltliche Aspekte im Werk des Autors: "Sex und Zahnfrauen" und "Der große Liebhaber" sind dafür die besten Beispiele. (AM)

Krimi



Lisa Kuppler (Hrsg.)

Tödlichs Blechle

Argument Verlag, Hamburg, 2006

TB, Ariadne Krimi 1164, 3-88619-894-4/978-3-88619-894-8, 270/990

Titelgestaltung von Else Laudan und Iris Konopik

Nach „Mord isch halt a Gschäft“ (Ariadne Krimi 1154) präsentiert der Argument Verlag von der Herausgeberin Lisa Kuppler eine weitere Anthologie, die im Schwabenländle angesiedelt ist und die Krimi-Freunde durch eine Vielzahl kleiner und perfider Morde bestens unterhält.

Christina Lehmann serviert „Das Vesperbrett“ mit der Absicht, alternde, mufflige und fiese Ehemänner ins Jenseits zu schicken. Lisa Nerz, die liebste Figur der Autorin, kommt einer gewitzten Rentnerin auf die Schliche – und vielleicht ist das unerwartete Ende das Beste für alle Beteiligten. Wie auch in ihren drei Lisa Nerz-Romanen und ihren anderen Kurzgeschichten ergeht sich Christine Lehmann über die Eigenarten der Schwaben und lästige Banalitäten, mit denen sich jeder im Alltag plagen muss. Dass man sich und viele seiner Gedanken oftmals darin erkennt, lässt die Erzählung lebensnah und die Charaktere überzeugend erscheinen.

Dass „Alles für die Katz“ ist, muss sich ein Lehrling nach vielen Jahren eingestehen, in denen er vergeblich versucht hat, ins Bett der Witwe eines Bestattungsunternehmers zu gelangen und damit in eine gesicherte Position. Sein größter Rivale, der Kater, ist ihm stets einen Schritt voraus, selbst nachdem der Mann an dem Tier Rache nahm.

„So war das mit Herrn Taube“ erzählt Fanny Morweiser. Jeder kennt sie: die Blender, die nach Außen freundliche und hilfsbereite Menschen sind, zu Hause jedoch keinen Handstreich tun und die Ehefrau kurz halten. Selbst die Duldsamste hält es irgendwann nicht länger aus, wenn die psychische Last, verursacht durch Haushalt, Garten, Kinder, Nachbarschaft und besagtem Gatten, zu viel wird. Die beschriebenen Szenen kennt jeder – aus eigener Erfahrung oder aus dem Umfeld. Man fühlt mit und gönnt der Protagonistin die Rache von Herzen.

Katrin Kremmlers „Kirschendiebe“ werden auf sehr drastische Weise von ihrem Tun abgeschreckt. Was sich der Bestohlene einfallen ließ, kommt zu Tage, als dieser tödlich verunglückt. Die Geschichte ist zwar fiktiv, beruht aber auf einem realen Fall. Wer selbst Gartenbesitzer ist und immer wieder Ärger mit Personen hat, die aus Freude am Zerstören aufs Grundstück schleichen, kann nachvollziehen, warum sich der Protagonist revanchieren wollte, wenngleich man selbst kaum zu ähnlich gefährlichen Mitteln greifen würde.

Außer den genannten Geschichten warten zehn weitere auf die Krimi-Freunde, die es besonders genießen, wenn das Verbrechen an alltäglichen Orten stattfindet und von harmlos scheinenden Tätern verübt wird. Tatsächlich handelt es sich bei den meisten nicht um die klassischen Gewalttäter und Raubmörder sondern um biedere Rentner, glückliche Hausfrauen und strebsame Angestellte, die hinter der spießigen Fassade mehr zu verbergen haben, als selbst die neugierigsten Nachbarn vermuten würden. Betrogen und in die Enge getrieben wehren sie sich mit entsprechenden Folgen für den eigentlichen Täter.

Die bösen, kleinen Morde sind pfiffig erzählt und leben auch vom Lokalkolorit. Man kann sich die Schauplätze vorstellen, sie sogar besuchen und sich selbst einen Eindruck von den Schwaben machen, die hier Opfer und Täter sind, über deren Eigenarten mit mehr oder minder liebevollem

Spott hergezogen wird. Wer spannende, witzige und realistische Unterhaltung sucht, wird viel Vergnügen an dieser Lektüre haben. (IS)



Christine Lehmann
Vergeltung am Degerloch

Argument-Verlag, Hamburg, März 2006

Originalausgabe, broschiert, ariadne krimi 1165, 3-88619-895-2, 221/990

Umschlaggestaltung von Martin Grundmann

Anders als die beiden ersten Romane spielt das dritte Buch um Lisa Nerz nicht in der Gegenwart, sondern in der Vergangenheit der narbengesichtigen Journalistin, die sich gerne hart gibt, im Kern aber ganz weich ist, und anziehende Leute - gleich welchen Geschlechts - nicht von der Bettkante schubst.

Sie erinnert sich an ihre erste Begegnung mit Mord und Totschlag im Schwabenländle. Vor zehn Jahren arbeitet sie noch für die feministische Zeitschrift "Amazone" und hat gerade erst das lesbische Leben für sich entdeckt.

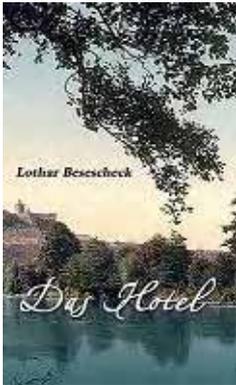
Beim Besuch einer Café-Bar wird sie von einem jungen Mädchen angemacht. Gaby benimmt sich ziemlich plump, doch Lisa realisiert erst etwas später, dass das Mädchen nicht nur sexuelle Kontakte sucht, sondern offensichtlich auch Hilfe. Als sie ihr naheilt, ist das Unglück schon geschehen. Unweit von dem Ort ihres Zusammentreffens findet Lisa einen mausetoten jungen Mann. Zu allem Übel gesteht Gaby, die man bald darauf verhaftet, die Tat.

Doch Lisa spürt mit untrüglichem Instinkt, dass daran kein wahres Wort ist. Sie setzt sich mit einem Reporter in Verbindung, der unter dem Kürzel krk für den "Stuttgarter Anzeiger" Polizeiberichte für die Presse bearbeitet und schließt sich mit dem anziehenden und interessanten Mann kurz. Zusammen mit ihm macht sie sich schließlich auf die Suche nach der Wahrheit. Sie befragen Leute, die Gaby kennen und gesehen haben. So stoßen sie bald auf die grausame Vergangenheit des jungen Mädchens und entdecken ein Nest von Lügen und Intrigen. Weder Gaby noch der Tote sind das, was sie zu sein scheinen. Die Verwicklungen ziehen immer weitere Kreise, sogar bis hin zu Louise, der Besitzerin und Herausgeberin der "Amazone". Doch als Lisa ihre Mentorin zur Rede stellen will, findet sie diese tot in ihrer Wohnung. Nun weiß sie, dass sie durch ihre Schnüffelei in höchster Gefahr schwebt, denn der Täter ist ihr näher als sie bisher dachte...

Es ist immer einfacher, die Entwicklung eines Charakters weiter zu verfolgen und seine Erfahrungen einzubinden, als einen Rückschritt zu machen, und dessen früheres Ich noch einmal zum Leben zu erwecken. Es gelingt nicht immer, die gesammelten Erfahrungen auszublenden. Damit tut sich auch Christine Lehmann etwas schwerer. Lisa Nerz ist zwar etwas lesbischer und ihre Weltsicht feministischer als in "Höhlenangst", aber alles in allem besitzt sie die gleiche raue Schale und den gleichen Zynismus wie in den anderen Romanen.

Das ist aber auch das Einzige, was man an diesem Buch aussetzen kann. Die Autorin erschafft wieder einen Kosmos lebendiger und höchst skurriler Figuren, wenn auch diesmal mehr im feministischen und Lesbenmilieu. Der Roman erhält die Spannung durch immer neue Enthüllungen, die neue Fragen und Spuren auf- und die alten damit verwerfen. Bis zum Ende weiß man nicht, wer eigentlich der Täter ist und warum, und kurz vor der eigentlichen Auflösung folgt noch ein böser Paukenschlag, der in sich hat.

Damit ist "Vergeltung am Degerloch" ein spannender und aufregender Krimi, dessen Setting vielleicht nicht jederman(n)s Sache ist, der aber durch seine wendungsreiche Handlung für alles entschädigt. Christine Lehmann beweist, dass man auch kurz und knackig für gute Unterhaltung sorgen kann. (CS)



Lothar Besescheck

Das Hotel

Kalidor-Verlag, Schönefeld-Großziethen, 2/2006

TB, Klappbroschur, Belletristik, Anekdote, Reisetagebuch 3-937817-06-9, 106/990

Titelgestaltung von N. N.

www.kalidor-verlag.de

Bad Kösen an der Saale ist für viele ein beliebter Urlaubsort. Man fühlt sich wohl in dem kleinen heimeligen Städtchen, das viele schöne Plätze zum Verweilen anbietet und auch dazu einlädt, die geschichtsträchtige Umgebung näher kennen zu lernen.

Der Autor und seine Familie gehören bald zu den Stammgästen, die jedes Jahr glückliche Tage in Bad Kösen verbringen. Sie freunden sich mit anderen Besuchern an und erleben so manches, was als Anekdote in Erinnerung bleibt.

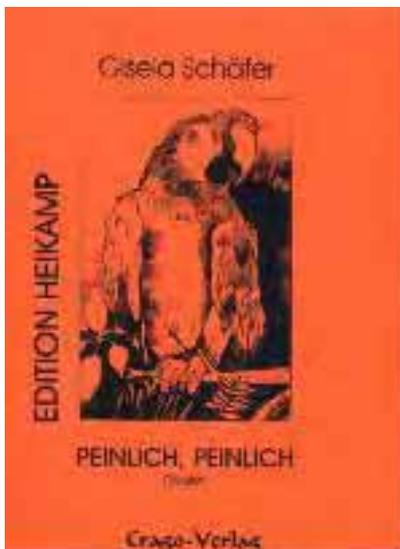
Die Wende ändert jedoch vieles.

Lothar Besescheck, Jahrgang 36, schildert in „Das Hotel“ zahlreiche unterhaltsame Anekdoten. Mehrere Jahre verbrachten er, seine Frau und die gemeinsame Tochter ihren Urlaub in Bad Kösen in der ehemaligen DDR. Es sind keine spannenden Geschichten, die er erzählt, sondern Erinnerungen, die sich über Jahre hinweg einprägten.

Er beschreibt einen idyllischen Ferienort, der durch seine familiäre Atmosphäre die meisten Gäste zum Wiederkommen veranlasst. Die Menschen zeigen ihre Freude, aus den eigenen vier Wänden einmal heraus zu kommen, etwas Neues zu sehen – und sie wissen auch kleine Dinge zu schätzen wie die aufmerksame Bedienung, den leckeren Kuchen oder die zutraulichen Katzen. Die Menschen sind wirklich Menschen, natürlich und liebenswert.

Der Autor vermeidet es, die DDR oder den Westen zu bewerten. Es bleibt dem Leser überlassen, sich selbst über positive und negative Entwicklungen vor und nach der Wende Gedanken zu machen. Bad Kösen steht für eine vergangene Ära, die auch manches Gute hatte, das nun unwiederbringlich verloren ist. Man spürt die Melancholie und bedauert, dass mit allem Neuen, das man gewinnt, viel Altes verschwindet.

„Das Hotel“ wendet sich an Leser, die sich für Themen wie Geschichte, Reise, DDR und für Romane mit biographischen Zügen interessieren. Es ist ein kleines, stilles Buch, das zum Nachdenken anregt und vielleicht so manchen dazu bringt, das scheinbar Selbstverständliche oder Banale mit neuen Augen zu sehen. (IS)



Gisela Schäfer

Peinlich, peinlich

Crago-Verlag, Weikersheim, 2006

Edition Heikamp 13, 3-937440-30-5, 20/200

Titelillustration von Ursula Schachsneider

Format: A6, 1. Auflage: 100 Ex., Glosse

Crago-Verlag, Michael Schneider-Braune, P.F. 1248, 97990

Weikersheim, Tel.: 0 79 34 – 9 93 78 90, Fax: 0 79 34 – 9 93 78 89

Der 13. Band der Edition Heikamp präsentiert acht ausgewählte Glossen der Autorin Gisela Schäfer.

„Wie Frauenillustrierte und Frust zusammenhängen“: Jeder kennt

sie, und jeder fühlt sich genervt von ihnen – von den typischen Herzscherzblättern, die im Wartezimmer des Arztes, beim Friseur und ähnlichen Einrichtungen herumliegen und die einem in bester Absicht gereicht werden, auch wenn man sie gar nicht lesen mag. Widerwillig blättert man dann doch in ihnen und findet die ewig gleichen Themen, die Frauen angeblich beschäftigen (sollen) wie die perfekte Figur und Frisur und das Lasterleben der Fürsten und Stars. Was viele Leserinnen wirklich darüber denken, bringt die Autorin mit viel Witz auf den Punkt. Tatsächlich sind es doch Männer, die in den Redaktionen über die Themen in diesen Zeitschriften entscheiden und das Denken der Frauen auf bestimmte Dinge fixieren wollen - damit sie nicht bisherige Männerdomänen für sich entdecken?

„Sie sehen aus wie...“ Barbara Stanwyck – wurde zu meiner Mutter einmal gesagt. Das ist natürlich ein Kompliment, doch nicht alle Doppelgänger geben Anlass zur Freude, findet Gisela Schäfer. Jeder möchte ein Individuum sein, das man wegen seiner Einzigartigkeit schätzt und auf das man nicht die Erwartungen projiziert, die eine andere Person geweckt hat.

„Bald bin ich Millionärin“ soll jeder glauben, der einen dieser penetranten Anrufe erhält, die das große Glück bei einem Gewinnspiel versprechen, oft gar nur noch vom Band laufen. Die Anrufer sind es längst gewöhnt, dass man sie abwimmeln möchte und werden immer aufdringlicher. Als höflicher Mensch fällt es einem schwer, sich der Belästigung zu erwehren – die anderen tun ja auch nur ihren Job. Weshalb fällt es Männern leichter als Frauen, solche Gespräche abzuwürgen?

„Warum feiert man eigentlich Geburtstag?“ Für Kinder ist die Antwort klar: Sie sind ein Jahr älter, erhalten neben den Geschenken mehr Rechte und Freiheiten. Je älter man jedoch wird, umso mehr Fesseln legen einem diese Geburtstage an. Man ist verpflichtet, die Wohnung für die Gäste auf Vordermann zu bringen und alle großzügig zu bewirten. Der Ehrentag bringt in Folge jede Menge Arbeit und Stress – und die Erinnerung, dass man dem Sarg wieder ein bisschen näher gekommen ist. Also ist der Geburtstag eher ein Trauer- als ein Festtag...

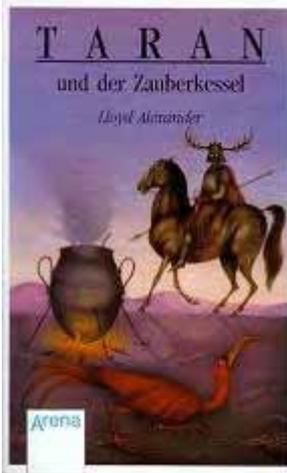
„Engländer sind anders als wir“: Die Autorin erzählt von ihrem Aufenthalt in England. Während die sonneverwöhnten Besucher vom Festland sich in dicke Kleiderschichten hüllen, laufen die Einheimischen, wenn es einmal nicht regnet, bereits hemdsärmelig herum. Sie sind das Klima gewöhnt – und einfach anders.

„Von der Tücke des Schicksals“ bleibt man gerade beim Fensterputzen nicht verschont. Ist man klein, geht das nur mit dem umständlichen Herumrücken einer Leiter. Kommt die Sonne hervor, gibt es die berüchtigten Putzstreifen. Und ist die Arbeit getan, beginnt es zu regnen, ein Vogel lässt etwas fallen, oder kleine Kinder sind begierig, ihre klebrigen Fingerabdrücke zu hinterlassen. Wer kennt das nicht?

„Peinlich, peinlich“ ist der Papagei einer vermögenden Frau, der ‚Heil Hitler‘ sagen kann, als der Krieg vorbei ist. Die Zeiten ändern sich, was heute in Mode ist, kann morgen bereits out sein; jeder muss sich anpassen, um nicht peinlich zu wirken.

„Schi heil!“ schildert, wie sich die angehenden Schihasen abmühen, um wenigstens den Idiotenhügel erfolgreich bewältigen zu können. In den Augen ihrer Lehrer sind sie eine nervige Bande – aber Hauptsache, die Kasse stimmt. Und für viele ist das schicke Outfit bzw. Après-Schi ohnehin wichtiger als die sportliche Ertüchtigung.

Die Autorin greift gängige Themen auf, mit denen jeder konfrontiert wird. Humorvoll lästert sie über die kleinen Dinge, über die sich so viele Leute ereifern, obwohl es das gar nicht wert ist, und übt Kritik, weil man sich trotz besseren Wissens doch immer wieder gesellschaftliche Fesseln anlegen lässt. Wer schmunzeln möchte, kommt mit „Peinlich, peinlich“ voll auf seine Kosten. (IS)



Lloyd Alexander
Das Buch der Drei - Taran und das Zauberschwein
Zyklus „Chroniken von Prydain“, Band Nr. 1
„The Book of Three“, Amerika 1964
Bastei-Lübbe, Bergisch-Gladbach, 2003
TB, Jugendroman, Fantasy, 3-404-20470-0, 224/ 690
Aus dem Amerikanischen von Otfried Preußler
Titelillustration von Geoff Taylor
Innenillustrationen von Johann Peterka
www.luebbe.de

Es gibt Bücher, die hinterlassen für lange Zeit beim Leser einen tiefgehenden Eindruck, manche schaffen dies sogar für das ganze Leben: Bücher, die bewegen, Gefühle wecken, zum Nachdenken anregen, deren Geschichten ans Herz gehen und die Sinne öffnen für das, was „dahinter“

liegt.

Was aber, wenn dies ein Buch aus der Jugendzeit ist? Die Dinge verändern sich, ebenso der Mensch. Das, was ihm damals wichtig war, muss es heute schon längst nicht mehr sein. Wird beim nochmaligen Lesen des Buches der erwachsene Mensch ebensolche oder zumindest ähnliche Empfindungen haben, wie der Jugendliche sie damals hatte?

Die Gefahr beim wiederholten Lesen ist doch, dass das Buch durch die Zeit „entzaubert“ wird, dass all die Dinge, die einen damals bewegt haben, plötzlich eine gewisse Banalität erreichen und der Leser sich fragt, warum er dieses Werk jemals so beeindruckend fand.

Ganz besonders gilt dies für einen (5-bändigen) Romanzyklus, der den (jungen) Leser einst dazu brachte, über den Sinn des Lebens nachzudenken, über den Umgang der Menschen untereinander, ja, sogar über die Rechtmäßigkeit von dem Führen eines Krieges (und die Schlussfolgerung von damals, dass es nur einen gerechtfertigten „Krieg“ gibt, nämlich den tagtäglichen Kampf eines jeden, das Gute erreichen zu wollen, steht noch immer!).

Wagen wir also das Experiment und werden zum Wiederholungsleser, gut 20 Jahre danach.

Band 1: „Taran und das Zauberschwein“

Taran lebt auf dem Gut des alten Dallben, der eine Mischung aus Wissenschaftler und Magier ist, und ist hier sozusagen das „Mädchen für alles“. Gemeinsam mit Coll, dem Gutsverwalter, ist er für das Pflegen der Felder, für anstehende Reparaturarbeiten und einer Menge anderer Dinge verantwortlich, damit Dallben in Ruhe seinen Forschungen nachgehen kann. Außerdem kümmert er sich noch um die Hühner und vor allem um Hen Wen, das weiße Schwein, welches angeblich das Schicksal erklären kann, wenn man ihm Runenstäbe vor die Schnauze wirft.

Wie alle Jungen seines Alters träumt Taran natürlich von großen Abenteuern, die er erleben möchte anstatt der langweiligen Arbeit auf dem Gut nachzugehen. Er möchte werden wie der große Volksheld Gwydion, der Fürst aus dem Hause Don, von dem bereits viele Geschichten erzählt werden.

Als sich Taran in seinem Übermut ein Scheingefecht mit Coll liefert, wird es mal wieder Zeit für eine der regelmäßigen Standpauken von Seiten Dallbens, die für Taran zwar unangenehm sind, aber auch immer einen gewissen lehrreichen Charakter haben.

Um Taran künftig von unüberlegten Heldentaten abzuhalten, erzählt Dallben ihm von Annuvin, dem Reich des Todes und seinem König Arawn, der nach unbegrenzter Macht strebt und sich auch das Land Prydain, in dem Taran lebt, einverleiben will, und vom gehörnten König, einem mächtigen Kriegsfürsten, der scheinbar unbezwingbar ist und einen Sieg nach dem anderen erringt. Doch all dies bringt Taran nicht von seinen Ideen ab, ein Held zu werden. Da ihm dies jedoch derzeit untersagt ist, verleiht ihm Coll zum Trost den Titel „Hilfsschweinehirt“ und legt ihm erneut nahe, besonders auf Hen Wen, das Zauberschwein, aufzupassen.

Als plötzlich in die Tiere des Gutes eine große Unruhe kommt, bricht das weiße Schwein voller Panik aus und verschwindet in den umliegenden Wäldern, einem Gebiet, das Taran völlig unbekannt ist. Getrieben von seinem Verantwortungsbewusstsein folgt Taran dem Zauberschwein... und steckt nun völlig unerwartet im Abenteuer seines Lebens. Wie sich nämlich herausstellt, ist der gehörnte König bereits hinter Hen Wen her und bereits ganz in der Nähe, um sie in seine Gewalt zu bekommen.

Der Meute des gehörnten Königs nur mit Mühe entkommen, stößt Taran dann ausgerechnet auch noch auf Gwydion, der sich ebenfalls Informationen von dem Zauberschwein erhofft. Gwydion allerdings entspricht so gar nicht den Vorstellungen, die Taran von „seinem“ Helden hatte. Trotzdem machen sich nun beide gemeinsam auf die Suche nach dem weißen Schwein...

Der Autor Lloyd Alexander wurde am 30. Januar 1924 in Philadelphia, Pennsylvania geboren. Im Krieg war er eine Weile in Wales stationiert, dessen Geschichten und Mythen sein späteres Schaffen des Öfteren beeinflussen sollten. Lange Zeit verdiente er sein Geld mit Lektorats- und Übersetzungsarbeiten, da seine eigenen Texte noch kein Interesse fanden. 1955 erfolgte dann seine erste Veröffentlichung, der sehr viele weitere folgen sollten. Sein bekanntestes Werk besteht aus den 5-bändigen „Chroniken von Prydain“, deren erster Band in dieser Rezension vorgestellt wird. Der 5. Band des Zyklus wurde mit der so genannten „Newbery Medal“ ausgezeichnet, einem sehr hoch angesehenen Preis für Jugendliteratur in den USA.

Der Übersetzer Otfried Preußler dürfte den meisten Lesern ein Begriff sein, schuf er doch so unvergessene Kinderbücher wie „Der Räuber Hotzenplotz“, „Der kleine Wassermann“, „Die kleine Hexe“ oder „Krabat“. Die Liste seiner Auszeichnungen ist ziemlich lang, ebenso wie seine Schaffensliste. Für das hier vorliegende Werk hat er eine wundervoll stimmige Übersetzung geschaffen.

Geboren wurde Preußler am 20. Oktober 1923 in Reichenberg, Böhmen. Auch er war im zweiten Weltkrieg als Soldat eingesetzt. Nach dem Krieg war er lange Zeit als Volksschullehrer tätig, wo er für seine Schüler immer mal die eine oder andere Geschichte erfand, die es dann später auch in seinen Büchern zu lesen gab.

Vom „Taran“-Zyklus („Chroniken von Prydain“) existieren in Deutschland drei bekannte Veröffentlichungen.

Da wäre zum einen die „originale“ Hardcoverausgabe von 1969 und Folgejahren, erschienen im Arena-Verlag, die zwar in verschiedenen Ausführungen und Auflagen vorliegt, die inhaltlich völlig gleich sind.

2001 veröffentlichte Arena selbst eine Sonderausgabe des „Taran“-Zyklus, zwei sehr dicke Hardcoverbände. In diesen findet man die fünf Bände. Warum im zweiten Band allerdings Otfried Preußler nicht mehr als Übersetzer genannt wird, ist völlig unverständlich, da sich inhaltlich nicht viel geändert hat (lediglich eine leichte Überarbeitung fand durch Roland Vocke statt).

2003 erfolgte dann eine erneute Herausgabe des Werkes bei „Bastei-Lübbe“, diesmal allerdings im Taschenbuchformat. Auch die Titel wurden geändert (und mehr dem Original nachempfunden): „Das Buch der Drei“, „Der schwarze Kessel“, „Die Prinzessin von Llŷr“, „Der Spiegel von Llunet“, „Der Fürst des Todes“. Außerdem erschien hier noch zusätzlich mit „Der Findling“ eine Sammlung von Kurzgeschichten, die bei der Hardcoverausgabe nicht berücksichtigt wurden.

Um es kurz zu machen: Die Faszination ist noch da, noch immer, jenseits aller nostalgischen Gefühle. Was zum einen an der wundervollen Geschichte Lloyd Alexanders liegt, die er hier vor dem Leser ausbreitet und zum anderen an der wortgewaltigen Sprache Otfried Preußlers, dessen Übersetzung (vermutlich eher Übertragung, denn eine reine Übersetzung kann nur unvollständig sein) eine Atmosphäre zu vermitteln vermag, der man nicht entfliehen kann und auch gar nicht will. Sprachlich dicht und doch klar verständlich eignet sich die Geschichte auch hervorragend zum Vorlesen.

Die Geschichte selbst beruht auf walisischen Geschichten und Mythen, welche Alexander hervorragend als Grundlage für seinen Zyklus genutzt hat. Entstanden ist hier ein erstklassiges Jugendbuch, welches durchaus Erwachsenen zum Lesen empfohlen werden kann.

Das Buch ist spannend, entwickelt eine gute Geschichte, zeigt die Wandlung der Charaktere im Laufe der Handlung und ist stellenweise sogar ziemlich humorvoll. Wenn Gurgi, der Tiermensch beispielsweise überwiegend in Reimen spricht, sich Eilonwy heftig mit Taran zankt oder Flewddur

Flam ständig eine Saite an seiner Zauberharfe reißt, da diese Übertreibungen so gar nicht mag (Flewwdur dagegen schon), dann kann sich der Leser ein Schmunzeln einfach nicht verkneifen. Wer die Mühe auf sich nehmen mag, dem sei empfohlen, sich die alte Hardcoverausgabe zuzulegen, da sie am stimmungsvollsten aufgemacht ist. Jedes Kapitel wird von einer holzschnittartigen Illustration eingeleitet, die hervorragend zur Handlung passt und einen hohen Wiedererkennungswert besitzt. Außerdem fühlt sich ein Hardcover ja doch immer etwas anders an als ein „loses“ Taschenbuch.

Allerdings sind diese Bände nur noch von Privat oder antiquarisch zu erhalten. Zudem sind viele Ausgaben davon alte Büchereiexemplare, die natürlich mit den dementsprechenden Mängeln ausgestattet sind.

Die Taschenbücher besitzen zwar auch Illustrationen, allerdings kleiner und längst nicht so schön. Zudem sind sie manchmal nur schwer der Handlung zuzuordnen. Ab dem dritten Band stimmt außerdem das Inhaltsverzeichnis nicht mehr mit den wirklichen Seitenzahlen überein.

Die Sonderausgabe besitzt keinerlei Illustrationen, ist aber ansonsten sicherlich die günstigste Variante, um an die Bände heranzukommen.

Inhaltlich sind alle Ausgaben nahezu gleich.

Eine Neuauflage erscheint ab August 2006 bei cbj.

FAZIT:

Auch nach der langen Zeit hat die Geschichte nichts von ihrem Reiz verloren. Sie ist mystisch, humorvoll und spannend. Auch Leser, die sonst nicht so viel mit so genannter Fantasy anfangen können, werden hieran ihren Spaß haben.

Die ersten beiden Bände wurden im Zeichentrickfilm „Taran und der Zauberkessel“ auf die Leinwand gebracht.

Kinder sollte man bei der Lektüre unbedingt begleiten, da es im Laufe der Geschichte doch zu dem einen oder anderen Todesfall kommt. (DO)



Trudi Canavan

Die Gilde der Schwarzen Magier 1: Die Rebellen

Black Magician 1: The Magician's Guild, Großbritannien, 2004

cbj-Verlag, München, 2006, 3-570-30328-4/978-3-570-30328-3

Blanvalet, München, 2006, 3-442-24394-7/978-3-442-24394-5

PB, Fantasy, Jugendbuch, 542/995

Titelillustration von Steve Stone

Aus dem Englischen von Michaela Link

In Imardin wird die jährliche Säuberung durchgeführt: Bettler, Hausierer und andere unerwünschte Personen, müssen die Stadt verlassen und sich außerhalb der Mauern in einer der heruntergekommenen Hütten Obdach suchen. Jeglicher Protest ist sinnlos, denn die Gilde der Magier weiß Ausschreitungen zu verhindern. Eine Bande Jugendlicher macht ihrem ohnmächtigen Zorn Luft, indem sie Steine gegen die unsichtbare Barriere der Magier wirft.

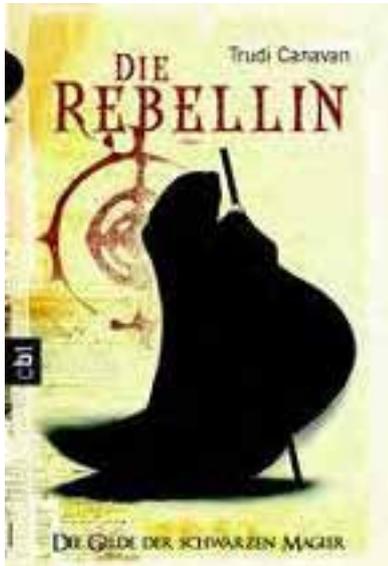
Dann geschieht das Unfassbare: Ein Stein durchdringt den Schild und trifft einen Magier, der verletzt zu Boden sinkt. Die junge Sonea ist selbst verblüfft. Sie hat noch nie zuvor solche Kräfte entfaltet, zumal diese für gewöhnlich den Angehörigen der Oberschicht vorbehalten sind. Nur mit Mühe kann das Mädchen den Häschern entkommen, doch diese geben nicht so schnell auf, und es gibt keinen Ort, an dem die Flüchtige sicher ist. Selbst die Diebe, bei denen sie Schutz sucht, können ihr nicht helfen.

Zunehmend geraten Soneas Kräfte außer Kontrolle. Sie wird zu einer Gefahr für sich selbst und andere. Die Magier behaupten, dass sie ihr helfen wollen – aber kann sie Leuten vertrauen, die Not leidende Menschen durch die Säuberung noch tiefer in die Armut treiben, die nur angesehenen und reichen Bürgern beistehen, die mit ihrer Macht sogar Unschuldige töten?

Schließlich wird sie von den Dieben an die Gilde ausgeliefert. Nur sehr zögerlich öffnet sich Sonea Lord Rothen, der sich wünscht, ihr Mentor zu sein, falls sie sich überzeugen lässt, ein Mitglied der

Gilde zu werden. Viele der Magier lehnen es jedoch ab, dass ein Kind der Straße ihrem elitären Kreis beitrifft – das hat es noch nie gegeben.

Lord Fergun, jener Mann, den der Stein getroffen hatte, spinnt seine Intrigen, um sich an Sonea zu rächen und ihre Aufnahme zu verhindern. Als Cery, ein Freund Soneas, in seine Gewalt gerät, erpresst Fergun das Mädchen. Somit scheint sich die schlechte Meinung, die Sonea von der Gilde hat, zu bestätigen. Um Cery zu retten, muss sich Sonea Ferguns heimtückischen Plänen fügen...



„Harry Potter“, „Die Bücher der Magie“, „Das Erbe der Runen“ und viele andere Bücher, aber auch TV-Serien wie „Buffy die Vampirjägerin“ und „Charmed“ haben in den letzten Jahren das Interesse der jugendlichen Leser auf die Fantasy gelenkt. Ob nun zeitgenössische Themen mittels einer Portion Magie aus dem alltäglichen Einerlei gehoben werden oder man eingeladen wird, fremde Welten kennen zu lernen – die phantastische Literatur findet immer mehr Anhänger.

„Die Gilde der Magier – Die Rebellin“ schildert die Erlebnisse eines jungen Mädchens, das unerwartet magische Kräfte entfesselt und ihre Freunde verlassen muss, um unter der Anleitung der Magier den Umgang mit dieser Gabe zu erlernen. Da den einfachen Menschen durch die Gilde nie Gutes zuteil wurde, ist Sonea voller Misstrauen – und das nicht ganz zu Unrecht, denn es gibt einige Magier, die sie schnell wieder loswerden wollen. Sonea muss eine Entscheidung treffen, die ihr weiteres Leben bestimmen wird. Und als hätte sie nicht schon genug Probleme, kommt sie einer

brisanter Sache auf die Spur: Ein einflussreicher Magier benutzt die verbotene Schwarze Magie!

Der erste Band der Trilogie konzentriert sich darauf, wie Sonea die Magie zu beherrschen lernt und wie sie langsam ihre Vorurteile gegenüber der Gilde abbaut, was hauptsächlich an den Lords Rothen und Danyl liegt, die sie behutsam unterweisen. Was die beiden mit Mühe erreichen konnten, versucht der rachsüchtige und arrogante Fergun zu zerstören. Ging er zunächst relativ subtil vor, so verwandelt er sich kurz vor Schluss in einen simpel gestrickten Fiesling – als hätte die Autorin nach 400 ausführlichen Seiten das Ende schnell herbeiführen müssen, um den vorgegebenen Umfang des Buchs nicht zu überschreiten.

Die Figuren sind sympathisch, Sonea bietet sich vor allem Leserinnen zwischen 13 und 18 zur Identifikation an. Für ein so junges Mädchen wirkt sie allerdings etwas zu abgeklärt, während die weisen Magier vergleichsweise unkonventionell und jugenhaft auftreten. Auch die übrigen Charaktere, mit Ausnahme einiger weniger, die für die notwendigen Konflikte sorgen, sind positiv besetzt; sie haben nachvollziehbare Motive und sind meistens besser als ihr Ruf. Ob Cery in einen Abwärtsstrudel gerät durch seine Verpflichtungen gegenüber den Dieben und einem gefährlichen Magier, bleibt abzuwarten. Die verschiedenen Milieus, in denen sich Sonea und Cery bewegen, und neue Erfahrungen dürften jedenfalls ihre Spuren hinterlassen. Zumindest in diesem Buch halten sich die romantischen Momente in Grenzen.

Sehr realistisch beschreibt die Autorin das Gesellschaftssystem. Die oberen Schichten leben innerhalb der Stadt und genießen volle Bürgerrechte. Die ärmeren Menschen werden regelmäßig vertrieben, um der Überbevölkerung, Seuchen, Hungersnöte und vor allem dem Verbrechen entgegenzuwirken. Die Magier arbeiten im Auftrag des Königs und unterstützen diese Säuberungsaktionen. Sie leben abgeschirmt und lernen die Situation außerhalb der Stadt erst kennen, als sie nach Sonea suchen. Vielen ist, was sie sehen, egal, doch einige beginnen nachzudenken, ob ihr Handeln wirklich immer richtig ist. Der Kontrast zwischen Reich und Arm, Dünkel und gerechtem Zorn ist glaubwürdig, denn die Realität liefert genug Vorbilder. Als Fremdkörper in der Gilde der Magier wird auf Sonea noch einiges zukommen, und man darf gespannt sein, wie sie die nächsten Probleme bewältigen wird.

In den Folgebänden „Die Novizin“ und „Die Meisterin“ wird vom weiteren Lebensweg Soneas erzählt. Da die Autorin nicht verrät, welche Konsequenzen die Entdeckung des Schwarzen Magiers hat – kleiner Cliffhanger -, muss man schon die komplette Trilogie kaufen, um Antworten auf alle offenen Fragen zu erhalten.

Trudy Canavans Stil ist routiniert und schnörkellos, so dass auch jüngere Leser problemlos der Handlung folgen können. Für erwachsene Fantasy-Fans, die eine unterhaltsame Lektüre suchen, bietet die Trilogie ebenfalls ein kurzweiliges Lesevergnügen. Das Thema ‚unterschätzter Zauberlehrling kommt einer großen Verschwörung auf die Spur‘ und auch die Figurenkonstellation (Heldin, treuer Freund, weiser Mentor, mehr oder minder zuverlässige Helfer und ein paar Finsterlinge) mögen zwar nicht neu sein, aber wenn die Geschichte spannend erzählt ist, liest man auch ganz gern eine weitere Variante.

„Die Gilde der Schwarzen Magier“ erscheint in zwei Ausgaben, die nahezu identisch sind: bei Blanvalet und cbj. (IS)



Jason Dark
Das japanische Schwert
3 Helden Bd. 1

Area/Unipart, Erfstadt, 02/2006

HC, Jugendbuch, Action/Krimi 978-3-89996-801-9/3-89996-801-8, 140/295

Titelillustration von Marc Robitzky

Randy Ritter bekommt Besuch von seinem japanischen Email-Freund Toshikiara, genannt Turbo. Schon am Flugplatz gib es unerwarteten Ärger: Einige Yakuza versuchen, das Familienschwert der Toshikiaras in ihren Besitz zu bringen. Turbo gesteht, dass der Besuch eigentlich eine Flucht ist. Bevor seine Eltern spurlos verschwanden, vertrauten sie ihm das wertvolle

Schwert an.

Zunächst gelingt es Randy, Turbo und Ela, Randys Freundin, die Gangster hereinzulegen. Diese geben jedoch nicht auf und dringen in das Anwesen der Ritters ein. Zum Glück hat Butler Alfred einige Tricks auf Lager – aber reichen diese, um die skrupellosen Yakuza auszuschalten?

Helmut Rellergerd alias Jason Dark ist vor allen Lesern von Horror-Romanheft-Reihen ein Begriff. Besonders durch seine Serie „John Sinclair“, Bastei, konnte er eine große Fan-Gemeinde um sich scharen. Später erschienen einige Romane auch als Taschenbuch und wurden verfilmt. Weniger bekannt ist, dass er auch für mehrere Krimi-Serien (darunter „Jerry Cotton“) und den Western „Lassiter“ schrieb.

Mit der mehrbändigen Reihe „3 Helden“ versucht sich Jason Dark nun als Kinder- bzw. Jugendbuch-Autor – und auch das nicht zum ersten Mal. Mit den Themen, die er aufgreift, bewegt er sich auf vertrautem Terrain: Action, Krimi, Horror – natürlich abgeschwächt und für jugendliche Leser leicht verdaulich.

Bei den Hauptfiguren handelt es sich um zwei Jungen und das ‚Quoten-Mädchen‘, das stets im Schatten ihrer Freunde steht, bei Gefahr ängstlich reagiert und auf Hilfe angewiesen ist. Oft wird sie aus den Abenteuern ausgeschlossen und zickt beleidigt herum.

Die Eltern der Jugendlichen belegen nur Nebenrollen, sofern sie überhaupt auftauchen. Turbos Angehörige sind verschollen, und die von Ela haben keine Handlungsanteile. In Randys Fall ist der Vater häufig unterwegs. Offiziell arbeitet er als Wissenschaftler, doch gibt es einige Dinge, die geheim gehalten werden. Ist die Mutter anzutreffen, sorgt sie sich um die Kinder und stopft sie mit Essen voll. Butler Alfred kümmert sich um das große Anwesen der Ritters, begleitet Randys Vater auf geheimen Missionen oder hilft den Kindern mit seinen erstaunlichen Kenntnissen aus der Patsche. Nomen est omen: Es wird sogar angedeutet, dass Batmans Majordomus Pate stand für diese Figur, die oft als Deus ex Machina tätig wird. Erwachsene, die selten im Weg sind, liefern die notwendigen Rahmenbedingungen, damit die Jugendlichen allerlei gefährliche Abenteuer erleben können.

Im ersten Band der Reihe bekommen es die „3 Helden“ mit Yakuza zu tun. Das Einstiegsthema ist geschickt gewählt, denn im Augenblick interessieren sich Leser zwischen 10 und 16 für Japan – bedingt durch Mangas, Animes, PC-Games. Folglich ist Turbo Japaner, Besitzer eines antiken Samurai-Schwerts und Gejagter der Yakuza. Die Gangster entsprechen den gängigen Klischees, doch ist es sicher kein beabsichtigter Gag, dass der Kahlköpfige Shuyo (Haupt, wichtig oder Geschwulst) und der Dicke Kway (kawaii – niedlich, hübsch) gelesen werden könnte, während man bei Minos eher an einen kretischen König denkt. Die Yakuza sind dumm, tölpelhaft und brutal,

Angst haben sie bloß vor ihrem Auftraggeber. Sie setzen die Jugendlichen unter Druck, müssen sich dann jedoch Alleskönner Alfred stellen, der das Problem löst, als wäre er Batman höchstpersönlich.

Die Sprache ist simpel und stellenweise derb. Es gibt keine nennenswerten Unterschiede bei den Dialogen, ob sie nun von Erwachsenen oder Kindern geführt werden. Die drei, vier Ausdrücke aus dem Teenager-Jargon, die der Autor aufschnappen konnte, baut er ein, um seine Figuren zeitgenössisch und cool erscheinen zu lassen. Tatsächlich wirken sie jedoch sehr unreif, und die Redeweise wird von der Zielgruppe als unteres Niveau eingestuft.

Man findet viele Elemente des Groschenromans wie z.B. die Amerikanismen, die schon seit Jahren out sind. Die Kinder rufen sich bei flotten Kurznamen und reden ihre Eltern mit Mom und Dad an. Nebenbei besitzt Turbo lediglich einen Familien- und keinen Vornamen; korrekt müsste man ihn Turbo-chan oder Turbo-kun nennen... Auch Nebencharaktere haben Namen und kurze Szenen, in denen verdeutlicht wird, was für üble Kerle das sind, mit denen man kein Mitleid zu haben braucht, wenn sie der Polizei übergeben werden. Regelmäßig eingestreute Action-Szenen sorgen dafür, dass die Spannung nicht verloren geht, und am Ende siegen – keine Überraschung – stets die Guten.

„3 Helden“ wendet sich an junge Leser, die spannende und zeitgemäße Abenteuer-Lektüren mögen. Mit Randy und Turbo bieten sich zwei Jungen zur Identifikation an; die weibliche Rolle hingegen lädt weniger ein. Der Autor bedient sich zu vieler Klischees und schafft es nicht, Ela gleichberechtigt agieren zu lassen. Zwar sind die Drei keine Superhelden, die alles allein regeln, aber sie wirken schematisch und nicht wirklich lebendig. Man merkt der Geschichte an, dass Jason Dark über Jahre hinweg Romanhefte schrieb und sich der ihm vertrauten Genre-Elemente bedient. Die wenigen Jugendlichen, die tatsächlich noch zum Buch greifen, stellen allerdings höhere Ansprüche an Stil, Handlungsaufbau und Charakterdesign. (IS)



Jason Dark
Falschgeld auf der Geisterbahn
3 Helden Bd. 2

Area/Unipart, Erfstadt, 02/2006

HC, Jugendbuch, Action/Krimi, 978-3-89996-802-6/3-89996-802-6, 140/295

Titelillustration von Marc Robitzky

Randy und Turbo amüsieren sich auf der Düsseldorfer Rheinkirmes. Nachdem sie ‚den Teufel‘ verlachten, der die Schaulustigen zu einer Fahrt mit der Geisterbahn zu animieren versucht, werden sie nach dem Besuch des Fahrgeschäfts wegen des Besitzes von Falschgeld verhaftet. Die beiden Jungen zählen Eins und Eins zusammen: Bestimmt stammte die Blüte von dem Punk, der sie um Wechselgeld gebeten hatte. Der unsympathische Verkäufer der Tickets und ‚der Teufel‘ stecken mit ihm unter einer Decke.

Obwohl Kommissar Hartmann, ein Freund der Familie Ritter, eindringlich davor warnt, beginnen Randy und Turbo Nachforschungen anzustellen – und geraten prompt in massive Schwierigkeiten, denn die Falschmünzer kennen keine Skrupel, wenn es um die Beseitigung von Mitwissern geht.

Helmut Rellergerd alias Jason Dark, vor allem bekannt durch die Horror-Romanheft-Reihe „John Sinclair“, Bastei, versucht sich nicht zum ersten Mal als Autor von Jugendbüchern. In etwas abgemilderter Form bleibt er seinen alten Genres treu und lässt seine Protagonisten Abenteuer erleben, die im Bereich Action/Krimi anzusiedeln sind und sich bekannter Elemente aus dem Horror bedient, jedoch ohne der Serie einen phantastischen Touch zu verleihen.

Im Mittelpunkt stehen zwei Jungen, Randy und Turbo, die hin und wieder Verstärkung durch ihr ‚Quoten-Mädchen‘ erhalten. Zwar ist auch diesmal Ela mit von der Partie, aber sie greift kaum aktiv in die Geschehnisse ein. Wie üblich steht sie im Schatten ihrer Freunde, nervt, wird abgeschoben und hilft, als Deus ex Machina gebraucht wird.

Die Erwachsenen belegen lediglich Nebenrollen. Kommissar Hartmann und Randys Vater sind Mahner und Retter, die Schausteller die klassischen, hässlichen Bösewichter. Auch wenn die

Jugendlichen keineswegs als Superhelden geschildert werden, so sind sie an Ideen und Witz ihren Gegnern überlegen und können durch Kenntnisse im Kampfsport Paroli bieten.

Wie bereits der erste Band ist auch der zweite von „3 Helden“ in sich abgeschlossen. Zwar werden die vorausgegangenen Ereignisse kurz erwähnt, aber es ist nicht notwendig, „Das japanische Schwert“ gelesen zu haben oder die Reihenfolge einzuhalten, um der Geschichte folgen zu können. Zweifellos hatte Jason Dark diesmal viel Spaß beim Schreiben, konnte er doch bekannte Szenarien aus seinen Horror-Romanen einfügen.

Kurze Sätze, eine einfache Sprache und Teenager-Jargon zielen auf junge Leser, die moderne, abenteuerliche Bücher schätzen. Für viele Jugendliche zwischen 10 und 16 dürften Stil, Handlungsaufbau und Charakterisierung jedoch zu schlicht sein, um sie von der Lektüre überzeugen zu können. Die Figuren wirken schablonenhaft, die Handlung ist leicht vorhersehbar, es gibt keine wirklichen Überraschungen, die Guten sind heldenhaft, die Bösen abgrundtief schlecht, und am Ende bekommt jeder, was er verdient. Das ist zu trivial, um die Leserschaft wirklich begeistern zu können. (IS)



Jason Dark
Gefährliche Agentenfracht
3 Helden Bd. 3

Area/Unipart, Erfstadt, 02/2006

HC, Jugendbuch, Action/Krimi, 978-3-89996-803-3/3-89996-803-4, 140/295

Titelillustration von Marc Robitzky

Zufällig belauscht Randy ein Gespräch seines Vaters mit dem britischen Wissenschaftler Dr. Morton, der zusammen mit seinem Sohn für einige Tage als Gast auf dem Anwesen der Ritters weilt. Die beiden wurden von Butler Alfred aus einem Land in Nahost gerettet und sollen, nachdem ihre Spuren verwischt wurden, in ihre Heimat reisen.

Schon immer hatte Randy vermutet, dass sein Vater mehr ist als einfach nur ein viel beschäftigter Wissenschaftler. Es kränkt ihn sehr, dass der Vater ihm das Geheimnis noch immer vorenthält – vertraut er Randy nicht? Zu gern würde er ihn mit der Wahrheit konfrontieren, weiß aber nicht wie. Randy, Turbo und Ela freunden sich schnell mit Benny an. Kurz darauf wird Alfred entführt, Randys Vater und Dr. Morton müssen sich den feindlichen Agenten ergeben, um das Leben des Freundes zu retten. Natürlich nehmen die „3 Helden“ und Benny die Verfolgung der Verbrecher auf und geraten selbst in Gefahr.

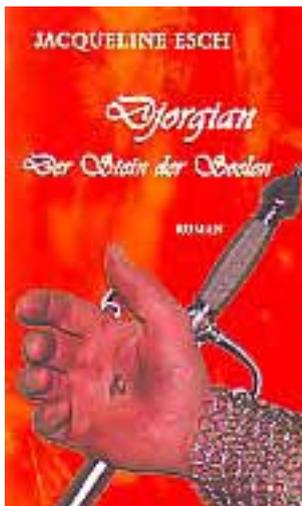
In Bd. 3 der Serie „3 Helden“ wird endlich verraten, welchem Metier Randys Vater und Butler Alfred tatsächlich nachgehen. Beide arbeiten für den Geheimdienst, und es grenzt schon an ein Wunder, dass bisher noch kein Gegner die Familie als Druckmittel gegen die Agenten benutzte. Durch Verrat aus den eigenen Reihen fallen Randys Vater, Alfred und ihr Gast Dr. Morton in die Hände des Feindes. Randy und Ela ergeht es bei ihren Nachforschungen nicht viel besser, doch dafür bekommen Turbo und Benny Unterstützung von den Kollegen, die Randys Mutter alarmiert hat. Eine wilde Verfolgungsjagd durch halb Deutschland beginnt.

Diesmal hat Ela mehr Handlungsanteile als in den beiden vorherigen Büchern, obwohl sie von Jason Dark alias Helmut Rellergerd auch weiterhin wie das fünfte Rad am Wagen behandelt wird. Man merkt deutlich, dass er viele Jahre Romanhefte schrieb, die sich in erster Linie an die männliche Leserschaft richteten, die Archetypen wie den mutigen, starken und intelligenten Helden (Inspektor Sinclair) schätzen, der umringt ist von treuen, aber weniger genialen Heldenbegleitern (Bill Conolly, Suko) und schönen Frauen, die gerettet werden müssen und austauschbar sind. Ähnlich ist die Figurenkonstellation von „3 Helden“ mit Randy als Alpha-Männchen, Turbo als seinem zuverlässigen Begleiter und Ela als zickiges ‚Quoten-Mädchen‘.

Für die Handlung greift der Autor ebenfalls auf vertraute Stilmittel zurück. Action, Amerikanismen, coole Sprüche, Teenager-Jargon sollen für eine mitreißende, zeitgenössische Handlung sorgen. Auf Leser zwischen 10 und 16 Jahren wirken die Geschichten jedoch arg konstruiert, die Charaktere erscheinen schablonenhaft, die Schwarz-Weiß-Malerei, die keine Grau-Zonen zulässt, ist unrealistisch. Statt die Figuren durch kleine Marotten und glaubwürdige Motive

auszuschmücken, wird mit Nebensächlichkeiten aufgefüllt wie z.B. den wiederkehrenden Beschreibungen von Frühstück-Szenen (die Existenz von Randys Mutter ist auf das triste Hausfrauendasein beschränkt), überflüssigen Erklärungen (jeder Jugendliche weiß, dass Mangas japanische Comics sind) oder gar unlogischen Beschreibungen (für eine Verfolgung, bei der man u. U. über Gehsteige oder einen Grünstreifen brettern muss, verwendet man, so cool es auch aussehen mag, sicher kein tiefer gelegtes Auto, da man mit Spoiler, Ölwanne etc. aufsetzen würde – Auto kaputt, Ende der Jagd).

Immer weniger Jugendliche greifen in der Freizeit zum Buch. Möchte man ihr Interesse wecken, muss man schon mehr bieten als eine oberflächliche Handlung mit Genre-Archetypen im Groschenheft-Stil. (IS)



Jaqueline Esch
Der Stein der Seelen
Djorgian, Bd. 1

Kalidor-Verlag, Schönefeld-Großziethen, 2004

TB, Fantasy, 3-937817-00-X, 215/990

Titellillustration/Titelfoto/Titelgestaltung von N. N.

Erst fünfzehn Jahre zählte die 1986 geborene Paderbornerin Jaqueline Esch, als sie ihren Roman „Djorgian – Der Stein der Seelen“ verfasste.

Ihre gleichaltrige Heldin Judi ist mit der Klasse auf einem Ausflug. Doch irgendwie hat sie keinen rechten Spaß an allem, denn sie wird von Alpträumen gequält. Immer wieder ruft eine Stimme in ihr, dass sie die Auserwählte sei, die unbedingt kommen muss, um jemandem zu helfen. Aber wem und was – das weiß sie nicht.

Erst auf einer Waldwanderung bekommt sie eine Ahnung. Denn als sie sich von den Klassenkameraden absondert, entdeckt sie ein einsames Dorf, das ziemlich verwüstet aussieht. Sie zieht auch noch den eingeklemmten Jungen Niam aus einem Loch.

Die letzten Überlebenden bitten Judi, ihnen zu helfen. Sie sei die einzige, die etwas gegen den bösen Magier Dohn unternehmen könne, der den „Stein der Seelen“ in seine Gewalt gebracht habe. Eigentlich war das machtvolle Artefakt dazu gedacht gewesen, die Menschen zu beschützen, aber in der Hand eines Einzelnen entfaltet er eine gefährliche Nebenwirkung.

Auch wenn sie zunächst nicht so recht glauben will, was sie sein soll, macht sich das Mädchen zusammen mit Niam und dem grantigen Zwerg Burbix auf den Weg, um Dohn auszuschalten.

Schon bald merken sie, dass sie verfolgt werden. Hat der finstere Magier etwa eine Ahnung, was ihn erwartet, und deshalb seine Jäger unter dem Befehl seines besten Kriegers Myrmon losgeschickt, um Judi zu fangen?

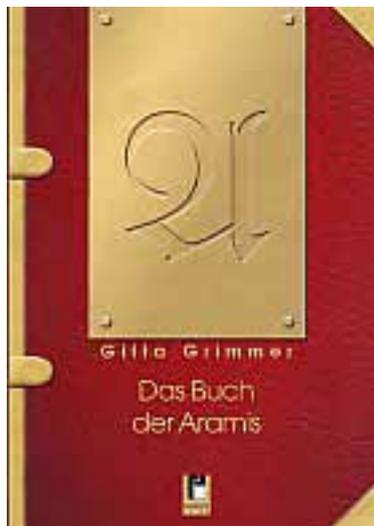
Jaqueline Esch ist nicht die erste Autorin im Teenie-Alter, die in den letzten Jahren von einem Verlag entdeckt wurde - man denke nur an Christopher Paolin, dessen Fantasy-Roman nun sogar verfilmt wird. Man merkt zwar deutlich, dass Jaqueline Eschs Stil noch nicht ganz ausgereift ist und ihr noch einige Erfahrung in Bezug auf Charaktere und Spannungsaufbau oder der Gewichtung von Beschreibungen fehlt, aber das bedeutet nicht, dass der Roman deshalb schlechter ist als der erwachsener Autoren.

Eher im Gegenteil. Obwohl sich Jaqueline Esch an vertraute Archetypen und Handlungsabläufe hält, so entwickelt sie doch sehr eigenwillige Charaktere, die öfters einmal aus dem erwarteten Verhalten ausbrechen. So ist auch Judi erfrischend altersgerecht dargestellt und kein aus der Sicht Erwachsener erschaffenes Wunschkind.

Es gelingt ihr, die vertrauten Versatzstücke der Fantasy zu einer spannenden Geschichte zu verbinden, die sich kaum an bekannte Zyklen anlehnt, und auch dort ihren eigenen Weg zu gehen und eigene Ideen zu verwirklichen. Das Buch ist zudem nicht so märchenhaft, wie der Klappentext andeuten möchte. Die junge Autorin geht Kämpfen und Blut nicht aus dem Weg und beschreibt Gewalt angemessen.

„Der Stein der Seelen“ richtet sich zwar durch die Handlung und die jugendliche Heldin in erster Linie an jüngere Leser, dürfte aber auch älteren gefallen, die über die altersbedingten Schwächen hinwegsehen können. Das Buch ist erfrischend eigenwillig und bricht mit so einigen Klischees, die man von Romanen fünfzehnjähriger Autoren erwartet. Es bleibt also spannend, Jaqueline Eschs schriftstellerische Entwicklung weiter zu beobachten.

Auch wenn die Handlung dieses Buches in sich abgeschlossen ist, so ist Jaqueline Esch mit dem doppelt so dicken „Das Westland“ wieder in die Welt von Djorgian zurückgekehrt, und mit „Die schwarze Ebene“ ist ein dritter Band geplant. (CS)



Gitta Grimmer
Das Buch der Aramis

Projekte-Verlag, Halle, 2004

TB, Fantasy, 3-937027-58-0, 189/600 (1200)

Titelillustration/Titelgestaltung von N. N.

Auch wenn in den letzten Jahren bei den großen Verlagen immer weniger Fantasy mit märchenhaftem Ambiente erscheint, so ist sie doch auch noch nicht ganz verschwunden. Der Projekte Verlag präsentiert mit „Das Buch der Aramis“ eine solch versponnene Geschichte:

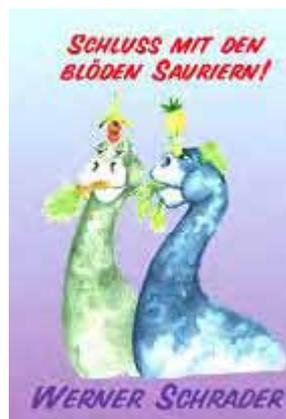
In einem Königreich, das lange vor unserer Zeit existierte, lebten Menschen mit Zwergen und Riesen friedlich zusammen. Magie wurde von Zauberern und Hexen gewirkt, auch wenn nicht viele dazu bereit waren, die langwierigen und schweren Sprüche zu lernen. Aber Kunigunda und Hermina gehören dazu. Die beiden

Hexen leben friedlich in ihrer Hütte und hüten so manches Geheimnis, bis plötzlich die kleine Simara mit ihrem Zwerg Hutzelmann auftaucht. Die Hexen schicken sie in das nahe Schloss, wo das Mädchen den jungen Herribert kennen lernt, ein Findelkind und Mündel des Königs. Gemeinsam erforschen die Kinder das alte Gemäuer. Dabei entdecken sie unbeabsichtigt ein magisches Tor und landen in unserer Zeit.

Doch sie sind nicht ganz allein, denn Luisa Schön, ein junges Mädchen, nimmt sich nach anfänglicher Scheu ihrer an. Sie freut sich, endlich gleichaltrige Freunde zu finden, denn das Schloss, in dem ihr Vater Restaurationsarbeiten vornimmt, liegt weitab vom Schuss, und außer ihm und dem mysteriösen Mr. Livingstone lebt sonst niemand hier.

Gemeinsam versuchen die Vier, einen Weg zurück zu finden, entdecken aber, dass es neben einem sagenumwobenen Schatz auch noch etwas hier gibt, was sie brauchen: das Buch der Zauberin Aramis, die einst von der Welt der drei Zeitreisenden in diese kam. Und nicht nur das. Auch für Herribert eröffnet sich ein lange gehütetes Geheimnis...

Märchenhaft und sanft erzählt Gitta Grimmer ihre Geschichte um „Das Buch der Aramis“. Die Geschichte ist einfach und sehr geradlinig, die Charaktere durchweg liebenswert und sympathisch, nicht einmal den Gegenspielern kann man so richtig böse sein. Das macht den Roman zu einem Buch, das auch für jüngere Leser oder zum Vorlesen geeignet ist. Da er nur noch in geringen Stückzahlen vorliegt, ist er allein beim Verlag, dort aber zum halben Preis erhältlich. (CS)



Werner Schrader
Schluss mit den blöden Sauriern!

Betzl Verlag, Nienburg, 1996

PB, Kinderbuch, Fantasy, 3-929017-69-5, 110/1500

Titel- und Innenillustrationen von Bettina Gutte

Stefanie wünscht sich zu ihrem zehnten Geburtstag ein Haustier, aber es soll eines sein, das ‚was hermacht‘: ein Dinosaurier. Ihr Vater steht vor einem schier unlösbaren Problem, denn diese Tiere sind schon lange ausgestorben. Zum Glück weiß sein Schwager Rat. Die beiden lassen zwei

Eier aus einem Museum mitgehen und brüten diese aus. Rechtzeitig zu Stefanies großem Tag schlüpfen die Melanorosaurier.

Nun haben Stefanie und ihr Cousin Mark alle Hände voll zu tun, denn Schnuffel und Schnaffel wachsen schnell und sind immer hungrig. Die abgelegene Wiese wird ihnen schon bald zu langweilig, und so zieht sich ein Pfad der Verwüstung über geparkte Autos, Gärten und Obststände hinweg. Aus Furcht, dass man ihnen die Tiere wegnehmen wird, beschließen Stefanie und Mark, Schnuffel und Schnaffel in ein sicheres Versteck zu bringen, doch die Saurier büchsen erneut aus...

Groß und Klein ist fasziniert von Dinosauriern, und jedes Kind möchte ein Haustier haben. In einem Buch kann Unmögliches möglich gemacht werden, und so erfüllt sich für Stefanie und Mark ein Traum.

Allerdings bereiten Dinosaurier ihrem Herrchen und Frauchen Probleme wie alle Tiere: Sie wachsen schnell, sind immer hungrig und machen viel kaputt. Es ist bloß eine Frage der Zeit, wann die Öffentlichkeit auf die Pflanzen fressenden Giganten aufmerksam wird und sie in einem Zoo unterbringt. Die beiden Kinder erleben viele kuriose Abenteuer mit ihren Lieblingen, bis es soweit ist.

Werner Schrader, Autor von zahlreichen Kinder- und Jugendbüchern, schildert in einer leicht verständlichen Sprache die Wünsche und Sorgen seiner Charaktere, mit denen sich Leseratten ab 8 Jahren identifizieren können. Auch wenn das Ganze eine Phantasiegeschichte mit vielen Freiheiten ist, etwas fragwürdig bleibt, wie die Erwachsenen die Eier beschaffen (Diebstahl), wie sie später mit dem Sachschaden umgehen (Verstecken der Saurier, die Haftpflichtversicherung wird nicht bemüht) und dass Mark mit dem Auto seines Vaters fährt. Gesetzesübertretungen werden verharmlost - ein pädagogischer Fehler, denn Kinder lassen sich schnell auf dumme Ideen bringen. Sicher hätte man andere Lösungen finden können, z. B. das Entdecken eines Saurier-Geleges in einer Höhle, das Erwähnen einer späteren Schadensregulierung durch die Versicherung, Mark benutzt sein Fahrrad.

Das Buch ist liebevoll mit passenden Farbbildern illustriert, die den Text gelungen auflockern. Ergänzt wird mit einem kleinen Quiz, mittels dem die jungen Leser ihr Saurier-Wissen testen können.

„Schluss mit den blöden Sauriern!“ ist ein pifffiges Buch für kleine Saurier-Fans, das kindgerecht geschrieben und ansprechend gestaltet ist. (IS)



R. L. Stine
Die Nacht im Geisterhaus
Die GeisterMeister 3

Mostly Ghostly – One Night in Doom House, USA, 2005

Random House/omnibus, München, 2006

Kinderbuch/Horror 21633, 3-570-21633-0/978-3-570-21633-0, 154/595

Aus dem Amerikanischen von Günter W. Kienitz

Titelillustration von Wahed Khakdan

Tara und Nick sind Geister. Sie wissen nicht genau, was ihnen zugestoßen ist und suchen nach ihren Eltern. In dem Haus, das sie einst bewohnten, lebt jetzt jedoch die Familie Doyle. Der jüngere Sohn Max kann die beiden als Einziger sehen. Schnell freunden sie sich an. Tara und Nick hoffen, dass Max ihnen helfen wird, ihre Eltern zu finden.

Die Spur führt zu einem Geisterhaus, das Max und sein Freund Aaron gemeinsam erkunden. Die realistischen Trickeffekte jagen den Jungen einen gehörigen Schrecken ein. Max nimmt einige silberne Kugeln mit, die er der hübschen Wendy schenkt, in die er heimlich verknallt ist.

Guter Rat ist teuer, als plötzlich Mr. Morgo, der Besitzer des Geisterhauses, auftaucht und die Kugeln zurück verlangt – denn er ist ein Geist, und zwar ein ganz gefährlicher. Während Max den Kugeln nachjagt, die Wendy längst jemand anderem gegeben hat, wagen sich Tara und Nick allein ins Geisterhaus, nicht ahnend, welche Gefahren dort auf sie warten.

Auch die jüngeren Leser haben viel Spaß an phantastischen Büchern – und das nicht erst seit „Harry Potter“. R. L. Stine bereitet Kindern ab 10 Jahren mit seinen spannenden Gruselgeschichten eine wohlige Gänsehaut.

Die Hauptfiguren der Serie „Die GeisterMeister“ sind ein Schüler und zwei Gespenster im ungefähren Alter der Zielgruppe. Die Drei verstehen sich bestens, und nicht selten helfen Tara und Nick Max, wenn er von seinem älteren Bruder oder den fiesen Nachbarjungen schikaniert wird. Umgekehrt unterstützt Max die beiden bei der Suche nach ihren Eltern, deren Verbleib ebenso unbekannt ist wie der Grund, weshalb Nick und Tara als Geister umherwandeln.

Die beiden sind nicht die einzigen Gespenster, die Max heimsuchen. Allerdings sind Mr. Morgo und seine Kumpanen erheblich gefährlicher. Die kleinen Leseratten dürfen mit Max und seinen Freunden zittern, ob es gelingen wird, dem Spuk zu entrinnen. Zwischendurch sorgen humorige Einlagen wie die Streitigkeiten zwischen den Brüdern für Entspannung. Natürlich sympathisiert man mit dem gebeutelten Max, denn jeder weiß, wie nervig Geschwister sein können, irgendeinen gemeinen Kerl, der dauernd Ärger bereitet, gibt es überall, und das Mädchen oder der Junge, mit dem man gern zusammen wäre, nutzt einen bloß aus.

Auch wenn man die Vorgeschichte nicht kennt, kann man der Handlung leicht folgen. Das Abenteuer wird abgeschlossen – und der Grundstein für die Fortsetzung gelegt. Wer wissen möchte, wie es weiter geht, muss sich den nächsten Band kaufen.

„Die GeisterMeister“ ist eine spannende, witzige Gruselserie für junge Leser. Der Stil des Autors ist kindgerecht, stellenweise wird es aber wirklich gruselig. Zum Glück gehen die Abenteuer für alle gut aus, so dass auch ängstlichere Naturen am Ende der Lektüre aufatmen können. (IS)

Comics/Manga



R. A. Salvatore & Tim Seeley

Die Saga vom Dunkelelf

Forgotten Realms

Heimatland/Homeland

Panini, Stuttgart, 2006

PB, Fantasy, 3-8332-1388-4, 148/1695

Aus dem Amerikanischen von Stefanie Albert

Die Saga vom Dunkelelf ist wohl der bekannteste Zyklus des amerikanischen Autors R. A. Salvatore. Seine Geschichten um den außergewöhnlichen Drow Drizzt Do'Urden sind außerdem bei den Fans in vielen Ländern beliebt. So beliebt, dass sich jetzt ein Team von Comiczeichnern des Stoffes annahm und damit begonnen hat, die Saga dem Publikum auch visuell vorzustellen. Panini hat sich des Stoffes angenommen und bringt die Comics in Deutschland heraus.

Drizzt Do'Urden ist der dritte Sohn eines Hauses in Menzoberranzan. Eigentlich der dritte Sohn, sollte es wohl besser lauten, denn sein ältester Bruder wird in der Nacht von Drizzt' Geburt getötet, gemeuchelt von ihrem gemeinsamen Bruder. Für den Säugling ein Glück, denn ansonsten wäre er auf dem Altar der Spinnenkönigin geendet.

So aber wächst er heran zu einem ganz besonderen jungen Drow. Als äußerliches Kennzeichen seiner Einzigartigkeit besitzt Drizzt purpurne Augen statt der sonst üblichen roten. Innerlich sieht es bei ihm jedoch vollkommen anders aus, was er spätestens begreift, nachdem er zur Kriegerakademie Melee-Magthere geschickt wird. Dort bildet man ihn zwar zu dem besten Krieger aus, den es in seinem Jahrgang gibt, doch gelingt es seinen Ausbildern nicht, seinen eigentümlichen Geist dem normalen Denken der Drow anzupassen.

Drizzt ist nämlich von Ehrlichkeit, Aufrichtigkeit und guten Gedanken erfüllt. Nie würde er etwas Schlechtes über seine Umwelt denken - zumindest bis er selbst Opfer von Intrigen und Anschlägen wird. Doch selbst dann ist sein Gewissen noch immer zu stark...

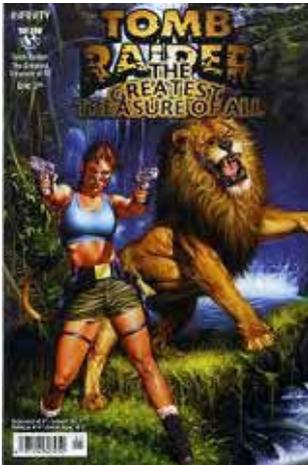
Die Story an sich dürfte bekannt sein. Drizzt, der Gut-Drow, der sich schlicht nicht wirklich anpassen kann, kämpft einen erfolglosen Kampf gegen die üblen Machenschaften seiner Umwelt. Dabei fällt es ihm zunächst schwer, das Böse in den anderen wahrzunehmen. Er vertraut zu sehr und wird immer wieder bitter enttäuscht. Selbst vor seiner leiblichen Mutter macht diese Enttäuschung nicht halt.

Die Zeichnungen des Autorenteam sind wunderbar gelungen. Sie bewegen sich zwar im Rahmen des Üblichen für amerikanische Comics, dennoch bleibt ein guter Gesamteindruck. Die Bilder transportieren die Geschichte ebenso, wie sie sie erzählen. Selbst wenn es wieder einmal Schema F Figuren sind, die die Grafiker da geschaffen haben (Frauen alle schön, Männer alle muskulös). Interessant die Färbung des Papiers. Statt der üblichen weißen Untergrund-Seiten werden selbst diese in diesem Comic schwarz gefärbt, was die Leuchtkraft der wenigen Farben noch zusätzlich erhöht. Zudem wirkt das Heft so düsterer, ein Eindruck, der wohl auch durchaus gewonnen werden sollte - schließlich liegt Menzoberranzan tief unter der Oberfläche der Vergessenen Reiche.

In einem Vorwort äußert sich R. A. Salvatore selbst zu diesem Comic. Er deutet zwar an, dass er durchaus Mitspracherechte bei der Erstellung hatte, inwiefern diese dann aber tatsächlich gegeben waren, lässt er offen.

Die äußere Aufmachung ist die eines Edelcomics. Zwar kein Hochglanz, dafür aber ein hervorragend gearbeitetes Cover mit einklappbaren Erweiterungen, die fast den Anschein eines Schutzumschlages erwecken. Das Hauptmotiv selbst ist zwar schlicht und kommt mit wenigen leuchtenden Farben aus, wirkt aber sehr geschmackvoll, wie überhaupt die gesamte Aufmachung des Bandes. Hier hat man kein mickriges Heft in der Hand, sondern ein solide gearbeitetes Magazin, das Lust auf mehr macht.

Schön auch die Idee mit den Variantcovern zu den einzelnen Abschnitten der Geschichte. Diesen Band blättert man nur zu gern immer wieder durch und wird sicherlich noch das eine oder andere entdecken, was beim vormaligen Durchsehen übersehen wurde. Ein schönes, solide gearbeitetes Schmuckstück, nicht nur für die Fans von Salvatore. (RSch)



Dan Jurgens/Joe Jusko

Tomb Raider: The Greatest Treasure of All

Top Cow Productions, USA, Oktober 2005

Infinity Verlag, Schwetzingen, 2006

Action/Fantasy, 3-939303-28-3, 52/395

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiß

www.infinity-verlag.de

Lara Croft hat den Ruf, alles finden zu können. Schatzsuche ist deshalb ihre Hauptbeschäftigung. Zusammen mit ihrem Freund und Geschäftspartner Chase Carver ist sie im vorliegenden Comic in Mittelamerika auf der Suche nach dem Größten aller Schätze. Carver und die Leser werden lange über die Natur dieses Schatzes im Unklaren gelassen und können rätseln: Diamanten, Gold, Jungbrunnen...?

Das Flugzeug mit Lara und Carver wird über dem Dschungel von Rebellen beschossen und zu einer Notlandung gezwungen. Lara freundet sich mit einer streunenden Raubkatze an, trifft bei der Schatzsuche in einem alten Tempel die entführte Sarah Constantine, und muss sich ständig gegen die Rebellen verteidigen. Bis zum Schluss bleibt der Ausgang der Geschichte ungewiss.

Störend für den Lesefluss sind die Rückblenden "vor 41 Stunden, vor 51 Stunden, vor 51 Stunden 3 Minuten, vor 51 Stunden 6 Minuten". Zum Ausgleich dafür gibt es nach der Hauptgeschichte einen Blick hinter die Kulissen des Zeichners Joe Jusko. 7 Seiten zeigen Skizzen, Fotos und Zwischenstadien der fotorealistischen-, ja hyperrealistischen Comicbilder. Das Model verkörpert die Comicfigur Lara Croft wesentlich besser als Angelina Jolie in den Spielfilmen. Sowohl die Liebhaber von Action als auch diejenigen von sauberen, detaillierten Bildern kommen hier auf ihre Kosten. Rückblickend könnte man fast meinen, selbst dabei gewesen zu sein.

Fazit: Sehenswert, wegen den phantastischen Bildern. Die überraschenden Wendungen der Handlung und die Dialoge zwischen Lara und Chase sind ebenso kurzweilig. (BK)



Sebastian Schwarzbald & Sven Loose & Stephan Haack & Martin Fink & Marian Kretschmer

Blue Evolution Vol. 1, 1 + 2

1: Beginn, 3/2005

2: Balance, 3/2006

The Next Art, Chemnitz, 2005/06

Comic-Heft, SF, Horror, Fantasy, je 36/400

Gut und Böse kämpfen seit Anbeginn der Zeiten miteinander. Damit eine Art Gleichgewicht gewahrt bleibt, existiert zu jedem positiven auch ein negativer Aspekt, so auch zur Erde.

Die Gegenwelt nennt sich Do-Nahrlogimoppig-Fyl, und ihr Herrscher ist der finstere Mükros. Auf dieser Parallel-Erde befindet sich gerade eine Gruppe Hexa-Krieger im Kampf mit den monströsen Kreaturen, die Mükros ausgesandt hat, um die Tore, die beide Welten verbinden, in seine Gewalt zu bringen.

Auf der Erde wird der Junge Malik plötzlich von merkwürdigen Alpträumen heimgesucht. Er verfügt als einziger Mensch über die Macht, Tore zu beiden Welten zu öffnen. In Folge sind sowohl die Guten wie auch die Bösen daran interessiert, ihn auf ihre Seite zu ziehen – sein Wille kann den Ausgang des Kampfes beeinflussen. Malik jedoch ist zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um etwas von den Vorgängen um sich herum zu bemerken. Seine Eltern trennen sich, er verliebt sich, aber das gemeinsame Glück ist bloß von kurzer Dauer...



Die fünfköpfige Künstlergruppe The Next Art debütierte 2004 mit der Comic-Serie „Blue Evolution“. Seither ist etwa jedes halbe Jahr ein neuer Band erschienen. Mittlerweile hat es die Reihe auf fünf Hefte (zuzüglich Sonderausgaben mit Variant-Cover) gebracht; sechs, eventuell sieben sind geplant.

Wie in so vielen phantastischen Comics und Büchern geht es auch in „Blue Evolution“ um den ewigen Kampf von Gut gegen Böse, Licht gegen Dunkel, Menschen und Elementarwesen gegen fehlgeleitete Abtrünnige und Dämonen.

Die Idee, einen Nobody, in diesem Fall den Schüler Malik, zum Zünglein an der Waage bei dieser Auseinandersetzung werden zu lassen, ist nicht neu.

Allerdings ist man darum bemüht, aus dem Charakter keinen Superhelden zu machen, der sich seiner Verantwortung sogleich pflichtbewusst stellt. Stattdessen präsentiert man den typischen Teenager, der Probleme in der Schule, mit seinen Eltern und der ersten großen Liebe hat. Alle Anzeichen, dass sich große Dinge um ihn herum abspielen, tut er als wirre Träume und Zufälle ab. Parallel dazu finden auf der Gegenerde verlustreiche Schlachten statt. Grausige Monster fallen über die Verteidiger der Tore her. Die Chancen der mutigen Soldaten stehen schlecht, denn die Übermacht ist zu gewaltig. Der Einzige, der Rettung bringen kann, ist Malik. Aber wird er seine Aufgabe begreifen und sich für die richtige Seite entscheiden, wenn ihn ein Schicksalsschlag nach dem anderen trifft und anfällig für das Dunkle macht?

Der Leser hat eingangs etwas Mühe, sich in dieser ihm fremden Welt zurechtfinden, denn die Informationen fallen eher spärlich aus, und die Handlung wirkt etwas zerfahren. Man erfährt erst nach und nach mehr über die Protagonisten und ihre Motive. Als Gegengewicht zu den blutigen Kämpfen dienen zwei Elementarwesen, die mit humorigen Einlagen auflockern sollen, jedoch ein wenig untergehen. Ihr Dialekt ist ebenso gewöhnungsbedürftig wie der lange Name der Gegenerde (glaubt sein Erfinder, dass sich der Leser diese Bezeichnung wirklich merken kann?). Die Texte lesen sich stellenweise etwas schwülstig; ein bisschen weniger Pathos hätte hier gut getan.

Alle Comic-Bände sind aufwändig gestaltet und ziehen das Auge auf sich: hochwertiges Papier, komplett in Farbe, die Cover locken mit hübschen Mädchen in aufreizenden Posen. Einziges Manko ist, dass die Texte stellenweise etwas klein ausfallen, was das Lesen erschwert.

Das Innere hält, was das Cover verspricht. Die Zeichnungen sind zwar nicht von einheitlicher Qualität, vermögen jedoch zu beeindrucken. Man merkt beiden Heften an, dass der Zeichner viel experimentiert und sich noch nicht auf einen bestimmten Stil festgelegt hat. Man findet Computer-Graphiken neben getuschten und ungetuschten Zeichnungen. Als Vorbilder dienten eindeutig die US-Superhelden. Man fühlt sich beim Betrachten ein wenig an „Spider-Man“, „Spawn“, „Sam & Twitch“ erinnert, wenngleich bei diesen Serien nur Inspiration gesucht wurde, man jedoch nicht abgezeichnet und Ideen daraus für sich weiter entwickelt hat. In einer Zeit, in der alle nur noch im Stil der Kiddie-Mangas zeichnen, ist es eine angenehme Abwechslung wieder einmal etwas anderes als kuhäugige Teenies mit Zackenfrisuren anschauen zu dürfen.

Alles in allem wird der Leser, der „Blue Evolution“ eine Chance gibt, nicht enttäuscht. Die Story ist entwicklungsfähig, die Charaktere haben Potential, und die Zeichnungen können überzeugen. Durch die freizügigen Abbildungen und die Kampfszenen werden vor allem männliche Leser angesprochen, die Dark Fantasy und Horror mit einer gute Portion Erotik zu schätzen wissen. (IS)



Ju-Yeon Rhim

Devil's Bride, Korea, 2001

Tokyopop, Hamburg, 5/2006

TB, Manhwa, Fantasy, Comedy 978-3-86580-066-4/3-86580-066-1, 176/650

Aus dem Koreanischen von Natalie Ganse

Der Detektiv Jeong-Hwan erhält einen Brief von seiner Schwester. Sie bittet ihn, sie zu retten, denn ihre Schule gehört dem Teufel, der nur Übles im Schilde führen kann. Als Mädchen verkleidet, schleicht sich Jeong-Hwan in das Internat ein und muss bald feststellen, dass es dort tatsächlich nicht mit rechten Dingen zugeht. Allerdings wollen die Schülerinnen gar nicht gerettet werden: Sie wetteifern um die Gunst des charmanten Teufels, denn jede

möchte seine Braut werden.

In „Devil's Bride“ mischen sich Comedy und Fantasy zu einem schwarzhumorigen Spektakel. Ein roter Faden, der die einzelnen Episoden verbindet, ist nur schwer zu finden, doch nach und nach wird verraten, wie Ji-Yeong auf diese Schule geriet und welche Absichten der Teufel verfolgt. Natürlich ist dieser attraktiv und hat nicht viel gemein mit dem Satan der christlichen Kirche. Nicht nur in Japan sondern auch in Korea verwendet man gern ‚exotisch anmutende‘ Motive aus der Bibel, der Kabbala, aus europäischen Mythen usw., um ein reizvolles, phantastisches Ambiente zu kreieren. Ergänzt wird hier zudem mit Anspielungen auf bekannte Serien wie „The Ring“ und „Pokémon“.

Der Titel wendet sich an Leserinnen, die Comedy im Gothic-Lolita-Look mehr als Phantastik schätzen und Spaß an einer abgedrehten Handlung mit kuriosen Charakteren haben. (IS)



Yayoi Ogawa

Extra Heavy Sirup 1, Japan, 2004

Tokyopop, Hamburg, Juni 2006

TB, Manga, Comedy/Romance, 3-86580-145-5

Aus dem Japanischen von Costa Caspary

Titelbild, Text und Zeichnungen von Yayoi Ogawa

Yayoi Ogawa ist fleißigen Manga-Lesern vielleicht schon durch ihre Serie „Kimi wa Pet – Tramps like us“ bekannt. In der locker-fröhlichen Liebeskomödie schleicht sich ein junger Tänzer bei einer erfolgreichen Geschäftsfrau ein und wird zu ihrem Maskottchen und Haustier. Obwohl sie ihn versorgen und bemuttern muss, findet sie bei ihm die nötige Entspannung, um mit dem Stress in der Arbeit zurecht zu kommen. Als sich jedoch eine Romanze zwischen ihr und einem Kollegen entwickelt, wird das „Haustier“ zu einem Problem.

In „Extra Heavy Sirup“ geht die Künstlerin in eine ähnliche Richtung. Yuki und Emily haben einen Reinigungsservice gegründet. Der „Syrup-Cleaning-Service“ säubert aber nicht nur Zimmer, sondern entfernt auch Gefahren aller Art. Die beiden attraktiven jungen Frauen stürzen sich mit ihrem Partner Chen kopfüber in alle möglichen Schwierigkeiten, die sie auch nicht selten in die Unterwelt von Tokyo führen. Doch sie wissen sich ihrer Haut zu wehren, wenn es hart auf hart kommt, und lassen sich nicht unterkriegen.

Doch es ist nicht die Lust an der Gefahr, die sie antreibt. Yuki und Emily sind eigentlich auf der Suche nach dem geheimnisvollen Akira Koyo. Beide behaupten, einmal seine Geliebten gewesen zu sein und haben großes Interesse daran, ihn wieder zu sehen. Doch das ist nicht so einfach, denn die Spur ist dünn...

Etwa die Hälfte des Mangas nimmt die Bonus-Story „Auch wir sind in Arkadien“ ein. Die junge Kina Kirashima prostituiert sich schon seit einer ganzen Weile, weil sie nicht an die große und wahre Liebe glaubt. Dann aber tritt der junge Aki in ihr Leben, der noch keinerlei sexuelle Erfahrungen hat und es seinen Freunden nun beweisen muss. Er bringt Kinas Gefühle durcheinander und ihre Grundsätze zum Wanken.

Yayoi Ogawa bleibt ihrer Linie treu. Sie erzählt auch in diesem Band Geschichten von unerfüllter und nur schwer erreichbarer Liebe, und den Verrücktheiten, die das mit sich bringt. Ihre Helden zwischen 17 und Ende 20 versuchen, noch Spaß am Leben zu haben und die Schattenseiten des Daseins zu verdrängen.

Wer locker-spritzige Geschichten um Beziehungen mit einem humoristischen Unterton und ein wenig Erotik mag, wird bei „Extra Heavy Sirup“ sicher nicht daneben greifen. (CS)



Eun-Jin Seo

Fantamir Bd. 1, Korea 2004

Tokyopop, Hamburg, 07/2006

TB, Manga, Fantasy, 3-86580-456-X/978-386580-456-3, 210/650

Aus dem Koreanischen von Renate Clasen

s/w mit Farbseiten

Ebenso wie die japanischen greifen auch die koreanischen Künstler gerne auf landestypische Sagen und Legenden zurück, selbst wenn sie sich vielleicht dabei nur von einer bestimmten Figurenkonstellation inspirieren lassen und daraus eine ganz eigene Geschichte entwickeln. „Fantamir“ ist diesen Weg gegangen.

Die Schamanentochter Mira hat bisher von der Welt abgeschirmt und behütet mit ihrer Familie zusammen gelebt. Vor allem die Mutter und die älteren Brüder halten sie von allem fern, was ihr schaden könnte. Dabei ist schon längst etwas geschehen, was Mira im Innersten erschüttert hat: Sie hat ihre Kräfte verloren. Bevor die anderen das bemerken, beschließt Mira fortzugehen und ein normales Leben zu führen.

Doch die erste Flucht endet beinahe in einem Debakel. Nicht nur, dass sie mit Geld nicht umzugehen weiß, sie begegnet auch dem Jungen Hae-Rang, dessen seltsame Augen sie nicht mehr vergessen kann.

Schließlich wird Mira wieder von der Familie eingesammelt. Die Mutter hat allerdings nichts dagegen, dass ihre Tochter von nun an auf eine High School geht. Das Mädchen erkennt bald warum, denn auf der Schule, die sie von nun an besucht, ist Schamanismus ein Unterrichtsfach.

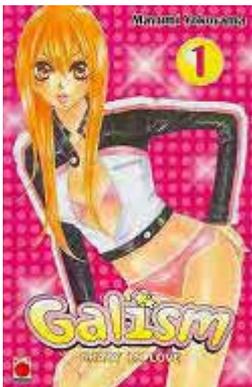
Gleich am ersten Tag trifft sie den Jungen wieder und legt sich gleichzeitig mit Bari an, die von Rang und Stellung her eine der führenden Schülerinnen ist. Es kommt zu einer folgenschweren Auseinandersetzung.

Auch wenn „Fantamir“ zunächst mehr wie eine Fantasy-Geschichte wirkt, so ändert sich das sehr schnell. In rascher Folge schleichen sich immer mehr moderne Gegenstände ein, am Ende haben wir es mit einer waschechten High-School-Geschichte zu tun. Auch wenn Schamanismus und

Magie den Schülern nicht fremd sind, so steht doch das Miteinander der Charaktere im Vordergrund.

Die behütet aufgewachsene und weltfremde Mira muss einerseits lernen, in der modernen Welt zurechtzukommen, andererseits hat sie sich in die Hackordnung innerhalb ihrer Jahrgangsstufe einzufügen. Und wie in den Schulgeschichten üblich lenkt sie dabei ein interessanter, aber geheimnisvoller Junge ab, und eine Rivalin, die ihre Position schon jetzt irgendwie gefährdet sieht, macht Mira das Leben schwer. Von der Legende selbst sind nicht mehr als die Namen übrig geblieben.

Damit bietet der ansonsten recht aufwendig und sauber gezeichnete Comic zwar keine besondere und ungewöhnliche Fantasy-Geschichte, aber eine High-School-Drama-Romanze, der etwas anderen Art, die die üblichen Themen mit einem Hauch Magie würzt. Man muss schon ein Faible dafür haben – Fans von epischen oder mystischen Fantasy-Abenteuern werden von dem Manga eher enttäuscht. (CS)



Mayumi Yokoyama

Galism – Crazy in Love, Japan, 2005

Panini, Planet Manga, Stuttgart, 6/2006

TB, Manga, Comedy 3-86607-142-6, 182/650

Aus dem Japanischen von Cäcilia Winkler

Die Eltern sind im Urlaub – die Schwestern Ran, Nobara und Yuri haben sturmfreie Bude? Pech gehabt: Ein alter Freund der Familie will ein wachsames Auge auf die übermütigen Teenager haben. Im Ausgleich dafür, dass er den Eltern eine größere Summe Geld geliehen hat, sollen die Mädchen seinem Enkel zur Hand gehen. Kent will für Ordnung an der Mantel-Highschool sorgen, und so müssen die Drei nicht nur Hausmeister-

Tätigkeiten verrichten, sondern auch Mitschüler mit schlechtem Ruf bespitzeln. In Folge haben sie wenig Zeit, sich einen coolen Freund zu angeln.

Ran, die Jüngste, die bisher wenig Glück mit Jungen hatte, scheint auch weiterhin vom Pech verfolgt zu sein. Erst gerät sie an eine Clique, die unter dem Vorwand, eine Party für neue Schüler zu geben, an ihre Wäsche will, dann versucht sie, dem Rabauken Yudai gegen einige Schläger zu helfen und wird dafür von diesen als Geisel genommen. Obwohl Yudai nichts mit Ran zu tun haben wollte, erscheint er, um sie zu befreien. Die beiden kommen einander schließlich näher, doch auch Yudai steht auf Kents Liste...

Nach dem großen Erfolg von Shojo-Serien wie „Peach Girl“, „Hot Gimmick“ oder „Shi Hwa Mong“, in denen sich alles um First Love im Schülermilieu dreht, eine Intrige auf die nächste folgt, sich Liebesglück und Frust abwechseln, hat Planet Manga eine weitere Reihe ins Programm genommen, die neben romantischen Momenten viel Spaß verspricht.

Mayumi Yokoyama greift die typischen Teenagerträume auf, in denen die Schule ganz hinten und hübsche Jungen an erster Stelle stehen. Obwohl die Eltern aus dem Weg sind, verhindern andere Widrigkeiten, dass die drei Protagonistinnen sich ausgiebig dem Flirten widmen können. Natürlich sind sie wenig begeistert von der ‚Zwangsarbeit‘, die Kent ihnen auferlegt, aber sein gutes Aussehen tröstet zumindest Nobara und Yuri ein wenig darüber hinweg, während sich Ran mit dem berüchtigten Störenfried und Frauenheld Yudai einlässt. Prompt sitzt sie zwischen zwei Stühlen, denn ihre Loyalität sollte Kent gehören, doch Yudai erweist sich als weit weniger schlimm, als sein Ruf glauben lässt. In Folge sind Konflikte und peinliche Situationen vorprogrammiert, vor allem, als die neue Direktorin, die sich als Kents Stiefmutter entpuppt, eigene Pläne für die Schule – und insbesondere für Kent - enthüllt.

In der spritzigen Handlung gehen die ernsteren Töne leider unter: Es wird angesprochen, wie leicht naive Mädchen auf Betrüger hereinfliegen. Die Kriminalität an den Schulen nimmt immer weiter zu. Rivalisierende Gruppen sorgen nicht nur für psychischen Terror, die Übergriffe auf Wehrlose werden stetig brutaler. Diese Probleme werden sogar verharmlost, denn die Heldinnen der Story kommen stets ungeschoren davon und raufen sich nach all ihren schwesterlichen Streitigkeiten selbst zur Ugaijin-Gang zusammen, die auszuteilen weiß. Die Serie soll aber auch bloß unterhalten – für Aufklärung sorgen Titel wie „Vitamin“.

Leserinnen ab 12, die eine frech-vergnügeliche Lektüre suchen und sich mit den sympathischen Hauptfiguren identifizieren möchten, kommen voll auf ihre Kosten bei dieser ansprechend gezeichneten neuen Serie. (IS)



Hideo Yamamoto

Homunculus 1

Homunculus Vol. 1, Japan, 2003

EMA, Köln, 7/2006

TB, Manga, Horror, 3-7704-6551-2/978-3-7704-6551-4, 264/650

Aus dem Japanischen von Monika Hammond

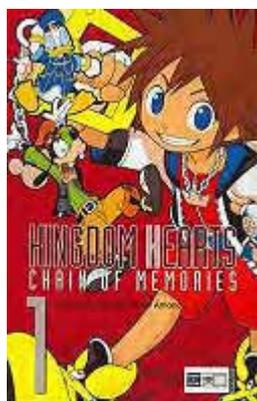
Susumu Nakoshi hat vor kurzem alles verloren. Allein sein Auto ist ihm geblieben. Solange er dieses noch hat, gehört er nicht wirklich zu den Obdachlosen, die im Park campieren und sich von Abfällen ernähren. Eines Tages jedoch ist der Wagen verschwunden – der mysteriöse Manabu Ito ließ ihn abschleppen. Um das Auto zurück zu bekommen, lässt sich Susumu auf ein dubioses Geschäft mit dem Medizinstudenten ein:

Bei einer Operation wird Susumu ein kleines Loch in die Schädeldecke gebohrt. Einige Tage lang will Manabu seinen Patienten auf paranormale Gaben oder sonstige Veränderungen beobachten. Im Gegenzug erhält Susumu eine beachtliche Summe, die es ihm gestattet, wieder ein normales Leben zu führen – falls das nach dem Eingriff überhaupt noch möglich ist. Die Unterlagen über andere Patienten sind besorgniserregend, und plötzlich sieht Susumu merkwürdige Dinge...

Bekanntlich nutzt der Mensch nur einen kleinen Teil seines Gehirns. Ließe sich die Kapazität erhöhen oder könnte er weitere Fähigkeiten entwickeln, wäre das Hirn nicht vom Schädelknochen eingeeengt? Bereits von alten Kulturen wurde das Öffnen des Schädels praktiziert. Susumu Nakoshi, die Hauptfigur von „Homunculus,“ erhält eine Art drittes Auge, das ihn nicht nur Seltsames sehen lässt, auch den Personen in seiner Umgebung passiert nun Unerklärliches. Zu spät erkennt Susumu, dass er sich auf ein Experiment eingelassen hat, dessen Folgen nicht absehbar sind. Wird er gar wahnsinnig?

Vom Thema und Stil der Zeichnungen her lässt sich die Serie mit „Monster“, „Das Lied der Lämmer“, „Ju-On: The Grudge“ und ähnlichen Titeln vergleichen: Eine zunächst alltägliche Geschichte verwandelt sich immer mehr in einen spannenden Psycho-Thriller mit Horror-Elementen. Aus den anfänglichen Durchschnitts-Typen werden Psychopathen, Freaks, Opfer, Täter. Das Unheimliche ergreift Besitz von ihnen und beeinflusst ihr Leben in einem ungeahnten Ausmaß. Ein Happy-End scheint unmöglich.

In Japan sind derzeit fünf Bände erschienen; die Serie wird fortgesetzt. Erwachsene Leser, die anspruchsvollen Horror und realistische, detailreiche Zeichnungen zu schätzen wissen, sollten einen Blick in „Homunculus“ werfen. (IS)



Shiro Amano & Disney & Square Enix

Kingdom Hearts – Chain of Memories 1, Japan/USA, 2005

EMA, Köln, 4/2006

TB, Manga, Fantasy 978-3-7704-6563-7/3-7704-6563-6, 200/500

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

1 Farbillustration

In der ersten Serie „Kingdom Hearts“ werden die Freunde Sora, Riku und Kairi getrennt. Sora trifft in der Stadt Traverse Donald und Goofy, die nach König Micky suchen. Nachdem die Drei viele phantastische Welten bereisten, finden sie die Gesuchten auf der anderen Seite des ‚Tores der Finsternis‘. Damit nicht zu viele Herzlose in die übrigen Welten eindringen, ist Sora gezwungen, das Tor mit dem Schlüsselschwert zu verschließen – und Micky und Riku zurückzulassen.

Um die beiden zu retten, machen sich Sora, Donald, Goofy und Jiminy erneut auf die Reise. Schon bald erkennen sie, was ihr größtes Problem ist: Sie vergessen, und selbst Jiminys Aufzeichnungen verschwinden. Wie sollen sie ihre Freunde befreien, wenn sie sich nicht mehr an sie erinnern können? Obendrein legen ihnen die Mitglieder der ‚Organisation der XIII‘ immer wieder Steine in den Weg.

Basierend auf dem erfolgreichen gleichnamigen Playstation-Game schildert Shiro Amano die Abenteuer bekannter Figuren aus den Welten Walt Disneys und „Final Fantasy“. Im ersten Moment scheinen Funny und Fantasy-Manga nicht zusammen zu passen, doch Micky & Co fügen sich erstaunlich gut in die bizarren Welten ein, die der Mangaka kreiert. Tatsächlich dienen historische Ereignisse und Romane häufig als Vorlagen für spannende Disney-Geschichten (man erinnere sich nur an Donald als Ali Baba oder Micky als den Kurier des Zaren), so dass die Kompilation mit Charakteren aus „Final Fantasy“ und neuen Figuren gelingt.

Die Story ist spannend und humorig. Sie wendet sich nicht nur an junge Leser und begeisterte Gamer sondern auch an Disney-Fans, die Experimenten gegenüber aufgeschlossen sind, und an die Anhänger von „Final Fantasy“, die an weiteren Abenteuern ihrer Lieblingshelden teilnehmen wollen. (IS)



Reiko Momochi

Suspicious Secrets # 1

Suspicious Secrets, Japan 2004

Tokyopop, Hamburg, Juni 2006

TB, Manga, Drama, 3-86580-841-7, 200/650

Aus dem Japanischen von Nina Olligschläger

Titelbild, Text und Zeichnungen von Reiko Momochi

In ihrer ersten Serie „Confidential Confessions“ thematisierte Reiko Momochi real existierende Probleme der Jugendlichen wie Mobbing durch die Klassenkameraden/Lehrer, Selbstmord und Drogenmissbrauch aufgrund von steigendem Leistungsdruck, Stalking durch aufdringliche Freunde oder nicht zuletzt auch sexuelle Belästigung.

Obwohl die Geschichten erfunden waren, beruhten sie auf tatsächlichen Fällen, in der deutschen Ausgabe wurden die Comics dann auch noch durch Merkbblätter mit entsprechenden Adressen ergänzt.

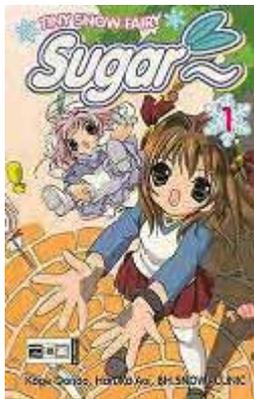
Auch in „Suspicious Secrets“ beschäftigt sich die Künstlerin wieder mit Dingen, über die man nicht redet und die eine Familie gerne vor den Kindern unter den Tisch kehren würde, es nun aber nicht mehr kann.

Für Kanami bricht die heile Welt zusammen, als ihr Bruder Toma eines Tages von einem Unbekannten angegriffen und verletzt wird. Da sie ein inniges Verhältnis zu ihm hat, gibt sie sich zunächst selbst die Schuld, weil sie einen pädophilen Mann auf sich aufmerksam gemacht hat. Doch sie fällt gänzlich aus den Wolken, als sie herausfindet, dass Toma eine gänzlich andere Blutgruppe hat als der Rest der Familie. Sowohl Eltern als auch die Großmutter blocken, wenn sie die Rede darauf bringt, ja, sogar Freunde der Familie lügen. Als dann auch noch anonyme Briefe auftauchen und ihre Oma durch einen Autounfall tödlich verunglückt, weiß Kanami, dass sie dem Geheimnis nachgehen muss, ehe es die Familie gänzlich zerstört.

„Suspicious Secrets“ bietet eine spannende Krimihandlung. Was wie eine ganz normale Schüler-Geschichte beginnt, entwickelt sich sehr schnell zu einem Alptraum für die junge Heldin, die sich nicht ängstlich und verschämt verkriecht, sondern statt dessen versucht, mit allen Mitteln heraus zu finden, was ihre Eltern vor ihr verbergen und nun das Leben der Familie so überschattet.

„Suspicious Secrets“ ist damit kein typischer Mädchen-Manga, dazu geht es zu wenig um die Irrungen und Wirrungen der Liebe oder Probleme mit den Freunden und Feinden. Es geht um Mord und andere Geheimnisse, die vermutlich das Weltbild der Heldin gänzlich umwerfen werden.

Anders als in „Confidential Confessions“ will Reiko Momochi diesmal jedoch keine Botschaft übermitteln oder Mut in Krisensituationen machen, sondern nur eine spannende Geschichte erzählen. Das gelingt ihr ganz gut, auch wenn sie anfangs bei Kanamis Spielchen mit ihrem Verehrer zu dick aufträgt und mehrfach Klischees bemüht, um die Handlung voran zu treiben. Alles in allem wird aber durch Andeutungen genug Interesse geweckt, um auch ältere Leser bei der Stange zu halten. (CS)



**Koge-Donbo & Haruka Aoi & BH Snow + Clinic
Tiny Snow Fairy Sugar 1**

Chiccana Yukitsukai Sugar Vol. 1, Japan, 2001

EMA, Köln, 4/2006

TB, Manga, Fantasy, Comedy 978-3-7704-6404-3/3-7704-6404-4, 160/500

Aus dem Japanischen von Costa Caspary

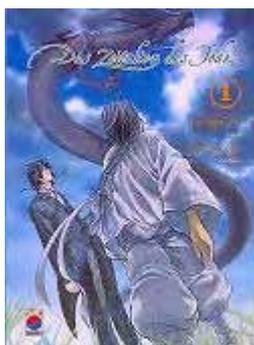
6 Farbillustration

Sugar ist eine Jahreszeitenfee in Ausbildung: Sie will alles lernen, was eine richtige Fee können muss. Dazu gehört auch, dass sie viel Kirameki zu sammeln hat. Allerdings weiß sie nicht einmal, was das ist... Als sie von der elfjährigen Saga gefunden wird, staunt sie nicht schlecht: Das Mädchen kann

als Einzige Feen sehen!

Schnell freundet sich Sugar mit Saga an, doch als die ‚Magische Blume‘ ausgerechnet auf Sagas Piano, einer Erinnerung an ihre Mutter, zu wachsen beginnt, hat das Mädchen die Nase voll von der kleinen Fee und ihren Missgeschicken. Traurig fliegt Sugar davon, doch Saga kann ihr nicht lange böse sein und beginnt, sie zu suchen...

Die dreiteilige Serie wendet sich in erster Linie an sehr junge Leserinnen, die herzige Geschichten über niedliche Charaktere mögen. Koge-Donbo ist schon seit geraumer Weile dafür bekannt, die Ansprüche dieses Publikums zu erfüllen. Wer zuckersüße Mangas schätzt, hat zweifellos auch die anderen Reihen von ihr im Regal stehen: „Kamichama Karin“, „Digi Charat“, „Pita Ten“ usw. Im Mittelpunkt stehen für gewöhnliche junge Schülerinnen, Magical Girls und märchenhafte Wesen, die humorige Abenteuer erleben; der Comedy-Anteil ist stärker ausgeprägt als der phantastische. Da die Geschichten gewaltarm sind und stets ein gutes Ende nehmen, kann man sie den jüngsten Manga-Fans empfehlen. (IS)



Kim Houg-Bin & Lee Sung-Gyu

Das Zeitalter des Todes 1, Korea, 2004

Panini, Planet Manhwa, Stuttgart, 6/2006

TB, Manhwa, Fantasy 3-86607-136-1, 200/795

Aus dem Koreanischen von Udo Lee

Mok ist Sohn einer angesehenen Yangban-Familie. Seinem Vater bleibt jedoch eine erfolgreiche Karriere als Staatsbeamter verwehrt, da sich nach einer Reform das Gesellschaftssystem grundlegend ändert und auch die wichtige Prüfung abgeschafft wird. Dennoch hält die Familie an alten Traditionen fest. Diese lassen es nicht zu, dass Mok, als er erkrankt, von

Schamanen und Mönchen behandelt wird, die einem anderen Glauben angehören. Die Mutter setzt sich, um das Leben des Kindes zu retten, über das Verbot hinweg.

Mok wird wieder gesund, doch kann er nun Geister sehen. Der mysteriöse Han nimmt ihn unter seine Fittiche und stellt ihm seine vier Schutzgötter vor. Mit ihrer Hilfe kann Mok Kontakt zu ruhelosen Seelen aufnehmen und vermitteln. So manches tragische Geschehen deckt er dadurch auf, doch die Geheimnisse der Vergangenheit belasten sowohl ihn wie auch Han.

„Das Zeitalter des Todes“ ist eine spannende Fantasy-Serie, die im Korea des frühen 20. Jahrhunderts angesiedelt ist.

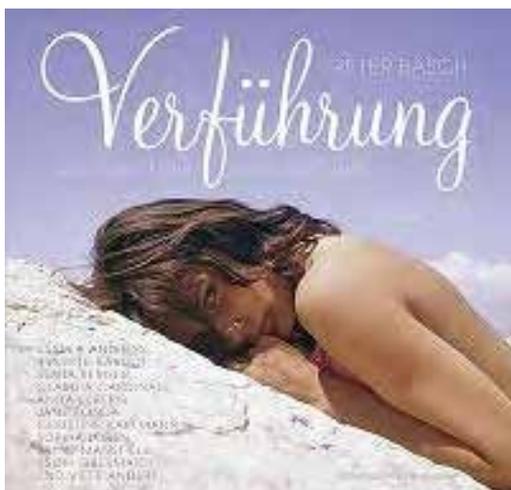
Korea ist ein Land auf der Schwelle zur Moderne, das mit vielen Traditionen brechen muss und zunehmend unter japanischen Einfluss gerät in den Jahren vor dem 1. Weltkrieg. Diese Zerrissenheit spiegelt sich auch in Mok wieder, der als Yangban-Sohn nun nicht mehr den Status innehat, den seine Vorfahren noch genießen durften. Allerdings hat er nicht wirklich etwas verloren, denn die Yangban sind auf Grund ihrer ererbten Position weitgehend korrupt und beim Volk wenig beliebt. Der Geist eines zu Unrecht Getöteten führt das Mok deutlich vor Augen.

Ob der Junge nun will oder nicht, immer wieder wird er Zeuge grausiger Szenen und muss helfen, den Seelen der Verstorbenen ihren Frieden zu schenken. Sein Mentor Han und vier Schutzgötter stehen ihm dabei zur Seite, doch sind sie eigenwillige Kameraden, die selbst tragische Geheimnisse hüten.

Der Manhwa ist großartig gezeichnet. Charaktere und Hintergründe sind realistisch und unterstützen eine Handlung, in der sich historische Fakten mit viel Phantastik mischen. Spannung, aber keine übertriebenen Action-Szenen, Philosophie und ein wenig Humor machen die Schwerpunkte aus.

In Planung sind derzeit drei Bände. Als Freund historischer Manhwas und Mangas kann man nur hoffen, dass Panini die komplette Serie veröffentlichen wird und die letzten Folgen nicht etwa streicht, wie das schon öfters der Fall war („Slam Dunk“, „Najica“ etc.). (IS)

Film/Foto



Michael Petzel (Hrsg.)

Peter Basch: Verführung – Die schönen Frauen der sechziger Jahre

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 12/2005

HC mit Schutzumschlag, Foto-Bildband, Film, Fotografie, 3-89602-699-0, 192/2490

Texte von Michael Petzel

Titel- und alle weiteren Fotografien von Peter Basch

Der Berliner Fotograf Peter Basch, Jahrgang 21, war bis zu seinem Tod 2004 in der ganzen Welt zu Hause. Schon als Kind zeigte er großes Interesse an Film und Foto und entwickelte unter Anleitung seines Vaters ein Auge für Farben und Formen, Licht und Schatten, die Schönheit eines Moments. 1945 gründete er sein eigenes

Fotostudio in New York. Arbeit und Hobby gingen bei ihm stets Hand in Hand, als er die schönsten Frauen Hollywoods und des europäischen Films vor seine Kamera holte. Die teuren Reisen und der hautnahe Kontakt zur High Society des Films forderten jedoch ihren Tribut: Das Vermögen war schließlich aufgezehrt; Peter Basch und seine Familie lebten in bescheideneren Verhältnissen, als die Sex-Welle mit simplen Bildern in den 70ern die erotische Foto-Kunst ablöste und ihn praktisch arbeitslos machte.

Es war immer ein Anliegen von Peter Basch, attraktive Menschen zu fotografieren und dabei ihre individuelle Schönheit zu betonen. Er fing den Glamour der frühen Hollywood-Ära ein und fügte das erotische Element hinzu. Obwohl viele der Bilder aus der Sicht heutiger Betrachter eher züchtig wirken, haben sie nichts an Ausstrahlung eingebüßt. Erotik misst sich nicht an der Menge der gezeigten nackten Haut, sondern viel mehr an dem, was bloß angedeutet und der Phantasie überlassen wird, sowie am stimmungsvollen Ambiente.

Auf rund 200 Seiten bietet der Bildband zahlreiche Fotos, klein und ganzseitig, in Farbe und Schwarzweiß. Sie dokumentieren die Schönheitsideale der 60er Jahre und die Ausdruckskraft der damaligen Fotografie, die abhängig vom Mann hinter der Kamera war – und nicht von den Tricks diverser Bildbearbeitungsprogramme. Portraits und Ganzkörper-Aufnahmen im Studio, in der Wohnung, in der Natur zeugen von der Phantasie Peter Baschs, der sich bemühte, auf den

Menschen einzugehen, den er fotografieren wollte. Er deckt Seiten an den Stars auf, die man an ihnen kaum vermutet hätte: Natürlichkeit, Verspieltheit, Laszivität, Provokation.

Fast jeder Name, der sich im Inhaltsverzeichnis findet, ist dem Cineasten bekannt:

Peter Basch fotografierte Ursula Andress, Brigitte Bardot, Claudia Cardinale, Anita Ekberg, Jane Fonda, Sophia Loren, Jayne Mansfield u. v. m. Einige sind auf den Bildern noch blutjung, sie standen am Anfang oder auch schon auf dem Zenit ihrer Karriere. Man sieht sie als Pinup, in ungewöhnlichen Posen, aber auch ungeschminkt und natürlich. Ihre Jugend und Schönheit ist auf den Fotos verewigt. Zu jedem Star gibt es interessante Informationen und kleine Anekdoten.

Das Buch ist ansprechend gestaltet als Hardcover mit Schutzumschlag. Hochwertiges Glanzpapier bringt die Fotos hervorragend zur Geltung.

Für Sammler aufwändiger Foto-Bildbände, Hobby-Fotografen, Cineasten und Liebhaber attraktiver Frauen ist dieser schöne Band ein wahrer Leckerbissen. (IS)



Richard Platt

Fluch der Karibik – Das große Piratenhandbuch: Eine Reise in die Welt des Jack Sparrow

Pirates of the Caribbean – The Essential Guide, USA, 2006

Egmont VGS, Köln, 6/2006

HC, Bildband, Film, 3-8025-3562-6/978-3-8025-3562-8, 72/1490

Titelfoto und alle Abbildungen im Innenteil von Disney Enterprises Inc., Dorling Kindersley und Tina Chambers

Aus dem Amerikanischen von Bettina Oder

Der Kinofilm „Der Fluch der Karibik“ fasziniert Jung und Alt. Auf das große Interesse des Publikums antworten prompt der Handel mit Merchandise Objekten und die Verlage mit Büchern. Beispielsweise bietet VGS die Romane zum Film, verfasst von Wolfgang und Rebekka Hohlbein, und Schneider die Jugendbücher an. Auch die Fans sind nicht untätig und präsentieren im Internet Fanart und Fanfiction. In Japan wird das Thema sogar von einigen Doujinshi-Zirkeln aufgegriffen: So erzählt Treasure in „Hatijyo of the Caribbean“ die Geschichte frei mit Figuren aus der Manga-Serie „Saiyuki“ voller Witz und Erotik nach.

Der vorliegende großformatige Bildband stellt die wichtigsten Charaktere aus „Fluch der Karibik“ ausführlich in Wort und Bild vor und gibt eine Übersicht über die Ereignisse, ohne jedoch das Ende vornweg zu nehmen – den Spaß möchte man all jenen nicht verderben, die den Film vielleicht nur vom Hörensagen kennen.

Man findet viele der schönsten Fotos, die die Erinnerung an romantische, tragische und spannende Szenen wachrufen. Ergänzt wird mit Illustrationen aus den Disney-Studios und erläuternden Texten, die auch einen kleinen Eindruck vermitteln, was sich hinter den Kulissen abspielte, wie der Film entstanden ist.

Ein Highlight ist zweifellos das ausklappbare Poster mit einer Risszeichnung der Black Pearl, Captain Sparrows Schiff. Auch insgesamt ist die Gestaltung wunderschön. Schon beim Öffnen stößt man auf einen optischen Reiz: Die erste Seite lässt durch Aussparungen einen vagen Blick auf die darunter liegende Seite zu, verrät jedoch nichts über das verborgene Motiv. Das Farbspiel ist ansprechend und die Idee einfach großartig. Auf dem Hochglanzpapier kommen die Bilder hervorragend zur Geltung.

Für Freunde schöner Bildbände und Cineasten, vor allem aber für große und kleine Fans von „Der Fluch der Karibik“ ist dieses aufwändig gestaltete Buch ein wunderbares Andenken an einen spannenden Film, das man immer wieder gern zur Hand nimmt, um noch so manches Detail, das einem vielleicht entgangen ist, zu entdecken und um sich an den schönen Fotos von bekannten Stars wie Johnny Depp und Orlando Bloom zu erfreuen. (IS)