

Rattus Libri

Ausgabe 81

Mitte Dezember 2009

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

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

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

www.foltom.de

www.geisterspiegel.de/

www.HARY-PRODUCTION.de

www.light-edition.net

www.literra.info

www.phantastik-news.de

www.rezensenten.de

www.terratischer-club-edon.com/

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

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

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

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

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

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

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern.

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

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:

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

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

Nun aber viel Spaß mit der Lektüre der 81. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Belletristik.....	Seite 10
Fantasy	Seite 13
Science Fiction.....	Seite 19
Mystery/Horror	Seite 21
Krimi/Thriller.....	Seite 25
Games	Seite 29
Sekundärliteratur.....	Seite 32
Erotik & Kunst/Fotografie	Seite 33
Comic.....	Seite 34
Manga	Seite 49

IMPRESSUM

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

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

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

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

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

Salzmann, Raiffeisenstr. 11, D-85402 Kranzberg

Christel Scheja, Lenbachstr. 8, D-42719 Solingen

Rezensenten dieser Ausgabe:

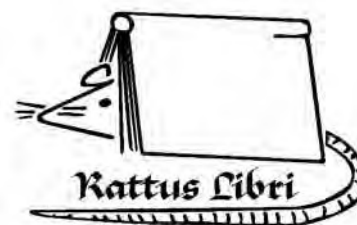
Gunter Arentzen (GA), Alexandra Balzer (alea), Alisha Bionda (AB), Thomas Folgmann (ft), Florian Hilleberg (FH), Armin Möhle (armo), Irene Salzmann (IS), Christel Scheja (CS), Britta van den Boom (BvdB), Petra Weddehage (PW), Rowena Weddehage (RW)

Logo © Freawyn

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

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Erscheinungsdatum: Mitte Dezember 2009





**Neil Gaiman und Michael Reaves
Interworld**

Interworld, USA, 2007

Arena Verlag, Würzburg, 6/2009

TB, Jugendbuch, SF, 978-3-401-50130-7, 260/995

Aus dem Amerikanischen von N. N.

Titelillustration von Chris Riddell

www.arena-verlag.de

www.neilgaiman.com

www.mousecircus.com

www.gaimanmckeanbooks.co.uk/

www.neverwear.net/

www.panmacmillan.com/chrisRiddell/

„Interworld“ ist eines der neuen Werke von Neil Gaiman, der seit den frühen 1990er Jahren durch seine preisgekrönte Comic-Serie „Sandman“ bekannt ist und seit einigen Jahren auch vermehrt Romane verfasst hat, von denen „Der Sternenwanderer“ und „Coraline“ bereits verfilmt wurden. Die Idee zu diesem Buch hat er zusammen mit einem Co-Autoren, Michael Reaves, bereits 1995 gehabt. Umgesetzt haben die beiden die Geschichte allerdings erst im Jahr 2007, da sie zuvor nicht dazu gekommen sind.

Joey Harker ist ein ganz normaler Jugendlicher im zweiten Highschool-Jahr, der sich eigentlich langsam Gedanken machen müsste, was er einmal werden will und der auch sonst nicht ganz so zerstreut sein sollte. Denn dass er sich verläuft ist ganz normal, schließlich hat er das schon einmal im eigenen Haus geschafft. Doch als er diesmal aus der Schule nach Hause kommt, ist alles anders. Denn wann immer er die Wohnung betritt, findet er alles verändert vor. Wer ist das Mädchen, das sein Zimmer bewohnt? Wo ist sein nerviger kleiner Bruder abgeblieben? Und warum hat seine Mutter plötzlich eine ganz andere Augenfarbe?

Panik erfüllt rennt der Junge in die Nacht hinaus und wird von einer geheimnisvollen Gruppe von anderen Jugendlichen aufgegriffen, sie ihn erst einmal mit in ihre Basis nimmt. Dort kümmert sich vor allem Jay um ihn und enthüllt ihm, dass sie alle etwas gemeinsam haben: Sie können die dünnen Wände zwischen den Dimensionen durchschreiten, die für die meisten anderen Menschen verschlossen sind.

Da sie nicht einmal darüber nachdenken müssen, kann es sehr gefährlich werden, sich in den alternativen Realitäten zu verlieren, denn nicht alle sind so freundlich und harmlos, wie die, die Joey bisher kennen gelernt hat. Da er nicht weiß wohin und auch nicht glaubt, dass er zurückfinden kann, bleibt Joey bei den anderen und wird Teil ihres aufregenden Lebens. Denn nach und nach nehmen sie ihn auch in Welten mit, die neben einigen Schätzen auch große Gefahren bieten und einigen der Jugendlichen schließlich auch das Leben kosten.

Durch alternative Realitäten zu springen, ist kein neues Thema in der SF. Eine Fernsehserie hat das Thema sogar bereits aufgegriffen. Zwar bedienten sich die „Sliders“ technischer Hilfsmittel und eines Wurmlochs, das Ergebnis ist aber dasselbe. Die Autoren können dies ausnutzen, um ganz unterschiedliche Realitäten zu schildern.

Nun kopieren Gaiman und Reaves nicht einfach das Erfolgsrezept, sondern spinnen etwas Eigenes und Neues aus den Versatzstücken, sparen nicht mit kleinen Anspielungen auf andere Bücher und Serien, die vor allem ältere Leser erkennen werden. Das macht das Buch, das erstaunlich realistisch und manchmal auch böse ist, für Erwachsene interessant.

Alles in allem ist der Roman kurzweilig zu lesen, und man bedauert fast schon, dass er nicht einmal dreihundert Seiten umfasst. Aber damit schaffen die Autoren durchaus die Grundlagen für einen ganzen Zyklus, den sie je nach Belieben fortsetzen können. Denn das Ende ist zwar schlüssig, aber weit offen.

Das macht „Interworld zu einem spannenden und unterhaltsamen SF-Roman, der nicht nur für Jugendliche interessant ist, sondern auch ältere Leser ansprechen kann. (CS)



Andreas Gößling

333 – Die Dämonenpforte

cbt-Verlag, München, Originalausgabe: 12/2009

PB mit Klappbroschur, Jugendbuch, Mystery-Thriller, Fantasy, Romance, 978-3-570-30491-4, 512/1295

Titelgestaltung von Hauptmann & Kompanie Werbeagentur, München-Zürich, Hanna Hörl unter Verwendung eines Motivs von Shutterstock/Mikhail

Autorenfoto von privat

www.cbt-jugendbuch.de

www.andreas-goessling.de/

www.shutterstock.com

Der 15-jährige Marian Hegendahl und seine Mutter Linda reisen nach Croplin, um der Beerdigung von Urgroßonkel Marthelm beizuwohnen - und vor allem der Testamentseröffnung. Die Familie hat wenig Geld, und Linda hofft, dass der verschrobene Verwandte ihnen etwas hinterlassen hat. Schon bald zeigt sich, dass sie ebenso leer ausgehen wie all die anderen Angehörigen, die sich zu Lebzeiten nicht um Marthelm kümmerten, aber auf sein Erbe scharf waren.

Wie sie erfahren müssen, sprach der Verstorbene seine Besitztümer der Freimaurerloge zu, der er angehört hatte. Linda ist wütend und will den Notar sprechen, der jedoch für einige Tage das Dorf verlassen hat. Sie beschließt, auf seine Rückkehr zu warten – und das bedeutet langweilige Ferien in Croplin für Marian. Oder vielleicht doch nicht...

... denn von Marthelm bekam er einen kryptischen Brief und einen merkwürdigen, muschelförmigen Gegenstand, den Talimbro. Marthelm, der sich mit übersinnlichen Phänomenen befasst hat, für die sich auch Marian begeistert, warnt den Jungen eindringlich vor einer großen Gefahr, die ein gemeinsamer Ahne vor 333 Jahren heraufbeschworen hat und die in wenigen Tagen über Croplin und die ganze Welt hereinbrechen wird, wenn Marian das Unheil nicht aufhalten kann.

Marian sucht die Freimaurer auf, die sein Potenzial erkannt und ihn als einzigen Hegendahl auf ihr Anwesen eingeladen haben. Er darf in ihrer Bibliothek stöbern und findet nach und nach die Informationen, die er sucht. Aber als noch viel wertvoller erweist sich der Talimbro, der ihm erlaubt, durch die Zeit zu reisen und mit den Augen des Apotheker-Gehilfen Julian zu sehen, was sich damals zugetragen hat. Durch den wagemutigen Julian, der ein Novize der Loge ist, gerät auch Marian immer wieder in große Gefahr.

Aber endlich deckt er auf, worum es geht und dass seine neue Freundin Billa und die alten Frauen, bei denen sie wohnt, in die Angelegenheit genauso verwickelt sind wie die Freimaurer und sein Urgroßonkel – und doch ist alles ganz anders, als er zunächst vermutet hat...

Andreas Gößling ist es gelungen, ein Jugendbuch zu schreiben, das weder die „Harry Potter“- noch die „Bella & Edward“-Schiene fährt. Dabei verbindet er traditionelle Elemente des Horror-Genres wie Geheimbünde, Hexen und mythische Wesen mit der Zeitreise, die hier mehr zu einer Art Seelenwanderung wird, und bringt außerdem am Rande eine jugendfreie Romanze ins Spiel. Dabei pendelt er ständig zwischen der Gegenwart und den Ereignissen, die sich vor exakt 333 Jahren zutragen, hin und her.

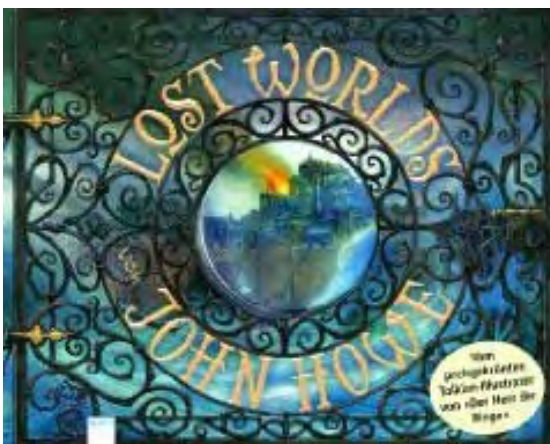
Bei den Protagonisten handelt es sich ausnahmslos um schräge Einzelgänger. Marian fällt durch sein Interesse an paranormalen Phänomenen auf, Billa hat einige unschöne Erfahrungen gemacht, aufgrund derer sie an Geister und Magie glaubt, die Freimaurer unterhalten schon seit vielen Jahren eine Fehde mit den Hexen usw. Auf diese Weise sind die Voraussetzungen für eine spannende, abwechslungsreiche Handlung erfüllt, in der sich keiner mit langwierigen Überlegungen und lästiger Überzeugungsarbeit aufhalten muss.

Es gibt auch keine Logikfehler, wie sie sich bei Zeitreisen gern einschleichen. Marian kann zwar wichtige Informationen in der Vergangenheit sammeln, aber Einfluss vermag er so gut wie gar nicht zu nehmen. Nur wenn Julian müde ist, wird Marian stärker und kann die eine oder andere

Aktion veranlassen und in seinen eigenen Körper zurückkehren. Letztlich muss er das Problem in der Gegenwart lösen, das sich als äußerst kompliziert und gefährlich erweist, denn die Gegenspieler wenden Magie an.

Alles in allem klingt die Geschichte (auf dem Klappentext), die einen schaurig-mysteriösen Familienfluch verspricht, interessanter, als sie tatsächlich ist, denn die Schnitzeljagd durch die Zeit und zahlreiche Details, die den Konflikt immer mehr ausweiten, bringen vermeidbare Längen in die Handlung. Eine Straffung hätte dem Roman gut getan, weniger wäre mehr gewesen. Auch bieten sich die verschrobenen Jugendlichen nicht so recht zur Identifikation an, ihr Verhalten wirkt oft erzwungen und auf die Geschichte zurechtgeschnitten.

In Folge dürfte der Titel nur die älteren und geduldigeren Leser ansprechen, die auch vor einer etwas zähen Lektüre nicht zurückschrecken, wenn sie nur phantastisch, einigermaßen spannend und frei von supertollen Vampir-Lovern ist. Mag man Romane wie „Dardamen“, „Tintenherz“ oder „Das Dunkelbuch“ wird man „Der Dämonenpforte“ vielleicht auch gern eine Chance geben wollen. (IS)



John Howe
Lost Worlds

Lost Worlds, GB, 2009

Arena Verlag, Würzburg, 11/2009

HC, Jugendbuch, Sachbuch, Bildband, Mythen, Fantasy, 978-3-401-06309-6, 96/1695

Aus dem Englischen von Anne Emmert

Titelbild und Illustrationen von John Howe

www.arena-verlag.de

www.john-howe.com/

John Howe dürften den meisten wohl neben Alan Lee als einer der Künstler bekannt sein, die die Sichtweise auf Tolkiens Welt entscheidend beeinflussten. Beide arbeiteten auch an dem Design für die Filme von Peter Jackson. Inzwischen hat sich der Künstler aber anderweitig als Illustrator und Titelbildmaler für viele Jugend- und Fantasy-Romane etabliert und gehört zu den Großen der Szene.

„Lost Worlds“ ist eine Mischung aus Sachbuch und Bildband. Der Künstler stellt auf den über 90 Seiten viele Orte vor, die durch Mythen und Sagen unvergessen sind. Einige hat es wirklich gegeben, andere wieder sind nur in den Geschichten der Völker existent und bisher nicht auf der Erde nachgewiesen worden. Die Reise geht dabei über fünf Kontinente; die Antarktis wird dabei ausgelassen.

Der Autor und Künstler besucht den „Garten Eden“, das mythische Paradies dreier großer Weltreligionen, das legendäre Babylon mit seinen hängenden Gärten und das mythische Theben, er stellt das versunkene Atlantis vor, die untergegangenen Städte Knossos, Troja, und Pompeji, aber auch die Heimat der Götter in Thule, Asgard und auf dem Olymp. Selbst das magische Avalon wird nicht vergessen. Er berichtet von dem geheimnisvollen Reich des Priesterkönigs Johannes oder dem geheimnisvollen Shambala, ebenso wie von den heiligen oder verfluchten Orten der indianischen Ureinwohner Amerikas.

Jedem Ort sind vier Seiten gewidmet. Die erste Doppelseite ist vollfarbig und zeigt den Ort, wie man ihn vielleicht schon aus Sagen und Mythen kennt, während ein kurzer Text eine knappe Beschreibung und Übersicht über die Geschichte liefert. Auf der nachfolgenden Doppelseite wird dies weiter ausgeführt und mit realen Wurzeln verknüpft.

Dabei beantwortet der Autor die Frage, woher man auch heute noch von dem Ort weiß und ob es ihn wirklich gegeben hat, ob er Schauplatz bekannter Mythen war und ist, aber auch weitere interessante Dinge werden erzählt. Diese Seite ist gleichfalls bebildert, hin und wieder sind auch Fotos in den Text eingebunden.

Vielleicht ist der Band nicht ganz so aussagekräftig für denjenigen, der sich schon lange mit den Mythen der Völker beschäftigt, er gibt aber eine interessante und wunderschön bebilderte Übersicht auf zahlreiche Orte der menschlichen Geschichte und Phantasie – auch diejenigen, die sonst kaum erwähnt werden, wie das „Reich des Priesterkönigs Johannes“ oder die weniger bekannten amerikanischen und afrikanischen Schauplätze.

Die Bilder mögen zwar nicht ganz so detailreich und fein sein wie viele von Howes Entwürfen zu den „Herr der Ringe“-Filmen oder seine Kalenderbilder aus Mitteleuropa, sind aber nichtsdestoweniger von einer hohen Qualität und sehr stimmungsvoll angelegt, so dass man sich angenehm in ihnen verlieren kann.

So lohnt sich der Erwerb von „Lost Worlds“ auf jeden Fall, vor allem wenn man die Bilder des Künstlers mag und ein Faible für mythische Fantasy hat. (CS)



Carmen Korn
Herzensjunge

cbit-Verlag, München, Originalausgabe: 12/2009

TB, Jugendbuch, Drama, Romance, 978-3-570-30650-5, 254/695

Titelgestaltung von Zeichenpool, München unter Verwendung eines Motivs von Corbis/Sutterstock

Autorenfoto von Foto DIVA

www.cbit-jugendbuch.de

www.shutterstock.com

Die 13-jährige Antonia fühlt sich wohl im Kreis ihrer Lieben, bei denen es immer turbulent zugeht. Zwar ist der Vater, ein Grundschullehrer, ein Kontrollfreak und Gesundheitsfanatiker und die Mutter als Klatsch-

Journalistin ständig auf Achse, Adrian nervt wie alle kleinen Brüder, aber der etwas ältere Andreas und die lebenslustige Großmutter sind immer zuverlässige Verbündete, wenn es darum geht, die Grenzen der familiären Regeln aufzuweichen oder auch mal ein Alibi zu bekommen, nachdem die Grenzen stärker perforiert wurden, als die Eltern hinnehmen würden.

Etwas Kummer hat Antonia wegen ihrer Freundin Hanna, die kaum noch Zeit für sie hat und immer ihre ‚Erfahrungen‘ raushängen lässt, seit sie mit Kalli zusammen ist. Antonia hätte auch gern einen Freund, aber mit 176 cm ist sie den Jungen in ihrer Klasse zu groß, und außerdem interessieren sich die Spätentwickler bloß für das neueste Egoshooter-Game.

Unverhofft trifft dann doch Amors Pfeil: Jan, ein neuer Freund von Andreas, gefällt ihr auf Anhieb. Aber wieso sollte sich ein Sechzehnjähriger mit ihr abgeben? Und doch wird sie von Jan bemerkt, und es dauert nicht lange, bis er sie fragt, ob sie mit ihm gehen möchte. Antonia schwebt im siebten Himmel, und das Glück scheint perfekt, als die Oma für die Zeit ihres Krankenhausaufenthalts den beiden den Wohnungsschlüssel übergibt. Allerdings muss Antonia versprechen, nichts Unüberlegtes zu tun und den Eltern keine Sorgen zu bereiten.

Natürlich läuft dann doch nichts so, wie Antonia es sich ausgemalt hat. In der Ehe der Eltern scheint es zu kriseln, und während sich die Mutter neue Freiheiten erkämpft, kontrolliert der Vater die Familie umso strenger. Auch die Oma gibt Anlass zur Sorge, da sie sich von der Operation nicht so schnell erholt, wie erhofft. Jan möchte weder über die Narbe an seinem Kopf sprechen, die er meist unter einer Mütze verbirgt, noch über den tragischen Tod seiner Mutter, bis er zusammen mit seinem Vater vor Gericht geladen wird...

Dank des lebhaften, lockeren Tons zieht Carmen Korn Leserinnen ab 13 Jahren schnell in die Geschichte hinein. Fast jedes Mädchen kann sich in Antonias Denken, in ihre Sorgen und Träume hineinversetzen, wengleich sie eine Bilderbuchfamilie und keine Schwierigkeiten in der Schule hat, ihre Figurprobleme gar keine sind und die Romanze trotz einiger Geheimnisse glatt und glücklich verläuft. Es ist eigentlich alles viel zu schön, um wahr zu sein – und doch hat man Spaß an der Erzählung, vielleicht gerade weil die Konflikte klein gehalten werden, alles von selber seinen Gang geht und nicht dieses ganze unterhaltsame Drumherum den Schwerpunkt ausmacht sondern das Verhalten der Protagonisten.

Antonia, Andreas und Jan zeigen, dass auch schon Kinder und Teenager verantwortungsbewusst handeln können und dabei nicht nur ihre eigenen Interessen verfolgen, sondern ebenso das Wohl

anderer berücksichtigen. Tatsächlich steckt Andreas so manches Mal zurück, um Antonia ihre Dates mit Jan zu ermöglichen, und als dieser spurlos verschwindet, setzt er alle Hebel in Bewegung, um eine Spur zu finden und Antonia beruhigen zu können. Jan gibt Antonia zwar anfangs einige Rätsel auf, aber häppchenweise gibt er ‚die Geheimnisse‘, die ihn und seinen Vater belasten, preis. Obwohl er seiner Freundin näher kommen möchte, nimmt er Rücksicht auf ihr Alter und drängt nicht. Auch um seinen Vater kümmert er sich aufopferungsvoll, obwohl er selber Hilfe bräuchte. Antonia zeigt sich dankbar für jedes Entgegenkommen und missbraucht nicht das Vertrauen, das die Oma und Andreas in sie setzen, und auch als sich die Situation zuspitzt, lässt sie Jan nicht fallen.

Anders sieht es bei Hanna aus, die ihrem Kalli gefallen und ihn an sich binden will, egal zu welchem Preis. Als per Handy ein Video von ihnen die Runde macht, bekommen sie nicht nur Ärger mit den Eltern, und ihre Beziehung droht darüber zu zerbrechen, sondern sie erfahren auch, was Mobbing bedeutet. Andere Schüler nehmen sich eine Menge heraus, und sogar Lehrer vergreifen sich im Ton – auch das ist ein trauriger Alltag, der vielen Lesern bekannt sein dürfte. Allerdings kommen die beiden noch einmal mit einem blauen Auge davon, und für die Lehrerin hat das beleidigende Fehlverhalten Konsequenzen, so dass die heile Welt des Buchs wieder hergestellt ist.

Überdies wird daran erinnert, dass auch die Erwachsenen Probleme haben und Fehler begehen, die sich später nur schwer korrigieren lassen. So nimmt die Oma die Schuld auf sich, dass Antonias Vater extrem überkorrekt geworden ist, die Mutter gibt schließlich ihre geheimen Sehnsüchte preis und arbeitet auf einen Kompromiss hin, und auch Jans Vater hat etwas zu bereuen. Eigentlich wollen die Eltern ihren Kindern nur unschöne Erfahrungen ersparen, die sie einst machen mussten, und schießen dabei über das Ziel hinaus, denn manche Einsichten kann ein junger Mensch nur selber erlangen, auch wenn es schmerzhaft ist.

Allen Protagonisten ist gemein, dass sie sehr genau wissen, was sie aneinander haben, wie viel ihnen das Glück der Familie bedeutet, das auch ihr eigenes ist – und wie furchtbar es ist, dieses zu verlieren. Die Autorin wirbt für Verständnis in beide Richtungen: Kinder müssen begreifen, dass auch Eltern Menschen sind, die sich irren können und die noch immer Träume haben. Nur weil man eine Familie gegründet hat oder in Rente geht, ist das Leben noch lange nicht vorbei. Die Eltern wiederum sollten lernen loszulassen, wenn ihre Kinder langsam erwachsen werden, und Vertrauen zu haben.

„Herzensjunge“ ist eine schon fast märchenhafte Romanze, die trotz des Heile-Welt-Hintergrundes, des Happy Ends und den deutlichen Messages nicht in den Kitsch abgleitet, da die Geschichte unterhaltsam und schlüssig erzählt wird, sich die Autorin eines für Jugendliche überzeugenden Stils bedient, ohne in einen künstlich wirkenden Jargon abzugleiten – und man gern auch mal ein Buch in Händen hält, das nicht in den finstersten Farben Schreckensszenarien malt. (IS)



Volker Krappen

Lapislazuli – Im Auge des Bären

Roman nach dem gleichnamigen Kino-Film von Wolfgang Murnberger

Schneider Verlag, Köln, 10/2006

HC, Kinder-/Jugendbuch, Fantasy, Geschichte, 978-3-505-12306-1, 314/995

Titelgestaltung von Basic-Book-Design Karl Müller-Bussdorf, Herrsching

Fotos (4 Seiten)/Filmplakat von Dor Film Produktionsgesellschaft GmbH,

Wien/Twentieth Century Fox of Germany GmbH, Frankfurt

Innenillustrationen von Christoph Kanter

www.schneiderbuch.de

www.lapislazuli-derfilm.de

Ein Meteorit fällt auf die Erde und setzt damit unheimliche Ereignisse in Gang. Die fast dreizehnjährige Sophie ahnt nicht, dass sie bald im Mittelpunkt mysteriöser und einzigartiger Vorkommnisse stehen wird.

Sophie ist alles andere als erfreut, dass ihr Vater mit seiner neuen Frau Christine und ihrer neuen Schwester Lissy einen Ausflug in die Berge plant. Ausgerechnet Lissys Vater soll die Ausflügler begleiten und alles planen. Das kann ja nur schief gehen, denkt sich Sophie. Am Zielort angekommen zeigt sich, dass Lissys Vater mal wieder alles um sich herum vergessen hat, weil ihn seine Forschungen zu sehr in Anspruch nehmen. Also macht sich die Patchworkfamilie allein auf, die Geheimnisse der Bergwelt zu erkunden.

Sophie reißt nach einer Meinungsverschiedenheit aus. Dabei verirrt sie sich hoffnungslos. Als sie sich auch noch den Fuß verrenkt, scheint alles aus zu sein. Doch da wird sie von einem seltsamen Jungen gefunden. Er trägt eigenartige Kleidung und kann sich fast nur mit Grunzlauten unterhalten. Sophie erkennt schnell, dass ihr geheimnisvoller Retter nur ein Neandertaler sein kann. Die beiden bilden erst eine Zweckgemeinschaft, daraus entwickelt sich jedoch bald eine tiefe Freundschaft. Doch ihre Zeit ist knapp bemessen, da Bataa zu seinem Stamm zurückkehren muss. Das Sternbild des Bären wird ihn leiten, wenn er sich an der richtigen Stelle befindet.

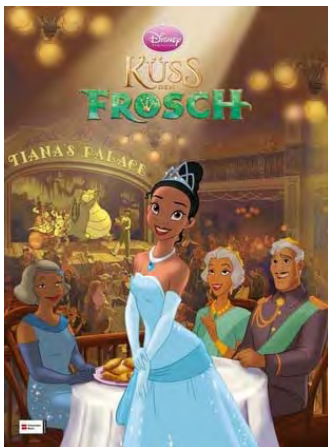
Das Buch zum Film ist aufregend und interessant geschrieben. Die Figur des Teenagers Sophie, die mit ihren kleinen Ärgernissen und Konflikten auf den viel erwachsener wirkenden Bataa trifft, wird vor allem für die jüngeren Leser sofort zu einem Sympathieträger. Bataa ist das genaue Gegenteil von Sophie. Er kennt sich mit dem Überleben in der Wildnis aus und rettet Sophie daher mehr als einmal das Leben. Man erfährt, wie verbunden sich die einzelnen Mitglieder des Stammes fühlen und dass die Familie Bataa über alles geht. Die Chemie zwischen den beiden Hauptfiguren ist stimmig. Auch die restlichen Protagonisten werden mit viel Liebe zum Detail zum Leben erweckt.

Das Cover zeigt die beiden Hauptfiguren Sophie und Bataa. Im Innenteil des Buches finden sich ebenfalls einige Fotos aus dem Film. Die Make-up-Künstler haben an Bataa wahre Wunder bewirkt, so dass der Betrachter der Fotos den Eindruck bekommt, wirklich einen echten Neandertaler zu sehen.

Volker Krappen gelingt es mit dieser Geschichte, die Zeit zwischen Vergangenheit und Gegenwart zu überbrücken und ein neues Verständnis für unseren lang verschollenen Verwandten, den Neandertaler, zu finden. Die Wissenschaftler streiten sich immer noch darüber, ob der Mensch, wie wir ihn heute kennen, und der Neandertaler, die gleichen Vorfahren hatten. Eine andere Theorie besagt, dass wir doch von ihnen abstammen und uns nur weiterentwickelt haben.

Vom tumben Neandertaler der die Keule schwingt und sich aggressiv verhält, ist Bataa weit entfernt. Im Gegenteil: Der Autor zeigt auf, wie viel stärker dieser sein musste. Auch war er nicht unintelligent, sonst hätte er in einer feindlichen, sehr kalten Umgebung kaum so lange überleben können. Was letztendlich zum Aussterben dieses Volkes beitrug, können die Forscher nur ahnen. Volker Krappen erweckt den Neandertaler in diesem Buch zu neuem Leben. In dem Leser entsteht der Wunsch, mehr über diesen interessanten Stamm der Menschheit zu erfahren.

Der Titel ist für alle Leser geeignet, die Geschichte lieben und mehr über den Neandertaler erfahren wollen. (PW)



Lisa Ann Marsoli
Küss den Frosch
Disney Prinzessin

The Princess and the Frog - Storybook, USA, 2009

Egmont Franz Schneider Verlag, Köln, 11/2009

HC im Album-Format, Kinderbuch, Buch zum Kinofilm, Märchen, Fantasy, 978-3-505-12603-1, 96/995

Aus dem Amerikanischen von Bettina Oder

Titel- und Illustrationen im Innenteil (Screenshots) von Disney Enterprises Inc.

www.schneiderbuch.de

www.disney.de

www.disney.de/kuss-den-frosch/

Tiana und Charlotte sind Freundinnen. Die eine träumt davon, eines Tages ein schickes Restaurant zu eröffnen, die andere möchte eine Prinzessin werden. Einige Jahre später besucht

tatsächlich ein echter Prinz ihr Heimatstädtchen New Orleans, aber Naveen hat kein Geld mehr, so dass er entweder eine reiche Frau heiraten oder sich eine ehrliche Arbeit suchen muss. Allerdings interessiert er sich nur für Jazz und gerät prompt in schlechte Gesellschaft.

Der böse Dr. Facilier belegt Naveen und dessen Diener Lawrence mit einem Zauber: Lawrence verwandelt sich in den Prinzen und macht Charlotte den Hof. Nach der Hochzeit der beiden will sich Dr. Facilier des Vermögens der Braut bemächtigen. Naveen, der nun die Gestalt eines Frosches hat, kann entkommen und sucht nach einem Mittel, das ihm seine wahre Gestalt zurückgibt.

Unterdessen scheint es, als wäre Tianas Traum geplatzt, denn das Geld, das sie für das Restaurant gespart hat, ist zu wenig: Die Verkäufer verlangen plötzlich sehr viel mehr, als vereinbart war. Als sie sich mit ihrem Wunsch an den Abendstern wendet, sitzt plötzlich der Frosch Naveen vor ihr und bittet um einen Kuss. Eingedenk des Märchens tut sie ihm den Gefallen und – verwandelt sich selber in einen Frosch.

Nun ist guter Rat teuer: Wie können Naveen und Tiana ihre wahre Gestalt zurückerhalten? Wird Charlotte auf den falschen Prinzen hereinfallen? Welche neuen Gemeinheiten heckt Dr. Facilier aus? Und können die beiden Frösche die gefährlichen Sümpfe überleben?

Rechtzeitig zu Weihnachten kommt wieder ein Animationsfilm von Disney in die Kinos. Diesmal lieferte das Mädchen vom „Froschkönig“ die Vorlage, wurde verfremdet, in ein bekanntes Setting (die Sümpfe der Region New Orleans) und eine andere Zeit (die 1920er Jahre) verlegt.

Entsprechend sind die Träume und Motive, die die Protagonisten hegen: Naveen ist begeistert vom New Orleans-Jazz (Louis Armstrong) und möchte ein süßes Leben führen. Überraschenderweise ist kein weißes sondern ein farbiges Mädchen die Heldin der Geschichte. Tiana will sich nach oben arbeiten und spart für ein Restaurant. Charlotte ist das typische reiche Mädchen, dem alles in den Schoß gefallen ist und dem bloß noch ein Prinz zum großen Glück fehlt. Dr. Facilier ist der klassische Bösewicht, der seine Magie missbraucht, um anderen zu schaden und reich zu werden.

Das klingt nun alles reichlich naiv – und ist es auch, denn der Familien-Film und auch das Buch wenden sich an ein Publikum ab 6 Jahren. Der Band lässt sich von der Aufmachung her mit den anderen „Prinzessin“- und Disney-Büchern vergleichen, denn er hat Album-Format, ist durchgehend farbig mit Screenshots aus dem Film bebildert, die Texte sind einfach gehalten, so dass man sie den ‚kleinen Prinzessinnen‘ vorlesen kann bzw. Leseanfänger auch allein ganz gut zurecht kommen.

„Küss den Frosch“ ist ein lustiges Fantasy-Märchen für die ganze Familie. Der Trickfilm und auch das Buch dazu wenden sich besonders an die jüngeren Zuschauer und Leser, die schon von „Arielle“, „Cinderella“, „Peter Pan“ und all den anderen farbenfrohen, kindgerechten Disney-Adaptionen begeistert waren. (IS)



Theo Schwartz

Bibi Blocksberg Sammelband 2: Spannende Hexengeschichten (4: Bibi und das Dino-Ei/5: Wo ist Kartoffelbrei?/6: Bibi im Orient)

Egmont Franz Schneider Verlag, Köln, 7/2009

HC im Taschenbuchformat, Kinderbuch, Fantasy, 978-3-505-12655-0, 332/1295

Titelillustration von KIDDINX Studios GmbH, Berlin

Illustrationen im Innenteil von Corporacion Tavena 2000 S.L., Barcelona

www.schneiderbuch.de

www.bibiblocksberg.de

Bibi Bocksberg, Marita und Flori suchen ein Dinosaurier-Ei, um zu beweisen, dass auch in grauer Vorzeit in Neustadt Dinosaurier existiert haben. Sie werden dank Bibis Hexenkräften schnell fündig. Doch als aus dem Ei ein lebendiger Dinosaurier schlüpft, haben die Freunde alle Hände voll zu tun, um die Dinge wieder in den Griff zu bekommen.

Bibis Vater hat genug von ihrer Zauberei und verbietet Bibi das Hexen. Damit sie auch nicht in Versuchung kommt, das Verbot zu umgehen, verbannt er Kartoffelbrei in den Keller. Dieser ist todunglücklich und verschwindet spurlos. Nun braucht Bibi die Hilfe ihrer Freunde, um Kartoffelbrei wieder zu finden.

Bibi Blocksberg ist total aufgeregt: Sie darf mit dem Bürgermeister und Karla Kolumna in den Orient fliegen, um den Sultan von Labu-Dabu zu besuchen. Dabei verfolgt so jeder seine eigenen Interessen. Bibi interessiert sich für Flaschengeister. Karla Kolumna möchte einen Bericht über das Leben in einem Harem schreiben. Der Bürgermeister möchte eine Pipeline eingerichtet bekommen, um Neustadt direkt mit Öl zu versorgen. Doch auch der Sultan hat so seine Probleme.

In diesem Sammelband finden sich wieder aufregende Geschichten zu der bekannten Zeichentrickserie um die piffige Junghexe Bibi Blocksberg und ihre Freunde. Karla Kolumna ist auch in den Geschichten um „Benjamin Blümchen“ ein Begriff. Die einzelnen Figuren werden sehr liebevoll beschrieben. Da sind zum einem Bibis Eltern. Barbara, die Mutter, ist ebenfalls eine Hexe. Bernhard, der Vater, mag die Hexerei seiner Frau nicht besonders, was vor allem an seinem sehr schnell zu beeinflussenden Selbstbewusstsein liegt. Doch dank ihrer Mutter und einiger Hexentränke bekommt Bibi auch das wieder hin.

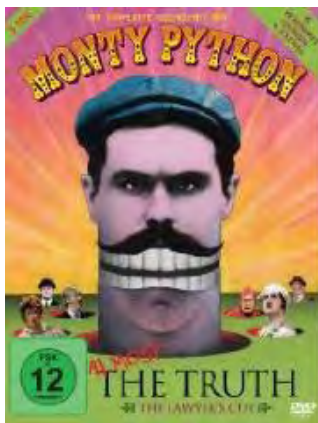
Bibi Blocksberg dürfte wohl eine der bekanntesten Hexen auf unserer Erde sein. Jungen und Mädchen sind gleichermaßen fasziniert von den Dingen, die sie dank ihrer magischen Kräfte bewirken kann. Doch schlägt sie sich trotzdem mit all den großen und kleinen Problemen herum, die Kinder in ihrem Alter nun einmal haben. Dass die Hexerei dabei auch mal total danebengehen kann, ist vorprogrammiert. Aber Bibi und ihre Freunde geben nicht so schnell auf, wenn Probleme anstehen. Gemeinsam versuchen sie, dafür Lösungen zu finden. Das macht Bibi zu einer so liebenswerten Figur, dass man gar nicht genug von ihr bekommen kann.

Die Geschichten um Bibi Blocksberg sind mit allerlei Illustrationen im Innenteil des Buches versehen. Diese verleiten die Leserinnen und Leser dazu, die Bilder auszumalen.

Der Autor schreibt leicht verständliche Geschichten, die die Phantasie der Kinder anregen sollen. Dabei lässt er auch so brandheiße Themen wie die Umweltverschmutzung nicht aus. Kindgerecht lässt er diese in seine Erzählungen einfließen. Die lehrreichen Informationen dienen dazu, die Neugier der jungen LeserInnen zu wecken und ihnen das Lernen schmackhaft zu machen.

Diese Erzählungen sind für alle Kinder geeignet, die Geschichten wie „Benjamin Blümchen“ und „Lauras Stern“ lieben. (PW)

Belletristik



Bill Jones, Alan G. Parker, Benjamin Timlett

Monty Python: Almost the Truth - The Lawyer's Cut, GB, 2009

Edel-Entertainment, Hamburg, 23.10.2009

3 DVD-Set (auch als Blue Ray verfügbar), Dokumentation, Comedy, ASIN: B002LYC1TQ, Laufzeit: ca. 464 Min., gesehen 12/09 für EUR 22.95

Sprache: Englisch (Dolby Digital 2.0 Stereo), Englisch (Dolby Digital 5.1)

Untertitel: Deutsch, Englisch, Dänisch, Französisch, Spanisch, Norwegisch, Schwedisch, Portugiesisch

Bildformat: 16 : 9

Darsteller: Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin u. a.

FSK: Freigegeben ab 12 Jahren

Extras: Sketches, Interviews, Outtakes

www.edel.de

<http://pythonline.com/>

Am 5. Oktober 1969 flimmerte in Großbritannien die erste Folge von „Monty Python's Flying Circus“ über die Bildschirme – der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte.

Und um eben diese Geschichte geht es in dieser Dokumentation, denn in ihr erzählen die Mitglieder der legendären Comedy-Gruppe, wie es zu dieser fruchtbaren Zusammenarbeit kam, wie die Filme entstanden und auch, wie sie ihren Erfolg erlebten. Selbst unangenehme Details wie etwa der Alkoholismus des viel zu früh verstorbenen Graham Chapman werden nicht ausgespart. Angereichert werden die Berichte mit Ausschnitten aus der Serie und auch aus den Filmen; eingestreute Interviews mit assoziierten Künstlern und Fans geben einen guten Einblick in das kreative Schaffen der Truppe.

Es gibt vermutlich niemanden, der Monty Python nicht kennt. Und selbst wenn ihm der Name der Komikertruppe nicht bekannt ist, so wird er doch nahezu täglich mit einem von ihnen geprägten Begriff konfrontiert – dem Spam. Denn was wir als Massen-Werbemails kennen, geht auf einen Sketch von Monty Python zurück. Doch nicht nur das: Auch die Programmiersprache „Python“ trägt ihren Namen nach eben jener Gruppe.

Die DVD geht auf diese beiden Umstände nicht ein, lässt aber sonst nichts unerwähnt, was rund um Monty Python wichtig sein könnte. Von den frühen Anfängen der einzelnen Mitglieder bis hin zum Tod von Graham Chapman und dessen Begräbnis bleibt nichts unausgesprochen. Hinzu kommen Berichte von Weggefährten und Fans sowie Ausschnitte aus legendären Sketchen. *Dieser Papagei ist tot!* sage ich an dieser Stelle nur.

Wer Monty Python mag wird diese Scheibe lieben. Denn selbst in den Interviews beweisen die Mitglieder sehr viel Humor. Und doch ist es keine Satire, sondern eine ernsthafte Dokumentation. Wer Monty Python nicht mag, dem wird diese DVD auch nicht gefallen. Aber dazu gibt es ohnehin nur eines zu sagen: *Schleudert den Pirschen zu Poden!*

Die Bildqualität ist gut, der Ton ebenfalls. Hier muss beachtet werden, dass es zwar einen Untertitel gibt, die Sprache jedoch ausschließlich Englisch ist.

Fazit: Ein Muss für jeden Fan und das perfekte Geschenk zu Weihnachten. Kaufen! Jetzt! (GA)



Donna Woolfolk Cross

Die Päpstin

Pope Joan, USA, 1996

Nach dem Drehbuch zum gleichnamigen Kinofilm „Die Päpstin“ von Heinrich Hadding und Sönke Wortmann, Hörspielbearbeitung von Astrid Göpfrich

Constantin Film, München/Der Hörverlag, München, 10/2009

2 CDs im Jewel-Case, Historical, 978-3-86717-523-4, Laufzeit: ca. 163 Min., gesehen 11/09 für EUR 17.95

Aus dem Amerikanischen von Wolfgang Neuhaus

Mit den originalen Synchronsprechern Johanna Wokalek, Michael Lott, Hartmut Neugebauer, Reinhard Brock, Jördis Triebel, Peter Fricke u. v. a.

Musik von Marcel Barsotti/Universal Publishing Production Music GmbH

Titel- und Szenenfotos von Constantin Film Production GmbH

1 Booklet à 4 Seiten

www.hoerverlag.de

www.die-paepstin.de/

In der ersten Hälfte des 9. Jahrhunderts ringen weltliche und kirchliche Fürsten um die Macht, fallen die Normannen vom Norden und die Sarazenen aus dem Süden in Europa ein; Intrigen, Verrat und Mord gehören zum Alltag. Das Leben der einfachen Menschen ist hart und entbehrungsreich. Die Ausübung heidnischer Bräuche, die im Volk noch verwurzelt sind, wird schwer bestraft. Mädchen und Frauen haben praktisch keinerlei Rechte, sie sind Eigentum der Männer und kaum mehr wert als Sklaven.

Johanna, ein kluges und wissbegieriges Mädchen, wächst in einem Dorf als die Tochter des Priesters und einer bekehrten Normannin heran. Während der ehrgeizige Vater ihre Brüder

unterrichtet, damit sie die Lateinschule besuchen dürfen, lernt Johanna heimlich mit ihnen. Sie ist es dann auch, die nach dem Tod des ältesten Bruders die Aufmerksamkeit eines aufgeschlossenen Lehrers erregt, der sie – und nicht den zweiten Bruder – als Schüler für die Lehranstalt empfiehlt.

Obwohl ein Traum für Johanna wahr wird, muss sie auch die Schattenseiten ihres Erfolgs erfahren: Der Lehrer, die anderen Schüler, sogar ihr Bruder beneiden sie um ihr Können und schikanieren sie. Im Haus von Markgraf Gerold findet sie freundliche Aufnahme, doch von seiner hochmütigen Gemahlin Richild wird sie mit Argwohn beobachtet.

Als Johanna zu einer jungen Frau herangereift ist, verlieben sie und Gerold sich ineinander, doch der Graf muss in den Krieg ziehen, und Richild nutzt die Gelegenheit, um den verhassten Schützling ihres Mannes zu verheiraten. Ein großes Unglück verhilft Johanna zur Flucht, und sie schlägt sich von nun an als Mann verkleidet durch. In einem Kloster kann sie ihre Studien fortsetzen, muss aber erneut fliehen, als ihr Geheimnis kurz vor der Aufdeckung steht.

Schließlich gelangt Johanna nach Rom, wo sie schon bald zum Vertrauten des Papstes und noch höher aufsteigt ...

Die Meinungen sind geteilt: Während sich kirchentreue Historiker weigern, Hinweise auf die Existenz einer Päpstin anzuerkennen, sind sich andere sicher, dass genug Indizien vorhanden sind, die dafür sprechen – und irgendwoher muss der Mythos, der auf einer Aufzeichnung aus dem 13. Jahrhundert beruht, schließlich gekommen sein. Tatsächlich wurden Schriften schon immer gern gefälscht oder vernichtet, und gerade die Texte über ‚das dunklen Mittelalter‘ stammen nicht von Zeitgenossen sondern von späteren Verfassern.

Es ist durchaus denkbar, dass es eine Frau in entsprechender Position gegeben hat, deren Name dann, wie im vorliegenden Hörspiel, von den Geschichtsschreibern getilgt wurde, so wie zuvor schon die Kirchenfürsten den Kanon der Bibelbücher festlegten und alle Schriften zu Apokryphen erklärten, die im Widerspruch zu den von ihnen befürworteten Lehren standen, die hinterfragten und Zweifel säten. Dazu zählen auch alle Bücher, in denen Frauen eine tragende Rolle, auch als Jünger und Apostel, spielen, denn der Kirche lag nichts daran, eine Gleichstellung der Geschlechter zuzulassen und die Vormachtstellung des Mannes zu gefährden.

So blieben auch Bildung und Besitz über Jahrhunderte hinweg der Frau verwehrt, um sie in Unwissenheit und Abhängigkeit des Mannes zu halten. Die Einrichtung von höheren Töchterschulen und Studienplätzen (die auch nicht jedem Mädchen und jeder jungen Frau offen standen) sowie das Wahlrecht und eine Reform der Rechtsprechung sind in den westlichen Ländern Phänomene der letzten zweihundert Jahre. Selbst heute noch ist die Gleichberechtigung in vielen Bereichen bloß eine schöne Theorie und in anderen Regionen der Erde so etwas wie Ketzerei.

Freilich hat es überall und in allen Zeiten mutige und intelligente Frauen gegeben, die im Rahmen ihrer Möglichkeiten und darüber hinaus mehr erreichten als ihre Zeitgenossinnen, doch sind das Ausnahmen, und viele von ihnen scheiterten letztendlich. Nicht immer war und ist die Sturheit der Männer daran schuld, denn statt einander zu unterstützen, fallen sich Frauen aus purem Neid immer wieder gegenseitig in den Rücken und zerstören sich dadurch selber vieles.

Donna Woolfolk Cross hat die Handlung ihres Romans geschickt aufgebaut und sich alles zunutze gemacht, was ihre Leser interessiert, fasziniert, erschüttert oder aufbringt.

Zum einen bettet sie ihre Geschichte in belegte Fakten, so dass ein realistischer, atmosphärisch dichter Hintergrund entsteht. Viele Protagonisten haben wirklich gelebt, angeblich auch Johanna von Ingelheim, und die Übrigen orientieren sich an gängigen Archetypen: der strenge Dorfpriester, die Mutter mit den verbotenen Geschichten über heidnische Götter, der aufgeschlossene bzw. engstirnige Lehrer, der freundliche Markgraf und spätere Liebhaber, die arrogante und eifersüchtige Gemahlin, die dankbare Familie usw.

Johanna, die Heldin, ragt aus der Masse heraus, denn sie ist für ihre Zeit überaus emanzipiert (wie so viele Protagonistinnen historischer und phantastisch-historischer Romane) und lädt die moderne Leserin zur Identifikation ein. Mit Johanna zusammen begegnet man vielen Menschen, den freundlichen und hilfsbereiten, aber auch den unverbesserlichen Ignoranten, die alle ihren Teil dazu beitragen, dass sie sich immer weiter entwickelt.

Zum anderen holt sich die Autorin Anleihen von starken Frauen der Geschichte, die gegen ihr Los aufbegehrten. Dabei lässt sie Johanna Ungerechtigkeiten, Demütigungen und viel Schreckliches

erleben, so dass man Anteil nimmt an ihrem Leid und sich mit ihr über all die kleinen und größeren Erfolge freut, da sie sich einfach nicht unterkriegen lässt.

Eine große Portion Glück ist natürlich auch immer dabei, und dass sie schließlich Päpstin wird – der Titel nimmt den Höhepunkt ohnehin vorweg -, kommt dann in Hinblick auf die einflussreichen Konkurrenten auch recht glücklich. Natürlich kann Johanna diesen Erfolg nicht festhalten, und erwartungsgemäß tief ist ihr Fall.

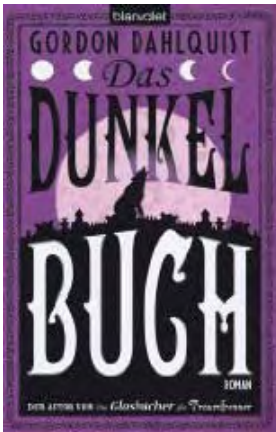
Die Rahmenhandlung glättet die letzten kleinen Ungereimtheiten und nimmt wieder Bezug auf die Ausgangsfrage, ob es wirklich eine Päpstin gegeben hat oder nicht. Eine plausible Lösung wird angeboten, aber ohne konkrete Beweise wird die Frau auf dem Papststuhl weiterhin ein Mythos bleiben, der noch einige Romane nach sich ziehen mag, die wie auch schon „Sakrileg“ & Co. am Nimbus der katholischen Kirche zu kratzen versuchen.

„Die Päpstin“ ist ein massentaugliches Spektakel – egal ob als Buch, Film oder Hörspiel. Die Themen (Kirchengeschichte, das Bild der Frau, verbotenes Wissen) beschäftigen, die dramatische Umsetzung bewegt; romantisch, spannend und tragisch ist es auch. Donna Woolfolk Cross trifft damit haargenau den Nerv des breiten Publikums.

Das Hörspiel folgt der Filmvorgabe und wartet mit den Originalstimmen der dt. Synchronisation und mit der Filmmusik auf. Man muss weder den Film gesehen, noch das Buch gelesen haben, um sich in die Geschichte, die hier vorgetragen wird, hineinversetzen zu können. Das Hörspiel gibt die Handlung gelungen wieder und liefert fast drei Stunden gute Unterhaltung – den Fans von Monumentalfilmen und Historicals allgemein und denen der kirchenkritischen Unterhaltungsliteratur insbesondere. Und wer mag, der darf weiterhin spekulieren, was Wahrheit und Fiktion ist, was die Kirche verschweigt und was sich phantasiereiche Dichter vor Jahrhunderten bloß ausdachten...

Das Hörspiel ist kurzweilig und sein Geld wert. Allein das Booklet hätte umfangreicher ausfallen und entsprechende Hintergrundinformationen zum Thema beinhalten dürfen. (IS)

Fantasy



Gordon Dahlquist

Das Dunkelbuch

The Dark Volume, USA, 2008

blanvalet Verlag, München, 9/2009,

HC mit Schutzumschlag, Steampunk, Fantasy, 978-3-7645-0241-6, 605/2195

Aus dem Amerikanischen von Susanna Mende

Titelgestaltung von bürosüd

www.blanvalet.de

Gordon Dahlquist ist eigentlich Bühnenautor und –regisseur und daher gewohnt, szenisch zu denken und mit Form und Sprache zu experimentieren. Das schlug sich bereits in seinem ersten Roman „Die

Glasbücher der Traumfresser“ nieder, mit dem er internationalen Erfolg errang. Nun hat der seit 1988 in New York lebende Autor eine Fortsetzung geschrieben.

„Das Dunkelbuch“ schließt unmittelbar an die Ereignisse des ersten Bandes an. Damals fanden sich die Helden zusammen mit ihren Gegenspielern auf einem Luftschiff ein, und es kam zu einem dramatischen und blutigen Showdown, in dem viele Männer und Frauen ihr Leben verloren und das Luftschiff schließlich auch abstürzte.

Nun erwacht Celeste Temple in einer schmutzigen, kleinen Fischerhütte und kann sich nicht mehr richtig an die vorhergehenden Ereignisse erinnern, bis sie Eloise Dujung erkennt, die einst Hauslehrerin bei einem der Feinde war, sich aber auf ihre Seite geschlagen hat. Eloise wacht an ihrer Seite. Die anderen, vor allem ihre stärksten Mitstreiter – Doktor Svenson und Kardinal Chang - sind verschwunden.

Die junge Frau braucht eine Weile, um ihre Kräfte zu sammeln, stellt dabei aber auch fest, dass sie plötzlich nicht mehr nur an ‚das Eine‘ denkt, sondern auch auf die Erinnerungen von vielen hundert anderen Menschen besser zurückgreifen kann als je zuvor. Was hat das zu bedeuten?

Ehe sie darüber nachdenken kann, muss Celeste fliehen, denn ihre Erzfeindin, die Comtessa di Laquer-Sforza, hat den Absturz ebenfalls überlebt und versucht, sie mit allen Mitteln in ihre Hand zu bekommen. Und so beginnt eine wilde Treibjagd durch das Königreich, bei dem die junge Frau viele Gefahren bestehen muss und niemandem vertrauen darf. Denn genau ihre Erinnerungen sind der Schlüssel zu dem geheimnisvollen „Dunkelbuch“, das dem, der es öffnet, unermessliche Macht verspricht.

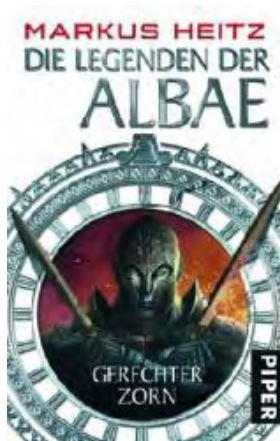
Derweil versuchen ihre Mitstreiter Svenson und Chang, auf eigenen Wegen herauszubekommen, wer den Absturz überlebt hat, Celeste wieder zu finden oder wenigstens ihren Körper zu bergen. Dabei müssen sie erkennen, dass die Intrigen inzwischen weitere Kreise gezogen haben, als sie bisher ahnten.

Gordon Dahlquist knüpft an die im späten 19. und frühen 20. Jahrhundert so beliebten Abenteuerromane an, in denen tapfere Helden zumeist dramatische Abenteuer an exotischen Schauplätzen erlebten oder wenigstens auf skurrile Personen in einem eher vertrauten Umfeld trafen.

Dabei zieht die Geschichte auch in diesem Roman immer weitere Kreise, ufernt unbemerkt aus. Spätestens in der Mitte beginnt man sich zu fragen, wo eigentlich der rote Faden abgeblieben ist, denn selbst wenn die einzelnen Szenen spannend und humorvoll in den Bann schlagen können, verliert sich der Sinn des Ganzen mehr und mehr in kryptischen Andeutungen und vagen Anspielungen. Der Autor verrät nicht wirklich etwas und löst das Verwirrspiel am Ende nicht einmal richtig auf.

So bleibt ein sehr zwiespältiger Eindruck zurück. Die Geschichte ist zwar lebendig und farbenprächtig erzählt, die Szenen überzeugen, aber insgesamt ist das Buch eher langweilig und wird zum Ende hin immer undurchschaubarer. Auch macht sich dann bemerkbar, dass man den ersten Band doch hätte kennen sollen, da sich die Anspielungen auf die Figuren und ihre Vorgeschichte häufen, je tiefer der Autor in deren Gedankenwelt eintaucht.

Alles in allem ist „Das Dunkelbuch“ wohl für die Leser am reizvollsten, die bereits „Die Glasbücher der Traumfesser“ kennen und die die ganz spezielle Erzählweise des Autors mögen. (CS)



Markus Heitz
Gerechter Zorn
Die Legenden der Albae 1

Piper Verlag, München, 4/2009
PB, Fantasy, 978-3-492-70154-9, 584/1500
Titelgestaltung von Maximilian Meinzold
www.piper.de
www.mahet.de/

Unsterblich, wunderschön und grausam sind die Albae. Deren Volk lebt in der ebenso kunstvollen wie morbiden Stadt Dsôn Faimon in einem sternenförmigen Krater und hat sich von der barbarischen Welt außerhalb zurückgezogen.

Doch zwei Fraktionen in der Gesellschaft der Albae sind sich uneins, wie die Zukunft ihres Volkes aussehen soll: Liegt ihr Überleben darin, die Verteidigung der Stadt zu verbessern und auszuharren oder in der Eroberung des Landes und der Unterjochung der Menschen, Orks und anderen Völker, die eine potentielle Bedrohung darstellen könnten?

Die beiden verfeindeten Krieger Caphalor und Sinthoras gehören jeweils einer dieser Fraktionen an und könnten unterschiedlicher nicht sein. Und so scheint ihre Expedition, die sie im Auftrag des gottgleichen Geschwister-Herrscherpaares unternehmen, unter einem schlechten Stern zu stehen. Sie sollen einen Dämon als Verbündeten gewinnen, um die Macht der Albae zu sichern und es ihnen zu ermöglichen, das Tor zum Reich der Zwerge aufzubrechen und somit in die Geborgenen Lande zu gelangen, um ihre alten Feinde, die Elfen, anzugreifen.

Sinthoras, der selbst nach den Maßstäben seines Volkes als grausam gilt, der ehrenhafte Capahlor und die blinde Menschenglavin Raleeha begeben sich auf die Reise durch Ishím Voróo, wo es keinen Mangel gibt an Gefahren und Gegnern, an gefährlichen Verwicklungen und geheimnisvollen Begegnungen. Doch am Ende der Reise ist sich niemand sicher, ob es nun ein Erfolg war - oder nichts anderes als der erste Schritt in eine Katastrophe, die das Volk der Albae in den Untergang führen wird, und mit ihm ganz Ishím Voróo. Denn die Albae ziehen mit ihren verbündeten Völkern in den Krieg - und zumindest einer von ihnen ist machtvoller, als für die Unsterblichen gut sein kann.

Markus Heitz stellt in seinem Buch das Volk der Albae facettenreich und ausführlich dar. Sie sind eine kunstvolle - ja, zuweilen auch künstliche - Rasse mit einer Faszination für den Tod, die jeden Bereich ihrer Kultur berührt. Von allen Völkern als tödlich und grausam angesehen, gibt es bei ihnen zwar auch ‚gute‘ Eigenschaften, doch die bleiben höchstens anderen Albae vorbehalten.

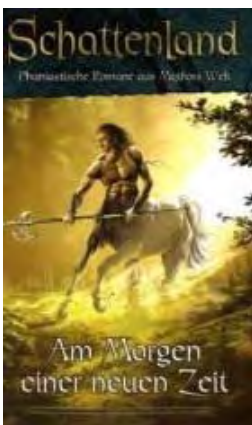
Heitz Protagonisten handeln im Grunde nur auf der Basis von zwei Gefühlen: Begierde und Hass, und das bezieht sich nicht nur auf die Albae sondern auch auf fast all jene, die ihren Weg kreuzen. Dabei wandelt der Autor gelegentlich auf dem schmalen Grat zwischen eindringlicher und handlungsrelevanter Szenenbeschreibung und Effekthascherei, gerade wenn es um die Faszination - und deren Folgen - geht, die die Albae auf ihre menschlichen Begleiterinnen ausüben; zuweilen scheint er hier beinahe das Genre zu wechseln.

Die lange Reise und Suche, die den ersten Teil des Buches bestimmt, endet in dessen Mitte etwas abrupt und macht mit den Kriegsvorbereitungen einem neuen Handlungsschwerpunkt Platz. Obwohl beide Teile durch Personen und Ereignisse verknüpft sind, ist es doch ein spürbarer Bruch, mit dem man sich in dem ansonsten sehr gut und flüssig zu lesenden Werk erst einmal arrangieren muss.

Das Ende von „Gerechter Zorn“ ist, wie heute üblich, trotz des großen Umfangs des Buches nicht wirklich das Ende der Geschichte von Caphalor und Sinthoras, sondern lässt den Leser mitten in dem Kriegszug zurück, mit Verweis auf „Die Zwerge“, in der die Fortsetzung des Geschehens aus anderer Perspektive zu finden ist. Für all jene, die den Kampf der Unterirdischen gegen die Eroberer genossen haben, wird es sicherlich spannend sein, in dem Buch der Albae zu lesen, wie es zu allem kam.

Es gibt jedoch auch plakative Aspekte, die das ansonsten sehr unterhaltsame Buch stellenweise etwas zu klischeehaft machen. Die unglaubliche Schönheit der Albae erscheint einem irgendwann leer - gerade weil Schönheit etwas für alle Leute und Völker Relatives sein müsste, - und die wiederholte Beschreibung der kämpferischen Überlegenheit der Hauptfiguren macht die recht zahlreichen Kampfszenen trotz einer abwechslungsreichen Schreibweise wenig spannend. Auch die Versessenheit der Albae, aus allem, was irgendwie tot ist, Kunst anzufertigen, verliert durch Wiederholung seinen Reiz und ist entweder ein Kunstgriff, um die fast schon degenerative Dekadenz der Unsterblichen darzustellen, oder einfach ein zu oft benutztes Versatzstück.

Demnach ist „Die Legenden der Albae - Gerechter Zorn“ ein gut geschriebener, sehr gut zu lesender und unterhaltsamer Teil aus der Welt von Markus Heitz, jedoch auch mit Anflügen von Erzwungenheit, die den Lesegenuss hier und dort etwas trüben. (BvdB)



Hans Kneifel & Hugh Walker
Am Morgen einer neuen Zeit
Schattenland – Romane aus Mythors Welt 1

Fantasy Productions, Erkrath, 11/2009

TB, Fantasy, 978-3-89064-169-8, 219/800

Titelillustration von Dirk Schulz

www.fanpro.com

www.hughwalker.de

www.indigo-online.de

Als die Fantasy Anfang der 1980er Jahre erstmals durch Filme und Bestseller die Aufmerksamkeit einer größeren Masse von Zuschauern und Lesern errang, hoffte auch der Pabel-Verlag noch einmal, seinen Teil vom Kuchen abzubekommen und startete gut sechs Jahren nach „Dragon – Söhne von Atlantis“ seine zweite

Fantasy-Heftserie, die diesmal ohne einen Bezug zur Erde und Science Fiction auskam. „Mythor – Der Sohn des Kometen“ war ganz in archaischen Gefilden, zwischen Göttern, Dämonen und Zauberern angesiedelt und schuf seinen eigenen Barbaren-Mythos.

Mit Band 140 beschloss man, der Geschichte eine ganz neue Wendung zu geben, hatte sich doch heraus kristallisiert, dass Abenteuer fernab von Schwertern, Blut und Kriegeren weit besser ankam. Mit dem „Schattenland“-Zyklus versuchte man, eine neue Zielgruppe anzusprechen: Leser, die sich eher von den märchenhafteren Varianten der Fantasy angezogen fühlten.

Diese Bände werden nun in leichter Bearbeitung von Fanpro erneut aufgelegt, da dieser kleine Zyklus unabhängig lesbar von dem ist, was vorher geschah.

Das Letzte, an was sie sich erinnern, ist, dass sie eine weltumspannende Katastrophe an diesem geheimnisvollen Ort – einem riesigen Wald - zusammen geführt hat. Wesen, die einst in der dämonischen Dimension der Schattenzone lebten, sind ebenso zu finden wie Einhörner und Menschen. Die meisten von ihnen haben Teile ihrer Erinnerung verloren, sie wissen nicht einmal mehr, woher sie eigentlich stammen, so als fordere eine höhere Macht von ihnen einen Neubeginn.

Doch das ist nicht einmal so einfach, denn neben alten, schwelenden Feindseligkeiten der einzelnen Gruppen gibt es auch neue Gefahren zu bestehen. Das Einzige, was alle gemein haben, sind verwirrende Albträume mit seltsamen Bildern.

Eines Tages geht das Gerücht um, dass irgendwo im Wald eine große Bedrohung auf sie lauert. Eine Schar mutiger Helden macht sich auf, um diesen Ort zu finden und entdeckt an ihm doch nur einen bewusstlosen Mann, der sich wie sie an nur wenig erinnern kann. Wer aber ist dieser Fremde, der sich selbst Mythor nennt, und was hat er zu verbergen? Die Menschen von Helmonds Rotte, vor allem der Jüngling Iffa, der selbst ein Geheimnis hütet, versuchen, es heraus zu finden, ehe er ihnen gefährlich werden kann, und erleben eine Überraschung.

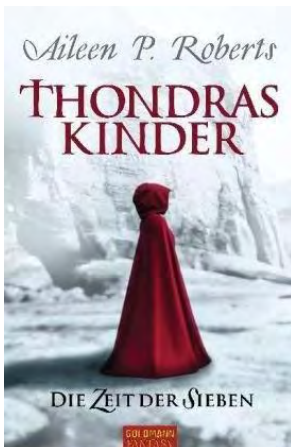
Man sollte bei „Am Morgen einer neuen Zeit“ keine Fantasy von hoher Qualität erwarten, denn die Texte sind einstmals für eine Heftroman-Serie entstanden, und man merkt ihnen auch heute noch an, dass sie bewusst schlicht und oberflächlich gehalten sind.

Routiniert spulen die Autoren Hans Kneifel und Hugh Walker die Klischees ab, die damals sehr beliebt waren und der Fantasy zugeordnet wurden, und wissen doch nicht so recht, wo sie eigentlich mit der Geschichte hin wollen

Einerseits sind manche Szenen recht kitschig und naiv, so als wolle man bemüht die märchenhafte Fantasy nachahmen, auf der anderen Seite schlägt dann auch wieder der alte Ton der Serie durch, die davor mehr der Sword & Socery zugeneigt war.

Alles in allem passiert aber genug, dass man sich nicht all zu sehr langweilt, und man benötigt tatsächlich kein Vorwissen, um die Geschichte zu verstehen.

Ob „Am Morgen einer neuen Zeit“ wirklich den Anklang findet, den man sich erhofft, bleibt offen, da man dem Doppelroman doch den Zahn der Zeit anmerkt und vieles ein wenig antiquiert wirkt. Als netter kleiner und nostalgischer Blick in die Vergangenheit erfüllt die Reihe „Schattenland“ daher ihren Zweck, mehr jedoch nicht. (CS)



Aileen P. Roberts

Thondras Kinder

Die Zeit der Sieben 1 (von 2)

Goldmann Verlag, München, 6/2009

TB, Fantasy, 978-3-442-47057-0, 608/1200

Umschlaggestaltung von UNO Werbeagentur, München unter Verwendung eines Fotos von Getty Images/Chris Strong

Karte von e-map-studio, Margret Prietzsch

www.goldmann-verlag.de

<http://www.aileen-p-roberts.de/>

Seit Jahrhunderten werden immer wieder sieben Menschen vom Kriegsgott Thondra auserwählt. Diesen Sieben ist es gegeben, die Welt zu

retten. Allerdings ist ihnen dies noch nie ganz gelungen, das Böse ist immer wieder auferstanden und erstarkt.

Jahr um Jahr reisen Sucher sowohl der ‚Guten‘ um den Zauberer Hawionn aus Camasann als auch der ‚Bösen‘ um König Scurr, in dem der böse Geist des Zauberers Kââr wiedergeboren sein soll, durch die Lande. Sie sind auf der Suche nach Kindern und Jugendlichen, die besondere Fähigkeiten im Kampf aufweisen. Diese Kinder werden dann auf die jeweiligen Schulen gebracht und dort bis zu ihrem siebzehnten Lebensjahr ausgebildet. Erst dann kann sich zeigen, ob sie zu den auserwählten Sieben gehören.

Auf dem Weg nach Camasann wird ein Wagen mit noch ungeprüften Kindern von Scurrs Kriegerern überfallen, und seine Insassen werden nach Ursann gebracht, wo sie gebrochen, geschliffen und zu unbarmherzigen Kampfmaschinen herangezogen werden. Insbesondere ein Steppenjunge, Ariac, wird hart gefordert, lässt sich aber lange nicht brechen. Die Hoffnung auf ein Wiedersehen mit der kleinen Rijana, mit der er sich angefreundet und die er vor den bösen Kriegerern versteckt hatte, hält ihn aufrecht.

Rijana wiederum wird schlussendlich auf die Insel Camasann gebracht und erhält dort mit vielen anderen zusammen eine umfassende Ausbildung in einem freundlichen und freundschaftlichen Rahmen.

Leider wird dieser Rahmen aber viel zu wenig ausgefüllt. Anfangs hofft man noch darauf, dass sich die verschiedenen Charaktere – acht Freunde finden sich unter all den Jugendlichen und Kindern zusammen und bestehen die Ausbildung gemeinsam – aneinander reiben, gemeinsam wachsen und lernen. Doch von Kapitel zu Kapitel passiert in diesem ersten Teil, der Ausbildung, recht wenig. Auf Camasann ist man meist froh, hat viel zu Essen und lässt es sich gut gehen.

Im Kontrast dazu lebt Ariac in Ursann ein Hundeleben, bekommt wenig zu Essen, und nur seine Ausdauer, seine schon vor der Verschleppung erlangte Zähigkeit hält ihn am Leben. Letztlich will der König natürlich auch testen, ob der Junge nicht eventuell ein Auserwählter und damit brauchbar sein könnte. Auch ein Grund dafür, dass Ariac überlebt, obwohl er dem Ausbilder immer ein Dorn im Auge ist.

Spannung hätte aufkommen können, als man Ariac zu überlisten versucht, ihm einen vermeintlichen Freund an die Seite stellt, der ihn aber dann doch nur verrät. Das alles wird in wenigen Sätzen abgehandelt, und schon geht es auch wieder nach Camasann, wo es gutes Essen gibt.

Natürlich finden sich auch Ränkeschmiede, und der Leser bekommt mit, dass auf Camasann und im Reich der vermeintlich Guten überhaupt nicht alles Gold ist, was glänzt. Insbesondere nachdem die sieben Gefährten gefunden bzw. sich beim jährlichen Test gezeigt haben, wird dies im Verhalten des Königs Greedeon deutlich, der die Krieger bei sich behalten und zu seinen Zwecken einsetzen will.

Ariac, der siebte der Sieben, stößt letztlich auch zur Gruppe, wird allerdings nicht wirklich als Mitglied anerkannt. Nur Rijanna hält zu ihm, und dann beginnt auch der Teil der Buches, der richtig Spaß macht und flott geschrieben ist.

Bis dahin beherrschte ein eher holpriger Stil die Erzählung, inhaltlich springt man von hier nach da, und es wird keine Nähe zu den Figuren aufgebaut. Die Hauptcharaktere entwickeln sich nicht wirklich weiter, außer dass sie Beziehungen aufbauen und sich, im Falle der Männer, Bärte wachsen lassen. Ariac, der sich mit Rijanna auf die Suche nach seinem Volk in seine Heimat, die Steppe, aufmacht, wird auf die Dauer zu stereotyp dargestellt. Gerade im Hinblick auf Rijanna, mit der ihn mehr als nur Freundschaft verbindet, hätte sich gerade diese Figur weiter entwickeln können.

Doch letztlich bleibt die Reise in die Steppe, die Suche nach Ariacs Stamm und das langsame Zusammenwachsen mit Rijanna ein unterhaltsamer und teilweise auch spannender Teil des Romans. Zu vorhersehbar bleibt zwar die Bewältigung der einen oder anderen ‚Gefahr‘, zu unvermittelt erinnert meist Rijanna sich an Unterrichtsstunden und Themen, die ihnen genau im rechten Moment helfen, ungewisse Situationen zu einem für sie guten Ende zu bekommen. Außerdem sind beide hervorragende Kämpfer und können es, kommt es doch mal zu einer direkten Konfrontation, mit mehreren Gegnern locker aufnehmen. Aber insgesamt geht es in diesem Teil flott voran, man hat als Leser das Gefühl, eine gewisse Entwicklung miterleben zu können, ohne das wieder Jahre übersprungen werden. Und die Schilderungen von Reise und Landschaft legen nahe, dass auch der Autorin dieser Teil am Herzen lag.

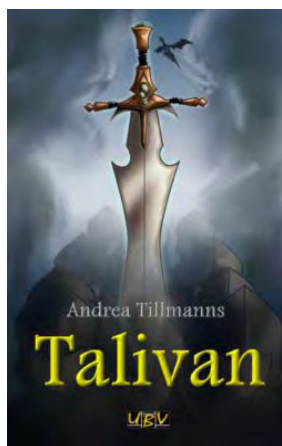
Wenn es allerdings drei Tage regnet (und es regnet viel, wenn die Helden unterwegs sind!) und dann der Himmel aufzureißen *scheint*, scheint es dem Leser nicht ratsam, die Kleidung zum Trocknen aufzuhängen. Die Helden tun es, reiten weiter, und prompt regnet es wieder... oder doch immer noch?

Zudem bleiben die restlichen fünf der sieben Krieger Thondras eher flach gezeichnet und tragen wenig zum Fortgang der Geschichte bei. Ein Verliebter, der aus Eifersucht unüberlegt handelt und dann nicht zu seinem Handeln steht, bildet die Ausnahme, zeigt aber auch sonst keine Ecken oder Kanten, die (s)einen Charakter hervorheben.

Dass weder im Klappentext noch in den biografischen Notizen zu lesen ist, dass es sich um einen ersten Teil handelt und die Geschichte somit nicht auf den hier vorliegenden sechshundert Seiten beendet wird, ist ein grobes Manko. Mittlerweile gibt es den zweiten und wohl auch abschließenden Teil der Saga, aber der Hinweis auf eine Fortsetzung hätte schon auf das erste Buch gehört.

Insgesamt hat Claudia Lössl a. k. a. Aileen P. Roberts mit „Thondras Kinder“ die Fantasy nicht neu erfunden, aber eine alte Idee in ein nettes Gewand gekleidet. Als Beiwerk gibt es auch Elfen, Orks, Zwerge und Finsternome; sie dienen aber eher dem Hintergrund als der eigentlichen Geschichte. Das eine oder andere Mal hätte man ihr einen kritischeren Lektor gewünscht, denn der Stil ist anfangs recht gewöhnungsbedürftig.

Hat man sich einmal eingelesen, geht es – manchmal zu – flott voran, und wenn in dem abschließenden zweiten Band, die Figuren etwas ausführlicher gezeichnet und dargestellt werden, ist die Lektüre der Geschichte ein durchaus lesenswerter Zeitvertreib. (ft)



Andrea Tillmanns

Talivan

*UlrichBurger-Verlag, Homburg, 1/2009, Originalzusammenstellung: 6/2007
TB, Fantasy, 978-3-9812846-2-1, 154 Seiten/1050*

Titelillustration von Victoria Berger

www.ub-verlag.de/tl

www.andreatillmanns.de/

„Talivan“ enthält fünfzehn Fantasy-Kurzgeschichten, die die Autorin in den vergangenen zehn Jahren verfasst hat.

In der Titelgeschichte will die Protagonistin einem älteren Mann ein Schwert namens „Talivan“ abnehmen. Talivan ist freilich kein ‚Schwert der Macht‘ o. ä., wie erfahrene Leser es aus zahlreichen Epen kennen, sondern der Schlüssel zu der Vergangenheit der Protagonistin. Auch „Schwestern“ bewegt sich abseits der Muster bekannter Fantasy: Die Schwert- und Zauberschwestern Sirka und Belan wollen einen Zauberer töten; zu ihnen gesellt sich eine Frau, die über eine gewisse Technologie verfügt, aber nicht magisch begabt ist. Es spricht nichts dagegen, in einer Fantasy-Welt auch ‚herkömmliche‘ Technik zu verwenden, allerdings sollte die Frau, die sie benutzt, nicht als ‚Wissenschaftlerin‘ bezeichnet werden – ‚Kundige‘ o. ä. wäre passender gewesen.

Vor „Entscheidungen“ sieht sich die ehemalige, nunmehr hochschwängere Schwertkämpferin Belsa gestellt, als ihre Zuflucht von dem Heer, dem sie früher angehörte, angegriffen wird. Immerhin wird ihr die Orientierung durch ein klares Gut/Böse-Schema erleichtert. „Der Unglücksbote“ ist eine Rabenkrähe, die eine geflohene Diebin erst in Gefahr bringt, ihr aber auch das Leben rettet. Auch in dieser Story wird die Rolle der Protagonistin relativiert, indem sie als Diebin aus Not dargestellt wird.

Während „Talivan“, „Schwestern“, „Entscheidungen“ und „Der Unglücksbote“ wichtige Episoden aus dem Leben ihrer Protagonistinnen schildern, ist „Fionas Weg“, obwohl vom Umfang her kürzer, inhaltlich umfassender, nämlich über mehrere Jahre hinweg angelegt. Die Story beschreibt Fionas Lebensweg von einer viel versprechenden Lautenspielerin zu einer Heilerin oder Geschichtenerzählerin.

„In den Straßen Alkyrons“ ist eine schnörkellos erzählte Abenteuergeschichte, in der ein Leibwächter versagt. Erfolgreicher ist dagegen Malina in „Wenn die Eiswölfe singen“: Durch einen

Trick rettet sie ihr Dorf vor dem Angriff feindlicher Soldaten. Kurz und prägnant erzählte Kurzgeschichten sind auch „Die Frucht des Muarte-Baums“, „Die Legende der Elfe vom See“, „Lung-Jiaos Geschichte“, „Zwischen den Welten“ und „Im See“. Auch diese Storys zeichnen sich durch eine ungewöhnliche Themenwahl aus.

Welche verheerenden Auswirkungen der inkompetente Gebrauch von Zaubersprüchen haben kann, zeigt die Story „Neulich im Zauber-Schnupperkurs“ auf. In „Lininas Garten“ muss sich eine Drachengärtnerin (sic!) ungebetener Eindringlinge erwehren. Und in „Warum man Dichtern nicht alles glauben sollte“ betätigt sich ein Poet als, nun, Science Fiction-Autor und weckt damit gewisse Begehrlichkeiten.

Die Autorin stellt in ihren in „Talivan“ zusammengefassten Kurzgeschichten immer die Anliegen, die Motive, die Gefühle und die Sehnsüchte ihrer Protagonistinnen und (seltener) ihrer Protagonisten in den Vordergrund. Darüber hinaus bewegt sich sie thematisch abseits der ausgefahrenen Radspuren des Genres und zeigt, dass sie sowohl die kurzen als auch die etwas längeren Formen der Kurzgeschichte beherrscht. (armö)

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

Science Fiction



Arous Brocken

Clanwächter

Classic BattleTech 12, Bear-Zyklus 2

Fantasy Productions, Erkrath, 2/2007

TB 31019, SF, 978-3-89064-491-2, 350/900

Titel- und Innenillustrationen von Sven Papenbrock

www.fanpro.de

www.swen-papenbrock.de

George, der vom Katzenclan zum Bärenclan wechselte, wenngleich nicht ganz freiwillig, geht auch hier seinen Weg. Sein kometenhafter Aufstieg vom Leibeigenen zu einem Sterncommander beginnt. Als solcher wird er selber zum Ausbilder der neuen MechKrieger.

Dabei wird diese Routine immer wieder von Gefechten gegen die Söldner der inneren Sphäre unterbrochen. Die selbstmörderischen Angriffe des Feindes verleiten ihn dazu, eigene Nachforschungen anzustellen. Dabei gerät er überraschend mit der Clanwache aneinander. Diese leiten jeden Zweifel am Clan weiter. Die Krieger sollen kämpfen und das Warum nicht in Frage stellen.

Aufgrund seiner Neugierde wird die Clanwache verstärkt auf ihn aufmerksam. Anstatt ihn zu melden, entschließen sich ihre Mitglieder, George für die Clanwächter arbeiten zu lassen. Das schmeckt George ganz und gar nicht. Wieder einmal lässt man ihm aber keine andere Wahl, und so wird er immer tiefer in die Geheimnisse um die Clankämpfe hineingezogen.

Doch das Schicksal ist noch lange nicht fertig mit George dem MechKrieger, Sterncommander, heimlicher Clanwächter vom 371sten Sturmsternhaufen. Es hält noch viele Überraschungen für ihn bereit.

Die Geschichte um George geht weiter und spart auch hier nicht mit überraschenden Wendungen in seinem Leben. Etwas weniger technische Einzelheiten und mehr Seele in Georges Figur würde der Story eine flüssigere Erzählweise einhauchen.

Wer noch nie mit dem „BattleTech“-Universum zu tun hatte, wird hier genau wie im ersten Teil Schwierigkeiten haben, der Handlung zu folgen. Die vielen technischen Details wirken ein wenig nervtötend, was der Geschichte an sich aber keinen Schaden zufügt.

Auch die Clansprache wird hier sehr hervorgehoben. Am Ende des Bandes findet der interessierte Leser eine Erklärung zu den unbekanntenen Wortkonstruktionen.
Für den wahren Fan dieser Serie ist dieser Band auf jeden Fall etwas ganz Besonderes. (PW)



Michael Jan Friedman

Tod im Winter

Star Trek – The Next Generation 1

Star Trek – The Next Generation: Death in Winter, USA, 2005

Cross Cult, Asperg, 9/2009

TB, SF, 978-3-941248-61-8, 318/1280

Aus dem Amerikanischen von Stephanie Pannen

Titelbild von Paramount Pictures Corporation

www.cross-cult.de

www.startrekromane.de

www.fantasticfiction.co.uk/f/michael-jan-friedman/

„Star Trek – The Next Generation“ ist nach den klassischen Folgen mit Kirk, Spock und McCoy die dienstälteste „Star Trek“-Serie. Sie wurde 1987 aus der Taufe gehoben, erlebte sieben Staffeln und wurde danach in Kinofilmen weiter geführt, bis sich der letzte der Reihe, „Nemesis“, als Misserfolg erwies. Danach hielten nur noch Comics und Romane die Fahne weiter hoch und nahmen sich der Ereignisse an, die sich nach dem Putsch und den Angriffen Praetor Shinzons ereigneten.

Auf der ‚USS Enterprise E‘ ist es nach dem Weggang von Commander Riker, der nun als Captain sein erstes eigenes Schiff, die ‚USS Titan‘ führt, und der Versetzung oder dem Tod anderer Crew-Mitglieder still geworden. Nur wenige halten Captain Picard noch die Treue und helfen ihm dabei, das Flaggschiff der Föderation wieder in Schuss zu bringen.

Auch Beverly Crusher, lange Jahre die Chefärztin an Bord, hat sich eine neue Aufgabe gesucht. Sie ist aufgrund einer humanitär-diplomatischen Mission nach Kevratas gegangen, um auf der öden und kalten Welt jenseits der romulanischen Grenze medizinische Hilfe im Kampf gegen eine Seuche zu leisten. Man hofft, sie so für die Föderation gewinnen zu können.

Das allerdings wird von den schwachen romulanischen Kräften nicht gerne gesehen, die den Gebietsverlust ahnen und nicht zulassen wollen. Deshalb handeln sie, und die Föderation erreicht nur die Nachricht, dass die Expedition auf Kevratas verschollen ist und ihre Teilnehmer vermutlich tot sind.

Picard beschließt einzugreifen, denn gerade die Trennung von Beverly Crusher hat ihm gezeigt, dass er weit mehr für sie empfindet als nur Freundschaft und Achtung. Deshalb riskiert er eine Menge, um die Frau, die er liebt, zu retten und verstrickt sich dabei in gefährliche romulanische Intrigen.

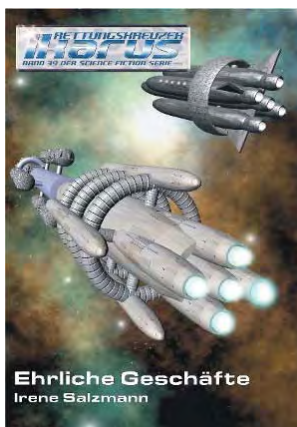
Im Gegensatz zu den vielen anderen „Star Trek“-Romanen, die in der letzten Zeit und bei Cross Cult erschienen sind, geht es in „Tod im Winter“ nicht unbedingt um große kosmische Gefahren, fremde exotische Kulturen und Völker, die es zu erforschen gilt, sondern um menschliche und romulanische Gefühle, Schwächen und Leidenschaften.

Im Mittelpunkt stehen Beverly Crusher und Jean-Luc Picard, die gerade im Moment, in dem sie einen großen Verlust zu erleiden scheinen, merken, was sie wirklich verloren haben und dann bereit dazu sind, alles für den anderen zu riskieren. Nun endlich fallen die Barrieren, die ihre Gefühle zurück gehalten haben – wenn auch nicht ganz.

Damit das Ganze nicht zu einem Beziehungsroman verkommt, sorgen die Romulaner, die verzweifelt versuchen, ihr Reich zusammen zu halten und dabei manchmal vergessen, dass auch sie in ihren Methoden umdenken sollten, für Ärger.

So unspektakulär wie die Konflikte ist leider auch die Handlung, die durch die wenigen Ereignisse gelegentlich ins Stocken gerät und zu langweilen beginnt. Da können auch die Cameo-Auftritte von anderen Personen aus dem „Star Trek“-Universum wie Admiral Janeway nichts ändern, manche wirken sogar eher aufgesetzt.

Alles in allem ist „Tod im Winter“ zwar einmal ganz anders als viele „Star Trek“-Romane, lässt aber einiges an Spannung vermissen und bezieht sich auf so Manches aus der Serie. Folglich ist das Buch wohl in erster Linie nur hart gesottenen „Next Generation“-Fans zu empfehlen, die vor allem das Gespann Picard und Crusher mögen. (CS)



Irene Salzmann
Ehrliche Geschäfte

Rettungskreuzer Ikarus 39

Atlantis Verlag, Stolberg, 9/2009

PB, SF, 978-3-941258-18-1, 100/690

Titelillustration von Charly Friedhoff

www.atlantis-verlag.de

www.rettungskreuzer-ikarus.de

Eine seltsame Grippe, die auf Shahazan schon ausgebrochen war und nun die Bevölkerung von Tirlath VII befällt, führt zu sehr merkwürdigen Verhaltensänderungen. Ein rätselhafter Mann, der Septimus Junius Cornelius einen Kristall zuspield. Auffälliges Verhalten der Oberen in der

Organisation der ‚Schwarze Flamme‘, das nicht nur Jason Knight und Taisho verwirrt sondern sogar die eigenen Mitglieder.

All dies kumuliert zu einem wahnwitzigen Abenteuer, in dem Cornelius seinen ganzen Verstand, all sein Kampfgeschick und jede Menge Glück braucht, um zu überleben und diejenigen zu schützen, die ihm am Herzen liegen...

Man erfährt so einiges über die ‚Schwarze Flamme‘, und noch mehr Fragen ergeben sich über den wahren Hintergrund einiger scheinbar wohlbekannter Charaktere. Auch Cornelius‘ Vergangenheit wird teilweise enthüllt, und natürlich ist seine Freundschaft zu dem Vizianer Pakcheon ein weiteres Mal von großer Bedeutung in dieser unterhaltsamen Geschichte, die sich in einem Zug lesen lässt. Wie man es von der Autorin gewohnt ist, sind technische Details oder hochwissenschaftliche Besonderheiten kaum zu finden, dafür aber starke Charaktere, Witz und abwechslungsreiche Spannung. Nicht nur Cornelius muss leiden, auch wenn ihm am übelsten mitgespielt wird.

Man darf sich schon auf die Fortsetzung freuen, in der die rätselhafte Seuche gewiss noch mehr in den Vordergrund treten wird...

Ein gelungenes Exemplar der Serie, möge die Ikarus noch lange fliegen! (alea)

Mehr SF unter Kinder-/Jugendbuch, Sekundärliteratur, Comic.

Mystery/Horror



Lena Klassen

Magyria – Das Herz des Schattens

Penhaligon, München, 12/2009

PB, Romantic Mystery, 978-3-7645-3044-0, 560/1895

Titelgestaltung von HildenDesign, München, Artwork von Isabelle Hirtz unter Verwendung von Motiven von fmbackx/iStockphoto (Frau) und sunnysanny/iStockphoto (Brücke)

www.penhaligon.de

www.lenaklassen.de

www.hildendesign.de

www.isabelle-hirtz.de

Nach dem Abitur entscheidet sich die Deutsche Hanna dagegen, wie ihr

Freund ein Studium zu beginnen. Stattdessen möchte sie eine Weile als Au-pair-Mädchen in Ungarn leben, die Sprache, die Menschen und ihre Kultur kennen lernen. Die Familie Szighety – Eltern und zwei Kinder – scheinen auch ganz nett zu sein. Doch schon bald erkennt Hanna, dass die nur wenig jüngere Réka ein dunkles Geheimnis hütet, das mit daran schuld ist, dass das frühere Kindermädchen Mária aufgehört hat.

Réka trifft sich regelmäßig mit dem attraktiven Kunun, kann sich aber anschließend nicht mehr daran erinnern, was während dieser Begegnungen vorgefallen ist. Mária behauptet, dass Kunun ein Vampir sei, und Hanna findet Beweise, die diesen Verdacht untermauern. Allerdings ist es ein anderer Vampir, Mattim, der sie in den Bann zieht - und dem sie helfen möchte, die Macht Kununs zu brechen.

Dadurch gerät sie ebenso in tödliche Gefahr wie Réka, denn Kunun will sich beider Mädchen bedienen, um das Königreich Magyria, das parallel zu diesem Ungarn existiert, zu unterwerfen und zu einem Land der Schatten und Wölfe zu machen. Hanna liebt Mattim, aber reicht diese Liebe, um dem Prinzen des Lichts, der ein doppeltes Spiel treibt, bedingungslos zu vertrauen?

„Magyria“ folgt ganz der Tradition der populären Tetralogie „Bella & Edward“: Mattim, der letzte Prinz des Lichts, lässt sich freiwillig in einen Schatten verwandeln, um herauszufinden, was sein Bruder Kunun und dessen Gefolgsleute, die die Stadt Akink immer wieder angreifen, planen und über welche Mittel sie verfügen. Seine Eltern und auch die Kameraden verstoßen Mattim, so dass schließlich Kununs Heim in Budapest Mattims einzige Zuflucht ist. Zufällig lernt er Hanna, die ihren Schützling Réka aus Kununs Gewalt zu befreien versucht, kennen und lieben. Eigentlich hat diese Romanze keine Zukunft, denn die jungen Menschen stammen aus verschiedenen Welten und haben Prioritäten, die für den anderen schwer verständlich oder sogar gefährlich sind, aber ihre Liebe hilft ihnen aus so mancher Krise.

Das ist im Prinzip schon die ganze Handlung, die weniger Dramatik bietet, als erhofft. Mattim hat einen Plan, den er entgegen aller Widerstände ausführt, oft mit mehr Glück als Verstand, und auch Hanna folgt ihrem Gewissen, um die Geheimnisse von Kunun, Mattim und Réka aufzulösen, die bald auch sie selber betreffen. Regelmäßig gibt es Gezicke und Missverständnisse zwischen den Teenagern, was für unerwartete Wendungen und Probleme sorgt. Die mögliche Rivalität zwischen Hanna und Mirita, einem Mädchen aus Magyria, erspart die Autorin den Lesern glücklicherweise, denn der zusätzliche Konflikt hätte die Handlung nicht interessanter gestalten können.

Im Vordergrund stehen die Beziehungen von Hanna und Réka bzw. Mattim. Durch Réka wird Hanna in die Angelegenheit hineingezogen, und wegen Mattim kann sie sich nicht mehr befreien. Zusammen mit dem jungen Vampir findet sie heraus, was Kunun vorhat, und jede Information müssen sie teuer bezahlen. Bis alles offensichtlich ist, sind sie so tief in alles verstrickt, dass es kaum noch ein Entkommen oder gar eine Rettung zu geben scheint. Entscheidungen sind zu fällen, die Leben retten, aber das (vermeintliche) Glück zerstören könnten.

Lena Klassen baut ihre Geschichte auf zwei Handlungsebenen auf, die schon bald zusammengeführt werden. Während die eine in einem Urlaubsland und in der Gegenwart verhaftet ist, entführt die andere in ein Fantasy-Reich, das bedroht ist und zugleich auch eine Gefahr für die bekannte Welt darstellt. Zugrunde liegt wieder einmal der ewige Konflikt von Gut und Böse, der erst klar, dann weniger eng umrissen und schließlich wieder eindeutig definiert ist.

Vor diesem Hintergrund treffen sich Protagonisten aus zwei verschiedenen Welten, die nicht alle dieselben Motive haben. Es gibt Liebe und Egoismus, Aufopferung und Gewalt, die Einfluss nehmen auf das Handeln der Charaktere und die Story in die gewünschte Richtung lenken. Die ‚Guten‘ sind naiv, dabei mal wieder mindestens einen Schritt hinter ihren Gegenspielern zurück und riskieren viel. Die ‚Bösen‘ sind gerissener, skrupellos und schwer durchschaubar. Ihre Machtspiele sind nicht immer ganz nachvollziehbar und wirken manchmal wie Füllsel, die vergeblich versuchen, Spannung in die Geschichte zu transportieren.

Vor allem Leserinnen ab 14 Jahren sollen sich mit Hanna identifizieren, wenngleich ihnen die aufmüpfige Réka den Spiegel vor die Nase hält. Der geheimnisvolle Kunun ist zu schön, um wahr zu sein, so dass ihm mit dem freundlichen, aber kindlichen-eifrigem Mattim ein etwas bodenständigerer Rivale um die Sympathien des Publikums gegenüber gestellt wurde. Alle anderen Figuren sind selten mehr als Statisten, die Impulse geben dürfen.

Lena Klassen spult ihr Garn konsequent ab, doch gerade der Beginn liest sich sehr zäh, und manche Details, die für die Handlung gar nicht relevant sind (wie Hannas Problem im Aufzug), werden viel zu ausführlich geschildert. In Folge will der Funke nicht recht überspringen, und als das Finale naht, ahnt man, worauf es hinauslaufen wird.

Von daher eignet sich der Titel für sehr junge „Bella & Edward“-Fans, die nicht viel Lese-Erfahrung haben und phantastische Romanzen mögen - aber nicht unbedingt für ein reiferes Publikum, das schon einige Paranormal Romances gelesen hat und das Muster kennt, und erst recht nicht für die Freunde des subtilen Grauens, die einen unheimlichen Roman lesen wollen und keine Liebesgeschichte mit etwas Phantastik. (IS)



Lars Peter Lueg, Devon Richter und Nikola Frey

Jack Slaughter – Tochter des Lichts

Folge 7: Dr. Jekyll und Mrs. Hyde

Folge 8: Das Heer der Finsternis

LPL Records/Universal Music Family Entertainment, 10/2009

Je 1 CD, Grusel-/Mystery-Hörspiel-Parodie, 978-3-8291-2286-2 + 978-3-8291-2287-9, Laufzeit: ca. 62 + 65 Min., gesehen 11/09 für ca. EUR 9.-

Sprecher: Till Hagen, Gisela Fritsch, H.-Dieter Klebsch, Arianne Borbach, Reiner Fritzsche, Simon Jäger, David Nathan u. a.

Musik: Andy Matern, Cover und Artwork von Alexander Lux, torius

www.folgenreich.de

www.jack-slaughter.de

www.andymatern.de

www.alexanderlux.com

Aufmerksame Zuhörer kennen ja schon das Team um die „Tochter des Lichts“, die dazu ausersehen ist, das Böse in all seiner Form zu vernichten. Allerdings wird die Kämpferin für das Gute in dieser Generation nicht von einer selbstbewussten jungen Frau sondern von einem Mann Ende zwanzig verkörpert. Jack Slaughter ist ein Verlierer auf der ganzen Linie. Mangels Intelligenz und Schulbildung ist ihm nur der Job in einem Waffenladen geblieben, und auch sonst hat er kaum Erfolge.

Aber seit er zusammen mit seinem besten Freund Toby Bishop und der Wissenschaftlerin Kim Novak, die allerdings als Bikini-Model ihr Geld verdient, gegen Dämonen, Vampire und Hexen kämpft, hat er ein wenig Selbstvertrauen gewonnen. Und es scheint so, als würde bald eine vierte Person zu ihrem Team stoßen – ein konvertierter Priester der Episkopalkirche, der früher einmal bei der heiligen römischen Inquisition war...

Es ist ausnahmsweise einmal nicht Dr. Doom, der den Helden zusetzt, sondern eine ganz andere Person. Jack und Toby sind von der Rolle, als sich Kim Novak plötzlich seltsam benimmt und zweifeln an ihrem Verstand, denn was ist nur mit der selbstbewussten und klugen Brünetten passiert? Sie hat sich ihre Haare blondieren lassen, nichts anderes mehr als Schuhe und Kleidung



im Kopf – kurzum: Sie ist zu einem verwöhnten und zickigen Upper-Class Party-Girl à la Paris Hilton geworden.

Nun ist guter Rat teuer, denn die beiden müssen schnellstmöglich ein Gegenmittel finden, um ihre Freundin zu retten. Als sie den Spuren nachgehen, erleben sie eine Überraschung.

Derweil gelingt es dem priesterlichen Freund des Trio, einen Hexen-Poltergeist aus seinem Glockenturm zu vertreiben. Dieser fährt dann jedoch in die Villa von Dr. Doom ein und versucht, da Unheil zu stiften, doch der Dämon beschließt nach dem ersten Schock diesen Umstand für sich zu nutzen und erschafft mit Hilfe der verfluchten Seele und einer Krähe eine Armee der Finsternis.

Von nun an beginnt ein dämonischer Krähenschwarm Jacksonville heim zu suchen. Und nun ist es an Jack und seinen Freunden, den Einwohnern des friedlichen Städtchens zu helfen.

Auch diesmal beweisen die Autoren, dass ihnen immer noch etwas einfällt. So nutzen sie alle Klischees die es über ‚Blondinen‘ gibt und stellenweise leider nur all zu wahr sind, um der armen Kim Novak übel mitzuspielen und den Zuhörer zu unterhalten.

Nebenbei wird die Handlung weiter gesponnen, denn auch Jacks Sozialstunden bei der örtlichen Telefonseelsorge und seine Gespräche mit einem Unbekannten setzen sich fort, zudem wird der Priester genauer vorgestellt, andere Figuren, die in der einen Folge nur eine kleine Nebenrolle gespielt haben, werden wieder aufgegriffen.

Die Gags sind weiterhin schräg und nicht selten sehr böse. Die Autoren ziehen genüsslich alle möglichen Klischees durch den Kakao und scheuen sich auch nicht, dabei manchmal unter die Gürtellinie zu gehen. Trotzdem nimmt man ihnen das ob der lockeren und augenzwinkernden Erzählweise nicht übel.

Und so bieten auch die siebte und achte Folge der Reihe „Jack Slaughter – Tochter des Lichts“ muntere Parodien auf nur all zu beliebte Klischees innerhalb und um das Horror-Genre. (CS)



David Wellington
Krieg der Vampire
Vampir 2

99 Coffins, USA, 2007

Piper Verlag, München, 9/2008

TB, Horror 6645, Mystery-Thriller, 978-3-492-26645-1, 364/895

Aus dem Amerikanischen von Andreas Decker

Titelgestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung von Motiven von Vince Natale über Agentur Luserke (Mann) und Rich Stern/stockexchange (Stadt)

Autorenfoto von N. N.

www.piper.de

www.davidwellington.net

www.hildendesign.de

Detektive Laura Caxton hat schon gegen Vampire gekämpft und dabei viel verloren. Nun arbeitet sie wieder bei der Polizei, doch schon bei ihrem ersten Einsatz wird sie fast getötet. Bevor sie aber eine Rüge erhält, bekommt sie einen Anruf von Vampirjäger Jameson Arkley mit der Bitte, ihn aufzusuchen. Als sie sich endlich überwindet, ihn zu treffen, wird sie wieder in den Kreislauf um die Vampirjagd hineingezerrt.

In Pennsylvania sind neunundneunzig Vampirsärge gefunden worden. Den Leichen fehlen die Herzen. Laura erfährt nach und nach, dass ein sehr mächtiger Vampir die Herzen besitzt und gewillt ist, diese Vampirarmee wieder zum Leben zu erwecken. Da die Särge aus dem amerikanischen Bürgerkrieg stammen, wird vermutet, dass die Armee einst eine Rolle spielen sollte.

Caxton läuft die Zeit davon. Auch Arkley ist durch seine Verwundungen im letzten Kampf schwer gezeichnet und kann ihr nicht viel helfen. Doch wer ist der Unbekannte, der ihr ein ums andere Mal das Leben rettet? Dann überschlagen sich die Ereignisse. Der hundertste Vampir setzt seine Armee in Bewegung, um die Menschheit zu jagen.

David Wellington hat die Figur der Laura Caxton aus seinem Roman „Der letzte Vampir“ wieder rekrutiert. Die lesbische Detektivin hebt sich wohlthuend von anderen Genre-Darstellerinnen ab, man denke nur an „Buffy“. Ihr Partner Jameson Arkley ist weder ihr Mentor noch ein richtiger Freund. Er setzt die Detektivin nur zum Erreichen seiner Ziele ein. Dabei geht er über Leichen.

Wer einen heißen Vampir-Typen wie Edward aus „Twilight“ erwartet, wird enttäuscht. Hier werden die Vampire als wahre Horrorwesen dargestellt. Diese können nur überleben, wenn sie Blut trinken. Je älter sie sind, umso hilfloser werden sie und brauchen immer mehr von dem Leben

spendenden Saft. Nachdem in den letzten Jahren der Schöne, gut bestückte Vampir-Lover immer mehr hervorgehoben wurde, kehrt Wellington zu den Wurzeln des Genres zurück. Dieser Band ist nichts für schwache Nerven sondern Horror der Extraklasse. Der Roman ist wegen seiner sehr detailreichen Darstellung nur bedingt für Jugendliche und junge Erwachsene geeignet. Für alle Leser, die eine Schwäche für gute Horror-Krimis haben, ist dieser Band eine Bereicherung. (PW)

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

Krimi/Thriller



Sarah Dreher

Stoner McTavish

Stoner McTavish 1

Stoner McTavish, USA, 1985

Argument Verlag, Hamburg, 5/2008,

TB, Ariadne-Krimi, 978-3-86754-012-4, 387/750

Aus dem Englischen von Else Laudan und Martin Grundmann

Titelbildgestaltung von Martin Grundmann

Neuaufgabe in kleinerem Format

www.argument.de

www.angelfire.com/sd/stonermom/

www.martingrundmann.de

„Stoner McTavish“ war einer der ersten Kriminalromane mit einer bewusst lesbisch dargestellten Hauptfigur, der 1990 auf dem deutschen Markt erschien und nicht auf männlich geprägten Klischees herum ritt, sondern aus einer feministisch-weiblichen Sicht erzählt. Sarah Dreher führte damit ihre Heldin ein, die sie noch in über fünf weiteren Romanen begleiten sollte.

Stoner führt zusammen mit ihrer Freundin Marylou ein Reisebüro in Boston. Aber die Geschäfte laufen schlecht, und auch in der bisher innigen Beziehung kriselt es gehörig, denn die beiden Frauen, die seit Jahren eine eingefahrene lesbische Beziehung führen, geraten immer öfter in Streit.

Da kommt Tante Hermione auf eine Idee, um ihre gelangweilte Nichte auf andere Gedanken zu bringen. Sie bittet Stoner, sich um die Enkelin einer Bekannten zu kümmern und sie notfalls zu beschützen, denn die hübsche Gwen könnte unter Umständen einem Heiratsschwindler aufgefressen sein, der auch vor Mord nicht zurück schreckt.

So reist sie in ein Landhotel in Wyoming, das inmitten der Rockies liegt und muss feststellen, dass an den Vermutungen etwas Wahres sein könnte, denn Gwen gerät mehrfach in Gefahr. So beginnen aufregende Tage für Stoner, denn auf der einen Seite darf ihre Tarnung nicht auffliegen, damit der Ehemann nicht misstrauisch wird, zum anderen verliebt sie sich in die muntere junge Frau, die frischen Wind in ihr angestaubtes Leben bringt.

Der Roman ist ein handfester Krimi, bei dem es darum geht, einen Verdächtigen zu überführen, bevor er eine weitere Tat begehen kann, aber auch eine romantische Liebesgeschichte, denn die Gefühle die Stoner für Gwen entwickelt, nehmen fast so viel Raum ein wie die dramatischen Ereignisse, die sich während der Flitterwochen des jungen Paares ereignen.

Spannend verweben sich die beiden Handlungsstränge immer wieder miteinander und führen schließlich zu einem dramatischen Höhepunkt, den sich erfahrene Leser zwar schon denken können, der aber sehr logisch und plausibel wirkt.

Angenehmerweise schenkt sich Sarah Dreher jeglichen Kitsch, die Gedanken und Gefühle ihrer Heldin sind eher deftig und handfest. So kann man durchaus die eine oder andere

leidenschaftliche Szene erwarten. Da sie darüber die Handlung nicht vergisst, fiebert man bis zum Ende mit, da einem die Figuren niemals unsympathisch werden, zumindest die Frauen nicht.

Alles in allem ist „Stoner McTavish“ ein Klassiker der lesbischen Kriminalliteratur, der bis auf einige Kleinigkeiten sehr zeitlos ist und auch noch heute spannendes Lesevergnügen bietet. (CS)



Marina Heib

Eisblut

Christian Beyer 2

Piper Verlag, München, 7/2009

PB, Krimi, 978-3-49225-403-8, 304/795

Titelgestaltung von Büro Hamburg: Anja Grimm, Stefanie Levers unter Verwendung eines Fotos von Hans Nelemann/Getty Images

www.piper.de

Müllbeseitiger finden eine übel zugerichtete Frauenleiche. Der Fall wird der Soko (Pete Altmann – Profiler, Eberhard Koch, Volker Jung, Yvonne – Assistentin), der früher Christian Beyer vorgestanden hat, übertragen. Mittlerweile ist er vom Dienst suspendiert. Pete, immer elegant im

Designer-Anzug, hatte früher eine Affäre mit Anna Maybach, Psychologin und Ex-Geliebte von Christian, und ist bei der Soko nun Christians Nachfolger.

Anna kehrt aus Kanada zurück nach Hamburg (besitzt eine kleine Stadtvilla im Generalsviertel) und wird von Pete am Flughafen abgeholt. Er bittet sie in dem neuen Fall um Hilfe, doch sie lehnt ab. Christian hat nach der Suspendierung den Kontakt zur Soko abgebrochen, außer zu Volker, mit dem er sonntags Schach spielt. Von ihm hört er auch von dem neuen Fall und dem Opfer: Uta Berger, eine 20jährige Studentin, die grauenvoll verstümmelt wurde.

Anna hat eine Dozentenstelle an der Uni angenommen und erfährt, dass der Toten Salz in die Wunden gerieben wurde und sie mittels Elektroschocks – auch an den Genitalien – gefoltert, sie vergewaltigt und ihr die Brustwarzen mit einer Schere abgeschnitten wurden. Unter ihren Studenten fällt ihr Martin Abendroth auf, der ihr gegenüber ein provokantes Auftreten an den Tag legt. Der attraktive junge Mann (Typ Jude Law) hat augenscheinliches Interesse an Anna, doch sie behandelt ihn distanziert und verweist ihn in seine Schranken.

Christian besucht seine ehemaligen Kollegen der Soko, weil ihm diese Unterlagen des Falls geschickt haben, in der Hoffnung, dass ihn diese veranlassen würden, zur Soko zurückzukommen. Da Christian die Tote, durch seine Affäre mit deren Mutter kannte, brennt er tatsächlich darauf, den Mörder zu fassen. Er wird offiziell wieder eingestellt.

Durch den Fall begegnen sich Anna und Christian wieder. Christian liebt Anna immer noch, und auch sie vermisst ihn und wäre gerne wieder mit ihm zusammen.

Uta Berger hat im Nebenfach Orientalistik studiert und ist kurz vor ihrem Tod in eine WG mit einem Paar gezogen. Dort findet die Soko ein Tagebuch der Ermordeten, das offenbart, dass die ermordete Studentin ein Doppelleben und eine SM-lastige Beziehung geführt hat. Ihre Mutter Manuela Berger, sucht nach dem Mord an ihrer Tochter Christian auf, mit dem sie vor Jahren eine Affäre hatte und für den sie ihre Familie aufs Spiel setzte, und der sie schnöde abservierte. Auch sie fordert Christian auf, den Mörder ihrer Tochter zu suchen.

Dann finden die Ermittler die Leiche eines gewissen Georg Dassau, der sich als ehemaliger Arzt entpuppt, welcher dank Approbationsentzug einen sozialen Abstieg durchlebt hat und zuletzt als Obdachloser in Hamburg sein Dasein fristete. Auch er wurde vor seinem Tod u. a. mit Elektroschocks gefoltert. Volker geht einer der weiteren Spuren nach: der Theatergruppe, in der Uta mitgewirkt hat, und trifft dort auf die lesbische Regisseurin Kiki, die in Uta verliebt war und nicht nur Männer sondern auch ‚Bullen‘ verachtet. Auch sie hätte ein Motiv – Eifersucht.

Christian spricht mit Anna über seine Affäre mit Manuela Berger und wie abrupt er sie beendete. Er liest ihr Auszüge aus Utas Tagebuch vor, aus der das problematische Mutter-Tochter-Verhältnis der Toten hervorgeht.

Auch Yvonne, quirlig und mit großer Klappe, taucht an der Uni auf, und nimmt an Annas Seminar teil, da sie Profilerin werden will. Sie hat eigentlich ein Auge auf ihren Soko-Kollegen Daniel geworfen, doch der hat eine Freundin, und so bündelt Yvonne aus Frust mit Martina Abendroth an

– mit fatalen Folgen. Aber Anna trifft an der Uni auf noch eine weitere Person: Professor Gellert - und sie stößt wieder an ihre psychischen Grenzen, die Vergangenheit holt sie mehr ein, als ihr lieb ist.

Und alles spitzt sich immer mehr zu, alles scheint miteinander verwoben – und doch wartet die Autorin zum Schluss mit der einen oder anderen Überraschung auf. Das alles ist so dicht, mit so vielen Einzelplots, die die Handlung dennoch nicht zerfasern, sondern rasant immer mehr zusammenfinden, dass es eine reine Freude ist, diesen Roman zu lesen.

Die Fragmente aus der Sicht des Täters sind die einzigen, die im Handlungsverlauf ein wenig zu kurz kommen, denn die wenigen eingestreuten Stellen lesen sich äußerst spannend und unterstützen die Mehrdimensionalität des Romans. Davon hätte er durchaus mehr geben können. Der Stil der Autorin ist erfrischend – da ist nichts schwafelig, nichts Seiten schindend, nichts überflüssig.

Vor allem zeigt sich in diesem Roman wieder deutlich, wie intelligent und dennoch leichtfüßig Unterhaltung sein kann. Die Autorin zieht nicht nur politische Info-Fäden, sondern vermittelt auch interessante Einblicke in den Zerfallprozess nach dem Tod, aber besonders in menschliche Abgründe. Auch die Charaktere um Christian Beyer und sein Team sowie aus deren Umfeld (z. B. Annas Eltern und Annas Vergangenheit) erhalten immer mehr Potential, immer mehr Mosaiksteine dazu – das Bild rundet sich immer mehr.

Die Aufmachung des Titels ist ohne Fehl und Tadel, das Lektorat weist zwar kleine Mängel auf (da werden Dialoge *gelächelt*, heißt es am *gleichen* Abend, gibt es eine Vielzahl von unschönen *ganz*-Kombinationen – z. B. *ganz offensichtlich*...) und bei den kursiven Tagebuchpassagen ist der Blocksatz verlustig gegangen – aber das stört den Lesegenuss in keiner Weise!

Auf jeden Fall bleibt dem Leser zu wünschen, dass die Autorin und Piper noch so manchen Krimi mit diesem Team anbieten – es wäre eine Schande wenn nicht.

„Eisblut“ ist ein großartiger, spannender und intelligent erzählter Krimi mit einem fulminanten Finale. (AB)



Oliver Kern

Das Gewicht der Seele

Sieben Verlag, Fischbachtal, 3/2009,

PB, Mystery-Thriller, Dark Fantasy, 978-3-94023-532-9, 196/1490

Titelgestaltung von Rainer Werkwerth

<http://www.sieben-verlag.de/>

www.wekwerth.com

Paul Tucholsky ist ein Kleinganove der tief verschuldet ist. Da kommt ihm die Anzeige der älteren Dame Gertrude von Ahrens und Drewsky gerade recht. Gemeinsam mit ihren drei Freundinnen Hannelore, Mathilda und Olga möchte Gertrude eine Reise durch Europa machen. Dafür benötigen die vier Damen einen Chauffeur, der ihnen darüber hinaus bei dem Gepäck

behilflich ist. Paul erwartet ein fürstliches Honorar, für das er lediglich keine Fragen zu stellen hat.

Doch bereits kurz nach Reiseantritt wird diese Auflage auf eine harte Probe gestellt. Konsterniert muss Paul mit ansehen, wie eine der alten Damen einen Mann an einer Tankstelle brutal zusammenschlägt. In Brüssel hat er mitten in der Nacht mit den vier alten Frauen zu einer herrschaftlichen Villa zu fahren, in der Olga verschwindet, nur um kurze Zeit später mit blutverschmierten Latexhandschuhen zurückzukehren.

Was für ein düsteres Geheimnis hüten die vier älteren Damen, und was befindet sich in der Kühlbox und in der Arzttasche, die die Frauen mit sich herumschleppen und in die hineinzusehen Paul strengstens verboten wurde? Noch ahnt der junge Mann nicht im Mindesten, dass das bisher Erlebte nur der Auftakt zu weit schrecklicheren Erlebnissen sein soll...

So unscheinbar das Buch daherkommt, so faszinierend und packend ist sein Inhalt. „Das Gewicht der Seele“ ist Oliver Kerns Debütroman, denn bislang veröffentlichte der Schriftsteller nur

Kurzgeschichten. Doch gleich mit seinem Erstling liefert Kern einen überzeugenden, gut durchdachten Mystery-Thriller ab, der nicht nur Genre-Fans begeistern wird.

In einem ausgefeilten, minimalistischen Stil lässt er den Leser über die Schulter von Paul Tucholsky schauen und ihn an dessen Gedanken teilhaben. Dadurch bleibt der Leser auf dem Wissenstand des Protagonisten, was die Spannung konstant ansteigen lässt. Leider verrät der Titel schon sehr viel von dem Plot, so dass man die Wahrheit lange vor Tucholsky ahnt. Ein Pluspunkt für den Autor ist allerdings, dass es ihm dennoch gelingt, den Leser auf den letzten Seiten zu überraschen.

Bereits auf den ersten Seiten entwickelt sich eine düstere Krimi-Noir-Atmosphäre, die durch die mystischen Elemente eine dezente Gruselnote erhält. Trotz seines zweifelhaften Hauptcharakters gelingt es Kern, Sympathien bei dem Leser zu wecken, was vor allem an der gnadenlosen Ehrlichkeit des Ganoven liegt, denn Paul macht keinen Hehl daraus, dass er den Job in erster Linie des Geldes wegen annimmt und hofft, die alten Damen im Lauf der Reise ordentlich schröpfen zu können.

Leider bleibt die Geschichte aber auch von Ungereimtheiten nicht verschont, denn nachdem Paul von Gertrude mit einer Stricknadel traktiert wurde, verbringt er eine Nacht mit seiner Geliebten Laetitia, die allerdings kein Wort über die schmerzhafteste Wunde im Oberschenkel ihres Freundes verliert. Dass Paul seine Hosen angezogen hat, ist höchst unwahrscheinlich.

Durch überraschende Wendungen und Spekulationen, wer denn nun eigentlich die Bösen in diesem undurchsichtigen Spiel sind, fesselt der Roman bis zur letzten Seite. Hinzu kommt die sorgfältige Recherche, die verdeutlicht, wie viel Mühe sich der Verfasser mit diesem Projekt gemacht hat.

So packend der Roman ist, so unscheinbar und einfalllos ist leider das Layout des Buches. Abgesehen von der unattraktiven Schriftgröße, die vermutlich eine ökonomische Ursache hat, sagt das Covermotiv gar nichts aus. Das Spirituelle der Seele optisch darzustellen, geht hier gründlich in die Hose. Im Roman gab es eine Menge Szenen, aus denen man ansprechendere Motive für ein schönes Titelbild hätte entnehmen können.

Oliver Kern entführt den Leser auf eine unheimliche Reise in die düsteren Gefilde der menschlichen Seele. Ein geheimes Forschungsprojekt der Nazis wird für die Protagonisten zu einem Horror-Trip. Atmosphärisch dicht und glänzend recherchiert bietet der Roman weitaus mehr, als das langweilige Cover verspricht. (FH)



Andreas Wilhelm

Projekt Atlantis

Projekt 3

Limes-Verlag, München, 2/2009

HC mit Schutzumschlag, Mystery-Thriller, 978-3-8090-2537-5, 446/1995

Titelgestaltung von Jeff Rotman/gettyimages

www.limes-verlag.de

www.andreaswilhelm.info

www.projektatlantis.de

„Projekt Atlantis“ ist der dritte und letzte Band einer locker zusammenhängenden Romanreihe des deutschen Autors Andreas Wilhelm, die mit „Projekt Babylon“ begann und mit „Projekt Sakkara“ weiter geführt wurde.

Der 1971 geborene, weit in der Welt herum gekommene und heute in Hamburg lebende Schriftsteller begründete damit seine Karriere.

Schon im Zweistromland und Ägypten untersuchten Peter Lawell und Patrick Nevreux die alten Ruinen und die dort gefundenen Artefakte nach Spuren, die auf eine noch ältere Hochkultur hindeuteten, versuchten Gemeinsamkeiten zu finden und ihre Theorie zu beweisen. Aber erst ihre Forschungsarbeit in Mexiko führt sie zum Ziel.

Der auf hauchdünne Goldfolie geschriebene Maya-Kodes, den Patrick Nevreux im Dschungel der Halbinsel Yucatan findet, gibt zusammen mit einem bisher als verschollen geltenden Teil von

Platons Dialog - gefunden von Peter Lawell - über die ideale Staatsform, in der er erstmals Atlantis beschrieben hat, endlich konkrete Hinweise auf die mögliche Lage des versunkenen Kontinents. Atlantis soll sich dreitausend Meter unter dem Meeresspiegel befinden, nördlich der Bahamas. Und so gibt es für die beiden Forscher kein Halten mehr. Sie wissen, dass der Beweis der Existenz des legendären Kontinents sie unsterblich machen würde. Und so beschaffen sie sich ein hochmodernes Forschungsschiff, um den Hinweisen nachzugehen.

Doch ihre Aktionen bleiben nicht unbemerkt, denn die US-Navy behält sie genau im Auge, da sie sich in einem umstrittenen Gebiet bewegen, und schickt Schiffe aus, um sie notfalls aufzuhalten und ihnen die Funde abzunehmen, wenn diese all zu brisant sein sollten. Aber auch ein profitgeiler Schatzsucher, der mit zwielichtigen Methoden arbeitet, und nicht zuletzt eine Sensationsreporterin sind ihnen dicht auf den Fersen.

Nevreux und Lawell merken derweil nichts von den Schatten, die auf sie lauern. Sie hoffen nur, dass ihre jahrelange Suche endlich ein Ende findet, denn wenn das stimmt, was sie entziffert haben, könnten sich dort unten – tief unter dem Meer – die Archive des Wissens befinden, die die Weis- und Wahrheiten der frühen Menschheit bergen und vielleicht sogar eine Macht, die nicht in die falschen Hände geraten dürfte...

Auch literarisch haben sich schon viele Menschen auf die Suche nach Atlantis gemacht und dafür alle irdischen Spuren zusammen gesucht, die sie finden konnten. Dabei rangierten die Abenteuer von dramatischen Schnitzeljagden verschiedener Gruppen bis hin zu wissenschaftlich fundierten und etwas schwerfälligen Werken, denen eher Genauigkeit als Spannung wichtig war.

Zwar neigt „Projekt Atlantis“ auch dazu, die Geschehnisse möglichst glaubwürdig zu machen, der Autor hat aber inzwischen gelernt, dass man seinen Lesern Spannung und Drama bieten muss. So sind in die eigentliche Geschichte auch noch Intrigen verwoben, die im Hintergrund ablaufen, bis es konkret zum Showdown kommt, damit man mitfiebern kann, wer sein Ziel als Erster erreicht. Dabei erweisen sich auch die öffentlichen Organisationen als zwielichtiger, als man denkt. Das Ende ist allerdings etwas vorhersehbar – sobald man weiß, was die Helden finden, kann man erraten, dass dieses Wissen eigentlich der Menschheit noch nicht zusteht.

Bis auf diese Schwächen ist der Roman jedoch gut lesbar, flüssig geschrieben und sowohl in der Gestaltung der Figuren als auch der Ereignisse nachvollziehbar. Selbst wenn man die beiden ersten Romane nicht gelesen hat, so findet man doch leicht in die Handlung, da kaum Bezug auf vorhergehende Geschehnisse genommen wird, und wenn, dann erklärt der Autor sie.

Wer Mystery-Thriller mag, die sich auf einer sehr realistischen Basis bewegen und nur selten wirklich phantastisch werden, der greift bei „Projekt Atlantis“ nicht daneben. (CS)

Mehr Krimi/Thriller unter Kinder-/Jugendbuch, Sekundärliteratur, Comic.

Games



Martin Wallace

Kohle – Mit Volldampf zum Reichtum

Heidelberger Spieleverlag & Pegasus Spiele, Friedberg, 2/2009

Brettspiel in Pappbox für 3 - 4 Spieler ab 12 Jahren, Strategie/Wirtschaftssimulation,

Artikelnummer 51350, EAN 4 250231 711350, Spieldauer: ca. 120 - 180 Min., gesehen 9/09 für ca. EUR 33.-

Bearbeitung der dt. Ausgabe und Übersetzung aus dem Englischen von Thygra-Spiele-Agentur

Titelillustration von Eckhard Freytag

Illustrationen von Peter Dennis

www.pegasus.de
www.freddistribution.com
www.warfroggames.com
www.thygra.de

Bereits im späten 18. Jahrhundert begann die Entwicklung, die die Industrielle Revolution in der Mitte des 19. Jahrhunderts einleiten und die Welt für immer verändern sollte. Dank des Aufbaus von Manufakturen und der Erfindung von Dampfmaschinen konnten nach und nach immer effektiver Rohstoffe verarbeitet werden, vor allem zu Stoffen.

Im englischen Lancashire begann man als Erstes mit dem Aufbau von Baumwollmanufakturen und ermöglichte so die schnelle und billige Herstellung von Garn und anderen Produkten. Der eine zog den anderen Wirtschaftszweig nach.

Spielziel:

In „Kohle – Mit Volldampf zum Reichtum“ geht es genau um diese Epoche. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von mutigen Unternehmern, die erste Baumwollspinnereien eröffnen, um den aus den Kolonien importierten Rohstoff zu verarbeiten.

Das geht erstmals maschinell, da es gelungen ist, neuartige Maschinen zu konstruieren, die mit Dampfkraft angetrieben werden. Doch diese benötigen mehr Kohle als früher. Und so blüht auch dieser Zweig auf, da die Produktion erhöht und die Stollen noch tiefer in die Berge getrieben werden.

Auch die Transportwege müssen optimiert werden, und so begann man, das Kanalnetz von den Hafenstädten aus ins Landesinnere zu erweitern, aber auch Flüsse zu verbinden, um nicht mehr nur auf den Landweg angewiesen zu sein. Schließlich ersetzt die Eisenbahn die Schiffskähne. Es gilt nun auch, dieses Netz aufzubauen. Doch auf was konzentriert man sich mehr – auf die Manufakturen und Fabriken oder den Ausbau der Transportwege? Wann ist es sinnvoll, neue Technologien zu entwickeln?

Und schließlich sollte man nicht nur auf den Verdienst schießen, denn manchmal zahlt es sich aus, Kredite aufzunehmen und frühzeitig zu investieren. Letztendlich siegt der, dem es nach Ablauf aller Spielrunden gelungen ist, die meisten Siegpunkte einzufahren.

Aufmachung:

„Kohle“ ist in der Gestaltung bewusst im Stil der viktorianischen Zeit angelegt. Die Abbildungen auf den Karten und Markern wirken wie altertümliche Buchillustrationen und sind mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet. Auch das deutsche Cover macht durch die Herren in Frack und Zylinder sehr deutlich, welche Zeit die Hauptrolle spielt.

Insgesamt bietet das Brettspiel sehr viel Material: Neben dem Spielplan gibt es bald zweihundert verschiedene Marker (Industrien, Transportwege etc.), hundert Plastikmünzen und siebzig Spielkarten, sowie eine Spielanleitung.

Die Marker und Plättchen aus Pappe sind sehr stabil, auch die Karten verknicken nicht so leicht. Das Design ist angenehm übersichtlich gestaltet und anhand der Farben sehr gut voneinander zu unterscheiden, so dass man nicht lange beim Sortieren überlegen muss, was jetzt eigentlich was ist.

Trotzdem ist es ratsam, die beigelegten Musterbeutel zu benutzen und die unterschiedlichen Marker darin zu verstauen, um die bald zweihundert Teile nicht jedes Mal sortieren zu müssen. Es hilft auch, dabei nichts von den teilweise doch sehr kleinen Spielsteinen und Plättchen zu verlieren. Das Spielbrett ist angenehm groß und bietet sehr viel Platz zur Verteilen der Karten und Marker. So bleibt auch im Eifer des Gefechts die Übersicht gewahrt. Dem Ganzen beigelegt ist eine ausführliche Spielregel.

Spielregeln:

Die sechzehnseitige Spielregel macht sehr deutlich, dass „Kohle – Mit Volldampf zum Reichtum“ kein Anfängerspiel ist. Zwar wurde sie ausführlich und übersichtlich gestaltet, aber ganz so verständlich, wie man sie sich beim ersten Durchlesen wünscht, ist sie leider nicht. Denn die einzelnen Abschnitte sind mit vielen Informationen voll gestopft, die man erst einmal Schritt für Schritt durchgehen muss, um sie wirklich nachvollziehen zu können.

Deshalb sollte man schon ein wenig Erfahrung mit Wirtschaftssimulationen und vor allem eine Menge Geduld mitbringen, wenn man wirklich Zugang finden möchte. Am sinnvollsten ist es ohnehin, erst einmal ein Probespiel durchzuführen und durch ‚Learning by Doing‘ nachzuvollziehen, was von einem erwartet wird, ehe man wirklich loslegen kann.

Spielverlauf:

Schon die Vorbereitung kostet einiges an Zeit, da unter anderem erst einmal die ganzen Marker nach Anleitung sortiert und in Startposition gebracht werden müssen, damit man im Verlauf des Spiels nicht erst danach suchen muss. Die Spieler müssen sich darauf einigen, wer anfängt und erhalten die ersten Karten. Das Spiel ist in zwei Schritte unterteilt, die jeweils mehrere Spielrunden umfassen.

Eine Spielrunde ist in verschiedene Schritte aufgeteilt, welche die Spieler nacheinander ausführen, damit keiner die Strategie des anderen beobachten und in seinem Spielzug Gegenmaßnahmen einleiten kann.

Die Spieler haben die Möglichkeit, mehrere Aktionen auszuführen. Zunächst erhalten sie acht Orts- und Industriekarten, die ihr weiteres Vorgehen bestimmen, kassieren Einkommen, dann spielen sie die aufgenommenen Karten in Spielerreihenfolge aus und können bestimmte Aktionen durchführen, d. h. etwa einen Betrieb an einem bestimmten Ort neu oder weiter aufzubauen, sofern die Kapazitäten ausreichen, Kohle und Eisen heran schaffen, aber auch die Transportwege ausbauen.

Später ist es möglich, die geschaffenen Industriestandorte aus- und zu überbauen, neue Technologien zu entwickeln, die den Transport schneller und die Produktion effektiver machen. Schließlich ist es auch wichtig, die produzierte Baumwolle zu verkaufen, um mit dem Erlös neu investieren und Schulden abbezahlen zu können, sei es nun an einen Hafen oder gar auf einen fernen Markt. Von Bedeutung ist auch, die Nachfrage im Auge zu behalten und zu reagieren, bevor es zu spät ist. Manchmal muss man einige Züge voraus denken oder seine Strategie wieder vollkommen ändern, aber dennoch kann es passieren, dass man aufs falsche Pferd setzt.

Danach wird die neue Spielerreihenfolge festgelegt. Der Spieler, der am wenigsten Geld ausgegeben hat, fängt an. Zuletzt werden die Handkarten wieder aufgefüllt, und man beginnt von neuem.

Alles in allem bietet gerade die Aktionsphase eine Vielzahl von Möglichkeiten, um sich selbst voran zu bringen und andere zu blockieren. Am Ende der ersten Periode, in der nur Kanäle gebaut werden konnten, werden die Siegpunkte ermittelt, ehe man auf die erweiterte Eisenbahnphase eingeht, die etwas mehr Variation – aber auch Fallen und Tücken für den unaufmerksamen Spieler - bietet. Wer aus dieser Phase mit den meisten Siegpunkten hervor geht, die es im Übrigen für Einkommen und aufgebaute Transportwege und Industrien gibt, ist auch der Sieger des Spiels und hat das Rennen um Macht und Reichtum gewonnen.

Spielspaß:

Wenn man etwas bei diesem Spiel braucht, dann ist es Geduld und die Fähigkeit, einige Runden voraus zu denken und dann auch noch multitaskingfähig zu sein. Denn einfach ist „Kohle“ nicht gerade, fordert es doch zu sehr komplexen und trickreichen Spielzügen heraus, die nicht so leicht zu überschauen sind. Wer nur ein wenig die Konzentration fallen lässt, kann leicht Fehler machen, und die werden einem in diesem Spiel ganz und gar nicht verziehen, wie man schon bald schmerzhaft merkt.

Deshalb sollte auch die Spielerzusammensetzung nicht all zu unterschiedlich sein, die Leute müssen alle etwa das gleiche Niveau besitzen. Denn auch wenn man sich nicht direkt begegnet und mehr oder weniger für sich alleine agiert, kann man bis zu einem gewissen Grad doch Einfluss auf die Aktionen der anderen nehmen, wenn es zum Beispiel gelingt, Häfen oder Standorte zu blockieren.

Zudem ist die angegebene Spielzeit eher illusorisch. Man sollte auch, wenn man bereits mehrere Runden gespielt hat, lieber gleich einen halben Tag und drei bis sechs Stunden einkalkulieren, wenn man „Kohle“ in allen Facetten auskosten möchte.

Vor allem Experten, die Wirtschaftssimulationen mögen, bei denen alles ein wenig komplexer und risikoreicher ist, werden ihre Freude an dem Spiel haben. Wer aber nur einen harmlosen und schnell spielbaren Spaß wie etwa „Monopoly“ erwartet, wird sehr schnell eines Besseren belehrt und auf den Boden der Tatsachen zurück geholt.

Fazit:

Alles in allem ist Kohle kein Brettspiel für Anfänger, sondern richtet sich an all diejenigen, die von einer Wirtschaftssimulation komplexe Abläufe und knifflige Strategien erwarten. Man sollte auf jeden Fall eine Menge Zeit und Geduld aufwenden, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen, ehe man es voll und ganz genießen kann. (CS)

Sekundärliteratur



Nautilus 69 – November/Dezember 2009

Abenteuer Medien Verlag, Hamburg, 11/2009

Vollfarbiges A4-Magazin zur phantastischen Literatur, Rollenspiel und Film, SF, Fantasy, Horror, Thriller, ISSN 0946-3534, 58/450

Titelgestaltung von N. N.

www.abenteuermagazin.de

„Scurrile Welten“ ist diesmal neben Vampiren das Hauptthema der „Nautilus“. Immerhin geben zwei Filme dazu Anlass, einen genaueren Blick auf diese Themen zu werfen.

Da ist einmal „New Moon“, die Fortsetzung von „Twilight“. Nicht einmal ein Jahr nach dem ersten Film können die Fans von Bella und Edward

weiter mitfiebern, wie es dem ungleichen Liebespaar auf der Leinwand ergeht. Diesmal wird neben etwas mehr Action auch ein kleiner Twist in der Geschichte versprochen, denn mit Jacob treten nun nicht nur die einheimischen Werwölfe sondern auch ein Rivale für Edward auf den Plan, der Bella weitaus mehr als nur ein immerwährendes Leben in schöner Jugendlichkeit zu bieten hat. Neben einem Filmbericht gibt es dazu noch ein Interview mit drei der Schauspieler.

„Avatar – Aufbruch nach Pandora“ setzt nicht nur neue Maßstäbe in der Computer-Animation, sondern erzählt auch eine berührende Geschichte, in der die Menschen erstmals mit einer exotischen Kultur in Berührung kommen. Vor allem einer lernt die fremdartige Welt genauer kennen und lieben, selbst wenn er als Mensch nicht auf ihr leben könnte; nur sein genetisch angepasster Avatar vermag das zu tun.

Märchenhaft verspielt, stellenweise aber doch ein wenig böse kommen die weiteren Animationsfilme daher wie „Arthur und die Minimoy's 2“, und Disney präsentiert mit „Küss den Frosch“ erstmals wieder einen Zeichentrickfilm und stellt dabei gehörig ein altes Märchen auf den Kopf.

Aber auch die Literatur beschäftigt sich gerne mit „scurrilen Welten“. Sechs Autoren plaudern aus dem Nähkästchen und erzählen, wie sie darauf kommen, neue Welten zu erschaffen, die nicht ganz eine Kopie der Erde sind, sondern auch noch besondere Eigenheiten bieten. Thomas Thiemeyer stellt seine „Stadt der Regenfresser“ vor, und man betrachtet die verschiedenen Gesichter der Scheibenwelt durch die Augen eines neuen Künstlers, die Verfilmungen und sogar die Umsetzung einiger Geschichten in ein Theaterstück.

Wie üblich gibt es dann noch einen Überblick über interessante Neuerscheinungen bei DVDs, Hörbüchern und Romanen, es gibt eine Leseprobe zu „Dardarmen - Gefährten der Finsternis“ und einen Blick auf die Hörspielwelten von Kai Meyer.

Alles in allem beweist die Ausgabe wieder einmal, dass man Filme und Literatur aus ganz anderen Augen betrachten kann als üblich. Die Artikel sind wieder sehr sauber recherchiert und unterhaltsam umgesetzt, gerade bei den Filmvorstellungen gefällt der Blick aus einer anderen Richtung als der des cineastischen Rezensenten.

Der Mix aus Artikeln, Buchvorstellungen und Interviews ist wie immer sehr abwechslungsreich und unterhält Neuleser wie alte Hasen, ohne dabei den einen zu überfordern und den anderen zu langweilen. Gerade die bunte Mischung, bei der der Schwerpunkt zwar zu spüren ist, aber nicht gänzlich dominiert, weiß zu gefallen.

Vor allem Fantasy-Fans, die verspielte und skurrile Szenarien mögen, werden hier viele Anregungen, Buch- und Filmtipps finden, so dass sich ein Blick in die Zeitschrift durchaus lohnt, zumal die Artikel sehr ansprechend präsentiert werden. (CS)

Erotik & Kunst/Fotografie



Janos Eifert

Aktfotografie

Eifert, Janós, Aktfotográfia, Ungarn, 2008

Schenk Verlag, Passau, 11/2008

HC, Sachbuch, Fotografie, Kunst, Bildband, Erotik, 978-3-939337-35-5, 160/1995

Aus dem Ungarischen von Eva Zádor

Titelbild und Fotos im Inneren von Janos Eifert und vielen anderen Künstlern

www.schenkbuchverlag.de

www.schenkverlag.com

www.eifert.hu/

Die Darstellung des entblößten menschlichen Körpers in der Kunst ist schon so alt, wie die Menschheit mit ihren Händen Formen schafft - man denke nur an die „Venus von Willendorf“ und andere altsteinzeitliche Figuren oder Darstellungen.

Waren sie anfangs noch nicht realistisch oder gar idealisiert sondern eher symbolhaft, so änderte sich das in der Antike. Seit sich die griechischen Kunst über die Welt verbreitet hat, sind die realistischen Darstellungen von Nacktheit aus dem menschlichen Leben nicht mehr weg zu denken, oft sogar als christliche Kunst mit Aussagekraft ummantelt und nicht nur zum reinen Vergnügen.

Das änderte sich auch nicht, als in der Mitte des 19. Jahrhunderts die Fotografie erfunden und rasend schnell weiter entwickelt wurde. Und heute ist die Darstellung unbekleideter – zumeist weiblicher – Körper nicht mehr aus der Werbung weg zu denken.

Doch ist wirklich jedes Bild, auf dem nackte Körper zu finden sind, gleich Aktfotografie? Wann ist ein Foto einfach nur ein Bild, wann wird es zur Kunst? Und wie kann man selbst seine Ideen zur Darstellung der Nacktheit umsetzen? Das alles verrät Janos Eifert in seinem Buch „Aktfotografie“. Er betrachtet sein Buch selbst nicht als Crash-Kurs und Anleitung, Bilder zu erstellen, sondern eher als Ratgeber zu den Fragen, die sich ein wahrer Künstler stellen sollte. Dafür plaudert er aus seinem reichhaltigen Erfahrungsschatz, analysiert seine eigenen Bilder und auch die von vielen Kollegen.

Den Erläuterungen vorangestellt hat er jedoch zwei lange Kapitel über die Geschichte der Nacktheit in der Kunst. Beginnend in der Steinzeit betrachtet er die einzelnen Epochen und schildert, welche Aussagekraft man der Nacktheit zuschrieb, wie man sie salon- und kirchenfein machte und wie sie heute noch auf uns wirkt.

Dann geht er näher auf die Darstellungen des Aktes in der Fotografie ein. Erstaunlicherweise gehörten zu den ersten Bildern, die damals entstanden, auch Akte. Eine logische Folgerung, denn die Modelle, die dafür zur Verfügung standen, waren es gewohnt für Maler stundenlang reglos in einer Pose auszuharren, was den langen Belichtungszeiten entgegen kam. Nicht zuletzt blieb der menschliche Körper für viele faszinierend, gerade weil er jetzt umso realistischer abgebildet werden konnte.

Allerdings blieb der Aktfotografie nicht erspart, einen Bildersturm über sich ergehen zu lassen, bei denen viele der frühen Werke zerstört wurde. Gerade in den konservativen Zeiten des ausgehenden 19. Jahrhunderts war sie als Pornografie verschrien. Das änderte sich erst nach dem Ersten Weltkrieg. Heute ist sie eine der anerkannten Künste.

Janos Eifert geht nicht methodisch vor und erklärt Schritt für Schritt, wie man einen Akt ablichtet. Stattdessen hat er seine Hinweise und Erläuterungen in verschiedenen Themenkreisen

zusammengestellt wie etwa „Farben und Licht, Gestaltung und Form“ „Struktur, Textur, Faktur, Zustand“, „Pose, Belichtung und Aufnahme“ oder gar „Die Technik der Fotografie“. Das ausgewählte Filmmaterial kann dabei eben so wichtig werden wie das später verwendete Fotopapier.

Auch die spätere Bearbeitung eines Bildes kann seine Aussage beeinflussen oder sogar ins Gegenteil umkehren.

All das belegt Janos Eifert mit vielen Bildbeispielen. Er fordert den Leser auf, seine Erläuterungen an ihnen nachzuvollziehen und für sich zu verinnerlichen, gibt Hinweise, wie man das Ergebnis bereits bei der Aufnahme beeinflussen und wie man das Bild später weiter bearbeiten kann, um genau die Effekte zu erreichen, die man haben möchte. Das kann von einfachen Retuschen bis hin zu Übermalungen gehen.

Besonders interessant sind dabei die historischen Bilder, die einen Zeitraum von gut 160 Jahren abdecken und zeigen, wie unterschiedlich und von der Zeit geprägt der Geschmack ist. Oft genug kommt man aus dem Staunen nicht heraus, denn lange nicht alle Modelle sind jung, straff und schlank.

Er macht Mut, einfach selbst auszuprobieren, wie man mit dieser Art der Fotografie zurechtkommt, und dabei doch seinen eigenen Weg zu gehen, ohne sich in eine bestimmte Schule pressen zu lassen. Aber auch hier macht er deutlich, dass zu all dem auch ein Quäntchen von Talent gehört, denn nur mit Inspiration und Ideen kann man irgendwann etwas Eigenes schaffen und seine unübersehbare Handschrift hinterlassen.

Die Erläuterungen haben Hand und Fuß, werden spannend und unterhaltsam präsentiert, so dass man auch, wenn man selbst nicht zum Fotografieren kommt, das Buch genießen kann, da es nicht nur Anleitungen gibt, sondern auch viel über die Geschichte und das Selbstverständnis der Künstler in der Aktfotografie verrät.

Alles in allem ist „Aktfotografie“ ein kurzweiliges, gelungenes Buch zum Lesen und ein unentbehrlicher Ratgeber für alle, die zwar die Grundlagen der Fotografie beherrschen, sich mit der gewonnenen Erfahrung nun aber auch neue Bereiche eröffnen wollen. (CS)

Mehr Erotik & Kunst/Fotografie unter Manga.

Comic



Kelley Puckett, Will Pfeifer, James Peaty, Sterling Gates

100% DC 22: Supergirl 6 – Vertrauensbruch

Supergirl 28 – 34, DC, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 11/2009

PB mit Klappbroschur, Comic, Superhelden, SF, Fantasy, Action, Drama, 160/1695

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups

Titelillustration von Drew Johnson & Ray Snyder

Zeichnungen von Drew Johnson, Ron Randall, Brad Walker, Jamal Igle u. a.

www.paninicomics.de

www.lurid.com/

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

www.ronrandall.com/

www.myspace.com/16170227

www.jamaligle.com/

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

www.keithchampagne.blogspot.com/

Supergirl, Supermans Cousine, weilt erst seit kurzem auf der Erde. Im Gegensatz zu ihm, der als kleines Kind von den Kents aufgenommen und groß gezogen wurde – für den die Erde zur Heimat wurde -, muss sie schnell lernen, wie die Menschen leben und denken. Das ist nicht immer einfach für den Teenager, den hohe Ideale und großer Zorn aufwühlen. Zwar bemühen sich Supergirls neue Freunde, Verständnis aufzubringen, wenn sie über das Ziel hinausschießt, aber den normalen Bürgern, die sie immer wieder aus großer Gefahr rettet, kann sie nichts recht machen – und sie ist auch nicht der berühmte und beliebte Superman. Unter dem ständigen Vergleich und der hohen Messlatte leidet sie sehr.

Hinzu kommt, dass Supergirl einem an Krebs erkrankten Jungen versprach, ihn nicht sterben zu lassen und sich dadurch selber unter Druck setzt. Sie bietet all ihre gewaltigen Kräfte auf, zieht jede Person, die helfen könnte, hinzu und lässt sich auch nicht von den Stimmen der Vernunft beirren, die ihr klar zu machen versuchen, dass sie keine Macht über Leben und Tod hat. Als das Unglaubliche zum Greifen nahe ist, besteht die Tragödie schlicht darin, dass Supergirl zu spät kommt. Dennoch will sie nicht aufgeben und selbst die Zeit bezwingen. Am Ende aller Bemühungen stehen eine bittere Erkenntnis, aber auch ein Neuanfang...

Auch Kara Zor-EI/Supergirl, geschaffen 1959, gehört zu den Charakteren, die schon eine Menge mitgemacht haben, da ihre Geschichte mehrmals umgeschrieben wurde, wann immer DC sein Superhelden-Universum novellierte. Mit der aktuellen Version hat man sich wieder dem ursprünglichen Bild von Supergirl angenähert, die Jahre nach Superman als Teenager auf die Erde gelangte, die sich wie er eine Geheimidentität zulegte und als Heldin in seine Fußstapfen trat.

Neu ist, dass sie keineswegs mit offenen Armen empfangen wurde, sondern erst ihren Platz in dieser Welt finden und sich den anderen Superhelden beweisen muss. Dabei begeht sie so manchen Fehler, da sie sich selber und die Menschen falsch einschätzt. Auch steht sie ständig in Supermans Schatten und wird selten als eigenständige Person akzeptiert. Das gipfelt schließlich darin, dass die Geretteten enttäuscht sind, dass ‚nur‘ Supergirl die Gefahr bannte bzw. verärgert reagieren, weil ihre Aktion ein Baseball-Spiel unterbrochen hat. Damit wird zugleich verdeutlicht, wie ignorant und undankbar viele Kleingeister sind. Und es geht noch weiter, denn eine Klatschreporterin nimmt Supergirl ins Visier.

Unterstützung bekommt das Mädchen schließlich von unerwarteter Seite – denn es gibt durchaus Menschen, die Ähnliches durchgemacht haben und wissen, wie es ist, ausgenutzt, manipuliert, betrogen und beschimpft zu werden. Damit wird ein neuer Abschnitt im Leben Supergirls eingeleitet, der ihr auch helfen soll, die Erde, seine Bewohner und sich selber besser zu verstehen. Sie findet manche, wenn auch nicht alle Antworten und entwickelt sich weiter vom sturen, zornigen Teenie zu einer jungen Frau, die einige schmerzliche Wahrheiten gelernt hat.

Innerhalb dieses einfühlsam und glaubhaft geschilderten Entwicklungsprozesses beweist Supergirl, dass sie trotz allem sehr menschlich denkt und fühlt und auch, wenn das Ziel nahe ist, Skrupel besitzt und eine bestimmte Grenze nicht überschreiten kann. Dadurch begreift sie letztlich, dass sie keine Versprechen geben darf, die sich unmöglich einhalten lassen, weil sie nicht jeden retten kann.

Supergirl ist wie die meisten zeitgenössischen Helden ein realistischer Charakter mit Stärken und Schwächen – anders als die früheren, unfehlbaren Versionen. Sie gibt sich auch als Teenager, der noch viele Erfahrungen sammeln muss, zu erkennen und verkörpert nicht die allwissende und allmächtige Heldin, die trotz ihrer Jugend jedem anderen überlegen ist und Probleme mit Links löst. Tatsächlich hat sie die gleichen Schwierigkeiten und Wünsche wie jedes Mädchen in ihrem Alter und dazu noch die ganzen Konflikte, die ihr das Superheldendasein beschert.

Ihre Geschichte wird in ansprechenden, wenn auch nicht in überwältigenden Bildern erzählt. Mehrere Zeichner waren hier am Werk, und obgleich sie sich stilistisch nicht allzu sehr unterscheiden, merkt man die Wechsel – und ein Jim Lee ist nicht darunter.

Trotzdem darf man mit der Lektüre sehr zufrieden sein, denn das Paperback bietet ein relativ in sich abgeschlossenes Abenteuer, in das man auch ohne große Vorkenntnisse eintauchen kann und das neben der überzeugend dargestellten Krise, die die Titelheldin bewältigen muss, auch ein gewisses Maß an Action offeriert, so dass man einen Mix aus spannenden Szenen und tiefer gehenden Momenten erhält. Die Story toppt qualitativ die Illustrationen und darf nicht nur

Sammlern empfohlen werden sondern auch Gelegenheitslesern, die eine wirklich gute Geschichte wünschen. (IS)



Jimmy Gownley

Amelia rockt!

Amelia 3

Amelia Rules! 5 + 6, Renaissance Press, USA, 2009

comikat/eidalon verlag, Brandenburg, Erstaussgabe: 9/2009

HC, vollfarbiger Comic, Comedy, 978-3-939585-87-9, 72/1250

Aus dem Amerikanischen von Stefan Pannor

Titelillustration von Jimmy Gownley

www.comikat.de

www.eidalon.de

www.ameliarules.com

www.pannor.de

Schon seit einer geraumen Weile leben Amelia und ihre Mutter bei Tante Tanner, die für die Neunjährige wie eine große Schwester ist, ihr das Verständnis entgegenbringt, das die Mutter missen lässt, und so manches erlaubt, was Eltern nicht immer zulassen würden.

In ihrer neuen Klasse hat sich Amelia eingelebt, und in Reggie, der ein großer Superhelden-Fan ist, Rhonda, die in Reggie verknallt ist, und Pyjamaman, der nie spricht, hat sie treue Freunde gefunden. Man mag die Clique zwar für Loser halten – aber wer will schon etwas mit tumben Raufbolden oder nervigen Modepüppchen zu tun haben?

Endlich nimmt sich Amelias Vater Zeit für seine Tochter. Seit der Scheidung der Eltern haben sie sich kaum noch gesehen. Die große Freude erhält einen empfindlichen Dämpfer, als Amelia feststellen muss, dass der Vater auch ihre Freunde zum Camping eingeladen hat, dabei hätte sie ihn lieber für sich allein gehabt. Amelia beschließt, beleidigt zu sein und allen zu grollen.

Als die Schule wieder beginnt, wird Amelia plötzlich von ihren Klassenkameraden freundlich begrüßt, sogar von jenen, die sie immer geschnitten haben. Schon bald wird ihr klar, dass es gar nicht um sie geht sondern um Tante Tanner! Die junge Frau war einst ein populärer Rockstar, der nun wieder in den Medien ist. Zu gern wüsste Amelia, weshalb sich Tante Tanner vor einigen Jahren zurückgezogen hat und wieso sie jetzt ein Abschiedskonzert geben will. Befindet sich die Antwort auf der Musik-Kassette, die Amelia in einem Karton auf dem Speicher entdeckt?

Mit dem Label comikat will der eidalon verlag junge Leser ansprechen, die Comics mögen, welche anspruchsvoller sind als Disney, Superhelden & Co. Darum bemüht man sich, die Lizenz für ‚etwas andere‘ Serien zu erhalten, die mehr an Titel wie „Peanuts“ und „Mafalda“ erinnern, wie z. B. „Polly und die Piraten“, „Alice im Wunderland“ oder auch „Amelia“.

Die Idee mag an sich gut sein, doch bei der Lektüre dieser Reihen wird schnell deutlich, dass der vordergründige Humor, die Anspielungen und die tiefer gehenden Aussagen doch eher an reifere Leser adressiert sind.

In „Amelia rockt!“, dem nun schon dritten Band dieser Reihe, begegnet man Kindern im Grundschulalter, die keiner heilen Welt entstammen, sondern in einem Umfeld aufwachsen, das heute für viele gang und gäbe ist. Die Titelfigur ist ein Scheidungskind, Reggie identifiziert sich mit den Helden aus seinen Heften, Rhonda leidet unter der Beliebtheit ihrer jüngeren Schwester, Pyjamaman stammt aus ärmlichen Verhältnissen. Sie sind die Außenseiter in ihrer Klasse, und wenn man sich für sie interessiert, dann steckt immer etwas anderes dahinter.

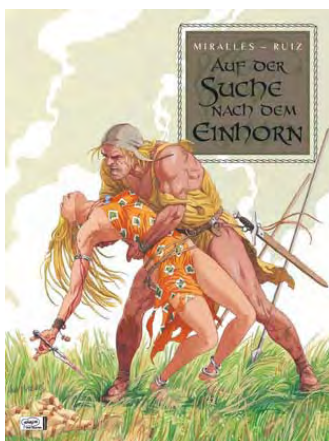
Trotzdem lässt sich das Quartett das Leben nicht vermiesen. Altklug hinterfragen sie die Welt der Erwachsenen, die nicht immer verständlich ist – und die auch der Autor nicht zu erklären versucht.

In einer Geschichte lernt Amelia, dass auch ihr Vater Probleme hat und sehr traurig ist, dass er nicht viel Zeit mit ihr verbringen kann. Er möchte wissen, wie es der Tochter geht und ob sie nette Freunde hat. Sein Versuch, ihr gegenwärtiges Leben kennen zu lernen und ihr eine Freude zu bereiten, geht zunächst völlig schief, aber eine Aussprache führt zu neuen Einsichten.

Nicht ganz so einfach ist es für Amelia, als Tante Tanner ungewünschte Aufmerksamkeit auf sich zieht. Das Mädchen erhascht einige Eindrücke vom einstmaligen ‚wildem Leben‘ der Tante, kann aber die einzelnen Puzzlestücke nicht zusammensetzen. Was bleibt, sind Vermutungen, dass die junge Frau in verschiedenen Bereichen einige Enttäuschungen hatte hinnehmen müssen und sie ihre Karriere an den Nagel hängte, um sich selbst treu zu bleiben. Nebenbei wird der Star-Rummel auf die Schippe genommen, beispielsweise durch die Jugendfreunde, die Tanner gar nicht kennt, und die Kollegen, die ausschließlich auf sich selbst fixiert sind.

Auch wenn Jimmy Gownley immer wieder neue Themen findet, die er beleuchtet und parodieren kann, so erscheint einem der dritte Band nicht mehr ganz so spritzig und witzig – vielleicht weil sich die Running Gags und sarkastischen Sprüche mit der Zeit abnutzen und sich langsam eine Wiederholung der Motive einschleicht. Freilich wird man durch die Situationskomik gut unterhalten, man nimmt Anteil an den Problemen der jungen Protagonisten, freut sich über ihre dicke Freundschaft, aber große Überraschungen gibt es keine. Ergänzt wird die Story durch eher einfache, cartoonhafte Illustrationen.

Alles in allem ist „Amelia“ eine Comic-Serie, welche sich an erwachsene Sammler wendet, die sich über die mehr oder minder versteckten Anspielungen amüsieren und die aufwändige Gestaltung der Bücher – Hardcover, Kunstdruckpapier – zu schätzen wissen. Auf die Interessen der Kinder, die überwiegend quirlig-spannende Unterhaltung wünschen, wird nur scheinbar eingegangen. (IS)



Emilio Ruiz und Ana Miralles

Auf der Suche nach dem Einhorn

Nach dem Roman „En busca del unicornio“ von Juan Eslava Galán, Spanien, 1987

A la recherche de la licorne, Frankreich, 2008

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 9/2009

HC-Album, Ehapa Comic Collection, Adventure, Historical, 978-3-7704-3306-3, 160/3995

Aus dem Französischen von Marcel Le Comte

Titelgestaltung von Wolfgang Berger

www.ehapa-comic-collection.de

www.emilioruiz.net

www.anamiralles.com

www.juaneslavagalán.com/

www.darqaud.com

Im Jahr 1471 beauftragt der König von Kastilien Juan de Olid und eine Truppe Armbrustschützen mit einer heiklen Mission: Sie sollen das legendäre Einhorn finden, das angeblich in Afrika lebt, und sein Horn, aus dem man wunderliche Mittel bereiten kann, mitbringen. Um es gefangen nehmen zu können, reist die schöne Dona Josefina mit den Männern, denn der Legende nach zähmt die Nähe einer Jungfrau das Tier.

Schon auf den ersten Etappen muss Juan erfahren, dass dieses Unternehmen noch schwieriger ist, als befürchtet. Die Führer sind wenig zuverlässig, die Schützen murren, wenn sie keinen Wein und keine Frauen bekommen, und so mancher scheint insgeheim auf Verrat zu sinnen. Juan selber verzehrt sich nach Dona Josefina und lässt sich auf eine Affäre mit deren Zofe Inesilla ein, die aber auch einen seiner Leute, Andrés, sehr zu mögen scheint.

Mit dem Schiff setzen sie nach Afrika über und müssen entscheiden, welchem Mauren-Fürst, der ihnen ein Bündnis anbietet, um mit Hilfe der Schützen einen Rivalen ausschalten zu können, sie vertrauen wollen. Ohne die Zustimmung des siegreichen Fürsten will keine Karawane die Kastilier mitnehmen. Juan trifft die richtige Wahl, und so geht die Reise weiter, aber ohne Dona Josefina, die keine Jungfrau mehr ist.

Die Kastilier und ihre Begleiter dringen immer weiter nach Süden vor, in Gefilde, die noch nie ein Christ betreten hat. Juan kämpft gegen untreue Verbündete, Verräter in den eigenen Reihen, das Klima, die Wildnis, Krankheiten und feindselige Stämme. Seine Begleiter werden weniger und

weniger. Und schließlich stoßen sie auf das legendäre Einhorn, ein hässliches und gefährliches Tier...

Das prächtige Hardcover-Album „Auf der Suche nach dem Einhorn“ beinhaltet die komplette Comic-Geschichte, die Emilio Ruiz und Ana Miralles nach dem Roman des Autors Juan Eslava Galán schufen. Im Anhang, bestehend aus Interview und Skizzen, erfährt man Näheres über die Künstler und die Entstehung des Comics.

Zwischen den überwiegend phantastischen oder komödienhaften Werken francobelgischer, spanischer und italienischer Autoren und Zeichner sticht der vorliegende Titel hervor, denn er ist doch etwas anderes, nämlich eine realistisch inszenierte, abenteuerliche Erzählung aus dem Zeitalter der großen Entdeckungsreisen, wie sie sich wirklich zugetragen haben könnte.

Vor allem aus der Sicht von Juan de Olid wird geschildert, was den Männern und Frauen auf ihrer viele Jahre dauernden, gefährlichen Reise widerfährt. Der Protagonist ist ganz ein Kind seiner Ära, voll des Aberglaubens und der Vorurteile, der seine Beobachtungen und die Ereignisse mit Kommentaren belegt, die seinem begrenzten Horizont und religiösen Empfinden entsprechen.

Die Arroganz und das Überlegenheitsgefühl der Weißen bzw. der Christen, die sich als Heilsbringer verstehen, kommt dabei genauso zum Ausdruck, wie das abwartende und abwägende Verhalten der Sarazenen und Mauren, die ihre eiteln Gäste heimlich belächeln, und die Neugierde, die Gastfreundschaft, aber auch das berechnende oder kriegerische Auftreten der schwarzen Völker. Verschiedene Mentalitäten treffen aufeinander, und Juan betreibt eine gefährliche Gratwanderung zwischen Einsicht und Starrsinn, Wohlwollen und Überheblichkeit, echter Freundschaft und Kalkül.

Die einzelnen Charaktere sind individuell gezeichnet: In Andrés findet Juan einen zuverlässigen Begleiter, Bruder Jordi erweist sich als ein aufgeschlossener und gebildeter Mönch, der ihm immer mit Rat und Tat zur Seite steht, ohne den gewandten Dolmetscher Paliques wäre die Reise wohl schon früh gescheitert, der geckenhafte Manolito macht keinen Hehl aus seinem Interesse an attraktiven Männern, das Narbengesicht tritt immer wieder als Aufrührer und schließlich Verräter auf – und es gibt noch viele mehr, die ihren Teil zur abwechslungsreichen Handlung beitragen.

Diese ist spannend und verzichtet ganz auf billige Action- und Splatter-Szenen. Man begleitet die Expedition und bestaunt mit den Kastiliern die Pracht der Städte Nordafrikas, die Weite der Sahara, die Üppigkeit des Dschungels, die fremdartigen Tiere der Savanne etc. Gefahren für die Gruppe ergeben sich von ganz allein und sorgen für so manche Tragödie. Und auch als das Einhorn gefunden wird, ist die Geschichte noch nicht vorbei, denn Juan muss sich auf den beschwerlichen Rückweg begeben – und nach gut zwanzig Jahren ist seine Welt nicht mehr dieselbe.

Auch wenn die Mission im Vordergrund steht, so wird auch etwas Platz für Romanzen und Affären eingeräumt. Nicht alle Liebesbeziehungen enden glücklich. Die Bedürfnisse von Frauen und Männern werden ganz natürlich eingebunden, und auch an den Darstellungen ist nichts Anstößiges.

Der Comic bemüht sich, neutral zu berichten und das Werten den Lesern zu überlassen. Tatsächlich wird Gutes nicht belohnt, Böses nicht bestraft. Wie im ‚richtigen Leben‘ kommen auch hier jene am besten davon, die es nicht verdient haben. Juan hat vieles gesehen, erlebt und überlebt, aber letztlich hat er alles verloren, was ihm etwas bedeutet hatte, und er hat keine Ziele mehr. Was bleibt, ist die bittere Frage: Wofür das alles...?

„Auf der Suche nach dem Einhorn“ beschreibt ohne Beschönigung und Pathos die Strapazen und Gefahren einer langen Reise, die Wunder unbekannter Länder, große und kleine menschliche Dramen.

Der Leser wird in die Handlung hinein gezogen, die voller Details ist – inhaltlich und zeichnerisch. Man kann das Buch nicht mehr weglegen, bevor man nicht die letzte Seite umgeblättert hat. Juans Geschichte fasziniert, die dichte Atmosphäre nimmt gefangen, die realistischen, aufwändigen Zeichnungen überzeugen.

Der Band ist ein großartiger, geschichtlich orientierter Abenteuercomic, der vor allem den Fantasy-Fans und Freunden spannender Historien-Spektakel gefallen wird. Schätzt man Titel wie „Die

Druiden“, „Das Einhorn“ oder „Kreuzzug“ (alle erschienen im Splitter Verlag), wird man auch von diesem epischen Comic begeistert sein. (IS)



Carl Barks
Onkel Dagobert

Barks Onkel Dagobert 3, © Disney Enterprises, Inc., USA, 2009

Egmont Ehapa, Köln, 11/2009

HC-Album, Ehapa Comic Collection, Funny, 978-3-7704-3319-3,
160/2495

Aus dem Amerikanischen von Dr. Erika Fuchs

Titelillustration von Carls Barks

www.ehapa-comic-collection.de

www.disney.de/

<http://lambiek.net/artists/b/barks.htm>

Carl Barks ist einer der wichtigsten Autoren und Zeichner, die die Duck-Familie nachhaltig prägten und der einige so populäre Figuren wie Onkel Dagobert erschuf, der schnell zu einer festen Größe wurde und eine eigene Serie erhielt.

Die Ehapa-Comic-Collection würdigt Carl Barks und Onkel Dagobert in der Reihe „Barks Onkel Dagobert“, von der nun der dritte Band vorliegt: als umfangreiches Hardcover-Album, auf festem Papier und sauberem Druck. Die Sammlung lustiger Geschichten, die von verschiedenen Themen inspiriert wurde, macht schon sehr jungen Lesern viel Spaß, aber richtig schätzen können nur die reiferen Comic-Sammler die aufwändig gestaltete Edition.

Das Album wartet mit 18 Geschichten auf, die in den Jahren 1954 – 57 veröffentlicht wurden, 1 - 32 Seiten lang und in einigen Fällen kurz kommentiert sind.

Wie immer zeigt sich Onkel Dagobert in den Erzählungen geizig und geldgierig, er investiert und packt selber mit an, wenn ein Gewinn in Aussicht ist, skrupellos nutzt er andere - sogar die eigene Familie – zu seinem Vorteil aus, als Running Gag versucht er, den ohnehin schon billigen Kaffee zum halben Preis zu schnorren, und natürlich nimmt er seine gewohnten Geldbäder. Auch ‚das schlaue Buch‘ von Onkel Donalds Neffen spielt mehrmals eine große Rolle.

Hier einige Beispiele:

Onkel Dagobert hat seine Fantastilliarden bestens gesichert, aber das Medaillon, in dem ein Zettel mit dem Code versteckt ist, fällt einem Lemming um den Hals, und so beginnt eine wilde Verfolgungsjagd. Beim Entenhausener Wiesenfest stiftet Onkel Dagobert einen Preis, der die Besucher anlocken soll. Natürlich will er an dem Wettbewerb selber teilnehmen und ist sich des Sieges sicher. Aus dem legendären Goldenen Vlies möchte sich Onkel Dagobert einen neuen Mantel schneidern lassen, aber um es zu erringen, ist eine Quest notwendig, die der von Jason kaum nachsteht.

Aktuelle Begebenheiten oder die Mythologie, ein Stichwort oder ein bekanntes, immer wieder bemühtes Thema lieferten den Aufhänger zu den Geschichten, die witzig, spannend, manchmal auch phantastisch ausfallen. Auf jeden Fall kommt der Spaß nie zu kurz, und man kann sich köstlich amüsieren über die Schrollen von Onkel Dagobert, gegen den Donald oft wie die Stimme der Vernunft wirkt, während die Neffen meist die eigentlichen Retter der Situation sind.

Carl Barks zeigt, dass er mit Comics, die nur eine Seite lang sind, genauso umgehen und Schlusspointen heraus arbeiten kann, wie mit langen Geschichten, die viel mehr Möglichkeiten bieten. Sogar Überraschungsthemen (Weihnachten) vermag er, gelungen einzubinden, ohne dass die eigentliche Handlung gestört wird.

Selbst wenn man das eine oder andere Abenteuer vielleicht schon kennt, die Sammlung ist wirklich sehr unterhaltsam und bietet Groß und Klein ein abwechslungsreiches Lese-Vergnügen. Mag man Disney, kommt man an diesem Titel einfach nicht vorbei. (IS)



Disney Enterprises Inc. (Hrsg.)

Ich, Donald Duck

Big Black Books – Band 1

Big Black Books – vol. 1: Donald Duck, USA, 2009

Egmont Ehapa, Köln, 11/2009

HC-Album im Überformat, Ehapa Comic Collection, Funny, 978-3-7704-3311-7, 190/2995

Aus dem Amerikanischen von Dr. Erika Fuchs, Michael Bregel, Gudrun Smed-Puknatis, Peter Daibenzeiher, Gerlinde Schurr, Michael Nagula

Titelgestaltung und Textlayout von Wolfgang Berger

Geschichten und Zeichnungen von Vicar, Romano Scarpa, Carl Barks u. v. a.

Mit einem Vorwort von David Gerstein

www.ehapa-comic-collection.de

www.disney.de/

Zweifellos ist Donald Duck die populärste Figur aus Entenhausen und bei den Disney-Fans vermutlich sogar beliebter als Micky Maus, einfach weil der choleriche, zumeist glücklos agierende Erpel sehr menschlich gezeichnet ist mit vielen kleinen Macken, die man von sich selbst und den Personen aus dem Umfeld kennt. Weder ist Donald so reich wie Onkel Dagobert, noch so glücklich wie Gustav Gans, er hat nicht die überbordende Phantasie eines Daniel Düsentricks und auch nicht die altklug anmutenden Einsichten seiner drei Neffen, und schon gar nicht ist er ein so überlegener ‚Klugscheißer‘ wie Micky. Das macht Donald sympathisch, glaubwürdig und *zu einer Ente wie Du und ich...*, mit der man sich identifizieren kann.

Seine Karriere begann er als Nebenfigur in einem Trickfilm. Auch in einigen Comic-Strips trat er bald darauf auf. Sein heutiges Aussehen war zwar erst grob umrissen, aber schon erkennbar. Den Durchbruch brachten ihm die längeren Comic-Geschichten, in denen nun auch schon einige Familienmitglieder und sein eigenwilliges Auto auftauchten. Vor allem Carls Barks ist der Donald, den jeder mag, zu verdanken, denn nachdem er das Potenzial der Figur erkannt hatte, gab er seine Arbeit in den Trickfilmstudios auf und widmete sich ganz dem Zeichnen von „Donald Duck“-Comics. Dabei ließen er und seine Kollegen sich von alltäglichen Begebenheiten genauso inspirieren wie von aktuellen Ereignissen, literarischen Vorlagen und phantastischen Themen.

Auf rund 180 Seiten bietet der vorliegende Prachtband einen bunten Querschnitt typischer „Donald Duck“-Abenteuer. David Gersteins einleitende und illustrierte Kommentare weisen diejenigen, die auch mal hinter die Kulissen schauen wollen, auf Besonderheiten der jeweiligen Storys hin, auf die Entwicklung von Donald und seinen Freunden, ihre Charakteristika, die Running Gags u. v. m. 12 Geschichten von unterschiedlicher Länge unterhalten die Leser. In ihnen begegnet man außerdem Dagobert Duck, Daisy Duck, Daniel Düsentricks, Vetter Dussel, den Neffen Tick, Trick und Track sowie einigen anderen.

Mal engagiert sich Donald in einem neuen Job wie in „Schlafes Meister“ und „Der rasende Kurier“. Dann wieder misst er sich mit Vetter Gustav in „Alter schützt vor Torheit nicht“ und „Glückspilz und Pechvogel“. Natürlich muss er auch an waghalsigen Unternehmungen mitwirken und sich dabei hin und wieder für Onkel Dagobert als Schatzjäger betätigen wie in „Die verlorene Welt“ und „In den Fängen der Mumie“. Der Generationenkonflikt und Ärger mit anderen wie in „Schwein gehabt!“ und „Ein Herz und eine Seele“ sind stets beliebte Themen. Die Tücken der Technik werden in „Immer am Ball bleiben“ und in „Eine Seele von Auto“ unterschätzt. In „Schicksalhafte Höhenflüge“ und „Ein tüchtiger Transporteur“ will Donald wie so oft zu hoch hinaus.

Nicht immer sind es die anderen, die daran Schuld tragen, wenn Donald – was sehr häufig passiert – etwas missglückt. Läuft einmal etwas gut, steigt ihm das sofort zu Kopf, und er bringt sich selbst zu Fall. So manche Misere brockt er sich durch sein Temperament, seine Voreiligkeit und Großmüligkeit ein. Trotzdem hat man Mitleid mit ihm und gönnt es ihm, wenn er dann doch einen Konflikt lösen kann und der lachende Dritte ist.

Selbst wenn sich manche Motive mit der Zeit wiederholen, man wird nicht müde, die Geschichten von Donald Duck zu lesen, an seinen aufregenden Abenteuern und an seinem dramatischen Alltag teilzuhaben, denn es gibt immer etwas zu schmunzeln, und er bleibt stets sehr menschlich.

„Ich, Donald Duck“ ist ein wunderschönes Album, das Sammlerherzen höher schlagen lässt, denn die Gestaltung ist wirklich gelungen:

Hardcover im Überformat, festes Kunstdruckpapier, sauberer Druck, großzügiges Layout, keine augenfeindliche Winzschrift, reichliches Hintergrundmaterial. Gerade zu Weihnachten ist der Titel ein origineller Geschenk-Tipp. (IS)



Joss Whedon & Jeph Loeb

Fray – Future Slayer

Buffy präsentiert 1

Fray 2003, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 4/2009

PB mit Klappbroschüre, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Horror, Fantasy, 978-3-86607-742-3, 192/1995

Aus dem Amerikanischen von Claudia Kern

Titelillustration und Zeichnungen von Karl Moline, Andy Owens, Farbe von Dave Steward & Michelle Madsen

www.paninicomics.de

www.foxhome.com/buffysplash/index_frames.html

<http://whedonesque.com/>

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

200 Jahre in der Zukunft wird eine neue Jägerin auserkoren. Melaka Fray ist ein sportliches, durchtrainiertes Mädchen. Ihren Lebensunterhalt verdient sie sich durch Diebstähle.

Die ärmere Bevölkerung lebt in Slums. Diese wurde durch die Diebesgilden in Bezirke aufgeteilt. Wer sich nicht daran hält, provoziert einen Bandenkrieg. Doch die Menschen werden von einer viel größeren Gefahr bedroht: den Vampiren, die von den Menschen Lurks genannt werden. Das Wissen über Dämonen und Jägerinnen ging jedoch verloren, als Buffy in einer letzten entscheidenden Schlacht das Tor zur Erde in der Welt der Dämonen versiegelte. Dennoch gingen die Kräfte der Jägerin von einer Generation auf die andere über.

Fray wird von einem Wesen aus dem Dämonenreich aufgesucht. Dieses erzählt ihr von den Jägerinnen. Doch Fray will ihr Erbe nicht annehmen. Der Fremde hat nun starke Überzeugungsarbeit zu leisten. Fray selbst fürchtet die Lurks, da ihr Zwillingbruder Harth einst von einem getötet wurde. Ihre Schwester Erin gibt ihr die Schuld an allem. Seither stehen die Geschwister auf verschiedenen Seiten. Erin arbeitet für die Polizei, Fray als Diebin.

Joss Whedon hat seine neue Jägerin in die Zukunft versetzt. Dabei betont er in seinem sehr interessanten Vorwort, dass er ein echtes Mädchen bzw. Großstadtgöre im Sinn hatte und keine überdimensional proportionierte Barbiepuppe mit Modelhaltung. Dieses Vorhaben ist ihm vollauf gelungen:

Fray ist rotzfrech, selbstbewusst und hat die normale Haltung eines Teenagers. Dabei ist sie sehr verwundbar. Besonders wenn es um Freundschaften geht, wird von ihr kein Verrat geduldet.

Die zeichnerische Meisterleistung kann man nur als absolut spektakulär bezeichnen. Der Leser fühlt sich in die Zukunft versetzt. Ein ganz großes Merkmal: Es gibt fliegende Autos.

Die Story spielt oft des Nachts oder in der Dämmerung, so dass die Zeichnungen teilweise sehr düster ausfallen. Die Farbskala wird von tiefem Rot bis zum hellsten Orange, teilweise auch Gelb genutzt. Dabei helfen die blau durchsetzten Nebelschwaden, die dem Szenario die unheimliche und bedrohliche Atmosphäre geben, welche das Gefühl, hier droht Gefahr, erhöht.

Joss Whedon ist es wieder mal gelungen ein ganz neues Epos zu erschaffen. Seine Fans und die, die es noch werden, dürfen auf die weitere Entwicklung von „Fray“ gespannt sein. Wer „Buffy“ und „Angel“ liebt, ist hier genau richtig.

Der Leser sollte sich auf keinen Fall das Crossover der beiden Serien entgehen lassen. Dies ist in der 8. Staffel der Comic-Reihe „Buffy“ der Fall: „Band 4 - Jetzt kommt Fray“. (PW)



Maurice Tillieux

Jeff Jordan Gesamtausgabe – Band 1

1: Teddy zieht Leine/2: Kokain und alte Meister/3: Tödliche Flut/4: Gefährliche Verfolgungsjagd, Frankreich, 1956 – 60

Gil Jourdan L'Intégrale – tome 1, Frankreich, 2009

Egmont Ehapa, Köln, dt. Erstausgabe: 10/2009

HC-Album, Ehapa Comic Collection, Krimi, Funny, Action, 978-3-7704-3308-7, 240/2995

Aus dem Französischen von Peter Müller

Mit einem Vorwort von José-Louis Bocquet, aus dem Französischen von Michael Hein

Abbildungen und Fotos im Sekundärteil aus verschiedenen Quellen

www.ehapa-comic-collection.de

www.dupuis.com

Maurice Tillieux (1921 – 78) ist ein belgischer Comic-Zeichner, der mangels Erfolg zunächst Kriminalromane schrieb, dann aber wieder zu seinen Wurzeln zurück kehrte, mit den Detektivgeschichten um die Comic-Figur „Felix“ den Durchbruch schaffte und, auf dieser aufbauend, „Jeff Jordan“ für das Magazin „Spirou“ entwickelte. Ein weiterer bekannter Titel des Künstlers ist „César“. Darüber hinaus verfasste er auch einige Storys zu den Serien seiner Kollegen, darunter „Harry und Platte“ und „Yoko Tsuno“.

Mehr über den Werdegang von Maurice Tillieux verrät das umfangreiche Vorwort – 28 Seiten! - von José-Louis Boucquet, das durch zahlreiche schwarz-weiße und farbige Fotos, Illustrationen und Abbildungen aufgelockert wird.

Das Comic-Album „Jeff Jordan Gesamtausgabe – Band 1“ ist ein mit 240 Seiten sehr dicker Prachtband: Hardcover, hochwertiges Kunstdruckpapier, sauberer Druck, interessantes Hintergrundmaterial. Damit werden insbesondere die Sammler (vergriffener) francobelgischer Alben angesprochen, die diesen Titel noch von früher (erschieden im Carlsen Verlag) in guter Erinnerung bzw. Spaß an humorig-abenteuerlichen Krimigeschichten im Comic-Format haben.

Vier Abenteuer aus den Jahren 1956 – 60 bietet der erste Band:

In „Teddy zieht Leine“ macht der frisch gebackene Detektiv Jeff Jordan den kleinen Ganoven Theodor Bär, sehr zum Ärger von Inspektor Stiesel, zu einem Partner. Teddy ist davon zunächst überhaupt nicht begeistert, denn schon das erste gemeinsame Abenteuer ist sehr gefährlich, aber er hat keine andere Wahl, anderenfalls muss er zurück ins Gefängnis. Die gemeinsam überstandenen Gefahren schweißen die beiden schließlich zusammen, und ohne Teddy wäre die erste direkte Konfrontation mit den Schmugglern vielleicht für Jeff sehr schlecht ausgegangen.

Ungewöhnlich für eine neue Comic-Serie ist, mit einem Doppelband zu starten. „Kokain und alte Meister“ knüpft nahtlos an die Ereignisse der ersten Episode an und bringt sie zu Ende. Diesmal bekommt Steffi, Jeffs Sekretärin, etwas mehr zu tun, denn sie spioniert das Schloss aus, in dem scheinbar alle Fäden zusammenlaufen. Getarnt als ein populärer Künstler und sein Mäzen schleichen sich Jeff und Teddy bei einem Empfang ein, um die Schmuggler zu entlarven. Prompt werden sie entdeckt.

Die „Tödliche Flut“ wird einem reichen Kunstsammler zum Verhängnis. Da sein Erbe vermutet, dass es sich keineswegs um einen Unglücksfall handelte, heuert er Jeff Jordan an. Dieser nimmt zusammen mit Teddy und Inspektor Stiesel die Spur auf, die zu einer Ruine führt, die nur bei Ebbe über einen schmalen Pfad erreicht werden kann. Vergeblich versucht der Täter, von sich abzulenken und Jeff dazu zu bewegen, den Fall aufzugeben. Um ihn schließlich loszuwerden, zapft er dem Wagen seiner Verfolger das Benzin ab, und das Fahrzeug bleibt auf halber Strecke liegen. Die Flut steigt schnell, und weder reicht die Zeit, um zum Festland zu gelangen, noch ist es möglich, zur Ruine zurück zu kehren...

Nach dem spektakulären Ausbruch eines Verbrechers beginnt eine „Gefährliche Verfolgungsjagd“. Zunächst will keiner glauben, was Zeugen beobachtet haben, denn die Erklärung ist geradezu phantastisch. Kurz darauf gibt es einen Toten.

Die Geschichten und Figurenkonstellationen sind typisch für die Krimis der 1950/60er Jahre: Im Mittelpunkt steht der toughe Detektiv, der durch seinen messerscharfen Verstand und eine gute

Beobachtungsgabe immer wieder auf eine Spur stößt, die ihn weiter bringt. Ihm zur Seite steht der Heldenbegleiter, der einige zusätzliche Fähigkeiten mitbringt, für Spaß sorgt und die Genialität seines Chefs unterstreicht. Auch wenn Romantik kein großes Thema ist, wird mit der Sekretärin, die den Kleinkram erledigt und dort ermittelt, wo die Männer auffallen würden, die selbstbewusste, kumpelhafte Quotenfrau ins Spiel gebracht. Ein nützlicher Helfer bei der Polizei öffnet Türen und besorgt Informationen, die den Detektiven sonst verschlossen blieben.

Zwar ist auch Jeff Jordan ein ‚Schnüffler‘ nach diesem Muster, aber Maurice Tillieux gelingt es, den anderen Charakteren genügend Handlungsanteile zu verschaffen, und so manches Mal ist es ihnen zu verdanken, dass ein Abenteuer gut endet. Running Gags sorgen regelmäßig für Auflockerung, z. B. Teddys Humor, doch kann nur er über seine Witze lachen, Stiesels Tollpatschigkeit, Teddys kleine Streitereien mit Steffi oder Stiesel. Auch die Namen der Ortschaften, Personen usw. sind voller Anspielungen und regen zum Schmunzeln an.

Die Kriminalfälle greifen gängige Themen auf wie Schmuggel, Versicherungsbetrug, Mord. Sie sind spannend inszeniert und überraschen immer wieder durch unerwartete Wendungen oder unkonventionellen Lösungen. Der Täter wird weniger durch Gewalt, auch wenn es die eine oder andere Auseinandersetzung gibt, als durch Köpfchen überführt. Dabei kann Jeff durchaus auch einmal zuschlagen, wenn es sein muss.

Die Zeichnungen erinnern an Titel wie „Spirou & Fantasio“, „Tim und Struppi“ oder „Gaston“ und ergänzen gelungen die Handlung. Jedes Panel steckt voller kleiner Details, ob das nun die Körpersprache und Mimik der Personen oder Objekte im Hintergrund sind, die so manches Wort ersparen und weitere Informationen liefern oder einfach nur in liebevoller Kleinarbeit das Szenario realistischer gestalten.

Alles in allem ist „Jeff Jordan Gesamtausgabe – Band 1“ ein sehr schönes Album für Sammler, die die namhaften Künstler der francobelgischen Szene schätzen, Spaß an spannend-lustigen Krimis haben und auch die aufwändige Gestaltung des Bandes zu würdigen wissen. Nach der Lektüre freut man sich schon auf die nächsten Abenteuer Jeff Jordans. (IS)



Federico Fellini & Milo Manara

Die Reise nach Tulum & Die Reise des G. Mastorna, genannt Fernet

Manara Werkausgabe 1

Keine Angaben zu Originaltiteln und Erscheinungsjahr

Panini Comics, Stuttgart, 8/2008

HC mit Schutzumschlag auf Kunstdruckpapier, Comic, Kunst, Surrealismus, Fantasy, SF, 978-386607-872-7, 176/2495

Aus dem Italienischen von Michael Leimer

Titelbild und Zeichnungen von Milo Manara

www.paninicomics.de

www.milomanara.com/

Viele haben den Namen Federico Fellini bestimmt schon einmal gehört. Der 1920 geborene und 1993 verstorbene Filmemacher gehörte zu den schillernden italienischen Regisseuren und Produzenten, der gerade zwischen 1940 und 1970 durch seine eigenwilligen, surrealistisch angehauchten und oftmals provokativen Filme die Gemüter der Kritiker erregte. Er gilt als einer der Tabubrecher, die schon früh – wenn auch eher auf künstlerische Art und Weise – Erotik in seinen Werken präsentierte und mit Gesellschaftsschelte nicht sparte. Zu seinen bekanntesten Werken gehören unter anderem „Das Lied der Straße“, „Das süße Leben“, „8 ½“ oder „Satyricon“.

Der 1945 geborene Milo Manara schuf bereits in den 1970er Jahren Comics, die mehr Kunst als Unterhaltung waren wie „Der Affenkönig“ oder „Revolution“. Später arbeitete er dann mit Hugo Pratt, Luc Besson und nicht zuletzt Federico Fellini zusammen.

Für Letzteren setzte er zwei nicht verfilmte Szenarien um, die wohl zum ersten Mal auch auf Deutsch vorliegen: „Die Reise nach Tulum“ und „Die Reise des G. Mastorna, genannt Fernet“. Beide Geschichten basieren auf Skripten von Fellini, der zu der Zeit, in der er diese verfasste, von Carlos Castaneda und seinen esoterischen Werken begeistert war.

„Die Reise nach Tulum entführt in ein Mexiko, in dem sich Traum und Wirklichkeit vermischen. Der Held ist gefangen in Illusionen und kann bald nicht mehr unterscheiden, ob das, was er wahr nimmt, Wirklichkeit ist oder die reine Erfindung seines Geistes. Denn die Stätten, die er auf diese Weise kennen lernt, sind viel farbenprächtiger und schöner als die Realität. Nach und nach verliert er sich immer mehr in den Traumbildern, nicht ahnend, das er damit alles verlieren könnte, was er sich bisher erarbeitet hat.

Auch „Die Reise des G. Mastorna, genannt Fernet“ schildert eine Reise aus der Wirklichkeit in die der Visionen und Träume. Doch diesmal muss sich der Protagonist der Tatsache stellen, dass ihn am Ende das Jenseits erwartet und seine Reise eine ohne Wiederkehr ist.

Wie in allen surrealistischen Werken fließen Traum und Realität ineinander, finden sich in ganz normalen Städten plötzlich magische Paläste mit einer archaischen Ausstrahlung, wechseln die Figuren von einem zum anderen Mal die Szenerie und müssen sich phantastischen Bedrohungen und philosophischen Fragen stellen, wenn sie auf ihrem Weg weiter kommen sollen.

Natürlich gibt es auch eine Menge hübscher Frauen zu sehen, die ihre weiblichen Reize präsentieren, aber die Erotik, die sie ausstrahlen, ist ebenso unwirklich wie das Setting und weit entfernt davon, Pornographie zu sein. Man muss sich schon Zeit nehmen, um in die Geschichte einzutauchen und sie zu verstehen, denn vieles erschließt sich nicht unbedingt nach dem ersten Lesen. Und auch danach kann man noch eine Weile darüber nachdenken, denn einfach zu verstehen, sind die Szenen dann immer noch nicht.

Neben den beiden Geschichten gibt es noch eine Menge Illustrationen und Entwürfe zu sehen, u. a. auch das Storyboard von Fellini. Ergänzende Texte klären über die Intention und den Hintergrund der Geschichten auf, was stellenweise auch sehr hilfreich ist, wenn man z. B. Castaneda nicht gelesen hat.

Alles in allem sollte man keine leicht verdauliche erotische Kost erwarten, sondern schwergängige künstlerische Geschichten, die zwar herausragend gezeichnet, aber nicht leicht zu verstehen sind, da sie mehr auf den phantastischen Surrealismus der Szenen als auf eine klare Aussage und geradlinige Handlung setzen. (CS)



Christophe Arleston (Text), Adrien Floch (Zeichnungen), Claude Guth (Farben) & Sébastien Lamirand (Spezialeffekte)

Aufstand der Spielfiguren

Die Schiffbrüchigen von Ythaq 6

Les naufragés d'Ythaq: La révolte de pions, Frankreich, 2008

Splitter Verlag, Bielefeld, 1. Auflage: 2/2009

HC, Album, Comic, SF, Fantasy, 978-3-939864-89-0, 56/1380

Aus dem Französischen von Tanja Krämling

Titelgestaltung von Dirk Schulz

www.splitter-verlag.de

www.ythaq.com/

www.askell.com/

www.indigo-online.de

Der Luxusliner Kometenstaub stürzt über dem Planeten Ythaq ab. Navigatorin Granit, Bordtechniker Narvarth und die kapriziöse Passagierin Callista können sich retten. Gemeinsam schlagen sie sich durch eine unbekannte, gefährliche Welt auf der Suche nach anderen Überlebenden und einer Möglichkeit, die ihnen erlaubt, in zivilisierte Gefilde zurückzukehren.

Die Schiffbrüchigen stoßen auf Einheimische und andere Gestrandete, die sich mehr oder minder zusammen gerauft haben, um auf Ythaq leben und gemeinsamen Feinden trotzen zu können. Einige von ihnen haben erstaunliche Fähigkeiten entwickelt, und auch Granit stellt fest, dass sie ein ‚Gluter‘ ist. Die nächste Überraschung ist, dass sie erfahren, dass sie alle nichts weiter sind, als lebende Figuren in einem mysteriösen Spiel, mit dem sich Unbekannte amüsieren.

Selbst unter den neuen Freunden scheint ein ‚Spieler‘ zu sein, aber wer? In ihrem Zorn, manipuliert worden zu sein, zerstört Granit eine Anlage, die von den Drahtziehern genutzt wird. Die Katastrophe, die sie dadurch auslöst, war nicht vorhersehbar. Auch Narvarth gibt Anlass zur

Sorge, denn er wurde von einem Tod bringenden Parasit befallen. Und wieso ist er *weder Spielfigur noch Spieler?*

„Die Schiffbrüchigen von Ythaq“ ist eine spannende SF-Serie, die mit reichlichen Fantasy-Elementen durchmischt wurde. Die aparten, farbenfrohen Illustrationen und die heiteren Momente täuschen zunächst darüber hinweg, dass der Grundton eher düster ist, Statisten regelmäßig sterben und Sympathieträger schwer verletzt, sogar verstümmelt werden. Von daher möchte man den Titel einem Publikum ab 14 Jahren empfehlen, das solche Entwicklungen, die man kaum erwartet hätte, verkraften kann.

Inzwischen weiß man – ebenso wie die Hauptfiguren -, worum es geht: Unbekannte zwingen seit Jahren Schiffe zur Notlandung auf Ythaq und benutzen die Überlebenden als Spielfiguren. Ob das Spiel wirklich nur der Unterhaltung dient oder ob für die Spieler bzw. den Sieger eine große Belohnung ausgesetzt wurde, ist noch nicht bekannt. Nun scheint Narvarth eine besondere Rolle zuzukommen. Man darf spekulieren, dass diese Veränderung vielleicht sein Leben retten wird.

Zumal ohne ihn die Dreiecksbeziehung mit Granit und Callista nicht funktionieren würde. Tatsächlich ist Granit in Narvarth verliebt, der wiederum nur Augen für Callista hat, die jedoch nur auf ihren persönlichen Vorteil bedacht ist und mit Granit einen Zickenkrieg führt. Die kleinen Gemeinheiten, die die beiden austauschen – z. B. das Beinstellen, das unverhoffte Folgen für alle Beteiligten hat -, sorgen regelmäßig für unerwartete Wendungen und neue Konflikte.

Natürlich schwingt auch ein Hauch Erotik mit, denn die Frauen sind hübsch, ihre Kleidung ist knapp und geht manchmal auch verloren, aber mehr passiert vorerst nicht, da Action und Humor, die Wunder von Ythaq und das packende Rätsel um das Spiel im Vordergrund stehen.

Genauso wie die Serien „Lanfeust von Troy“ oder „Slhoka“, an denen Christophe Arleston und Adrien Floch schreiben bzw. zeichnen, ist „Die Schiffbrüchigen von Ythaq“ eine francobelgische Reihe, die in einer phantastischen Welt spielt, mit sympathischen Figuren aufwartet und viel Spaß macht.

Mag man das Genre, ansprechende Illustrationen und spannende Unterhaltung, bekommt man hier von allem nur das Feinste! (IS)



Robert Venditti

The Surrogates, USA, 2006

Cross Cult, Ludwigsburg, 9/2009

HC, Graphic Novel im Comicformat mit umfangreichem Zusatzmaterial, SF, Action, 978-3-941248-31-1, 208/2600

Aus dem Amerikanischen von Christian Langenhagen

Titelillustration und Zeichnungen von Brett Weldele

www.cross-cult.de

www.brettweldele.com

Die Zukunftsvisionen haben sich in den letzten dreißig Jahren mit der fortschreitenden Weiterentwicklung der Computertechnik sehr stark verändert. Bestanden die frühen Visionen eher aus Katastrophenszenarien oder dem handfestem Terror totalitärer Regime, spielt sich heute immer mehr in virtuellen Welten ab oder überträgt das Bewusstsein der Menschen in eine andere Ebene. So auch in der Graphic-Novel „The Surrogates“ von Robert Venditti und Brett Weldele, deren Verfilmung mit Bruce Willis im Winter 2009 in die Kinos kommt.

Im Jahr 2054 scheint ein Traum wahr geworden zu sein. Mit dem entsprechenden Bankkonto ist man nicht mehr länger darauf angewiesen sein Haus zu verlassen, sondern kann sein Bewusstsein in ein so genanntes ‚Surrogat‘ transferieren, einen kybernetischen Körper, der so gestaltet ist, wie man ihn haben möchte, um seiner Arbeit nachzugehen oder mit anderen Menschen zu interagieren.

In dieser schönen neuen Welt muss niemand mehr unter Vorurteilen wegen seinem Aussehen, Geschlecht oder seiner Hautfarbe leiden, denn das kann durch das entsprechende Surrogat verschleiert werden. Die Luxusmodelle ermöglichen sogar gefühlsechten Sex.

Auch Gewalt und Verbrechen sind dadurch auf ein geringes Maß gesunken. So haben die Polizeibeamten Harvey Greer und Pete Ford nur wenig zu tun – bis zu dem Tag, an dem eine grausame ‚Mord‘-Serie beginnt. Ein verummter Techno-Terrorist zerstört ein Surrogat nach dem anderen und scheint dem virtuellen Leben den Kampf angesagt zu haben. Doch wer steckt dahinter? Etwa ‚Der Prophet‘, ein obskurer Sektenführer, der schon vor Jahren gegen die neue Technologie gewettert hat, oder jemand, der bisher seine Karten noch nicht aufgedeckt hat?

Harvey Greer muss sich seinem Gegner bald persönlich stellen, denn sein Surrogat wird bei ihrer ersten Begegnung zerstört, und ein Ersatz ist noch nicht in Sicht. So ist der Polizeibeamte das erste Mal nach Jahren gezwungen, sein Haus zu verlassen und sich wieder selbst der Außenwelt zu stellen – und allen Gefahren, die ihn dort erwarten.

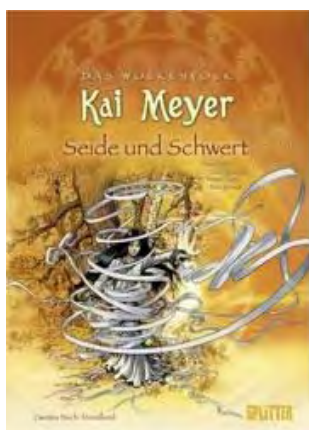
Düster und fatalistisch wie einst in „Blade Runner“ muss sich ein alternder und abgewrackter Held einer kalten, neuen Welt stellen und versuchen, den Feind zu finden, nur um von ihm am Ende wachgerüttelt zu werden. Doch wie so oft schlägt ihm das Schicksal ein böses Schnippchen und lässt am Ende offen, ob er mehr daraus macht.

Die beiden Künstler erzählen ihre Geschichte mit einer düsteren Intensität, die einen manchmal ziemlich schauern lässt. Dazu passen die kalten und oftmals schmutzigen Farben, die die Kälte dieser schönen neuen Welt deutlich hervorheben. Ganz im Gegensatz dazu stehen die Hochglanz-Prospekte der Firma, die die Surrogate produziert, und eine schöne neue Welt der Perfektion und Eleganz suggerieren, in der jeder das sein kann, was er gerne sein möchte, ohne sich selbst körperlich verändern zu müssen.

Viele Menschen sind bereits so süchtig nach diesen Stellvertretern, dass der gewaltsame Einbruch in die heile Welt zu einem grausamen Schock wird, den nicht alle verkraften können. Auch die nachfolgenden Reaktionen sind sehr realistisch und nachvollziehbar umgesetzt, so dass man am Ende sehr nachdenklich zurückbleibt.

Gerade der Gegensatz zwischen der Werbung und der dahinter stehenden Geschichte ist sehr faszinierend und berührend. Das beweist auch das umfangreiche Zusatzmaterial, das einige Punkte nochmals vertieft.

Alles in allem ist „The Surrogates“ die gelungene und engagiert umgesetzte Vision einer zukünftigen Welt, auf die wir durchaus zusteuern könnten, wenn die Entwicklungen so weiter laufen wie bisher. (CS)



Kai Meyer & Yann Krehl (Text-Adaption)

Seide und Schwert 2: Mondkind

Das Wolkenvolk 2

*Nach dem gleichnamigen ersten Band „Seide und Schwert“ der Jugendbuch-Trilogie „Das Wolkenvolk“, Loewe Verlag, Bindlach, 2006
Splitter Verlag, Bielefeld, 1. Auflage: 4/2009*

HC-Album, Comic, Fantasy, Geschichte, 978-3-939823-95-7, 72/1580

Titelgestaltung von Dirk Schulz

Illustrationen von Ralf Schlüter, Horst Gotta (Tusche), Dirk Schulz (Farben)

Extra: 1 herausnehmbarer Druck

www.splitter-verlag.de

www.kaimeyer.com/

<http://yannkrehl.de>

<http://ralfschlüter.com/>

www.pencil-ink-color.de/ (closed?)

www.indigo-online.de

Die fliegende Heimat des Wolkenvolks ist bedroht, denn niemand versteht die alten Maschinen, die dafür sorgen, dass die Stadt hoch in den Lüften bleibt. Schon seit einer geraumen Weile sinkt sie immer tiefer, wie Alessia, die Tochter des Herzogs hilflos und voller Schrecken beobachten muss, seit sie vom Schattendeuter eingesperrt wurde, weil sie um Dinge weiß, die seine Pläne gefährden könnten.

Unterdessen sucht Niccolo, obwohl er das Wolkenvolk nicht liebt, nach den verschwundenen Drachen, die den Aether ausatmen, der die Wolkeninsel retten soll. Auf seiner Reise begegnet er dem Mädchen Nugua, das von den Drachen aufgezogen worden war und ebenfalls hofft, ihre Freunde zu finden. Auch Feiquing, ein Mann, der seine Erinnerungen verloren hat und durch Magie mit dem Kostüm eines Rattendrachen verschmolzen wurde, schließt sich ihnen an.

Die Gefährten greifen in den Kampf zwischen einer jungen Frau und einem Krieger ein. Das Bisschen von seinem Chi, das Niccolo Mondkind gibt, befähigt sie, den Xian in die Flucht zu schlagen. Der Preis, den beide dafür zahlen müssen, ist hoch: Niccolo und Mondkind sind nun durch Liebe verbunden, und diese Liebe ist so stark, dass die abtrünnige Halb-Unsterbliche ihn vor sich zu warnen versucht. Aber auch nachdem Niccolo erfahren hat, was Mondkind tat, ist er davon überzeugt, dass sie nichts dafür kann, weil sie manipuliert wird.

Niccolo, Nugua und Feiquing setzen ihre Suche nach den Drachen fort. Meister Li, ein Fangshi, erweist sich als ein starker und nützlicher Begleiter, aber schnell finden die Drei heraus, dass er nicht das ist, was er vorgibt zu sein. Er hat seine Gründe, nach Mondkind zu forschen, die wiederum Wisperwind jagt, an die sie ihre Schwerter verloren hat. Doch auch er kann nicht verhindern, dass sie von den Mandschu aufgespürt werden und Nugua eine tödliche Verletzung beigebracht wird. Ihre einzige Hoffnung sind die Drachen, die vielleicht wissen, wie man von der ‚purpurnen Hand‘ geheilt werden kann. Niccolo übergibt Nugua der Obhut von Meister Li und will sogar die Beschaffung des Aethers den Freunden überlassen, um stattdessen Mondkind helfen...

Spannend geht die Geschichte um einige junge Menschen weiter, die alle einen persönlichen Grund haben, nach den verschollenen Drachen zu suchen und die durch die Anliegen ihrer Weggefährten in weitere Konflikte hinein gezogen werden. Man sollte den 1. Band, „Wisperwind“, gelesen haben, um zu wissen, wie es zu den jeweiligen Situationen kam, denn auch wenn man Wesentliches den Dialogen entnehmen kann, so beginnt der zweite Teil in einer laufenden Handlung, und man tut sich ohne Hintergrundwissen etwas schwer, die Motive der einzelnen Akteure zu verstehen.

Als Setting wählte Kai Meyer ein fiktives, von den Mandschu beherrschtes China, in das er Anspielungen auf historische Persönlichkeiten wie Marco Polo oder Leonardo da Vinci einbaut, ungeachtet der Zeiten, in denen sie lebten. Bei den meisten Lesern wird dadurch ein Aha-Effekt ausgelöst, wenngleich das Abenteuer keine wirklichen historischen Bezüge knüpft, sondern der Autor nach Belieben mit Fantasy und Kung-Fu mischt und sich die Kulisse passend zurechtbiegt.

Die Umsetzung des Romans in Comic-Form ist Yann Krehl sehr gut gelungen. Man muss die Bücher nicht gelesen haben, um dem Comic folgen zu können. Auch zeichnerisch wissen Ralf Schlüter, Horst Gotta und Dirk Schulz zu überzeugen. Das Resultat ist ein farbenprächtiger Band, der über den gängigen Umfang von knapp 50 Seiten hinausgeht und außerdem durch interessantes Zusatzmaterial erfreut (Skizzen, getuschte Zeichnungen, einige Worte zu Feiquing, an dem sich wohl die Geister scheiden, da die einen diese Figur sicher niedlich und lustig, die anderen sie eher als nervig empfinden dürften). Als Extra ist ein herausnehmbarer Farbdruck beigelegt, der vor allem die Sammler begeistern wird.

Auf den beiden Handlungsebenen werden die Geschehnisse vorangetrieben, etwas weniger auf der Wolkeninsel, umso mehr dafür in China. Niccolo stellt seine eigentliche Aufgabe hinten an, weil er durch Magie mit Mondkind verbunden ist und er ihr helfen will. Dass Nugua in ihn verliebt ist, übersieht er. Selbst als ein schwerer Schicksalsschlag das Mädchen trifft, folgt er lieber der mysteriösen jungen Frau, die nicht einmal ein richtiger Mensch ist. Auch über den Aether erfährt man etwas Erstaunliches, doch die Drachen bleiben vorerst verschwunden. Am Ende des Albums trennen sich die Wege der Gefährten, und statt zwei wird es künftig mindestens vier Handlungsebenen geben, bis die einzelnen Stränge wieder zusammengeführt werden.

Obwohl einige Geheimnisse enthüllt wurden, bleibt noch so manche Frage unbeantwortet. Durch neue Figuren und zusätzliche Probleme wird die Story komplexer und tritt das Hauptanliegen – die Suche nach den Drachen – für Niccolo in den Hintergrund. Man darf vermuten, selbst wenn andere an seiner Stelle den Aether beschaffen wollen, dass die Hilfe fürs Wolkenvolk erst spät, vielleicht zu spät kommen wird..., aber bis dahin werden noch viele Comicseiten umgeblättert, denn vier weitere Alben sind in Planung.

Der zweite Band der „Wolkenvolk“-Serie unterhält Leser, die phantastisch-abenteuerliche Comic-Geschichten mögen und sich besonders gern von einem chinesisch anmutenden Ambiente

bezaubern lassen, bestens. Die Charaktere sind sympathisch und interessant, ihre Probleme nachvollziehbar und nicht selten tragisch. Stimmungsvolle Zeichnungen runden die spannende Erzählung ab. Es sind außerdem genügend Cliffhanger gesetzt worden, dass man auch die weiteren Teile unbedingt lesen möchte. (IS)



Mike Carey, Chris Claremont
X-Men 107

X-Men Legacy 222 – 224, X-Men: The Sword of the Braddocks, Marvel, USA, 2009

Panini Comics, Marvel Deutschland, Stuttgart, 11/2009

Comic-Heft, Superhelden, SF, Action, 100/595

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Lee Bermejo

Zeichnungen von Scot Eaton, Scott Clark, Andrew Hennessy u. a.

www.paninicomics.de

www.mikecarey.net/

www.chrisclaremont.com/

http://lambiek.net/artists/e/eaton_scot.htm

Einer der schillerndsten und tragischsten Charaktere der „X-Men“ ist zweifellos Rogue. Als junges Mädchen absorbierte sie die Psyche ihres Jugendfreundes, der daraufhin ins Coma fiel und später verstarb. Noch immer trägt sie schwer an ihren Schuldgefühlen. Erst als Mitglied der Bruderschaft der bösen Mutanten fand sie vorübergehend ein Heim, doch entgegen aller Bemühungen war es Mystique nicht möglich, Rogue zu helfen, ihre Kräfte zu kontrollieren, so dass Berührungen für sie tabu blieben.

Schließlich wandte sich Rogue an Professor Xavier, denn seit einem Kampf gegen Ms. Marvel verfügte sie nicht nur permanent über deren Fähigkeiten, sondern auch die Psyche der Mensch-Kree-Hybride verankerte sich in ihrem Geist als Alter Ego, das den Körper übernahm, sobald Rogue ohne Bewusstsein war. Sehr viel später stellte sich heraus, dass auch der Leiter der X-Men leere Versprechungen gemacht hatte, um Rogue aus dem Kreis der Verbrecher zu lösen.

Viel ist seither passiert, und auch Professor X musste zahlreiche Fehler zugeben, die er jetzt wieder gut machen will. Zusammen mit Gambit, der Rogue schon seit ihrer ersten Begegnung starke Gefühle entgegen bringt, sucht er nach der verschollenen Mutantin, die mit der Manifestierung des einstigen Gefahrenraums bemüht ist, ihre Vergangenheit zu bewältigen und eine Lösung für ihr Problem zu finden.

Inzwischen glaubt der Professor, eine Idee zu haben, doch zuvor muss er Danger wieder unter Kontrolle bringen. Der Angriff durch ein Shi'ar-Schiff brachte ihre Programmierung durcheinander. Allerdings arbeiten die intergalaktischen Schrottsammler nur solange mit den X-Men zusammen, wie es für sie zweckdienlich ist...

Psylocke, die Zwillingsschwester von Captain Britain, wurde einst von einem Widersacher geblendet und erhielt im Mojoversum bionische Augen. Später schloss sie sich den X-Men an, ihr Geist wurde in den Körper der Assasine Kwannon/Revenge transferiert, bis sie schließlich den ihren zurück erhielt. Nach ihrem scheinbaren Tod wurde Psylocke Mitglied der Exiles und Wächterin über das Omniversum.

Seit einer geraumen Weile registriert Psylocke den Tod von mehr und mehr ihrer alternativen Versionen. Sie findet heraus, dass der Slaymaster, der ihr einst das Augenlicht raubte, dahinter steckt. Um dem ein Ende zu machen und ihren Bruder zu retten, begibt sie sich auf die Suche nach dem Mörder...

Auch wenn man die vorherigen Bände nicht gelesen hat, kann man leicht in die Handlung einsteigen, da es hier um zwei Einzelschicksale geht. Natürlich wäre es schön zu wissen, was Rogue und Psylocke zuvor widerfahren ist, aber Vor- und Nachwort geben einige Anhaltspunkte, und der Rest erklärt sich aus der laufenden Handlung.

Genauso wie um Wolverine wurde auch um Rogues Identität lange ein Geheimnis gemacht. Der erste „X-Men“-Film brachte den Stein ins Rollen, denn plötzlich war ein Name da: Marie – in den Heften: Anna Marie. Nun brauchte man nicht mehr lange zu warten, bis auch ihren Fähigkeiten neue Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Zuvor schon gab es befristete Momente, in denen Rogues Fähigkeiten blockiert wurden, so dass sie zu körperlichen Kontakten fähig war. Nun will Professor X ihr helfen, die vollständige Kontrolle zu erlangen, so dass sie nicht mehr automatisch Psyche und Kräfte anderer absorbiert und auch endlich lieben darf. Man mag es ihr gönnen, für eine Weiterentwicklung ist es ohnehin an der Zeit, allerdings ist zu befürchten, dass sie ebenso wie Wolverine ein wenig an Charisma verlieren wird, wenn es keinerlei Geheimnisse mehr gibt. Die nächsten Storys werden verraten, ob es wirklich klappt und welchen Einfluss das auf Rogue und ihr Umfeld haben wird.

Die Episode um Psylocke ist kürzer und weniger komplex, aber ebenfalls reich an Action. Einmal abgesehen davon, dass sie sich eines Angstgegners entledigt, trägt ihre Geschichte nicht viel zum Fortlauf der allgemeinen Handlung bei. Aber vielleicht kehrt auch sie irgendwann wieder zu den X-Men zurück, denn vergessen wurde sie keineswegs.

Die Illustrationen sind sehr ansprechend, die Storys interessant – sie machen Lust auf mehr „X-Men“! (IS)

Manga



Hiroataka Kisaragi & Production I. G. Aniplex

Blood+ Yako Joshi, Japan, 2006

Carlsen Manga, Hamburg, 11/2009

TB, Manga, Horror, 978-3-551-77785-0, 174/695

Aus dem Japanischen von John Schmitt-Weigand

2 Farbseiten

www.carlsenmanga.de

http://www2u.biglobe.ne.jp/~hiromu/vert/v_index.htm

www.production-ig.co.jp/

www.production-ig.com/

www.production-ig.com/contents/works_sp/20_index.html

www.blood.tv/

www.mbs.jp/blood/

www.bloodplustv.com/

www.adultswim.com/shows/bloodplus/index.html

Hongkong, 1993: Merkwürdige Mordfälle erschüttern die Stadt, und die Polizei steht vor einem Rätsel. Wer zerfleischt seine Opfer und lässt sie nahezu blutleer zurück? Als sich eine Sondereinheit der Sache annehmen will, weigert sich Sai, dem Befehl der Vorgesetzten zu gehorchen und sich einfach zurückzuziehen, schließlich ereigneten sich die grausigen Verbrechen in seinem Viertel.

Als er noch einmal an den letzten Tatort zurückkehrt, wird er plötzlich angegriffen – von einem Monster!

Dank des Eingreifens eines Unbekannten kommt Sai mit dem Leben davon. Da der Fremde offenbar verletzt ist und zusammenbricht, bringt Sai ihn in seine Wohnung, kümmert sich um die Wunden und gibt dem Mann, der völlig entkräftet ist, zu essen. Viel erfährt Sai trotz seiner bohrenden Fragen nicht, bloß dass der Gast Haji heißt, nach seiner Herrin sucht und das Blut aus einer offenen Wunde an Sais Arm trinken möchte...

Als sie zusammen Jagd auf die Monster machen, taucht Isaak von Red Shield auf und verlangt von Haji, ihn zu begleiten, da er gebraucht wird, um Saya zu wecken, die die einzige wirksame Waffe gegen die vampirischen Chiropteran darstellt. Bevor Isaak Haji mitnehmen kann, taucht der Wong-Clan auf, von dem es heißt, er forsche nach einem Mittel, das Unsterblichkeit schenkt.

Die Puzzlestücke fallen an die richtigen Stellen, als der Anführer sein Geheimnis enthüllt und seine Kreaturen auf die drei Männer hetzt...

Chronologisch lässt sich der Oneshot „Blood+ Yako Joshi“ zwischen den Zweiteiler „Blood+ Adagio“ und die fünfbandige Reihe „Blood+“ einordnen. Der hier geschilderten Handlung kann man jedoch auch dann problemlos folgen, wenn man die anderen Reihen nicht kennt.

Für den vorliegenden Manga konnte man Hirotaka Kisaragi gewinnen, die durch Titel wie „Innocent Bird“, „Brother x Brother“, „Suspicious Facts“, „Gate“ usw. bekannt wurde. Noch nie hat Haji so gut ausgesehen! Tatsächlich zählt die Künstlerin zu den Mangakas, die die schönsten Bishonen zeichnen. Ihr Stil lässt sich vergleichen mit dem von Yamane Ayano, Uki Ogasawara oder You Higurii.

Erzählt wird eine Side-Story: Haji und Saya haben sich aus den Augen verloren, nachdem der Chevalier ein Versprechen brach, das er seiner Herrin gegeben hatte. Obwohl er nicht weiß, ob sie ihn wieder aufnehmen wird, sucht er sie, da sein Leben ihr gehört. Statt Saya findet er jedoch in Hongkong eine Gruppe Chiropteran, die er gemeinsam mit Sai und Isaak bekämpft. Nachdem der Wong-Clan Haji entführte, um durch sein Blut an das Geheimnis der Unsterblichkeit zu gelangen, spüren die beiden Beamten das Versteck auf – aber sie sind nur drei gegen eine Übermacht aus Chiropteran...

Die Story ist packend in Szene gesetzt. Jedes kleine Detail, das am Anfang nebensächlich erschien, erweist sich später als wichtig, so dass eine rundum schlüssige und spannende Geschichte das Resultat ist. Die realistisch-idealistischen Illustrationen mit vielen Bishonen setzen dem I noch das Tüpfelchen auf. Ein Hauch Boys Love schwingt mir, aber so unauffällig, dass selbst jene, die das Genre nicht mögen, über die Andeutungen hinweggehen können.

„Blood+ Yako Joshi“ ist sicher nicht der blutigste Band der Reihe, aber dafür zweifellos der mit Abstand am schönsten gezeichnete. Auch die spannende, nachvollziehbare Story übertrifft durch ihren geschickten und auch für Quereinsteiger verständlichen Aufbau die anderen beiden Mini-Serien.

Für die „Blood+“-Fans ist auch dieser Band ein Muss. Wer sich lediglich wegen Hirotaka Kisaragi für den Oneshot entscheidet, wird absolut zufrieden gestellt und braucht nicht zwangsläufig die übrigen Bände zu kaufen. (IS)



Watari Sakou
Cosplay Animal 1

Costume Play Animal Vol. 1, Japan, 2004

EMA, Köln, 11/2009

TB, Manga, Romance, Erotik, 978-3-7704-7165-2, 208/650

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.manganet.de

Die Studentin Rika steht, wie es die Titel Story „Cosplay Animal“ vorweg nimmt, auf Uniformen, und selber verkleidet sie sich gern als Schülerin mit Matrosenkleidchen. Von ihrem früheren Freund wurde sie deswegen verspottet, aber sie kann es nicht lassen und hängt weiterhin ihren erotischen Wunschträumen nach. Zufällig lernt sie den zwei Jahre jüngeren Gen (Hajime) kennen, den sie glauben lässt, sie wäre wirklich eine Schülerin, da sie sich so bessere Chancen ausrechnet. Wie sich herausstellt, haben beide es mit der Wahrheit nicht so genau genommen.

Auf die erste Bewährungsprobe folgt bald die nächste, als Gen für ein paar Tage fort muss zu einem Klassentreffen. Ausgerechnet jetzt taucht Rikas Ex auf, der nach Hongkong versetzt wird und vorher gern noch einige schöne Erinnerungen sammeln würde. Obwohl ihr nicht ganz wohl dabei ist, begleitet Rika ihn mit Gens Segen. Rika und Yuhei haben eine Menge Spaß, und die gute Stimmung hat schon etwas Gefährliches an sich. Tatsächlich probiert Yuhei sein Glück...

In „Stopp“ ist Yuko glücklich in Hasuda, ihren Lehrer, verliebt. Doch vor Prüfungen kommt immer erst das Lernen und nach Erfolg der Sex. Als die Zeit der Abstinenz endlich vorüber ist, belasten jedoch familiäre Vorkommnisse Yuko so sehr, dass es einfach nicht klappen will. Hasuda zeigt

Verständnis und rät ihr, das Problem zu klären. Vielleicht ist alles ganz anders, als sie bisher dachte.

„Die Launen des Körpers“ stellen oft alles, was aufgeklärte Menschen über Liebe und Sex zu wissen glauben, auf den Kopf. Das erfährt ein junges Pärchen, das nach einer Trennung endlich wieder zusammen kam und dies ausgiebig feierte. Eigentlich waren es die ‚sicheren Tage‘, aber dennoch bleibt Mihos Periode aus. Taiji will zu seiner Freundin stehen, was auch kommen mag, aber die Eltern machen Ärger. Plötzlich sind die jungen Leute verschwunden, und ihre Kameraden suchen fieberhaft nach ihnen, darunter auch die beiden ‚Sexperten‘ Uika und Kuniyoshi, zwischen denen es plötzlich funkt. Auch sie lernen etwas dazu.

Misaos Mutter heiratet, und der neue Vater bringt einen attraktiven Sohn - Yoshiaki, der Arzt ist - mit in die Ehe. Zu gern möchte sich Misao mit ihrem neuen Bruder anfreunden, aber zunächst nervt sie ihn gewaltig, weil sie ihn während der Arbeit stört oder gravierende Fehler begeht. Aber Misao gibt nicht auf, und als sie selber krank wird...

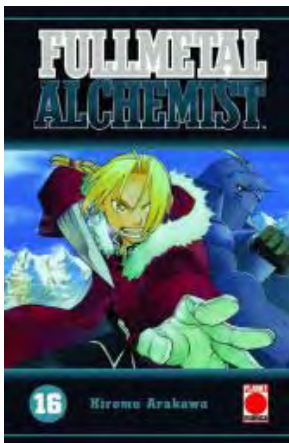
„Cosplay Animal“ ist eine Anthologie mit mehr oder minder langen romantisch-erotischen Geschichten. In Japan sind bereits 12 Tankobons erschienen, und die Serie ist noch nicht abgeschlossen. Erst die nächsten Bände werden verraten, ob Watari Sakou auch in Zukunft vom weiteren Schicksal der hier agierenden Protagonisten erzählen wird oder ob neue Geschichten mit anderen Figuren folgen werden.

Tatsächlich geht es nur in einer Erzählung um Cosplay bzw. Kostüm-Fetische, und das auch bloß am Rande, da die Beziehung zwischen einer Studentin und einem Schüler der Dreh- und Angelpunkt ist. Unverhofft taucht ihr Ex auf, und nun muss sich zeigen, ob Liebe eine Frage des Alters und des sozialen Status' ist oder ob das Herz entscheidet.

Auch die anderen Themen, die in den kürzeren Storys aufgegriffen werden, sind dem realen Leben entnommen und nicht unbedingt neu. Statt die verbotenen Gefühle einer Schülerin zu ihrem Lehrer zum Problem zu machen, ist es die Familie des Mädchens und etwas, das in der Vergangenheit passierte. Es geht um einen vermeintlichen Vertrauensbruch, und die Wahrheit muss einfach ans Licht. Auf Kinder, die Kinder kriegen, kommen viele Schwierigkeiten zu. Es ist erstaunlich, wie frei die Mangaka ihre Protagonisten über den menschlichen Körper, Sex und Verhütung sprechen lässt. Auch immer beliebt ist die Liebe zwischen Geschwistern, und sind sie nicht blutsverwandt, ist ein Happy End möglich.

Die Themen werden direkt angegangen, aber immer mit einer Prise Humor, die mal größer, mal kleiner ausfallen kann. Auch in den Illustrationen schlägt sich das Augenzwinkern nieder, denn es gibt einige superdeformierte Abbildungen, die aber den positiven Gesamteindruck nicht trüben, da die Künstlerin einen hübschen Stil hat. Die zwischenmenschlichen Momente fallen nicht allzu explizit aus – das Meiste bleibt der Phantasie der Leserinnen überlassen.

Diese sollten wenigstens 16 Jahre alt sein, da die Dinge durchaus auch beim Namen genannt werden. „Cosplay Animal“ ist nicht so derb wie „Honey x Honey Drop“ oder „Hot Sex“, aber dennoch weit entfernt von der heilen Kleinmädchen-Welt, in der man bloß Händchen hält. Wenn man von Serien dieser Art noch nicht genug gelesen hat, sollte man ein wenig in dem Band blättern, bevor man sich für oder gegen den Kauf entscheidet. (IS)



Hiromu Arakawa

Fullmetal Alchemist 16

Hagane no Renkinjutsushi, Vol. 16, Japan, 2007

Panini Comics, Stuttgart, 11/2009

TB, Planet Manga, Steampunk, Fantasy, 978-3-96607-754-6, 184/795

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

www.paninicomics.de

<http://gangan.square-enix.co.jp/hagaren/>

www.aniplex.co.jp/hagaren/

www.adultswim.com/shows/fullmetalalchemist/index.html

www.animecentral.com/series/series.aspx?ID=4

<http://fullmetalalchemist.com.au/>

Eigentlich suchen die Brüder Ed und Al Elric nur nach einem Weg, wie sie ihre ursprünglichen Körper zurück bekommen können, die bei einer verbotenen Transmutation erheblich beschädigt wurden, in Als Fall sogar verloren ging. Doch was sie gefunden haben, seit sie Informationen über den Stein der Weisen sammeln, ist eine groß angelegte Verschwörung, die das ganze Militär durchdrungen hat und deren Hintermänner offenbar für den grausamen Vernichtungskrieg gegen Ishbar verantwortlich sind.

So mancher, der zu viel wusste, wurde bereits beseitigt. Die Elric-Brüder müssen ebenso vorsichtig sein wie Oberst Roy Mustang und seine Getreuen, denn man droht ihnen mit dem Leben der Menschen, die ihnen nahe stehen. Dennoch setzen sie ihre Nachforschungen im Geheimen fort. Während Mustang Kontakt zu einer Gruppe vertrauenswürdiger Veteranen aufnimmt, folgen Ed und Al Skar, um Antworten zu erhalten. Sie ahnen nicht, dass sich noch jemand an die Fersen des Ishbariers geheftet hat, der ihn töten soll.

Statt auf Skar stoßen sie zuerst jedoch auf die große Schwester von Major Armstrong in Fort Briggs, einem der Außenposten im unwirtlichen Norden – und auf mehr als eine unangenehme Überraschung.

Mit jedem Band werden neue Puzzlestücke ausgespielt, die das Bild ergänzen. Hatte man anfangs noch den Eindruck, „Fullmetal Alchemist“ wäre ein Steampunk-Manga mit viel Action und Klamauk, so bleiben einem nun die Lacher über die Running Gags meist im Hals stecken, da der Kontext ernst und düster ist, man nichts witzig finden kann an den Machtgelüsten der geheimen Drahtzieher, die ein ganzes Volk nahezu ausgelöscht haben, um einen Stein der Weisen zu erschaffen, und weitere Verbrechen dieser Art planen.

So mancher, der an den Gräueln beteiligt war, tat es für die Forschung oder hatte keine andere Wahl. Viele mussten bereits dafür büßen oder versuchen nun, im Rahmen ihrer Möglichkeiten an anderen Menschen etwas wieder gut zu machen. Obwohl Skar weiß, dass seine Rache auch Personen trifft, die bereuen und selbst Opfer waren, ist er noch weit davon entfernt umzudenken und die wahren Feinde zu erkennen.

Anders die Elric-Brüder und Roy Mustang, die langsam ahnen, was wirklich vor sich geht. Sie wollen zwar dasselbe – diesen Wahnsinn beenden -, beschreiten aber verschiedene Wege, um ihr Ziel zu erreichen. Dabei machen sie auch so manche neue Erfahrung, die ihre Sicht der Dinge verändert. Was auch passiert, sie bleiben menschlich und erinnern sich immer wieder an das, was wichtig ist: das Wohl ihrer Freunde, Unrecht aufzudecken und für das Gute einzutreten, selbst wenn das oft nicht einfach und mit Opfern verbunden ist.

Die sympathischen oder skurrilen Figuren wachsen dem Leser schnell ans Herz. Trotz heiterer Szenen und den mit ihnen einher gehenden unvermeidlichen superdeformierten Abbildungen, verfügt der Manga über erstaunlichen Tiefgang, der ihn aus dem auf pure Unterhaltung ausgerichteten Einerlei etwas heraushebt. Da der Band wieder einmal mit einem Cliffhanger endet, darf man voller Spannung auf die nächste Episode warten. (IS)



Akira Himekawa

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Zelda no densetsu – Majora no kamen, Japan, 2000

Tokyopop, Hamburg, 12/2009

TB, Manga, Fantasy, 978-3-86719-804-2, 208/650

Aus dem Japanischen von Michael Ecke

www.tokyopop.de

www.himekawaakira.com/

Eines der ersten Videospiele, die Nintendo heraus brachte, ist „The Legend of Zelda“, in der ein junger Waldläufer und Krieger mit Mütze und grüner Kleidung auszog, um seine geliebte Prinzessin aus den Händen ihres jeweiligen Entführers zu retten. Der Weg zum Ziel war mit vielen Gefahren und Kämpfen gepflastert, die dem jungen Helden Link auch einiges an Erfahrung und Artefakten verschafften, durch die er an Kraft gewann.

Das Spiel erlebte im Laufe der Jahre immer wieder neue Auflagen, da seine Fan-Basis nicht schrumpfte. Jung und Alt waren von dem Fantasy-Adventure begeistert und begleiteten es von einer Konsolengeneration zur anderen. Bis heute. So ist es auch kein Wunder, dass neben einigem Merchandise auch Comics entstanden, die gerade jüngere Leser ansprechen sollten.

Wieder ist Link verzweifelt auf der Suche nach Prinzessin Zelda, die er genauso wie seine Heimat Hyrule aus den Augen verloren hat. Mit Hilfe der ‚Ocarina of Time‘ reist er durch Zeit und Raum. Manchmal muss er sie auch dann einsetzen, wenn er eigentlich an dem Ort und der Zeit bleiben möchte, weil er dort neue Freunde und vage Spuren gefunden hat. Doch das Schicksal treibt ihn unerbittlich weiter.

So auch als er in die Machenschaften des ‚Horror-Kid‘ verwickelt wird, das kurz zuvor eine geheimnisvolle Maske gefunden hat, mit dessen Hilfe es Unheil stiften und allen Wesen schaden kann. Auch Link muss darunter leiden, als er in eine Stadt kommt, wo er die Hilfe eines befreundeten Waffenmeisters gewinnen will.

Dann jedoch erfährt er, dass der Mond auf die Stadt hinab fallen soll, und macht sich auf, um das Unheil aufzuhalten. Doch dann überrascht ihn das ‚Horror-Kid‘ und verpasst ihm ebenfalls eine Maske, die er nicht so einfach abnehmen kann. So muss er sich auf die Suche nach einer Lösung für sein unangenehmes Problem machen und entdeckt dabei unter anderem auch das Geheimnis von ‚Majoras Maske‘.

Damit bereits Kinder ab zehn Jahren Spaß an der Geschichte haben, ist diese in mehrere kleine Abenteuer aufgeteilt. Man erkennt die Mechanismen des Spiels wieder – zum einen ist der Held auf einer großen Quest und hat viele unterschiedliche Kämpfe zu bestehen, muss Rätsel lösen, die ihm dabei helfen, größere Gefahren zu überwinden, Schätze und Freunde zu gewinnen, die ihm weiter helfen können. Immer wieder kommen auch Gegenstände aus früheren Abenteuern zum Einsatz wie die ‚Ocarina of Time‘.

Alles in allem verläuft die Geschichte recht geradlinig und nicht all zu brutal und blutig. Auch die Zeichnungen entsprechen dem Design des Videospiele. Obwohl der Einzelband aus einer locker zusammen hängenden Reihe stammt, lässt er sich auch gut lesen, wenn man die Vorgänger nicht kennt. Interessant ist der Manga wohl doch nur für Fans von ‚The Legend of Zelda‘ und die, die es werden sollen. Normale Leser von Fantasy werden eher enttäuscht sein, es sei denn, sie sind noch sehr jung. (CS)



Akira Fujiwara

Love Blog!! 1, Japan, 2005

Tokyopop, Hamburg, 12/2009

TB, Romance, Comedy, Erotik, 978-3-86719-856-1, 192/650

Aus dem Japanischen von Yvonne Gerstheimer

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.tokyopop.de

www.petitcomic.com/comics/auther_ha03.html

Was kann frau tun, wenn sie niemanden hat, mit dem sie ihre aktuellen Sorgen und Nöte besprechen kann? Sie schreibt in ihr Tagebuch oder eröffnet einen Blog, den sie je nach Gusto öffentlich machen oder Einträge verbergen kann.

Eriko entscheidet sich dazu, Letzteres zu tun, als ihr bester Freund zu streiken beginnt, weil er nicht länger mit anhören kann, dass sie sich beklagt, kein Glück zu haben. Denn eigentlich ist der selbstbewussten jungen Frau bisher alles in den Schoß gefallen. Sie hat einen gut bezahlten Job, der Spaß macht, Geld, um Einiges zu unternehmen, und ist eigentlich auch sehr hübsch.

Allerdings sind ihre Ansprüche in Bezug auf Männer sehr hoch, so dass sie nicht wirklich einen findet, an dem sie nicht etwas auszusetzen hat, sei es am Aussehen oder Verhalten. So weist sie manch einen ab, der durchaus Interesse an ihr hätte und greift nach unerreichbaren Sternen – wundert sich dann aber immer wieder, warum sie noch keinen abbekommen hat.

Deshalb verkriecht Eriko sich erst einmal hinter ihrem PC, sinniert in ihren frisch eröffneten Blog über die Höhen und Tiefen des Lebens, die Bedeutung der wahren Liebe und die Möglichkeiten,

einen Mann für sich zu gewinnen. Doch im wirklichen Leben hat sie auch weiterhin kein Glück, bis schließlich Kai, der neue Juniorchef, ihr Herz gewinnt, ohne es heraus zu fordern.

Die Heldin der Geschichte, Eriko, mag vielen jungen Mädchen aus der Seele sprechen, die selbst auf der Suche nach der großen Liebe sind und nicht jedem x-beliebigen Jungen in die Arme fallen wollen, aber wenn man schon ein wenig Erfahrung hat und älter ist, erkennt man doch sehr schnell, dass viele Klischees und Konventionen aufgegriffen werden, die in Japan vielleicht Lebenswirklichkeit sein mögen, aber nicht unbedingt immer auch in Europa gültig sind.

Immer wieder schimmert durch, dass Eriko – selbst wenn sie höhere Ansprüche hat – doch bereit ist, in erster Linie dem Auserwählten zu gefallen und sich ihm in allem unterzuordnen, ja, sogar mit ihm zu schlafen und guten Sex dann als Liebe anzusehen. Ob das sich letztendlich wirklich so ergibt, bleibt abzuwarten; sicher ist nur, dass vieles, was in der Geschichte angesprochen wird, sehr konservativ ist und eher enttäuscht. Auch ist der Manga nicht so humorvoll, wie erwartet, und erzählt Erikos Erlebnisse mit einer gewissen traurigen Schwere. Die Zeichnungen sind zwar solide, ragen stilistisch aber nicht aus der Masse heraus.

Alles in allem unterscheidet sich „Love Blog!“ nur wenig von den anderen Liebesgeschichten in Manga-Form, die derzeit den deutschen Markt überfluten. Deshalb sollte man besser mehr als einen Blick hinein werfen, um festzustellen, ob diese Serie einen wirklich ansprechen kann. (CS)



Clamp (Satsuki Igarashi, Ageha Ohkawa, Tsubaki Nekoi, Mokona Apapa)

Magic Knight Rayearth Sammelband 1

Mahou Kishi Rayearth 1 – 3, Japan, 1994/95)

Carlsen Manga, Hamburg, 11/2009

TB, Manga, Magical Girl, Fantasy, Mecha, Action, 978-3-551-75664-0, 602/995

Aus dem Japanischen von Antja Bockel

www.carlsenmanga.de

www.clamp-net.com/html/index.html

Die Mittelschülerinnen Hikaru, Fuu und Umi werden von Prinzessin Emeraude nach Cephireo gerufen, damit sie die bösen Geister finden und zu Magic Knights werden, um die phantastische Welt vor dem bösen Soru-Priester Zagato retten zu können. Der Zauberer Clef stattet die drei mit Rüstungen aus und schickt sie zur Schmiedin Presea, die ihnen einige ihrer Waffen leiht, bis die Mädchen ihr das Metall Escudo bringen, aus dem sie dann für jede eine ganz spezielle, sich entwickelnde Waffe fertigen will.

Hikaru, Fuu und Umi begegnen Freunden und Feinden, aber sie erreichen ihr Ziel, nur um mit ihren neuen Waffen erneut aufzubrechen. Auf jedes der Mädchen wartet ein böser Geist, dem bewiesen werden muss, dass die neuen Magic Knights ihrer Hilfe würdig sind. Geführt werden sie von dem kleinen Wesen Mokona, der offenbar mit Clef in Verbindung steht und über einige erstaunliche Fähigkeiten verfügt.

Der Beweis, dass Hikaru, Fuu und Umi die Macht der Mashin, wie sich die bösen Geister nennen, verdienen, geht einher mit den Attacken von Zagatos Handlangern. Die Mädchen können die Gegner unter Mühen besiegen, aber nicht allein durch Magie und Waffengewalt sondern vor allem durch Güte und Verständnis. Auch die Bande der Freundschaft spielen eine wichtige Rolle.

Als alle Hürden gemeistert sind, steht den dreien der Kampf gegen Zagato bevor – aber eine noch viel größere und vor allem böse Überraschung wartet auf die Magic Knights...

„Magic Knight Rayearth“ besteht aus zwei Trilogien, die bereits vor einigen Jahren bei Carlsen erschienen, lange vergriffen waren und nun in Form zweier Sammelbände neu aufgelegt wurden - wie auch „Card Captor Sakura“ bei EMA, was zweifellos dem großen Erfolg von „Tsubasa Reservoir Chronicle“ zu verdanken ist, einer Shonen(!)-Serie von Clamp, in der zahlreiche Charaktere aus verschiedenen Reihen der Künstlergruppe („RG Veda“, „X 1999“, „Tokyo Babylon“...) modifiziert auftauchen. Natürlich möchten auch die jüngeren Fans erfahren, welche ursprüngliche Geschichte die jeweiligen Figuren haben, und die Nachdrucke machen es möglich.

Der vorliegende Titel zählt fast schon zu den Genre-Klassikern, und man merkt ihm auch an, dass er aus den 1990er Jahren stammt. Vergleichen lässt sich „Magic Knight Rayearth“ mit Magical Girl-Serien wie z. B. „Sailor Moon“, „Wedding Peach“ und „Kamikaze Kaito Jeanne“. Ihnen ist gemein, dass junge Schulmädchen unverhofft aus ihrem Alltag gerissen werden, zu Kämpferinnen für das Gute mutieren und eine wichtige Aufgabe erfüllen müssen. Der Kampf gegen Dämonen oder andere finstere Mächte und die Rettung der eigenen oder einer anderen Welt sind der Dreh- und Angelpunkt, oft noch verknüpft mit einem persönlichen Anliegen wie der Rückkehr nach Hause oder der Aussicht auf eine besondere Belohnung, sobald die Mission erledigt ist.

Das Abenteuer schweißt Hikaru, Fuu und Umi, die sich nicht kannten, sehr schnell zu Freundinnen zusammen, die einander niemals im Stich lassen und lieber sich selbst opfern würden, bevor einer der anderen ein Leid geschieht. Das Thema Mädchenfreundschaft und auch das Schwärmen für ein anderes Mädchen findet man häufig bei Clamp, manchmal mit einer Tendenz zu Yuri. Aus dieser Zuneigung schöpfen die Protagonistinnen immer neue Kraft und beeindrucken ihre Beobachter, vor allem ihre Gegner und die Mashin.

Im Laufe der Handlung entwickeln sich die Charaktere zwar nicht weiter, wohl aber ihre Rüstungen, Waffen und magischen Fähigkeiten. Sie wachsen an den immer mächtigeren Gegnern und den Aufgaben, die zu erledigen sind. Das kennt man auch aus „Saint Seiya“, „Kenshin“, „Samurai Deeper Kyo“ etc.

Freundschaft und Action stehen im Vordergrund, doch gibt es auch das typisch ‚nervige Gekreische‘ und das ‚niedliche Schoßtier‘ (ob Mokona, der eine gewisse Ähnlichkeit mit Pikachu hat, nach der gleichnamigen Zeichnerin von Clamp benannt wurde?), das vielen Comic-Fans die Mangas in ihren frühen Jahren verleidet hat.

Die superdeformierten Abbildungen halten sich in Grenzen, aber der Stil der Reihe ist an sich schon recht comichaft und ‚typisch Shojo‘, d. h. breite Gesichter mit winzigen Nasen und Mündern, riesige Augen, Kindchenschema, wehendes Haar, schmaler Körper, lange Extremitäten, verspielte Kleidung. Die Kampfscenen sind dynamisch, die Hintergründe eher sparsam oder symbolträchtig. Mit den Mashins wird auf die Begeisterung der Japaner für Gigant-Roboter geantwortet, die vor allem in futuristischen Shonen-Serien auftauchen („Gundam Wing“, „Saber Rider“, „Vision of Escaflowne“ etc.).

„Magic Knight Rayearth“ wirkt schon ein bisschen altbacken im Vergleich mit jüngeren Serien, aber das dürfte keinen wahren Fan stören. Clamp ist ein Name, der für ein bestimmtes Genre steht und spannende Abenteuer, sympathische Helden, einen Mix aus Humor, Drama und Action verspricht. Mag man Magical Girls, wird man sich die Gelegenheit gewiss nicht entgehen lassen, diesen Titel der Sammlung hinzuzufügen. Das dicke Taschenbuch ist zwar etwas unpraktisch zum Lesen, aber der kleine Preis von knapp 10.- für rund 600 Seiten gefällt. (IS)



Magister Negi Magi Neo 1, Japan, 2007

EMA, Köln, 12/2008

TB, Manga, Fantasy, Comedy, 978-3-7704-6993-2, 192/600

Aus dem Japanischen von Antje Bockel

www.manganet.de

www.ailove.net/

www.negima.ne.jp/

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

www.konami.jp/negima/

www.starchild.co.jp/special/negima-drama/index.html

<http://negima.kc.kodansha.co.jp/alaalba/index.html>

<http://negima.kc.kodansha.co.jp/index.html>

Der kleine Negi träumt davon, später einmal der stärkste Magister Magi zu werden, um die zu beschützen, die er liebt. Dieses Versprechen hat er sich in der Hoffnung gegeben, seinen Vater wieder zu finden, obwohl alle Welt glaubt, dieser sei tot.

Mit seiner Sandkastenfreundin Anya macht er sich auf den Weg, eine der Prüfungen zum Magister Magi zu bestehen. Nach bestandener Prüfung bekommen die beiden Briefe, die die Berufsbezeichnung und den Ort nennen, an dem sie sich in naher Zukunft antreten sollen. Dies ist jedoch auch nur Teil der Prüfung. Negi bekommt ausgerechnet die Aufgabe, mit seinen zehn

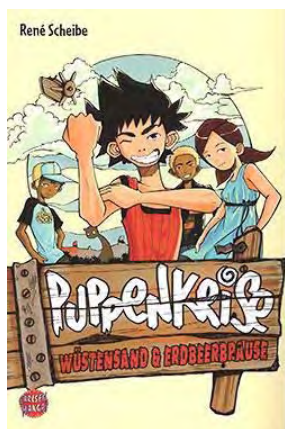
Jahren die Stelle eines Lehrers in Japan an einem Mädcheninternat anzuüben. Dazu kommt noch, dass keines der Mädchen wissen darf, dass er ein Magier ist, da er sich ansonsten in ein Tier verwandelt.

Die Schwierigkeiten, die er dabei bekommt, sind meistens für ihn sehr peinlich, für den Leser jedoch irre komisch. Aber seine Schülerinnen helfen ihm, wo sie nur können, die Probleme die sich ihm stellen, zu bewältigen.

Der Manga stammt von den Künstlern Takuja Fujima und Ken Akamatsu, wobei Letzterer die Basisversion verfasst hat und zudem Zeichner von „Love Hina“ ist. Takuja Fujima ist bekannt durch seine Werke „Free Collars Kingdom“ und der futuristischen Manga-Serie „Deus Vitae“.

Der Zeichenstil weicht etwas von der Originalfassung „Magister Negi Magi“ ab. In der ersten Version sind die Bilder comichafter, d. h., die Linien sind hervorstechender, während bei der vorliegenden Serie die Bilder malerischer wirken.

„Magister Negi Magi Neo“ ist für Mädchen wie Jungen geeignet, da der Manga eine Mischung aus Comedy, Romantik und Action bietet. Wer Fan von „Love Hina“ ist, wird auch diesen Manga lieben. Nur wer die ursprüngliche „Magister Negi Magi“-Reihe hat, sollte es sich mit dieser Version genau überlegen, da die Geschichte im Grunde dieselbe geblieben ist. Hierbei handelt es sich nicht um eine Fortsetzung sondern um ein Remake. (RW)



René Scheibe
Puppenkrise

Carlsen Manga, Hamburg, 1/2008

TB, dt. Manga, Action, Comedy, 978-3-551-78501-5, 192/600

www.carlsenmanga.de

Teenager Teddy will Leibwächter werden, verschläft aber schon an seinem ersten Arbeitstag und erreicht doch noch gerade so seinen Auftrag und seinen Ausbilder. Dieser, Alexander, soll Mela bewachen, deren Eltern sehr reich sind. Diverse Gruppierungen versuchen, Mela zu entführen, um an das Geld zu kommen.

Dass zum Beispiel dieses Geld in einem Fall nur dazu da ist, Kosten für Schminke zu decken, spiegelt Inhalt und ‚Ernsthaftigkeit‘ dieses Manga nur zu deutlich wieder.

Die sehr einfach gehaltenen Zeichnungen transportieren weder Gefühle, Geschichte oder gar Hintergrund. In erster Linie dienen sie nur den Sprechblasen als Halt. Gesprochen wird allerdings sehr abgehakt; weniger Inhalt in Form von Gedanken oder Ideen vermittelnd, als auf – meist dem Leser schon bewusste – aktuelle Gegebenheiten hinweisend.

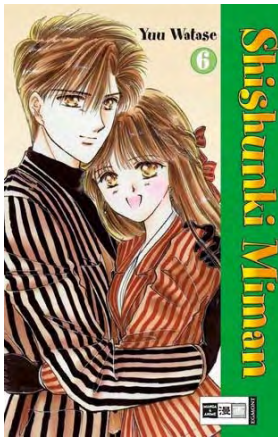
Das erste Panel, der Blick über die Dächer eines kleinen Städtchens, ist das einzige Bild, in dem Landschaft im weitesten Sinne gezeigt wird. Und das sehr gelungen! Leider wird im Verlauf der Geschichte kein weiteres Mal derartige Feinarbeit gezeigt, so dass die gesamte Handlung auch irgendwo in einem großen weißen Raum stattfinden könnte (und es meist auch tut!).

Wobei die Handlung nur als kleineres Chaos vorkommt. Jeder jagt irgendwie jeden, und die einzige Figur, die anfangs nicht vorgestellt wird, ist die, die dem Ganzen einen gewissen Fortlauf, der Hetzjagd eine Art Sinn verleiht. Jammu ist der Tüftler, der völlig zufällig, irgendwie zu den beiden Bodyguards und ihrem Schützling stößt und sich fortan mit den äußeren Umständen auseinandersetzt und so für eine Art Flucht sorgen kann.

Die eigentlichen Verfolger wie die Handlanger der ‚Bösen Hexe‘ (die auch nur so heißt) oder eben die beiden, die Geld für Schminke brauchen, und auch ‚Klaumaid‘ sind austauschbar, stellen kaum eine Gefahr dar und verhalten sich meist sehr slapstickartig - was sie mit Mela und ihren Bodyguards allerdings dann auch gemein haben, wobei der Humor zu platt und offenkundig präsentiert wird und kein Platz für Zwischentöne lässt. Spannung im eigentlichen Sinn ist sowieso nicht vorhanden.

Sehr überraschend und diesen Manga damit aus der absoluten Belanglosigkeit hebend, ist dann wiederum das letzte Panel, in dem die Geschichte tatsächlich noch einen überraschenden Höhepunkt bieten kann. Dieser lässt allerdings auch einige Fragen offen, u. a. die, ob man sich eine eventuell vorhandene Fortsetzung tatsächlich zulegen soll.

Insgesamt ist dieser Manga eher für Hardcore-Fans, denn für Gelegenheitsleser geeignet. Sowohl Sprache als auch Zeichnungen sind mehr als einfach gehalten und bieten dem Publikum weder inhaltlich noch optisch Anreize, die ihn zum Lesen weiterer Werke ähnlicher Machart animieren könnten. (ft)



Yuu Watase
Shishunki Miman 6

Zoku Shishunki Miman Okotawari Vol. 3, Japan, 1994

EMA, Köln, 5/2009

TB, Manga, Romance, Comedy, Drama, 978-3-7704-7002-0, 190/600

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

www.manganet.de

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

Das Geheimnis ist keines mehr: Nun weiß jeder, dass die Sudos keine leiblichen Geschwister sind und die Liebe zwischen Asuka und Manato legitim ist. Die Wogen der Aufregung glätten sich, und alle müssen sich wieder neuen Problemen stellen.

Asuka bekommt einen Liebesbrief und beschließt, den Verfasser zu treffen und ihm zu erklären, dass sie bereits vergeben ist. Wie groß ist ihre Überraschung, als sich ‚Asahiro‘ als ‚Mahiro‘ (dieselben Schriftzeichen) und als Mädchen entpuppt! Obwohl Asuka deutlich macht, dass sie kein Interesse an einer gleichgeschlechtlichen Beziehung hat, lässt Mahiro nicht locker. Dann passiert etwas, das alles ändert.

Und auch Kazusa hat Herzensnöte wegen Tooru. Da sie kurz vor einem wichtigen Turnier öfters ins Training muss, bleibt wenig Zeit für gemeinsame Stunden. Tooru ist verärgert, und genau jetzt taucht Misato auf, die erste Frau in seinem Leben und nun Lehrerin an der Schule. Obwohl sie ihn damals hatte fallen lassen, bemüht sie sich nun um ihn und will ihn sogar Kazusa wegnehmen.

Um das Chaos perfekt zu machen, reist Manatos Mutter, die seit Jahren in Florida lebt und wieder geheiratet hatte, in ihre Heimat. Sie möchte ihren Sohn zu sich hohlen und die 14 verlorenen Jahre wieder gut machen. Dabei nutzt sie geschickt Manatos Zukunftspläne für ihre Zwecke. Er würde gern im Ausland studieren, und sie und ihr Mann könnten ihm den Weg ebnen. Um Asuka abzuschütteln, erzählt sie ihr, dass sie eine Affäre mit Asukas Vater hatte und sie und Manato doch blutsverwandt wären. Asuka und Manato gehen im Streit auseinander, und Asuka verschwindet...

Eigentlich hätte Yuu Watase bereits nach den ersten drei Bänden von „Shishunki Miman“ den Sack zumachen können, denn zum Ende hin wurde bereits enthüllt, dass Asuka und Manato nicht verwandt sind und miteinander glücklich sein dürfen. Trotzdem entschied sich die Mangaka zu zwei Sequels: drei Tankobons und der Schlussband. Diejenigen, denen die Charaktere ans Herz gewachsen sind und gern gewusst hätten, wie es weiter geht, werden sich sehr gefreut haben.

Leider jedoch konzentriert sich Yuu Watase erneut auf die beiden Hauptfiguren und lässt die anderen, über die man mehr hätte erzählen können, in den Hintergrund treten. Die Folge ist eine Wiederholung von bekannten Motiven, denn nicht zum ersten Mal treten Personen auf, die Asuka und Manato bzw. Kazusa und Tooru auseinander bringen wollen. Auch das Hin und Her, wer nun mit wem blutsverwandt ist, wurde ebenso oft strapaziert wie die Unentschlossenheit der Protagonisten. Da sie selten über die Dinge sprechen, die sie bewegen, kommt es zu unnötigen Konflikten, die konstruiert wirken und keineswegs für echte Spannung sorgen.

Mag man Soaps und die Werke von Yuu Watase, wird man vielleicht ganz gern einen Blick in „Shishunki Miman“, eine ihrer frühen Serien, werfen wollen, aber im Prinzip genügen die ersten drei Bände völlig, um einen Eindruck und einen befriedigenden Schluss zu erhalten. Reichen einem ihre anderen Reihen („Ayashi no Ceres“, „Fushigi Yuugi“ und „Fushigi Yuugi Genbu Kaiden“ etc.), kann man auch ganz auf diesen Titel verzichten, denn er bietet nichts Neues, zumal die Charaktere einander sehr ähneln.

Am besten blättert man ein wenig in „Shishunki Miman“ und entscheidet sich dann für oder gegen den Kauf. Das jüngere weibliche Publikum, das noch nicht viele romantische School-Comedies gelesen hat, dürfte trotzdem Spaß an der Lektüre des Siebenteilers haben. (IS)