

RATTUS LIBRI

Ausgabe 1

Mai 2005

Liebe Leser und Kollegen,

unsere Rezensionen werden ab jetzt in dieser neuen Form präsentiert. In dieser vier- bis sechsmal im Jahr erscheinenden Publikation möchten wir Sie über interessante Romane, Sachbücher, Magazine und Comics – und zwar nicht nur mit phantastischen Inhalten - informieren. Gastbeiträge sind herzlich willkommen.

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

Piper Verlag, München

www.piper.de

Heyne Verlag, Random House, München

www.heyne-verlag.de

Dino-Verlag, Stuttgart/Panini-Verlag, München

www.dinocomics.de, www.panini.de

Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln

www.MangaNet.de

Betzels-Verlag, Nienburg

www.betzelsverlag.de

Maren Frank, Herne

Wir wünschen wir Ihnen nun viel Spaß bei der Lektüre dieser Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit freundlichen Grüßen

Christel Scheja und Irene Salzmann

RUBRIKEN

Fantasy	Seite 02
Science Fiction	Seite 10
Krimi	Seite 13
Comics/Manga	Seite 18
Magazine	Seite 21
Belletristik	Seite 24

IMPRESSUM

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

Rezensionen dieser Ausgabe: Christel Scheja, Irene Salzmann

Erscheinungsdatum: Mai 2005

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Wolfgang Hohlbein

Die Tochter der Himmelsscheibe

Originalausgabe, Piper Verlag, München 2005 ISBN 3-492-70068-3 (940/2490)

Titelbild von Geoff Taylor, Umschlaggestaltung Nele Schütz Design, München, Karte von Erhard Ringer

Kein anderer Fund hat in Deutschland in den letzten Jahren so viel Aufsehen erregt wie die "Sternenscheibe von Nebra", die zunächst in die Hände von Raubgräbern geriet, ehe sie wieder in den Besitz sachkundiger Personen zurückkehrte. Dieser Fund beweist, dass auch im Mitteleuropa der Bronzezeit, vor der Ankunft der Kelten und Germanen, Völker lebten, die nicht, wie ursprünglich angenommen, nur tumbe Barbaren waren, sondern den der ersten im Mittelmeerraum beheimateten Zivilisationen zumindest in der Astronomie gleichwertige Kenntnisse besaßen. So ist es nicht verwunderlich, dass sich gleich mehrere deutsche Autoren von der "Sternenscheibe" inspirieren ließen und ihre ganz eigene Geschichte zu diesem Thema erzählen, so wie nun Wolfgang Hohlbein in "Die Tochter der Himmelsscheibe".

Arri und ihre Mutter Lea wohnen in einem Dorf in der Nähe des Flusses Zella. Neben ein wenig Ackerbau jagen und fischen die Bewohner hauptsächlich, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Sie dienen strengen Göttern, die von dem Schamanenpriester Sarn und dem ab und zu vorbei schauenden Hohepriester Nor vertreten werden.

Obwohl Arri und Lea nun schon einige Jahre in dem Dorf leben, sind sie Außenseiter. Das liegt nicht an der allgemeinen Furcht vor Fremden sondern eher an dem Verhalten der Mutter. Denn Lea ist anders als die Frauen im Dorf. Sie ist unnahbar, freiheitsliebend und stark, kann sich nicht unterordnen und hütet mit Argusaugen ihre wenigen Schätze und ihr überlegenes Wissen. Der einzige Grund, warum die Dorfbewohner Lea und Arri noch nicht vertrieben haben, ist, dass die junge Frau mit ihren großen Heilkünsten und ihrem Wissen über Ackerbau und Viehzucht den Menschen ständig hilft und ihnen ein wenig Wohlstand gebracht hat. Allerdings hat sich Lea mit ihrem schroffen Wesen auch Feinde geschaffen, die auf einen Fehler von ihr lauern, um sie zu vertreiben oder Schlimmeres. Vor allem der Schamane Sarn arbeitet daran und lässt nichts unversucht, um Lea zu reizen oder sie zu einem Fehler zu treiben. Doch noch weiß Arri Mutter sich zu verteidigen - mit ihrer spitzen Zunge und einem außergewöhnlichen Schwert, das aus einem Material härter als Bronze besteht.

Weil die Gegner an Lea nicht herankommen, muss Arri für die Taten ihrer Mutter leiden. Die anderen Kinder des Dorfes meiden sie, Frauen und Männer haben nur Spott und Knüffe für sie übrig. Arri fragt sich, womit sie das verdient hat, denn ihre Mutter behandelt sie auch nicht viel besser als die anderen Menschen - sie teilt nur wenige Geheimnisse mit ihr, und schimpft sie oft aus.

Dann aber, als Sarn und seine Spießgesellen eine Chance sehen, weil durch Leas Versuche mit einem neuen Metall der Schmied erblindet und sie einen Jäger zum Krüppel macht, um sein Leben zu retten, ändert sich Arri Mutter plötzlich. Sie bringt der Tochter nicht nur bei zu kämpfen, sondern erzählt ihr auch ein wenig von ihrer Abstammung: Lea und Arianrhod - so Arri wirklicher Name - sind die letzten Überlebenden ihres Volkes, das von einer Insel im westlichen Meer stammt. Die Mutter diente dort einst ihren Göttern als Hohepriesterin und erlangte einiges an Wissen. Das Schwert ist die letzte Erinnerung an dieses Leben.

Doch noch scheint sie ihrer Tochter nicht ganz zu vertrauen, denn sie lässt das Mädchen allein zurück, als sie überraschend zu einem weit entfernten Handelsplatz aufbricht.

Arri hat genug von der Geheimniskrämerei ihrer Mutter und läuft dieser nach, denn sie fühlt sich erwachsen genug, um diese Last mit Lea zusammen tragen zu können. Sie will nicht länger für Dinge beschimpft werden, an denen sie nicht teilhat. Tatsächlich findet sie ihre Mutter - aber nur um in ein gefährliches Abenteuer zu geraten, in dem alte und neue Feinde ihr wahres Gesicht zeigen...

Auf über 900 Seiten entfaltet Wolfgang Hohlbein das Panorama der bronzezeitlichen Welt Mitteleuropas. Er erzählt von dem Leben der Menschen in einem kleinen Dorf, denen Veränderungen oder Dinge, die sie sich nicht erklären können, wie Magie erscheinen müssen, obwohl es natürliche Phänomene sind.

Zusammen mit Arri erfährt der Leser nach und nach die Geheimnisse, die Lea und ihr besonderes Schwert umgeben - die Himmelsscheibe als solche wird er aber vergeblich suchen, denn stellvertretend für die schwere Bronzescheibe ist das Abbild des Sternenhimmels nur in den Knauf der Waffe eingebettet - wie das Titelbild verrät.

Ansonsten erzählt Wolfgang Hohlbein eher eine klassische Geschichte: Außenseiter müssen sich in einer Welt behaupten, in denen man ihnen nicht traut, weil sie selber nicht alles von sich preis geben, und die Feinde versuchen, mit Intrigen oder Gewalt das verborgene Wissen zu erlangen, das ihre Machtposition gefährden könnte. Nicht zuletzt muss die jugendliche Heldin über sich hinaus wachsen und ihre verborgenen Qualitäten entdecken, um gegen alle Gefahren bestehen zu können, auch wenn sie dafür am Ende einen hohen Preis zahlt. Die Charaktere sind - für den Autor typisch - durchwachsen und zeigen ausgiebig ihre guten und schlechten Seiten, so dass keiner richtig sympathisch wirkt.

"Die Tochter der Himmelsscheibe" enthält keine magischen oder übernatürlichen Elemente und ist damit ein waschechter historischer Roman, der sorgfältig recherchiert wurde und damit das Leben vor drei- bis dreieinhalbtausend Jahren vorstellbar macht. Geschickt bindet der Autor auch beliebte Elemente aus Klassikern des Genres ein - denn man rätselt lange, woher denn Lea nun eigentlich kommt und wie nah sie etwa Marion Zimmer Bradleys oder Diana L. Paxsons vorgeschichtlichen Heldinnen steht.

Allerdings nehmen die Schilderungen und das Hickhack zwischen Lea und den ihr feindlich gesinnten Dorfbewohnern so viel Raum ein, dass die Handlung erst im letzten Drittel des Buches richtig anläuft und den Leser mit spannenden Actionsequenzen fesselt, wobei das Ende enttäuscht, da nur wenige der aufgeworfenen Fragen geklärt werden.

Damit ist der Roman zwar eine gelungene Schilderung bronzezeitlichen Lebens, aber er fordert dem Leser gerade in der ersten Hälfte durch seine Langatmigkeit einiges an Durchhaltevermögen ab und weiß gerade am Ende nicht zu überzeugen. Damit kommt "Die Tochter der Himmelsscheibe" über soliden Durchschnitt leider nicht hinaus. (CS)

Hans Joachim Alpers

Rhiana die Amazone 4: Verschwörung in Havena

Originalausgabe, München, Februar 2005

Piper Verlag 9104, ISBN 3-49229103-1 (329/795)

Titelbild von Jan Patrik Krasny, Karte von Ralf Hlawatsch

Mit „Verschwörung in Havena“ setzt Hans Joachim Alpers den Zyklus um „Rhiana die Amazone“ fort. Die Serie soll Lesern, die das Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ nicht kennen, einen Einstieg in die Welt „Aventurien“ ermöglichen und gleichzeitig leicht verständliche Unterhaltung ohne Vorkenntnisse bieten.

Erzählt wird die Geschichte der jungen Rhiana, die mit ihren Getreuen aus dem Reich Talania vertrieben wurde. Das Mädchen wird als Erbin des ermordeten Königs angesehen, doch das birgt auch Gefahren in sich, denn der tote Herrscher war Hüter eines magischen Artefakts. Rhiana weiß inzwischen, dass der ‚Flammenbund‘ dieses in seinen Besitz bringen will, um den Drachen Pyrdacor zu erwecken. Die mutige Prinzessin nimmt den Kampf gegen den Geheimbund auf, erlebt Verrat unter den Kameraden, aber auch die Treue echter Freundschaft.

Während sie im dritten Band herausbekommen hat, was ihr Vater hütete und welche Aufgabe ihr bestimmt ist, möchte sie ihre Getreuen gerne aus Havena fortbringen, denn sie wähnt diese dort nicht mehr sicher. Nicht nur dass der ‚Flammenbund‘ immer mehr Macht in Albernia gewinnt, es gehen auch Gerüchte um, dass die kriegerischen Thorwaler wieder einmal planen, Havena zu überfallen und auszuplündern.

Umso schwerer ist es deshalb, Schiffe für eine Passage zu den Zyklopeninseln zu finden. Nur eine Handelsfahrerin ist bereit dazu, ändert aber fast ihre Meinung, als es dem ‚Flammenbund‘ gelingt, Rhiana zu verleumden. Dann werden zu allem Überfluss noch ihre Freunde entführt, und die

Prinzessin gerät in die Gewalt des Bundes. Doch dessen Mitglieder verhalten sich Rhiana gegenüber anders als erwartet - statt Folter versuchen sie, sie mit Argumenten zu überzeugen und lassen sie sogar entkommen. Die Prinzessin bleibt misstrauisch, denn sie ahnt, dass die Feinde noch ein Faustpfand in der Hinterhand haben oder sie in eine bessere Falle locken wollen, um an das zu gelangen, was ihr anvertraut wurde...

Nachdem in den früheren Bänden vor allem ein Augenmerk auf die Personen und ihre eher regional beschränkten Abenteuer und Klüngeleien gelegt wurde, konzentriert sich H. J. Alpers, der auch gleichzeitig Exposéautor der Serie ist, stärker auf den gewählten Hintergrund und bindet "Rhiana" damit fester in die aventurische Geschichte ein. Damit bekommen auch Fans des Rollenspiels wieder mehr Bezug zu den Abenteuern der jungen Heldin. So manches aventurische Geheimnis in und um Havena wird vorgestellt.

Die Auseinandersetzungen mit dem 'Flammenbund' gehen in eine weitere Runde, erleben gleichzeitig aber auch einen Stillstand, da sich die eigentlichen Bösewichte Rhiana gegenüber sehr seltsam benehmen und sich selber untereinander in Kleinkriegen zermürben, um die Oberhand zu behalten. Wirklich viel geschieht in dem Buch nicht, vor allem treibt es nicht die eigentliche Hintergrundgeschichte weiter. Zudem wirken die Helden und ihre Gegenspieler in diesem Roman seltsam blutleer, gegenüber dem dritten Band erscheinen die Schilderungen ihrer Abenteuer sehr lieblos, so dass bei der Lektüre einfach kein Funke mehr überspringen will.

Als Leser fragt man sich, ob es sich wirklich lohnt, die Serie weiter zu verfolgen, zumal der Piper-Verlag im kommenden Halbjahr keinen Band mehr angekündigt hat. Wenn man dem Zyklus nichts abgewinnen kann, ist jetzt der Zeitpunkt gekommen aufzuhören und sich lieber anderen Geschichten aus Aventurien zuzuwenden. (CS)

Markus Heitz

Ulldart-Die Dunkle Zeit

5. Die Magie des Herrschers

Piper Verlag 8532

ISBN 3-492-28532-5

(543/990)

6. Die Quellen des Bösen

Piper Verlag 8546

ISBN 3-492-28546-5

(830/1290)

Originalausgaben München, März 2005

Titelbilder von Ciruelo Cabral, Karten von Erhard Ringer

Nach der Übernahme der Fantasy-Reihe von Heyne durch Piper wurden nicht nur amerikanische Erfolgszyklen erneut aufgelegt, auch die "Ulldart"-Serie kam zu der Ehre, noch einmal im neuen Gewand und diesmal - wie ursprünglich geplant - als sechsbändiger Zyklus zu erscheinen. Die Bände "Die Magie des Herrschers" und "Die Quellen des Bösen" ersetzen damit den damaligen 5. Band "Die Stimme der Magie", der von Heyne um mehr als sechshundert Seiten gekürzt wurde.

Kaum jemand erinnert sich noch an die Zeit, in der der gebrannte Gott Tzulan durch den grausamen Eroberer Sinured Angst und Schrecken, Menschenopfer und Zerstörungen, Krieg, Not und Leid über den Kontinent Ulldart brachte. Erst das Eingreifen des Schutzgottes Ulldrael beendete diese grausame Zeit, aber eine Prophezeiung deutete an, dass das Böse noch einmal aufbegehren würde.

Mehr als 400 Jahre später entwickelt sich der verlachte Prinz Lodrik von einem linkischen und dicken Prinzen zu einem vielversprechenden Herrscher. Geleitet durch seinen entfernten Verwandten Mortva Nesreca beginnt er, Ulldart auf seine Weise zu vereinen. Land um Land wird erobert, bis nur noch ein Volk Widerstand gegen den jungen Herrscher leistet.

Lodrik hat alle Ratschläge und Lehren der Mentoren seiner Kindheit in den Wind geschlagen und ist ganz seinem Berater verfallen, denn dieser hat ihm genug Anregungen gegeben - machtvollen, bisher unbekannten Waffen und den Zugang zur Magie, die er bisher nicht beherrschen konnte. Lodrik hat sogar Sinured wiedererweckt und zu einem seiner Generäle gemacht. Alles scheint so zu laufen, wie er es wünscht.

Doch fünfzehn Jahre nach seiner Machtergreifung schwant Lodrik, dass nicht alles so ist, wie vor allem Mortva Nesreca es ihm vorgaukelt. Er vermisst seine ehemaligen Lehrer Stoiko und Waljakow oder Norina Miklanowo, die die erste Liebe seines Lebens war und ganz anders ist als

seine intrigante und machtlüsterne Gemahlin Aljascha, die ihm zwar drei Kinder geboren hat, aber ansonsten das macht, was sie will.

Ein Attentat bringt den Herrscher zur Besinnung. Lodrik überlebt und weiß nun, wie allein er an seinem Hof ist. Er versucht, die Fesseln Mortva Nesrecas abzuschütteln - aber zu spät! Der hinterlistige Berater hat längst Lodriks Sohn Govan zu seinem willfährigen Werkzeug gemacht. Der Junge übertölpelt und ermordet seinen Vater, setzt sich selber auf den Thron des Herrschers. Zusammen mit seiner Schwester Zvatochna und Mortva Nesreca beginnt er ein Schreckensregiment, das dem Sinureds gleicht und am Ende nur ein Ziel hat: Tzulan wieder in die Welt der Lebenden zurückzurufen. Eine mächtige Kathedrale zu Ehren Tzulans wird errichtet, Menschenopfer werden dargebracht, und die letzte Gefahr gegen den gebrannten Gott - der Orden der Schwerter - wird ausgelöscht.

Können die letzten Rebellen Ulldarts das Verhängnis aufhalten? Gibt es noch Hoffnung auf Rettung?

Fern von Ulldart findet sich ein Häufchen zusammen, das das Blatt wenden kann, denn sowohl Waljakow und Norina, als auch Stoiko haben überlebt. Mit Lorin, einem Sohn Lodriks, der zwar nicht ehelich geboren ist, aber vielversprechende Anlagen zeigt, auch wenn sein Herz mehr dem Land gehört, in dem er aufgewachsen ist und für das er auf seine Art kämpft, ist ein Anführer gefunden...

Markus Heitz Romane um Ulldart richten sich vor allem an Leser, die vertraute Kulturen bevorzugen, in die man sich nicht erst seitenlang einlesen muss, die eine spannende, aber gradlinige Handlung und einfache Charaktere, die sich genau so verhalten, wie man es sich vorstellt, bieten. Nicht die Weiterentwicklung und das Zusammenspiel der Figuren steht im Vordergrund sondern die Präsentation von neuen Waffen, detaillierte Schilderungen von Kriegen, Kämpfen und Strategien - die auf ein nachvollziehbares Maß vereinfacht sind.

Subtile Beschreibungen von Verhaltensweisen, die den Charakter einer Person definieren, fehlen ganz. Es wird klipp und klar gesagt, dass Person X genüsslich die nächsten Schritte plant, um den Herrscher zu verführen, Figur Y eine sexsüchtige, machtgierige und auf ihr Äußeres fixierte rothaarige Giftspritze und Charakter Z ein wilder fröhlicher Wikinger-Freibeuter mit Herz und Übermut ist.

Humorvolle aber auf Dauer etwas nervige Abwechslung bieten der Feinschmecker-König von Ilfaris und sein Hoffnarr, die auch für den unaufmerksamsten Leser die Entwicklung der ulldartschen Politik zusammenfassen, wenn sie nicht der Erforschung der neusten Kreationen ihrer Konditoren frönen.

Die Frauenfiguren des Zyklus sind leider auf die in dieser Art von Fantasy üblichen Rollen als Geliebte des Helden mit Mutterrolle, machtgierige und intrigante Hure im Herrscherkostüm, zufriedene Hausfrau oder geschlechtslose Kameradin im Kampf gegen die anderen reduziert, führen aber kein eigenständiges Dasein.

Wichtiger für den Fortlauf der Handlung ist die Entdeckung und Benutzung von auf Pulver basierenden Schusswaffen für die Handlung, wobei wenig auf wissenschaftliche Logik bei der Einführung und Weiterentwicklung der Waffen gelegt wird - sie sind einfach da und werden verwendet, weil man sie braucht.

Mit Kreaturen wie dem wieder auferstandenen Sinured, der untoten Priesterin Belkala, die als Vampirin Blut und Fleisch Lebender benötigt, oder nicht zuletzt die geheimnisvollen grünhaarigen und spitzzahnigen Kensustrianer, die sich nicht in die Karten schauen lassen, werden auch die Monster und Fremdrassen-Fans zufrieden gestellt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Zyklus um "Die dunkle Zeit" durchaus spannende, gefällig geschriebene Unterhaltung bietet. Die Veröffentlichung in der nun vollständigen sechsbändigen Fassung hat vor allem dem Ende gut getan, da es nun nicht mehr so überstürzt und lieblos zusammengeschnipst wirkt wie noch in "Die Stimme der Magie". Die Handlung ist jetzt abgerundet, auch wenn an der einen oder anderen Stelle sicherlich leichte Straffungen einen noch besseren Eindruck vermittelt hätten.

Die beiden Romane verlangen insgesamt keine großen Anforderungen an die Aufmerksamkeit des Lesers, sind aber nur verständlich für den, der die Vorgänger-Bände kennt.

Wer hintergründige, ineinander verwobene Handlungsstränge sucht, bei denen nicht alles gleich verraten wird, über interessante Charaktere mit nachvollziehbaren Entwicklungen lesen möchte,

die einem im Gedächtnis bleiben, oder etwas mehr Logik in den Beschreibungen von Gesellschaft, Wissenschaft und Kultur erwartet, könnte allerdings ziemlich enttäuscht werden. (CS)

Markus Heitz

Der Krieg der Zwerge

Piper Verlag, München 2004, ISBN- 3-492-70093-4 (605/1400)

Titelbild von Didier Graffit, Karte von n. n.

Nachdem Stan Nichols "Die Orks" für den Heyne Verlag ertragreicher gewesen sein muss, als vermutet, schien es nur natürlich, diesen Weg fortzusetzen und den Lesern weiteren epischen Lesestoff im Stile Tolkiens zu bieten. "Die Zwerge" wurde ebenfalls zu einem Bestseller des Genres, und da galt es als logisch, eine Fortsetzung heraus zu geben: Ende 2004 erschien ein weiteres Abenteuer aus der Welt Tungdils, "Der Krieg der Zwerge".

Im Geborstenen Land leben Menschen, Alben und Zwerge mehr oder weniger friedlich nebeneinander. Da man sich weitestgehend ignoriert, kommt es kaum zu Streit, allerdings hat man auch nur selten Gemeinsamkeiten.

Nur einige wenige sind zu Freunden geworden und haben sich den Gefahren gestellt, die ihre Heimat bedrohten. Zu ihnen gehört auch ein Zwerg, der reich belohnt wurde: Tungdil, der Zwerg, hat nicht nur sein Volk wieder gefunden, sondern auch eine geachtete Stellung gewonnen, nachdem es ihm mit seinen Freunden gelungen war, den hinterhältigen Magier Nôd'onn zu besiegen. Während sie noch ihren Sieg feiern, rückt eine neue Gefahr heran: eine riesige Ork-Armee. Die widerlichen Kreaturen sind durch ein geheimnisvolles schwarzes Wasser unsterblich geworden und nur zu töten, wenn man ihnen den Kopf von den Schultern schlägt. Das wissen die wenigen Überlebenden der Zwergensippen zu berichten, die dem Gemetzel in ihren Reichen entkommen konnten. Doch das ist noch nicht alles. Während sich die Zwergenfamilien zusammenraufen müssen, taucht eine weitere Gefahr auf, die das geborstene Land bedroht. Die Menschen werden von einem riesigen Heer angegriffen, das von den Verkörperungen eines gefallenen Gottes angeführt wird und nicht nur mit brutaler Kraft, sondern auch mit gemeinster schwarzer Magie agiert.

Tungdil und seine Freunde sehen sich einer schier unlösbaren Aufgabe gegenüber. Einerseits müssen sie Menschen und Zwerge, aber auch die Alben dazu bringen, sich gemeinsam gegen die Feinde zu stellen, andererseits müssen sie die Schwachstellen der Feinde und denjenigen finden, der im Hintergrund alle Fäden zusammen hält.

"Der Krieg der Zwerge" bietet alles, was sich Fans grundsolider Unterhaltung wünschen können: klar gezeichnete Charaktere ohne Tiefgang, die wie ihre Gegenspieler die Rollen verkörpern, die man von ihnen erwartet: Die Zwerge sind kernige, harte Kerle, die zum Kämpfen geboren sind, aber unter ihrer rauen Schale manchmal ein warmes Herz haben. Die Orks sind bis auf ihre Anführer eher dumm, grausam und widerwärtig. Sowohl unter den Menschen als auch unter den Zwergen finden sich die Archetypen, die die Handlung etwas würzen, z.B. die weisen und klugen Heerführer, die manchmal Rettung in größter Not sind und die Hoffnung wach halten, ferner die Betonköpfe, die den Helden ständig Steine in den Weg legen, dann noch die Kriegsgewinnler, die sich auf die jeweils überlegene Seite schlagen, weil sie auf ihren Vorteil bedacht sind. Weibliche Charaktere sind zwar vorhanden, spielen aber überwiegend eine untergeordnete und unwichtige Rolle, meist mehr als Mitstreiterinnen und Kumpane denn als sexuelle Wesen. Aber alle bekommen am Ende das, was sie verdienen. Sie handeln, intrigieren und kämpfen in einer actionreichen Abenteuerhandlung, in der sich immer neue Rätsel auftun, wenn die ersten gelöst worden sind. Motive werden nicht hinterfragt, wichtiger sind Kampfschilderungen und Tricks, um die Gegner auszuschalten.

Markus Heitz gelingt es, den Leser dennoch bei der Stange zu halten. Er ist ein routinierter Abenteuererzähler, der zu unterhalten weiß, wenngleich manche Schilderungen bereits aus seinen früheren Büchern bekannt erscheinen (sofern man diese kennt).

Wie auch die anderen Romane des Autors trifft "Der Krieg der Zwerge" vor allem den martialischen Geschmack der zumeist männlichen und etwas jüngeren Computer-Rollenspiel-Generation, die hier alles geboten bekommt, was sie bereits aus ihren Spielen kennt und liebt: klare Verhältnisse, Action und Gemetzel.

Wer nun allerdings interessante und vielschichtige Charaktere sucht, die Archetypen und Klischees so abwandeln, dass sie lebendig werden und sich im Rahmen der Handlung weiterentwickeln, wer sich eher von einer hintergründigen, komplexen Handlung fesseln lässt, der sollte "Der Krieg der Zwerge" besser im Regal stehen lassen. (CS)

Richard A. Knaak

Diablo 3: Das Königreich der Schatten

Diablo 3: The Kingdom of Shadow, 2002

Panini, Stuttgart, 2005, ISBN 3-8332-1042-7 413 Seiten 9,95

Titelbild von Bill Petras

Übersetzung aus dem Amerikanischen von Ralph Sander

Das Videogame DIABLO von Blizzard Entertainment entführt in eine Welt, in der die Mächte des Guten und Bösen nicht nur auf dem Rücken der Menschen ihre epischen Schlachten ausfechten, sondern auch höchstpersönlich auftreten können, wenn es nötig ist. Doch nicht immer werden die Schlachten von riesigen Heeren geführt, manchmal sind es auch einzelne Menschen, die die Waagschalen zu Gunsten der Engel oder der Dämonen wenden, selbst wenn sie es nicht ahnen. Der Söldnerführer Kentil Dumon hat sich von dem Vizerei Hexenmeister Quov Tzin als Geleitschutz anwerben lassen. Der Zauberer sucht die Ruinen des legendären Ureh, in dem nicht nur große Schätze ruhen sollen sondern auch mächtige Magie. Einst hat die Bevölkerung versucht, dem Bösen zu entkommen, indem die ganze Stadt in den Himmel entrückt werden sollte. Aber ein finsterner Hexenmeister störte das Ritual, so dass die Stadt zwischen den Welten gefangen blieb und nur unter ganz bestimmten Umständen kurzzeitig auftaucht. Dieser Zeitpunkt soll fast wieder erreicht sein.

Kentril beginnt, den Auftrag zu verfluchen, als auf der Reise durch den gefährlichen Dschungel mehrere seiner Männer durch Monster und Krankheiten ums Leben kommen. Er ist nahe daran umzukehren, als sie die Ruinen von Ureh erreichen, denn er hat eine Ahnung, dass nichts besser werden kann, zumal er in der Nacht Alpträume hat und auch noch Zayl, ein in den Ruinen lebender Nekromant, auftaucht, um kryptische Warnungen auszusprechen.

Dann aber wird den Männern die Entscheidung genommen, denn das Wunder scheint sich zu erfüllen...

Ureh erwacht wieder zum Leben. Der König und seine Tochter bitten die Söldner und den Zauberer inständig, ihnen zu helfen und den Aufstieg zum Himmel zum Ende zu bringen. Während der Hexenmeister die Aussicht auf große Macht reizt, verfällt Kentril Durrion der schönen Frau, deren Ebenbild er schon vorher in der Gemme einer Brosche gesehen hat, während seine Männer in Reichtum und Wollust schwelgen. Nur einer lässt sich nicht von dem Blendwerk täuschen: Zayl, der einen ungewöhnlichen Verbündeten hat...

"Das Königreich der Schatten" weiß durch eine actionreiche und stellenweise auch überraschende Handlung zu unterhalten. Routiniert führt der Autor den Leser zunächst auf falsche Spuren, um ihm dann langsam erste Hinweise zu geben. Auch wenn man recht schnell ahnt, worauf das Ganze hinauslaufen wird, besitzt der Roman doch keine Längen und bietet bis zum Schluss ein kurzweiliges und spannendes Lesevergnügen, das auch ohne Kenntnis des Videogames nicht geschmälert wird - ideale Urlaubslektüre also. (CS)

Patricia A. McKillip

Meereszauber

The Changeling Sea, 1988

Piper Fantasy 6562, 3-492—26562-6 (200/790)

Aus dem Amerikanischen v. Irene Bonhorst, Titelbild von Kirk Reinert, Innenillustrationen von n.n.

Das Meer hat Ane den Vater genommen und durch dessen Tod die Mutter verwirrt. Verbittert zieht das Mädchen in ein verlassenes Haus, in dem früher eine alte Frau wohnte, und verdient sich ihren Lebensunterhalt durch das Scheuern der Fußböden im Gasthaus.

Der Hass auf das Meer bringt Ane dazu, sich der Zaubermittel zu bedienen, die die Alte hinterlassen hat. So webt sie ein Hexengespinnst und wirft es in die Fluten, um das Meer zu bannen, doch zunächst scheint die Magie keine Wirkung zu haben.

Dann lernt Ane Prinz Kir kennen, der das Meer liebt und sich an Land wie ein Fremder fühlt. Zwischen den beiden entwickelt sich eine ungewöhnliche Freundschaft, sogar Liebe, aber Ane weiß, dass sie den Prinzen nicht halten kann. Sie verspricht ihm ihre Hilfe, und plötzlich erhebt sich ein Meeresdrache, der durch eine goldene Kette gehindert wird, an Land zu gehen.

Die habsüchtigen Fischer engagieren den Magier Lyo, um des Goldes habhaft zu werden, aber dieser interessiert sich viel mehr für Ane, Kir und ihre Verbindung zu dem Drachen...

Den Freunden der märchenhaften Fantasy ist Patricia A. McKillip natürlich ein Begriff: Bücher wie „Winterrose“ oder „Die vergessenen Tiere von Eld“ begeisterten schon vor Jahren die Leser.

Auch in diesem Roman sind es wieder einmal die Außenseiter, die im Mittelpunkt der Handlung stehen. Ane ist ein Fischermädchen, das allein durch ein ungepflegtes Äußeres auffällt, da sie niemanden hat, der sich um sie kümmert. Prinz Kir ist unglücklich in seiner Rolle als Thronfolger, denn er spürt, dass die See seine wahre Heimat ist – aber wie kann er als Mensch im Meer leben? Die Antwort gibt der geheimnisvolle Drache, der Vertrauen zu Ane fasst. Behilflich, ihre wahre Bestimmung zu finden, ist den Dreien der geheimnisvolle Zauberer Lyo, dessen wahre Motive nicht sofort offenbart werden.

Die Charaktere sind nicht unsympathisch, aber sie wahren eine gewisse Distanz zum Leser, denn keine der schrulligen Figuren bietet sich zur Identifikation an. Die Ereignisse werden aus Anes Sicht geschildert, mit der zusammen man neugierig die Geheimnisse von Kir und dem Drachen zu lüften hofft. Der Autorin – und der Übersetzerin! – ist es gelungen, die Denkweise eines einfachen, etwas verschrobenen Mädchens glaubwürdig wiederzugeben, und gerade das macht den Reiz dieses Buches aus.

Die Auflösung kommt schließlich nicht ganz unerwartet, aber es gibt nicht das Happy-End, welches man vielleicht erhoffte. McKillip folgt unbeirrbar der Linie, die sie eingeschlagen hat, so dass es keinen Bruch in der Handlung gibt: Das Glück von Kir und dem Drachen ist nicht unbedingt das, was Ane für sich persönlich im Geheimen erhofft, aber sie opfert ihre Träume und wird schließlich auch belohnt.

In den letzten Jahren gab es nur wenige Fantasy-Romane, die wirklich als lesenswert bezeichnet werden konnten. Zu sehr wird das Genre dominiert von endlosen Rollenspiel-Serien, die bloß wenige Highlights zu bieten haben, oder von der Hausfrauen-Fantasy, bei der es sich um nichts anderes handelt als um eine seichte Love-Story, die durch ein wenig Hokusfokus aufgepeppt wurde und dadurch für sich in Anspruch nimmt, dem phantastischen Genre anzugehören. Sicher ist auch die märchenhafte Fantasy nicht jedermanns Geschmack, aber wer genug hat von dem gängigen Einerlei, sollte „Meereszauber“ eine Chance geben – und vielleicht entdeckt dann der Leser für sich ein kleines Juwel. (IS)

Richard A. Knaak

Warcraft- Krieg der Ahnen: 1. Die Quelle der Ewigkeit

Warcraft: War of the Ancients Trilogie - The Well of Eternity, 2004

Panini Verlag, Stuttgart, 2005, ISBN 3-8332-1092-3, (412/995)

Übersetzung aus dem amerikanischen Englisch von Claudia Kern Titelbild von Bill Petras

„Warcraft“ ist eines der bekanntesten und beliebtesten Fantasy-Computer-Rollenspiele, das vor allem als Multi-Player-Online-Game in aller Munde ist. Wie so oft versuchen sich Helden, in einer vom Bösen bedrohten Welt zu behaupten und das Gute zum Wohl aller Lebewesen zu bewahren. Der Hintergrund bietet also genug Potential, um ihn auch in anderer Hinsicht auszuwerten. So ist bereits eine Trilogie um die Helden Krasus und Rhonin erschienen. "Die Quelle der Ewigkeit" ist der Auftakt zur zweiten Trilogie.

Ein Teil der alten Helden, die am Mount Hyal gegen die ‚Brennende Legion‘ kämpfte und das Böse zurücktrieb, ist wieder mit von der Partie. Der Drachenmagier Krasus - in seiner wahren Gestalt der Drache Korialstrusz - wird von Alpträumen geschüttelt, die das Herannahen einer neuen dunklen Macht ankündigen. Er kann die Quelle seiner Sorgen allerdings nicht ergründen. Deshalb benachrichtigt er seinen menschlichen Freund Rhonin. Dieser ist zunächst gar nicht begeistert,

weil er viel lieber bei seiner hochschwangeren Frau bleiben möchte, folgt dem drängenden Ruf dann aber doch, weil er hofft, bald wieder zurück zu kehren und seine Frau meint, alleine zurecht zu kommen. An anderer Stelle hat ein Ork ähnliche Vorahnungen und schickt seinen engsten Vertrauten Broxigar los, um der Sache nachzugehen...

Alle drei ahnen nicht, dass ihre Reise viel weiter geht, als sie sich vorgenommen haben. In den Bergen erfasst sie ein magischer Sturm und schleudert sie tief in die Vergangenheit - etwas, das ihnen erst später bewusst wird. In diesem Zeitalter sind Menschen und Orks noch unbekannt und die Drachen auf der Höhe ihrer Macht, was Krasus aber nicht viel nutzt, da ihn die Anwesenheit seines jüngeren Ichs sehr schwächt.

Doch der Grund wird ihnen bald klar: Einige aus dem Volk der Nachtelfen haben die Macht eines dunklen Gottes heraufbeschworen und setzen auch in diesem Zeitalter die ‚Brennende Legion‘ wieder frei. Niemand ahnt etwas von dem Verhängnis seines Volkes bis auf den jungen Malfurion Stormrage. Anders als sein Zwillingsbruder Illidan hat er nicht den üblichen Weg nachtelfischer Zauberer gewählt - sich an der Quelle der Magie zu bedienen -, sondern ist ein Schüler des halbgöttlichen Cenarius, der ihn in die Beherrschung der Kräfte der Natur einführt.

Der junge Elf spürt die Veränderung in den Machtstrukturen und das unsagbar Böse, das hinter den Fassaden des Palastes lauert. Doch außer seiner Freundin, Priesterschülerin Tyrande, ist keiner geneigt, ihm zu glauben.

Die drei Helden aus der Zukunft aber sind hin und her gerissen. Wie viel können und dürfen sie verraten, und vor allem, ist es ihnen erlaubt einzugreifen?

Routiniert und actiongeladen, genau auf die Wünsche und Bedürfnisse der anvisierten Zielgruppe ausgerichtet, erzählt Richard A. Knaak die Abenteuer von Krasus und Rhonin mit ihren Verbündeten aus der Vergangenheit. Viel Wert wird dabei auf die Schilderungen von Magie und Zaubersprüchen gelegt, ebenso auf die Beschreibungen des exotischen Hintergrundes. Ansonsten bewegt sich der Autor auf den ausgetretenen Pfaden der klassischen High Fantasy - dunkle Götter, die in die diesseitige Welt heraufbeschworen werden, sind ebenso vertraut wie verblendete Königinnen und ihre heimtückischen Berater oder junge rebellische Zauberer, denen kaum einer glauben will... Die Charaktere entsprechen insgesamt den Archetypen des Spiels und gehen nicht weiter in die Tiefe. Sie entwickeln sich nur in einem zu der Geschichte passenden Maß.

Trotzdem ist "Krieg der Ahnen - die Quelle der Ewigkeit" nicht langweilig. Dem Leser wird noch genug Neues und Interessantes geboten, dass er bei der Stange bleibt und von der ersten bis zur letzten Seite spannend unterhalten wird. Perfekte Reise- oder Urlaubslektüre also. (CS)

Charlotte Engmann

Kjartan der Vitländer

VirPriv, ISBN 3.935327-51-X, TB in Überformat, (140/990)

Titelillustration von Stefanie Pappon

Der Recke Kjartan, träumt von Abenteuern und Heldentaten, die sich für ihn erfüllen, als er seinen Fürst Hrothgar auf dessen Fahrten begleitet. Er begegnet verführerischen Meeresfrauen und exotischen Zauberinnen. Trotzdem zieht es ihn immer wieder zurück zu seiner Frau Alfrune, der er trotz aller Verlockungen treu bleibt. Aber auch auf dem heimatlichen Hof erlebt Kjartan viel: Trolle bedrohen seine Pächter, Albtraumfrauen lauern ahnungslosen Männern auf, und der Winterfürst persönlich will ihn zu sich holen, nachdem Kjartan ihm ein Menschenopfer verweigerte...

Charlotte Engmann ist im SF-Fandom keine Unbekannte, da sie schon seit Jahren ihre phantastischen Erzählungen in Fanzines und den Publikationen kleiner Verlage veröffentlicht.

„Kjartan der Vitländer“ ist eine Sammlung ihrer Episodenromane (die vor einiger Zeit auch schon in der Legendensänger-Edition von Christel Scheja erschienen sind) um die gleichnamige Figur.

Der Leser wird in ein fiktives Nordland entführt, das sich als eine Mischung aus dem Wikingerreich von Prinz Eisenherz und Irland zur Zeit der ersten Klostergründungen präsentiert. Kjartan und seine Leute leben in einer Welt, die im Wandel begriffen ist: Die alten magischen Völker und Götter verlieren zunehmend an Macht, während der neue Glaube Fuß fasst und nicht nur die Unfreien, sondern auch zunehmend die Oberschicht für sich gewinnt. Aufgeschlossene Menschen wie Kjartan tolerieren zwar die fremde Religion, halten aber an den alten Riten fest: Es ist ihr Land, sie kennen die hier lebenden Wesen und wissen, was notwendig ist, sich ihr Wohlbefinden zu erhalten

oder ihre Angriffe abzuwehren. Auf diese Weise wird nebenbei erklärt, wie sich Religionen auf natürliche Weise gegenseitig beeinflussen und weshalb manche der so genannten heidnischen Bräuche überdauern konnten, nachdem ihr Ursprung längst in Vergessenheit geraten ist.

Die Protagonisten sind keineswegs schwertschwingende, allwissende Helden, die einen Gegner nach dem anderen mit Leichtigkeit erledigen, sondern ganz normale Menschen, die sich großen und kleinen Problemen stellen müssen, dabei auch auf die Hilfe anderer angewiesen sind und oft ihren Verstand statt der Waffe einsetzen müssen. Werte wie Ehre, Treue, Mut und Vernunft bestimmen Kjartans Leben. Ein wenig Romantik wird auch geboten, doch gleitet der Band nicht in die seichten Gewässer eines Liebesromans ab; im Vordergrund stehen die Erlebnisse Kjartans mit den phantastischen Wesen seiner Heimat.

Charlotte schildert glaubwürdig den Lebensweg des Recken von seinen jungen Jahren bis ins hohe Alter. Die Geschichten sind von einander unabhängig, doch werden sie durch die Wiederkehr bekannter Charaktere lose mit einander verknüpft. Der Stil ist flüssig und angenehm zu lesen. Wer spannende und intelligente Fantasy mag, wird einige kurzweilige Stunden mit dieser Lektüre verbringen können. (IS)

Science Fiction

Jeff Grubb

Starcraft 1: Libertys Kreuzzug (*Liberty's Crusade*, 2001)

ISBN 3-8332-1043-5 (236/995)

Gabriel Mesta

Starcraft 2: Schatten der Xel'Naga (*Shadows of the Xel'Naga*, 2001)

ISBN 3-8332-1090-7 (252/995)

Tracy Hickman

Starcraft 3: Im Sog der Dunkelheit (*Speed of Darkness*, 2002)

ISBN 3-8332-1148-2, (235/995)

Panini, Stuttgart 2004-2005

Titelbilder von Justin Thavirat (1 & 2) und Bill Petras (3)

Übersetzung aus dem Amerikanischen von Timothy Stahl

In einer fernen Zukunft ist die Erde längst verloren und vergessen. Terranische Kolonisten haben 60.000 Lichtjahre von zu Hause eine Konföderation von Kolonien aufgebaut, die wuchs und blühte, bis sie in einen rätselhaften Krieg zwischen geheimnisvollen Aliens verwickelt wurde. Die insektoiden Zerg verbreiten sich wie eine Seuche von Planet zu Planet und assimilieren alles dort existierende Leben, einschließlich der Menschen, als sie die ersten Kolonialplaneten erreichen. Die Protoss versuchen, sie zu vernichten, zerstören dabei aber auch die kompletten Welten. Weil man sich dagegen wehrt wenden sich beide Alienrassen gegen die Terranische Föderation. Mike Liberty ist ein Reporter an vorderster Front und wagt sich Mike Liberty hinter die feindlichen Linien und kommt einigen Geheimnissen auf die Spur. Ehe es ihm jedoch das Militär an den Kragen gehen kann, verhelfen ihm der Terrorist Arcturus Mengsk und die Wissenschaftlerin Sarah Kerrigan zur Flucht. Gemeinsam mit den beiden und ihren Verbündeten reist er durchs All, um die Wahrheit zu berichten, bis er merkt, dass Mengsk ihn ebenfalls nur benutzt und den Untergang der Konföderation begrüßt, um sich als Retterfigur hervor zu tun und das terranische Dominion mit sich als absolutem Herrscher an der Spitze zu gründen.

Arcturus Mengsk opfert zu diesem Zweck auch Sarah Kerrigan, die in die Hände der Zerg gerät, ohne zu ahnen, dass er sich damit eine gefährliche Gegnerin schafft. Denn Sarah ist eine Telepathin und als solche in der Lage, mit dem kollektiven Bewusstsein der Zerg eine Symbiose einzugehen. Als das Overmind stirbt, übernimmt sie die Kontrolle über die Aliens und beginnt, ihre Rache zu planen. Dazu ist auch ein Artefakt der ausgestorbenen Rasse der Xel'Naga von Interesse, das auf dem Planeten Bhekar Ro liegt. Die Menschen dort führen ein abgeschiedenes bäuerliches Leben und sind zufrieden mit sich selber und ahnen nicht, welchen Schatz sie hüten. Sarah Kerrigan, nun die ‚Königin der Klingen‘, schickt ihre Zerg aus, um das Artefakt zu bergen, denn sie hat gespürt, dass die Protoss ebenfalls auf dem Weg sind, um es an sich zu bringen. Nur

die gewöhnliche Allianz zwischen der Protoss Xelenia und der jungen Kolonistin Octavia kann noch eine Wende bringen.

Von all dem weiß Ardo Melnikov nichts, der von der Konföderation eingesetzt wird, um gegen die Zerg vorzugehen. Während er mit Kameraden um sein Leben kämpft, nimmt er auch Merdith Jernic gefangen, die sein Weltbild erschüttert, denn sie macht ihm klar, dass man ihn betrogen, seine Gedanken verändert und ihn so als willige Kampfmaschine in den Militärdienst gezwungen hat...

So unterschiedlich wie die Autoren sind auch die Geschichten, die sie erzählen. Während die Erlebnisse von Mike Liberty den Auftakt bilden und in den Konflikt, der als Hintergrund des Videogames STARCRAFT von Blizzard Entertainment dienen dürfte, einführt und daher etwas allgemein bleibt, beschäftigen sich die beiden anderen Bücher mit Aspekten der Situation - der zweite Band gibt ausführlichere Informationen über das Denken und die Handlungsweise der beiden Alienrassen, während der dritte einem Soldaten der Konföderation, die bisher nur als hirnlose Kampfmaschinen auftraten, etwas Profil verleiht. Die drei Bände sind zwar unabhängig voneinander lesbar, bieten aber doch in der Einheit ein besseres Verständnis des Hintergrundes, wenn man das Spiel selber nicht kennt. Es wird in allen Büchern actionreiches Sci-Fi-Abenteuer geboten, das zwar nicht mit ungewöhnlichen Wendungen oder Charakterisierungen aufwarten kann, aber solide geschrieben ist und gut zu unterhalten weiß. (CS)

Anne McCaffrey **Die Wiedergeborene**

Restoree, 1967

Argument-Verlag, Hamburg 2000, Ariadne nachtbrenner 3005 ISBN 3-88619-985-1 (238/750)

Übersetzung aus dem amerikanischen Englisch von Iris Konopik

Anne McCaffrey ist in Deutschland vor allem durch ihre Saga um die "Drachenreiter von Pern" bekannt geworden, in der sie die Erlebnisse von Kolonisten und deren Nachkommen auf einer von Sporen bedrohten Welt erzählt und ein überzeugendes Werk der Science Fantasy geschaffen hat. Weniger bekannt sind ihre teilweise sehr innovativen SF-Romane aus den 60er Jahren, in denen sie Themen aufgreift, an die damals noch niemand in dieser Weise gedacht hat. Dazu gehört auch "Die Wiedergeborene".

Das Letzte, an das sich Sara erinnern kann, ist ein dunkler Schatten, der sich im Central Park über sie senkt. Als sie wieder zu sich kommt, ist sie ganz offensichtlich eine Patientin in einem Sanatorium, das nicht mit irgendeiner ähnlichen Anstalt auf der Erde vergleichbar ist. Zunächst ist sie noch eine Gefangene in ihrem eigenen Körper, der mechanisch wie ein Roboter gehorcht, was ihr aber Zeit gibt, ihre Umgebung genauer kennen zu lernen.

Ganz offensichtlich befindet sie sich auf einem von menschenähnlichen Wesen bewohnten Planeten, die die Raumfahrt beherrschen und technisch etwas fortgeschrittener als die Menschen der Erde sind. Bedroht werden diese Leute von den noch mächtigeren Mil - aber offensichtlich nicht so massiv, dass sie nicht noch die Zeit hätten, sich selber zu zerfleischen.

Der Patient, den sie wie eine Sklavin pflegen muss, ist ein hochrangiger Politiker des Planeten. Seine Feinde haben ihn durch den Einsatz von Drogen in einen sabbernden Idioten verwandelt. Sara gelingt es, den Mann vom Einfluss dieser Mittel zu befreien und mit ihm zu fliehen. Kaum, dass sie seine Freunde erreicht haben und er den Kampf gegen seine Rivalen wieder aufnehmen kann, steht auch Sara im Mittelpunkt der Intrigen. Sie muss nun zeigen, was in ihr steckt, da jedes falsche Wort von ihr den Untergang von allen bedeuten kann. Aber die Frau von der Erde ist gewitzt und lässt sich weder einschüchtern noch unterkriegen...

Wie Anne McCaffrey in einem später hinzugefügten Nachwort selbst schreibt, war dieser Roman, als sie ihn verfasste, als Parodie auf die damaligen Rollenbilder und Klischees in der Space Opera der 50er und 60er Jahre gedacht, in denen Frauen nur die schöne zu rettende Heldenbegleiterin, das Heimchen am Herd oder die verführerische Domina als Gehilfin des Bösewichts darstellten, aber selber kaum zum Fortgang der Handlung beitrugen. Deshalb ist ihre Sara ganz anders. Ohne dadurch gleich zu einem Mann in Röcken zu mutieren, handelt ihre Heldin auf ganz weibliche Weise und zeigt damit, dass es auch anders geht.

Trotzdem sollte man nicht erwarten, dass es humorvoll in dem Roman zugeht. Schlicht gestrickt, aber spannend und actionreich stellt Anne McCaffrey die Klischees eher subtil auf den Kopf oder

macht sich über diese lustig. Wenn man nicht aus den Augen verliert, dass das Buch bereits 1967 erschienen ist, wird deutlich, dass es zu Recht zu einem Klassiker wurde - und vielleicht auch darauf hinweist, dass es noch heute zur Genüge Klischees gibt, die auf den Kopf gestellt gehören... (CS)

Sean Stewart

Die Nachtwache

The Night Watch, 1997

Ariadne Verlag, Hamburg, 1999 Social Fantasies 2044 ISBN 3-88619-944-4 (360/900)

Übersetzung aus dem Amerikanischen von Thomas Rach und Hannes Riffel

Der Ariadne Verlag entdeckte den 1965 geborenen Autor Sean Stewart Ende der 90er Jahre als erster für sich, passten die ungewöhnlichen Romane doch ausgezeichnet in die Reihe ‚Social Fantasies‘, die SF und Fantasy durch die Schilderungen ungewöhnlicher Gesellschaftsstrukturen und vor allem in der Interaktion zwischen den Figuren in einem veränderten phantastischen Umfeld definierte. In keinem seiner bisher in Deutschland bekannten Romane, die mittlerweile auch bei Piper erschienen sind, ist Sean Stewart seiner Linie untreu geworden, den Leser mit seinem ‚magischen Realismus‘ zu verzaubern.

„Die Nachtwache“ ist einer seiner früheren Romane und spielt im Nordamerika der nahen Zukunft. Drei Generationen sind vergangen, seit magische Stürme die Realität veränderten und die Menschen in kleine Enklaven zurückdrängten, in denen sie vor den Gefahren der Veränderungen sicher sein konnten. Magie ist streng verbannt aus den Städten, und diejenigen, die diese in sich erwachen spürten, rissen sie aus sich heraus. So handelte auch Winter, der strenge Regent der Südstadt, die dadurch ein gewisses technisches Niveau bewahren konnte. Seine Enkeltochter Emily entdeckt nun, dass er auch noch andere Opfer gebracht hat - zwölf Kinder, die ebenfalls besonders waren, mussten sterben.

Unwissentlich lässt sie die magische Kraft wieder frei - und das gerade jetzt, wo man in Verhandlungen mit der Enklave Chinatown steht, die Truppen aus der Südstadt angefordert hat, um das Chaos zurückzudrängen. Auch wenn man in diesem Fall besser mit der Magie zurechtkommt, weil man sich ihr durch alte Traditionen und Gebräuche leichter öffnen kann, gibt es massive Schwierigkeiten, die Wasserspinne, ein hohes Tier in der Verwaltung der Stadt, zu spüren bekommt.

Und da sind dann noch Nick, Stirling und Lerche, die durch die nun ausbrechenden Veränderungen das Glück ihrer Familie verlieren, und Claire, das Kindermädchen der Erbin Emily, die zur Hälfte ein magisches Wesen ist und nun entscheiden muss, welcher Stimme in ihrem Herzen sie folgen will.

Wieder konzentriert sich Sean Stewart überwiegend auf die Personen, lässt die beiden unterschiedlichen Kulturen und Ansichten von Chinatown und der Südstadt aufeinander treffen und entwickelt Beziehungsgeflechte, die die Geschichte nach und nach vorantreiben. Was dabei etwas zu kurz kommt, ist eine Schilderung, was sich nun eigentlich so verändert hat und die Menschen in ihre Enklaven flüchten ließ. Ferner fehlt eine zusammenhängende Handlung, die ein vordergründiges Ziel beschreibt. Hintergründig erkennt man durchaus, dass die Menschen, wenn sie überleben wollen, ihre veränderte, magische Realität akzeptieren und annehmen müssen.

„Die Nachtwache“ ist ein sehr anspruchsvolles Buch, das viel Interesse von seinem Leser fordert und nicht unbedingt entspannende Lesestunden bietet. Es verwirrt und wühlt innerlich auf - was es meilenweit über die sonst übliche seichte Unterhaltung hebt. (CS)

Dafydd ab Hugh und Brad Lineweaver

Doom: Knee-Deep in the Dead

Doom: Knee-Deep in the Dead, 1995

Panini, Stuttgart, 2005, ISBN 3-8332-1207-1 (316/9,95)

Übersetzung aus dem Amerikanischen von Firouzeh Akhavan-Zhandjani

Seit einigen Jahren ist es üblich, zu Videospielen auch Romane zu verfassen, um einerseits den Hintergrund zu vertiefen und andererseits die Lizenz noch weiter zu vermarkten, denn Fans

werden, wenn sie sich Zeit dafür nehmen, auch zu einer vertrauten Lektüre greifen wollen. So entstand auch zum SF-Horror Spiel DOOM aus der Videogame-Reihe von Id Software eine Romanserie.

Corporal Flynn Taggart gehört zu den härtesten Marines, die bisher nur in den Krisengebieten des mittleren Ostens eingesetzt wurden, um dort gegen Terroristen und Aufständische zu kämpfen. Nun erwartet ihn und seine Leute eine andere Aufgabe. Auf dem Marsmond Phobos sind Jahrtausende Jahre alte Artefakte erwacht. Horden von dämonischen Kreaturen, die einem Alptraum entsprungen sein könnten, überfluten auch die Forschungsstation. Deshalb werden die erfahrenen Marines losgeschickt, um herauszufinden, was los ist und gegebenenfalls Maßnahmen gegen die Aliens zu ergreifen, damit eine Invasion der Erde verhindert wird. Doch als Flynn Taggart und seine Leute den Marsmond erreicht haben, müssen sie erkennen, dass die Aliens zu einer ganz anderen Klasse von Gegnern gehören als die Terroristen und Attentäter, mit denen sie es bisher zu tun gehabt hatten. Nicht nur dass sich der Mond in Bewegung setzt und auf die Erde zufliegt, nach und nach fällt einer nach dem anderen der Marines den üblen Kreaturen oder mutierenden Viren zum Opfer. Die Überlebenden müssen ihre Gefühle ausschalten, denn aus den ehemaligen Kameraden wurden hirnlose Zombies, die ihnen zusätzlich zu den Monstern an den Kragen wollen.

Ähnlich dünn wie die Beschreibung des Buchinhalts ist auch der Inhalt des Romans, der mehr oder weniger nur die Erlebnisse einer Kampagne zusammenfasst, wie man sie aus dem Game kennen dürfte. Taggart und seine Mannen irren durch ein Labyrinth aus Gängen, Fluren und Zimmern. Auf der Suche nach dem Ursprung der Gefahr begegnen sie immer alptraumhafteren Gestalten und Wesen, die ihnen ans Leder wollen, und sehen sich Mächten gegenüber, die sie nur durch eine sichere Hand, schnelle Reaktionen und ein wenig Köpfchen von sich fernhalten können. Dabei entdecken sie, dass ihr Einsatz nur der Auftakt zu etwas weit Größerem ist (Parallelen zu „Resident Evil“ sind überdeutlich).

Eine etwas tiefgründigere Charakterzeichnung der Helden oder einen Sinn für die Aktion sucht man in dem Buch vergebens. Daher dürfte er nur für die Fans von DOOM interessant sein, die in der Geschichte so manche ihrer eigenen Aktionen und Reaktionen wieder erkennen dürften. (CS)

Krimi

Leena Lehtolainen

Kupferglanz

Kuparisydän, 1995

Argument-Verlag, Hamburg 1999 Ariadne Krimi 1118

ISBN 3-88619-848-0 (224/990)

Aus dem Finnischen von Gabriele Schrey-Vasara

Nur die wenigsten hier erscheinenden Krimis stammten bisher aus dem nordischen Sprachraum und noch weniger wohl aus Finnland. Der Argument-Verlag, bekannt dafür, das Außergewöhnliche zu suchen, präsentiert nun einen Roman von Leena Letholainen erstmals in deutscher Sprache. Maria Kallio kann nicht mehr in ihren alten Job zurückkehren und hat nun die Wahl, entweder das nächste halbe Jahr bis zur Rückkehr ihres Freundes arbeitslos zu bleiben oder eine gut bezahlte Stellung in Vertretung eines flüchtigen Bekannten anzunehmen. Eigentlich gäbe es da nicht viel zu überlegen, auch wenn ihr neuer Arbeitsplatz in einem sehr ländlichen und spießigen Teil Finnlands liegt.

Doch Maria Kallio hat ein Problem. Sie ist in dem Städtchen Arpikyliä geboren und aufgewachsen. Ihre Erinnerungen sind nicht sehr angenehm, und sie war froh, dem Mief der Heimat entkommen zu sein.

Warum sagt sie dann zu, obwohl sie weiß, dass sie als Vertreterin des Ortspolizeidirektors nicht viel mehr als mit betrunkenen Mopedfahrer oder anderen Kleinkriminellen zu tun haben wird?

Zunächst ist alles so, wie sie erwartet: muffig, spießig und manchmal ärgerlich - wenn ihre Untergebenen sie nicht ganz so ernst nehmen, wie sie es erwartet. Privat kann sie alte

Freundschaften auffrischen und in Erinnerungen schwelgen, selbst wenn sie sich Sorgen um ihren Onkel machen muss, der nach einem Infarkt im Krankenhaus liegt.

Dann aber schreckt ein Mordfall das verschlafene Nest auf. Eine stadtbekannte Künstlerin stürzt vom Turm der stillgelegten Kupfermine.

Maria Kallio geht der Sache nach und entdeckt, dass es sich um mehr als nur ein Eifersuchtsdrama oder einen kleinlichen Streit handelt. Ganz offensichtlich war die Künstlerin in ein Geflecht von Klüngeleien vor Ort verwickelt. Als sie bei ihren Nachforschungen dem wirklichen Täter ziemlich nahe kommt, gerät sie selbst in große Gefahr.

Es ist immer interessant, auch einmal Romane aus Ländern kennen zu lernen, deren Literatur und Kunst hier in Deutschland noch nicht so bekannt sind, als dass man sich hier bereits ein bestimmtes Bild hätte einprägen können wie bei Werken aus Amerika oder England. Gekonnt führt Leena Lehtolainen den Leser in Land, Leute und deren Mentalität ein, bevor der Mord geschieht. So sind dem Leser schon die handelnden Personen vertraut, ehe es zur Sache geht. Der Roman ist von der ersten bis zur letzten Seite spannend und unterhaltsam, so dass man fast schon enttäuscht ist, wenn er nach nur knapp 220 Seiten sein Ende findet. Er macht gespannt auf weitere Fälle von Maria Kallio, die hoffentlich bald ihren Weg nach Deutschland finden werden. (CS)

Val McDermid

Das Manuskript

Booked for Murder, 1996

Argument-Verlag, Hamburg 2000, Ariadne Krimi 1105, ISBN 3-88619-835-9 (220/990)

Aus dem Englischen von Sabine Messner

Val McDermid ist in Deutschland keine unbekannte Autorin mehr. Während bei anderen Verlagen aber vermutlich ihre mehr dem Mainstream zugewandten Kriminalromane erscheinen, hat sich der Argument-Verlag die "Lindsay Gordon"-Reihe geangelt, von der mittlerweile sieben Bände erschienen sind. "Das Manuskript" ist der sechste um die gewiefte Ermittlerin und ihre Freundinnen und Beziehungen.

Lindsay Gordon ist ein Recherche-Ass und stöbert vornehmlich in Dingen herum, die sie eigentlich nichts angehen, was wohl auch an ihrer journalistischen Spürnase liegt, die schon "Das Nest" gehörig aufschreckte. Inzwischen hat sich Lindsay mit ihrer derzeitigen Freundin Sophie in das schöne Kalifornien zurückgezogen um ein wenig Ruhe zu genießen, sich einfach nur treiben zu lassen und vielleicht an einem Buch zu schreiben.

Dann aber taucht eines Tages eine Privatdetektivin auf und bringt ihr eine erschütternde Nachricht: Penny Varnavides, ihre Ex-Geliebte und Freundin, ist tot. Zwar wird vor der Öffentlichkeit behauptet, dass die erfolgreiche Schriftstellerin einem Unfall zum Opfer gefallen ist, tatsächlich ist Penny aber ermordet worden, und die Polizei ermittelt verdeckt. Die bisher einzige Verdächtige ist Meredith, ebenfalls eine Bekannte von Lindsay und letzte Beziehung von Penny.

So kehrt die ehemalige Schnüfflerin und Erfolgsjournalistin nach London zurück, um ihrer Bekannten beizustehen, und frischt dabei nicht nur alte Erinnerungen auf, sondern sticht schon bald in ein Wespennest aus Intrigen und Beziehungen, die es in sich haben.

Motive, die Schriftstellerin umzubringen, haben viele, denn Penny Varnavides hatte sich von ihrer erfolgreichen Fantasy-Jugendbuch-Reihe abwenden wollen und arbeitete zuletzt an einem brisanten Roman, der in der Verlagsszene spielen sollte.

Dieser ist allerdings verschwunden, so dass Lindsay erst den einen, dann den anderen verdächtigt, je nach dem, welches Motiv sie für wahrscheinlicher hält. Dann aber bekommt sie endlich eine der letzten Fassungen des Buches in die Hände. Lindsay bekommt eine Ahnung, wer der Täter sein könnte und was wirklich das Motiv für den Mord ist...

Anders als in früheren Romanen tappt Lindsay Gordon bei der Lösung des Falls lange im Dunklen, weil ihr der letzte entscheidende Hinweis fehlt, um dem wirklichen Täter auf die Spur zu kommen. Spannung gewinnt der Roman aber dadurch, dass sie sich einerseits in einem ihr bekannten Umfeld bewegt, andererseits aber auch lernen muss, dass sich ihre Bekannten ebenfalls verändert haben und sie manchmal ihre Meinung revidieren sollte. Zudem merkt man, dass sich die Autorin in dem ihr vertrauten Verlagsmilieu bewegt und sie so manche eigene Erfahrung und Beobachtungen eingebaut hat. Ungewohnt ist sicherlich für einen neuen Leser, dass das Buch

überwiegend in Lesbenkreisen spielt und Männer eher eine untergeordnete Rolle einnehmen, daher nur am Rande auftauchen.

Insgesamt ist "Das Manuskript" ein handwerklich solide geschriebener Roman, der vor allem durch seine Personenzeichnung und Beziehungsschilderungen interessant ist, weniger durch seine Krimihandlung. (CS)

Tove Simpfendörfer

Münsterland-Kälber

Betzl Verlag 2004, Bluebook, Krimi 3-932069-14-5 (280/), Umschlaggestaltung von Xenia

„Münsterland-Kälber“ ist der erste Krimi des Journalisten Tove Simpfendörfer, der sich Dank seiner vielfältigen Arbeiten das entsprechende Hintergrundwissen aneignen konnte.

Hans Schulze Feldhoff wird tot in seinem Stall aufgefunden. Offenbar hat ihn einer seiner eigenen Bullen angegriffen. Pastor Paul Elfering soll sich um die Bestattung kümmern, obwohl der Verstorbene katholisch war. Um alles zu klären, besucht Elfering die Witwe Olga, die glaubt, dass sie beobachtet wird. Wenig später wird in Elferings Haus eingebrochen, und er selbst wird von zwei Unbekannten überfallen. Wie sich herausstellt, suchen die Fremden nach Clenbuterol, einem äußerst wertvollen Doping-Mittel für Kälber. Aus Neugierde und verletztem Stolz beginnt Elfering nachzuforschen, ob es einen Zusammenhang zwischen dem Toten, der schönen Olga und seinen Peinigern gibt...

Dem Autor gelingt es, den Leser ins spießbürgerliche Idyll des Münsterlandes zu entführen, wo es sympathische und unsympathische Menschen gibt, die eine Vielzahl dunkler Geheimnisse mit sich tragen.

Leider bedient sich Simpfendörfer zu vieler Klischees bei seinen Protagonisten: Der neugierige Pastor Elfering erinnert an Pater Brown, ohne jedoch über dessen Raffinesse zu verfügen. Für seine engagierte Ehefrau Carola findet man viele Vorlagen in älteren Krimis, in denen eine Haushälterin oder Sekretärin in der kleinen Nebenrolle den Detektiv unterstützt oder sich um seine Schützlinge kümmert. Der zuverlässige Freund bei der Polizei gibt der Spürnase die benötigte Rückendeckung und hilft mit wichtigen Informationen aus. Die Tschechin Olga ist der geheimnisvolle Vamp, hinter dessen unwiderstehlichem Charme sich der Sumpf der Prostitution und des Menschenhandels verbirgt. Der Tote entpuppt sich schließlich als Widerling, mit dem viele eine Rechnung offen hatten und der im Prinzip bekam, was er verdiente. Nicht fehlen dürfen weitere zwielichtige Personen aus dem Umfeld der Hauptfiguren, darunter ein schmieriger Veterinär und die brutalen Repräsentanten der Russen/Tschechen-Mafia.

Trotz dieser kleinen Schwäche ist die Handlung spannend, und der Leser rätselt mit Elfering, wer Hans Schulze Feldhoff ermordete. Der Kreis der Verdächtigen ist groß – nach und nach erst gelingt es dem Pastor, jene auszuschließen, die nicht ihre Hand im Spiel hatten.

„Münsterland-Kälber“ ist ein unterhaltsamer Krimi für jene, die die Guten gut und die Bösen böse haben wollen, Lokalkolorit zu schätzen wissen und aktuelle/reale Bezüge (Doping-Skandale, Prostitution) den oftmals übertriebenen Action-Thrillern mit James Bond & Co vorziehen. (IS)

Sujata Massey

Rei Shimura 5: Der Brautkimono

The Bride's Kimono, 2001

Piper Krimi 7078, 3-492-27078-6 (410/1400)

Aus dem Amerikanischen von Sonja Hauser

Rei Shimura, halb Japanerin, halb Amerikanerin, lebt seit einer Weile in Japan und leidet unter all den Vorurteilen, die man einer Fremden und insbesondere einer fremden Frau in diesem Land entgegenbringt. Ihre kleinen Erfolge als Hobby-Detektivin wirken sich eher nachteilig auf ihren Beruf als Antiquitäten-Händlerin aus, so dass sie immer nur von der Hand in den Mund lebt.

Als man sie bittet, für einen Museums-Angestellten einzuspringen und einige wertvolle Kimonos nach Amerika zu begleiten, ist sie sofort Feuer und Flamme, vor allem, da sie bei einem Vortrag ihre Fachkenntnisse demonstrieren und dadurch Kunden werben kann.

Kurz nach ihrer Ankunft in den Vereinigten Staaten ist jedoch ein besonders wertvoller Kimono verschwunden – und dieser war nicht einmal versichert. Obendrein stirbt die lebenslustige Reisebekanntschaft von Rei, und die Polizei verdächtigt sie prompt des Mordes. Während Rei verzweifelt zu ermitteln beginnt, um den wahren Täter und den Dieb des Kimonos zu finden, schliddert ihre Beziehung zu Takeo in eine Krise, nicht zuletzt weil sie vor Ort ihrem Ex Hugh begegnet, der sie für sich zurück gewinnen will...

Wie schon die vorherigen Bände um die Freizeit-Schnüfflerin Rei Shimura ist auch dieser Roman unterhaltsam und spannend.

Die Autorin verbindet Fälle, die in eher ungewöhnlichen Milieus angesiedelt sind, mit den Problemen, denen sich eine Frau in der strikt reglementierten Männerwelt Japans konfrontiert sieht. Die Hauptfigur ist überdies nur zur Hälfte Japanerin, und da sie in Amerika aufgewachsen ist, fällt es ihr besonders schwer, sich den Konventionen anzupassen. Immer wieder tritt sie in Fettnäpfchen und kompliziert für sich die Situation. Andererseits war es notwendig, sie zu einer kleinen Rebellin und Außenseiterin zu machen, um plausibel erklären zu können, weshalb sie sich immer wieder über Regeln der Gesellschaft hinwegsetzt, Orte und Personen aufsucht oder Dinge tut, die sonst als tabu erachtet werden.

In Folge ist auch ihre Beziehung zu dem exzentrischen Takeo alles andere als einfach. Er hat seine eigenen Vorstellungen von ihrem Zusammenleben und der gemeinsamen Zukunft, die sich von Reis Träumen unterscheidet. Geht sie ihre eigenen Wege, reagiert er schnell gereizt, sogar beleidigend, was es für Hugh, der bislang die Rolle des fiesen Ex-Lovers innehatte, einfacher macht, sein Image aufzubessern. Am Ende muss sich Rei entscheiden, mit welchem der beiden Männer sie glücklich werden möchte.

Das Privatleben Reis würzt die Krimihandlung. Es gibt mehrere potentielle Täter, sowohl für den Mord wie auch für den Diebstahl, und mit der gebeutelten Antiquitäten-Händlerin tappt man lange Zeit im Dunkeln, verfolgt falsche Fährten und wird immer wieder durch unerwartete Wendungen überrascht. An der amerikanischen Polizei wird ebenso wie an manchen japanischen Traditionen, die der Frau eine untergeordnete Position zuweisen, kein gutes Haar gelassen: Schikanen gegenüber Ausländern, haltlose Verdächtigungen auf Grund lächerlicher Behauptungen, Beleidigungen und Drohungen sind eine gängige Behandlungsweise. Wer einmal die Aufmerksamkeit der Beamten auf sich gezogen hat, lernt schnell, dass die Justiz in dem angeblich so freien und aufgeschlossenen Land jede Menge Schwachstellen hat und das Opfer sich plötzlich in der Rolle des vermeintlichen Täters wiederfinden kann.

Auch der Erwähnung wert sind die Details zu den Kimonos, der japanischen Geschichte und den Traditionen, die, ohne den Leser belehren zu wollen, integriert wurden und die Handlung umso anschaulicher machen. Die Autorin hat gründlich recherchiert und dadurch einmal mehr einen Hintergrund für ein Verbrechen schaffen können, der nicht alltäglich ist.

„Der Brautkimono“ ist eine mitreißende Lektüre für all jene, die Krimis schätzen, die nicht die üblichen Klischees aufgreifen, oder die sich für die japanische Kultur interessieren und auf unterhaltsame Weise einen Hauch Fernost erhaschen wollen. (IS)

Katherine V. Forrest

Knochenjob

Sleeping Bones, 1999

Argument-Verlag, Hamburg 2000, Ariadne Krimi 1125 ISBN 3-88619-855-3 (251/950)

Aus dem Englischen von Britta Durke

Die Krimis aus der "Ariadne"-Reihe sind immer anders, als man erwartet. Sie sprechen ungewöhnliche Themen an oder lösen sich von den sonst üblichen Schemata. Vor allem die Menschen stehen in diesen Romanen im Vordergrund. Da macht auch der vorliegende Roman keine Ausnahme.

Während Kate Delafield noch mit einem Fall beschäftigt ist, den ihre vorherige Partnerin durch schwere Fehler kompliziert hat, wird sie mit einem neuen Mord konfrontiert. Bei den La Brea Teergruben, aus denen Jahrzehntausende alte Fossilien geborgen wurden, wird nun auch ein erst kürzlich ermordeter Mann gefunden, der auf ziemlich grausame Art getötet wurde.

Es handelt sich um den Vater einer berühmten Paläontologin, die einen Vortrag im Museum bei den Teergruben halten will. Er hatte in den letzten Jahren sehr zurückgezogen gelebt. Kate und ihr

neuer Partner entdecken, dass er die ganze Zeit wohl ein Geheimnis mit sich herumgetragen hat, das auch heute noch zu schweren diplomatischen Konflikten führen könnte. Im zweiten Weltkrieg gehörte er zu einer Einheit von Marines, die die kostbaren Fossilien des Peking-Menschen in Sicherheit bringen sollten. Doch die Japaner spürten die Männer auf und setzten sie fest. Die Fossilien verschwanden und galten als verloren.

Nun aber wird eine Schachtel im La Brea-Museum entdeckt, die den Unterkieferknochen des Peking-Menschen enthält und offensichtlich im Besitz des Toten war.

Kate ahnt, was auf sie zukommen wird, und tatsächlich mischt sich nun das CIA ein, um Schlimmeres zu verhindern. Dass sie dabei bei der Aufklärung des Mordes und der Suche nach dem Täter behindert wird, ist nur eine natürliche Folge.

Als wäre das nicht genug Ärger, taucht auch noch Kates Tante Agnes, die ihr die Kindheit vergällt hat, auf, um ihr ein Geständnis mit schwerwiegenden Folgen zu machen...

Katherine V. Forrest erzählt keinen gewöhnlichen Mordfall, sondern vermischt Krimi und Thriller geschickt zu einem spannenden Roman, in dem der Täter bis zuletzt unentdeckt bleibt, auch wenn er sich schon früh durch ein entscheidendes Detail verrät. Dabei kommen auch die Charaktere nicht zu kurz, die Ecken und Kanten, Stärken und Schwächen zeigen und damit sehr realistisch wirken. Selbst die lesbische Beziehung der Heldin Kate Delafield wird unspektakulär in die Handlung eingebunden - anders als in vergleichbaren Krimis kommt sie sehr gut mit ihrem männlichen Partner zurecht. Auch der wissenschaftliche Part ist dank gründlicher Recherchen gut gelungen, so dass "Knochenjob" nicht nur zu einem kurzweiligen, sondern auch sehr lehrreichen Thriller wird. (CS)

Monika Geyer Stein sei ewig

Argument-Verlag, Hamburg 2005, Ariadne Krimi 1150

ISBN 3-88619-880-4 (429/1100)

Die Krimis aus der Ariadne-Reihe nehmen sich ihrer Geschichten anders als gewohnt an, der Mensch, nicht die Tat steht im Vordergrund. Bei den deutschen Autorinnen der Reihe wie etwa Monika Geyer fällt auch auf, dass sie in ihren Romanen treffsicher die Eigen- und Besonderheiten ihres Schauplatzes festhalten und damit den Lokalkolorit der Region hervorheben.

Bettina Boll fühlt sich beruflich wie auch privat abgeschoben, nachdem sie zwei kleine Kinder adoptiert hat. Während ihre Kollegen einen spektakulären Fall lösen, darf sie sich mit einem Kunstraub in der pfälzischen Provinz beschäftigen und weiter im stickigen Büro hocken. Man drückt ihr den Papierkram auf.

Zu allem Überfluss kommandiert sie ihre Tagesmutter herum und ist vor allem auf den eigenen Vorteil und das eigene Vergnügen bedacht. Sie behandelt die Kinder nicht gerade freundlich, setzt sie schließlich sogar vor die Tür, als die Kommissarin wieder zu spät aus dem Büro kommt. Bettina Boll bekommt so richtig zu spüren, dass sie in ihrer neuen Rolle als alleinerziehende Mutter nicht anerkannt wird.

So ist es kein Wunder, dass die Kommissarin eher lustlos an die Sache geht und sich die Kunstschele desinteressiert ansieht. Sie ist genervt von den dort arbeitenden und lernenden Egomane, an die sie gar nicht so richtig heran kommt, und deren Verhalten sie einfach nicht verstehen kann. Außerdem muss sie sich fragen, was überhaupt gestohlen wurde - denn es handelt sich nicht um materielle Kunstwerke wie ein Bild oder eine Statue.

Dann aber geschieht ein Mord. Während des Unterrichts wird ein Nacktmodell erstochen, und der Täter kann unentdeckt entkommen. Niemand will mitbekommen haben, was eigentlich passiert ist. Nun ist guter Rat teuer, denn wo soll Bettina ansetzen? Wie sie schon gemerkt hat, ist es nicht so einfach, sich den Schülern und Lehrern der Kunstschele zu nähern. Eine ganze Weile tappt Bettina im Dunklen und weiß nicht, wo sie anfangen soll, da ihr auch die privaten Probleme über den Kopf wachsen.

Dann endlich, als eine zweite Leiche - einbetoniert in ein künstlerisch gestaltetes Grab - gefunden wird, entdeckt sie den Schlüssel, um den Fall zu lösen...

In Monika Geyers Roman steht weniger der Fall an sich im Vordergrund als die Interaktion der Figuren miteinander. Die Charaktere werden durch ihre Stärken und Schwächen lebendig und glaubwürdig, ihre Motive sind nachvollziehbar, vor allem, da sie nicht nur einseitig aus der Sicht der Kommissarin beschrieben, sondern in einer Nebenhandlung vertieft werden.

Manchmal ergeht sich die Autorin leider zu sehr in Detail, so dass der Roman darunter leidet und etwas langatmig wird. Insgesamt aber bietet das Buch stimmungsvolles Lesevergnügen mit kauzigen Charakteren in einem Umfeld, das man nicht aller Tage kennen lernt und mit einer aus dem Leben gegriffene Heldin, die jede Frau sehr gut verstehen kann. (CS)

Comics/Manga

Futaro Yamada/Masaki Segawa **Basilisk 1**

Heyne/Random House, historischer Manga ISBN 3-453-59514-9 (200/650)

Um seinen Nachfolger zu bestimmen, lässt der Shogun Ieyasu Tokugawa zwei seit Generationen verfeindete Ninja-Clans, die Koga und die Iga, gegeneinander zu einem tödlichen Kampf antreten. Der Vertrag, der beide Seiten zu einem Waffenstillstand zwang, wird aufgehoben. Sofort verschaffen sich die Iga durch einen blitzschnellen Angriff einen Vorteil und überwältigen drei der ausgewählten Krieger, während sie selber nur einen Mann einbüßen.

Die Koga ahnen noch gar nichts von dieser dramatischen Entwicklung, so dass Gennosuke arglos der Einladung seiner Braut Oboro Folge leistet. Auch die Anführerin der Iga weiß noch nicht, dass sie und ihr Verlobter nach dem Willen des Shoguns Todfeinde sind, denn Oboros Clan verheimlicht die wichtige Botschaft, um die Koga heimtückisch auszulöschen - und die ehrbare junge Frau stünde diesen Plänen im Wege...

„Basilisk“ beruht auf dem Roman des Autors Futaro Yamada und wurde von Masaki Segawa zeichnerisch umgesetzt. Thematisiert wird die Liebe zweier Menschen, die wie „Romeo und Julia“ nicht glücklich werden dürfen, weil sie verfeindeten Clans angehören. Die Willkür des Shoguns liefert den Anlass, eine uralte Fehde wiederaufleben zu lassen - Verrat und Mord sind die Folge.

Die Ninja galten schon immer als Untergrundkämpfer, die heimlich und mit viel Geschick Attentate ausübten. Außerordentliche Körperbeherrschung, ein umfassendes Kampftraining und die Kunst, durch Illusionen den Gegner zu verwirren, trugen dazu bei, dass sich noch immer viele Legenden um die Ninja ranken. Ihre einzigartigen Fähigkeiten betont Masaki Segawa, indem er die Charaktere des Mangas als Monstrositäten darstellt (Vergleichbares findet man auch in anderen historischen Mangas, z.B. „Rurouni Kenshin“, „Samurai Deeper Kyo“). Was auf den westlichen Leser bizarr und wie einer Fantasy-Welt entsprungen wirkt, ist für den Japaner selbstverständlich: Auf diese Weise werden wortreiche Beschreibungen vermieden, denn die Bilder sprechen für sich, er sieht die Protagonisten, wie sie ihren leicht zu beeindruckenden Zeitgenossen erschienen sein mussten, und er schätzt die Übertreibung als ein wichtiges Stilmittel (vor allem die Erotika erregten im Westen dadurch Aufsehen). Hat man sich daran gewöhnt, beginnt man schnell, die aufwändigen, ausdrucksstarken Bilder des Mangaka zu schätzen. Allein Gennosuke und Oboro weisen keinerlei Deformationen auf – offensichtlich die einzigen Personen, die nicht von Hass zerfressen sind und sich in diesem verrückten Szenario eines sadistischen Shoguns ihre geistige Gesundheit bewahrt haben.

Zunächst sympathisiert der Leser mit den Koga, da sie von den aggressiven Iga in die Opferrolle gedrängt wurden. Die letzten Szenen deuten aber schon an, dass sich das Blatt noch wenden mag, denn auch die Koga sind wenig begeistert von der Aussicht, dass die geplante Ehe einen dauerhaften Frieden garantieren würde. Zweifellos wird „Basilisk“ weitere Überraschungen bieten. Noch sind die Fähigkeiten von nur wenigen Ninja bekannt. Auch nicht abzusehen ist, wie Gennosuke und Oboro reagieren werden, wenn sie erfahren, dass es keine Verbindung zwischen ihnen geben kann und Verrat bereits Opfer auf beiden Seiten gefordert hat. Bis zum Ende des Fünfteilers darf man gespannt sein, welche unerwarteten Wendungen die Handlung nehmen und welche tragischen Auswirkungen sie auf die Liebe der Hauptfiguren haben wird.

„Basilisk“ spielt im Japan des 17. Jahrhunderts. Verrat und Kampf besiegeln das Schicksal zweier verfeindeter Ninja-Clans und einer großen Liebe. Geschichte, Fiktion und Fantasy mischen sich zu einem rasanten Abenteuer. Ausdrucksvolle Zeichnungen setzen die Literaturvorlage gelungen um. Neben „Blade of the Immortal“, „Vagabond“, „Lone Wolf & Cub“ ist „Basilisk“ ein weiterer

historischer Manga, der sich an die erwachsene Leserschaft wendet, insbesondere an jene, die sich für (jap.) Geschichte interessieren, sowie an die Freunde von Fantasy und Horror. (IS)

You Higuri

Ludwig II 1

Panini, Planet Manga ISBN 3-89921-769-1, TB(220/600)

Nur widerwillig erfüllt Ludwig II seine Pflichten als Monarch. Viel lieber würde er sich ganz seinen Träumen hingeben von einer besseren, märchenhaften Welt. So wird er der Mäzen des Komponisten Wagner und Bauherr des Schlosses Neuschwanstein. Weder seine Berater noch das einfache Volk verstehen ihn und tadeln ihn ob seiner Verschwendungssucht. Allein in Sissy, der Kaiserin von Österreich, findet er eine Seelenverwandte und Liebe in den Armen des Stallmeisters Richard Hornig. Als sich Ludwig schließlich den Konventionen beugt und sich mit Herzogin Sophie, Sissys Schwester, verlobt, kommt es zu einem Eklat, denn Sophie entdeckt Ludwigs Geheimnis. Sissy will daraufhin Ludwig ins Gewissen reden. Als sie Opfer eines Attentäters werden soll, kann sich Hornig bewähren.

You Higuri hat, bevor sie ihre Arbeit an diesem Dreiteiler begann, vor Ort in Bayern recherchiert, um die Kulisse und die Atmosphäre möglichst genau wiedergeben zu können. So bezieht sie auch historische Ereignisse mit ein, geht aber nicht so weit, dass sie versuchen würde, aus dem Manga ein Geschichtsbuch zu machen.

Im Mittelpunkt steht die romantisierte Figur Ludwig II, der hier der Märchenprinz sein darf, der er gern gewesen wäre. Als Ästhet umgibt er sich mit hübschen Dingen und mehr noch mit attraktiven jungen Männern. Während in You Higuris anderen Manga-Serien („Seimaden“, „Cantarella“, „Gorgeos Carat“) Shonen-Ai-Elemente nur dezent einfließen, gibt es hier sehr deutliche Abbildungen von sich liebenden Männern, apart gezeichnet - die entsprechenden Stellen wurden ausgespart.

Die Homosexualität wird nicht weiter thematisiert, auf die damit verbundenen Probleme wird nur am Rande eingegangen. Wie in allen Boys Love-Serien wird die Liebe zwischen zwei Männern verklärt und aus der Realität herausgelöst, was hier besonders passend ist, da auch die Hauptfigur ihrer Realität stets zu entfliehen versucht. Da dies jedoch nicht möglich ist, ist das tragische Ende vorhersehbar – doch bis dahin vergehen noch zwei Bände.

„Ludwig II“ wendet sich an die Leserinnen ab 14 und ist ein wenig expliziter als die anderen Serien mit Shonen-Ai-Elementen, die bisher nach Deutschland gelangten. Wer dieses Genre mag, dem wird ein äußerst apart gezeichneter, romantischer Dreiteiler angeboten, in dem auch die Sex-Szenen weitaus ästhetischer abgebildet sind als in den Wäscheschau-Mangas für die männlichen Leser.

You Higuri zählt mit zu den beliebtesten Mangaka und erfreut sich einer wachsenden Fan-Gemeinde seit der Veröffentlichung von „Seimaden“ (Carlsen). Mit den Jahren ist ihr Stil reifer und eleganter geworden. Wer mehr von ihr sehen möchte, kann im Fachhandel das Artbook „Poison“ erwerben, in dem viele Motive aus ihren bekanntesten Serien gesammelt sind, und mit sehr viel Glück entdeckt man vielleicht auch eines der seltenen Doujinshi, die von der Künstlerin selbst gezeichnet wurden und Side-Stories beinhalten, die keinen Eingang in die Mangas gefunden haben. (IS)

Kazuya Minekura

Bus Gamer

EMA adult, Action/Krimi, ISBN 3-7704-6256-4 (240/650)

Um einflussreiche Personen zu unterhalten, nehmen namhafte Firmen an einem Battle Game teil. Jeder Konzern verfügt über eine Mannschaft, bestehend aus drei Spielern, die entweder eine Disk mit wichtigen Informationen beschützen oder der anderen Partei abjagen muss.

Das Team AAA – Toki Mishiba, Nobuto Nakajo, Kazuo Saito – ist eine der erfolgreichsten Gruppen und hat noch jedes Game gewonnen. Die Drei kennen sich nicht näher; allein, dass sie auf einfache, schnelle Weise sehr viel Geld verdienen wollen, verbindet sie. Das ändert sich abrupt,

als das Spiel eine unerwartete Wende nimmt: Besiegte Gegner werden tot aufgefunden, die neuen Aufträge erweisen sich als lebensgefährlich, man beschattet sie.

Schnell wird den ‚Bus Gamer‘ klar, dass dies kein harmloses Spiel um Geld ist, sondern es um Leben und Tod geht – und nur gemeinsam haben sie eine Chance...

„Bus Gamer“ ist ein frühes Werk der bekannten Mangaka Kazuya Minekura. Sie arbeitete an diesem Oneshot parallel zu ihrer Erfolgsserie „Saiyuki“, deren Charaktere hier sogar einen Gastauftritt der besonderen Art haben. Der irreführende Titel ist ein Wortspiel, denn ‚Bus‘ ist die Abkürzung von ‚Business‘, so dass es eigentlich ‚Business Gamer‘ heißen müsste.

Wie in allen Reihen Minekuras („Wild Adapter“, Shinritsu Araisō, „Brother“, „Just“, „Stigma“ etc.) trifft man auch in „Bus Gamer“ auf die typischen Einzelgänger mit dunkler Vergangenheit, die sich zusammenraufen müssen, um ihr Ziel zu erreichen und am Leben zu bleiben. Obwohl die Handlung ernst und spannend ist, gibt es humorige Einlagen, denn die drei Hauptfiguren sind eine schräge Truppe, die einem sehr schnell sympathisch wird. Wer genauer hinschaut, kann auch erkennen, wer die Vorbilder (aus „Saiyuki“) der jeweiligen Charaktere sind: Nobuto Nakajo zeigt alle Eigenschaften von Schürzenjäger Sha Gojyo, Kazuo Saito ist gut gelaunt und ewig hungrig wie Son Goku, Toki Mishiba ist unnahbar und leidet unter einer tragischen Vergangenheit wie Genjo Sanzo oder Cho Hakkai. Das Szenario hingegen ähnelt mehr dem Background von „Wild Adapter“.

Der Zeichenstil ist – für einen Shōjo-Manga – sehr dynamisch. Die Figuren haben große Ähnlichkeit mit den Action-Helden diverser Shōnen-Mangas, die Story-Line ist so aufgebaut, dass sie beide Lesegruppen anspricht. Kazuya Minekura ist ein männliches Pseudonym, es wird der Künstlerin nachgesagt, dass sie eine männliche Ausdrucksweise bevorzugt, und dies spiegelt sich auch in all ihren Serien wieder.

Das Nachwort verrät, dass die Mangaka die Reihe gern fortsetzen würde, wenn sich eine Gelegenheit bietet. Das erklärt, weshalb sich dieser Oneshot wie ein Prolog liest und viele Fragen ungeklärt bleiben: Wofür benötigen die Drei so dringend das viele Geld? Was ist ihnen in der Vergangenheit zugestoßen? Wer ist die beobachtende Gruppe, die dann doch nicht gegen AAA antritt? Auch wenn nur Andeutungen fallen gelassen werden und der Leser mit dem Rätsel allein gelassen wird, ist dieser Band eine mitreißende, unterhaltsame Lektüre, insbesondere für Minekura-Fans, die gern die anderen Titel der Mangaka kennen lernen möchten.

„Bus Gamer“ wendet sich an weibliche und männliche Leser ab 14, die Action-/Krimi-Serien mögen. Die Protagonisten sind sympathisch, verraten aber nicht all ihre Geheimnisse. Es wird hart zur Sache gegangen, doch auf unnötige Gewalt oder gar Splatter verzichtet. Die vielschichtigen, humorigen Titel Minekuras haben diese billigen Tricks auch nicht nötig, um Spannung aufzubauen. Wer mehr von den Charakteren aus „Bus Gamer“ sehen möchte, dem sind die Artbooks der Mangaka zu empfehlen („Backgammon 1 – 3“, „Salty Dog 1 – 3“), die es bislang leider nur im Fachhandel gibt, die sich auf Importe aus Japan spezialisiert haben. (IS)

MAD 74 & MAD-Sonderheft 2 - MONSTERS OF MAD

Panini-Verlag, Stuttgart 2004 (52/)

Nachdem MAD irgendwann in den späten 80er Jahren eingestellt worden war, wurde es Ende der 90er Jahre mit einem neuen und etwas moderneren Konzept reaktiviert und erscheint seitdem wieder ununterbrochen monatlich mit einer bunten Mischung aus Medien-, Alltags- und politischer Satire.

Die Nr. 74 beschäftigt sich diesmal vor allem mit den "Happy Tree Friends", einer illustren Bande von Kuschartieren, die derzeit auf MTV ihr Unwesen treiben und sich mehr oder weniger absichtlich zerlegen. Auch das wird vergnüglich in MAD zelebriert, ehe man beginnt, sich über deutsche und amerikanische Politiker lustig zu machen. Der Film, der diesmal auf die Schippe genommen wird - auch das hat man aus dem alten Konzept übernommen -, ist "Van Hellsing". "Monsters of MAD", das zweite Sonderheft vereint eine bunte Auswahl von Cartoons der bekanntesten amerikanischen Zeichner, die ungewöhnlich zeitlos sind. Wir erleben ein Wiedersehen mit „Spion und Spion“, den witzigen Alltagscartoons von Sergio Aragones oder dem Maskenmann.

Während das Sonderheft diejenigen in alten Erinnerungen schwelgen lässt, die MAD noch von früher kennen, richtet sich das andere MAD eher an eine heutige Leserschaft, die mit diesem Feuerwerk aus Gags etwas mehr anfangen kann. Den früheren Biss hat MAD allerdings verloren.

Bart Simpsons Horror Show Simpson Comics Sonderheft 8

Panini-Verlag, Stuttgart 2004 Comicformat, (52/)

Wer kennt nicht die ganz normale Zeichentrickfamilie aus dem Vorabendprogramm von PRO 7, die immer wieder aus ihrem trüben Looser-Alltag in die aberwitzigsten Situationen gebracht wird, oder deren Mitglieder regelmäßig eines auf den Deckel bekommen, wenn sie etwas höher hinauswollen, bei all dem, was um sie herum passiert, aber immer noch recht normal bleiben? Dieses Sonderheft vereint drei Geschichten, die in Amerika um Halloween herum erschienen sein müssen und die Simpsons ihre ganz persönlichen Versionen bekannter und berühmter Filme und Buchklassiker erleben lässt.

"Ringelpietz mit den Simpsons" lädt die Familie nach Mittelerde ein, wo sie ihren Ringkrieg mit den Hobbits, Elben und Zauberern führen, während "Das Fass Amontilla-D'oh" Homer Simpson in die Abgründe von einer der berühmtesten Geschichten Edgar Allen Poes entführt. Und in "Einmal Hölle und zurück" begegnen die Simpsons Jack the Ripper auf eine Art und Weise, wie sie uns aus "From Hell" mit Jonny Depp vertraut ist. Die Ausführungen der Geschichten sind je nach Zeichner und Texter sehr unterschiedlich und sicherlich auch Geschmackssache. Bemerkenswert ist, dass dem zugrunde liegenden Original eine Seite mit kurzen aber treffenden und sehr informativen Erklärungen gewidmet wird, die Lesern der Comics vielleicht Lust darauf macht, dieses ebenfalls kennen zu lernen, sofern es ihnen noch nicht vertraut ist. (CS)

Magazine

Magazine und Comics bei Dino Jun 04 – April 05 (alleIS)

Card Master 7, 10 14 (je 52 Seiten/295+299)

„Card-Master“ ist ein Magazin, das sich in erster Linie an die jüngeren Sammler von Trading Card-Games richtet. Informiert werden die Leser über aktuelle Karten zu Anime-/Manga-Serien wie „Yu-Gi-Oh!“, „One Piece“, „hack//“ u.a., die vor allem durch das Kinderprogramm am Nachmittag bei RTL2 populär geworden sind.

Zu den Themen dieser Ausgaben gehört ein Überblick über die teuersten „Yu-Gi-Oh!“-Cards, von denen besonders gesuchte Exemplare bis zu \$ 20.000 kosten können, ein Preisguide für die konventionellen Karten, ein Artikel über „Detective Conan“ bzw. eine ausführliche Vorstellung des „Duell Masters“-Card-Game, Berichte zu „Magic“, ein Short-Manga bzw. eine Anleitung, wie man „Inu Yasha“, das „Marvel Vs. System“, sowie „Magic The Gathering“ spielt u.v.m.

Als Beilage erfreuen ein Bastelbogen, aus dem man eine Box für seine Sammelkarten machen kann, bzw. eine „Duel Masters“-TC bzw. ein „Card Master“ Turnierblock.

Kürzere Notizen weisen darauf hin, dass es auch Sammelkarten zu Non-Anime-/Manga-Titeln gibt, z.B. „Herr der Ringe“, „Simpsons“. Allerdings sind diese Serien für die Zielgruppe der 8 - 14-jährigen weniger interessant.

Game Master 2/04 + 1/05 (je 52/299)

„Game Master“ ist ein weiteres Info-Magazin für junge Leser, die nicht nur Playing-Cards sammeln, sondern sich auch für PC-Games interessieren. Hier werden Spiele zu den gängigen Anime-/Manga-Serien vorgestellt: „Yu-Gi-Oh!“, „Dragon Ball Z“, „Pokémon“, „Yu-Yu-Hakusho“.

Informiert wird ferner über das aktuelle „Duel Masters“-Game, „Megaman“ und „hack//“, wobei die Bandbreite von allgemeinen Angaben bis hin zu detaillierten Erläuterungen reicht. Neben Neuheiten zu Dauerbrennern wie „Final Fantasy“ und „Beyblade“ werden auch die jüngsten Hits aus Japan wie „Tales of Symphonia“ den begeisterten Spielern schmackhaft gemacht.

Als Beilage findet man in diesen Ausgaben einen Ordner für 12 CDs im „Megaman“-Design bzw. ein Game-Case. So schön diese Extras auch sein mögen, leider werden sie in den meisten Fällen an das Cover geklebt, das beim Entfernen des Teils oft beschädigt wird. Manche der

empfindlicheren Beilagen überstehen mitunter den Transport durch die Post nicht. Es wäre wünschenswert, würde Dino eine bessere Lösung für die Goodies finden.

Mega Hiro 16 + 26/04, 1/05 (je 52/299+250+260)

„Mega Hiro“ informiert in erster Linie Jungen zwischen 8 und 14 über Neuheiten im Bereich Anime, Games, Figuren und sonstige Merchandise-Produkte. Bevorzugte Themen sind „Yu-Gi-Oh!“, „Detective Conan“, „Pokémon“, „Dragonball“ und „One Piece“, zunehmend „Inu Yasha“, „Shaman King“ und „Jeanne, die Kamikaze-Diebin“, wodurch auch junge Leserinnen angesprochen werden. Nicht-Anime/Manga-Themen spielen eine untergeordnete Rolle, doch kann man den einen oder anderen kurzen Artikel zu „He-Man“ oder „The Simpsons“ entdecken.

Alle Serien sind durch das Nachmittags-TV und die jeweiligen Manga-Reihen bestens bekannt. Entsprechend ihrer aktuellen Beliebtheit fallen die einzelnen Berichte mehr oder minder detailliert aus, und es gibt die passenden Poster. Ergänzt wird mit einer Programm-Übersicht zu den laufenden TV-Serien. Manga-Neuheiten sind eher nicht zu finden, was bedauerlich ist, jedoch dem Trend Rechnung trägt, dass immer weniger gelesen wird und die anderen Medien weiter auf dem Vormarsch sind. Preisrätsel, ein Fortsetzungs-Manga, die Leserecke sind einige der weiteren Rubriken.

Als Beilage erfreuen eine Armbanduhr bzw. ein Blade-Shooter bzw. Kühlschrankmagneten mit „Pokémon“-Motiven. Leider werden die Cover meist beim Ablösen der Goodies beschädigt, und auch diese leiden oft unter der lieblosen Behandlung durch den Postboten oder den Angestellten, der die Regale mit den neuen Magazinen bestückt. Eine bessere Verpackung der Beilagen wäre wünschenswert.

Just Kick It! 1/05 (60/250)

Rechtzeitig vor Ende der laufenden Bundesliga-Saison und in den Vorwehen der nahenden WM in Deutschland bietet Dino ein neues Magazin für die jungen Fußball-Freunde von 8 bis 14 Jahren an.

Vorgestellt werden die einzelnen Vereine der 1. und 2. Bundesliga und ihre bekanntesten Spieler in kurzen, reich bebilderten Artikeln. Auch internationale Teams werden berücksichtigt. Anders als im „Kicker“ und vergleichbaren Zeitschriften, die sich an das erwachsene Publikum wenden, gibt man hier den Fotos gegenüber langen Berichten, Interviews oder Spiel-Analysen den Vorzug. Preisrätsel, ein Comic und Poster runden das Magazin ab.

Als Beilagen findet man ein Briefchen Sammelkarten und ein Mini-Fußballspiel für den Schreibtisch.

Ob sich das Magazin in der heutigen schnelllebigen Zeit als Zusatz-Angebot zu den Anime- und Game-orientierten Heften etablieren kann, muss abgewartet werden.

Yukiko 1+2/04, 1+2/05 (36+52 /250)

Bislang orientierte sich der Dino-Verlag mit seinen Magazinen im Anime- und Game-Bereich mehr an den Bedürfnissen der Jungen zwischen 8 und 14 Jahren. Für Mädchen sind die Themen in „Card Master“, „Game Master“, „Mega Hiro“ und „Duel Master“ nur interessant, wenn sie selber eingefleischte Gamer sind. Mit „Yukiko“ schließt sich nun eine Marktlücke, denn dieses Heft wendet sich direkt an Leserinnen dieser Altersgruppe.

Die ausgewählten Serien unterscheiden sich deutlich von denen, über die in den anderen Magazinen berichtet wird: „Inu Yasha“, „DoReMi“, „Sailor Moon“, „Wedding Peach“, „Winx“, „Jeanne, die Kamikaze-Diebin“, „Card Captor Sakura“, „Shaman King“. Fantasy und Magical Girls dominieren. Nicht die Kämpfe mit diversen Gegenspielern werden in den reich illustrierten Artikeln beleuchtet, vielmehr liegt der Schwerpunkt auf den romantischen Beziehungen der Charaktere. Natürlich wird, unter Berücksichtigung des Alters der Leserinnen, nicht zu sehr ins Detail gegangen; Titel für die älteren Anime- und Manga-Fans wie „Saiyuki“, „Kizuna“ oder „Yami no Matsuei“, die nicht von einer Ausstrahlung im TV profitierten (sie werden lediglich als Kauf-DVD, teilweise nur in Japan bzw. den USA angeboten), werden ausgeklammert, und Boys Love ist überhaupt kein Thema.

Ergänzt wird mit Lifestyle: Die neuesten Mode-Trends aus Japan werden vorgestellt, und es gibt Berichte über Cosplay-Conventions. Ferner findet man einen Fortsetzungs-Zeichenkurs, Preisrätsel, Poster, eine Leserecke u.v.m. Auch Fragen, z.B. welche Bedeutung die Haarfarben eines Charakters haben, werden beantwortet.

Wie auch den anderen Magazinen liegen „Yukiko“ stets Goodies bei: Armbänder, Anhänger, Täschen im Asia-Look erfreuen die Leserinnen.

Duel Masters 1/04 – Comic zur TV-Serie (36/250)

Duel Masters 1/05 – Das offizielle Magazin (68/350)

Shobu ist der neue Kaijudo-Champion. Nach dem Sieg lädt der mysteriöse Knight, selbst ein legendärer Spieler, Shobu und seine Freunde Sayuki und Rekuta zu sich ins Trainingscenter zu einem Duell ein. Zum ersten Mal wird der Junge richtig gefordert und muss zeigen, was er wirklich kann...

„Duel Masters“, der Comic zum Anime, unterscheidet sich kaum von vergleichbaren Titeln. Wie auch bei „Yu-Gi-Oh!“ sind es geschickt ausgespielte Karten, die dem Helden den Sieg bringen. Bei den Hauptfiguren handelt es sich um Schüler, die ungefähr dasselbe Alter haben wie die Fans dieser auf Games basierenden Reihen: 8 – 14 Jahre. Im Vordergrund stehen die spielerischen Kämpfe, andere Themen wie Schule, Familie, erste Liebe sind eher Nebensache. In Folge steht mit Shobu wieder ein Junge im Mittelpunkt als Identifikationsfigur für die überwiegend männlichen Leser.

Ergänzt wird der Comic durch Informationen zu dem Spiel und zu den einzelnen Karten. Als Beilage wird eine CD offeriert, die unveröffentlichte Szenen des Animes enthält – Patzer der Synchronsprecher - und ein Demo, wie das Game zu spielen ist.

Kurz nach Erscheinen des „Duel Masters“ Comic hat Dino das Magazin zur Serie auf den Markt gebracht. Wie der Name verrät, dreht sich hier alles um das gleichnamige Game. Es wird u.a. erklärt, wie man ein gutes Deck zusammenstellt, welche besonderen Karten es gibt und welche Neuerungen die Erweiterung bietet, die seit kurzem im Fachhandel erhältlich ist. Ferner findet man einen Episoden-Guide zum Anime, Infos zu den Action-Figuren, Poster, Preisrätsel etc. Als Goodie liegt eine Promo-Card bei.

Wer sich mit Leib und Seele dem neuen Game-Hit verschrieben hat, wird das Magazin sicher als informative Ergänzung zum Anime und zum Comic betrachten.

Mystic & Entertainment 2 – 4 (je 66/590)

Mit „ME“ füllt der Dino-Verlag eine weitere Marktlücke. Das Interesse an Horror, Dark Fantasy, Gothic ist groß, aber bislang gab es kaum Magazine in diesem Bereich. „ME“ betrachtet sich als Lifestyle-Magazin und offeriert daher eine breite Themen-Palette: Mode, Musik, Buch und Comic, Conventions, Szene-Treffs und Einkaufstipps – um nur einige wenige Rubriken zu nennen.

Das Interview mit Alice Cooper beweist, wie alt und langlebig der Trend zum Dunklen inzwischen schon ist. Der amerikanische Musiker war der Erste, der mit einer aufwändigen, makabren Bühnenshow von sich reden machte, und das schon Jahre vor Kiss oder Marilyn Manson. Er hatte einen Gast-Auftritt in der skurrilen Komödie „Wayne's World“, und im Marvel-Verlag erschien sogar ein Comic mit Alice Cooper als Hauptfigur. Den Anlass für das Gespräch lieferte die Vielseitigkeit des Stars, denn er schrieb die Story zu „Bart Simpsons Horrorshow“, Dino/Bongo.

Das Life-Rollenspiel ist kein Phänomen, das allein auf die Fans des Dunklen begrenzt ist. Schon länger sind die Fantasy-Leser aktiv auf diesem Sektor, und da sich die Genres leicht vermischen, ist das Thema auch für „ME“ interessant. Gezeigt werden aufwändige Kostüme und Szenen aus dem Spiel.

H.R. Giger ist weniger bekannt als Herausgeber von Horror-Anthologien und Hörbüchern, denn als Künstler und Schöpfer der finsternen Szenarien von Filmen wie „Alien“. In seinem Heimatort, dem Schweizer Gruyères, kann man viele seiner Arbeiten im Giger-Museum besichtigen. „ME“ erzählt er von seinen neuen Projekten.

Der Geschichte der Hexenverfolgung und das neue Bild der Hexe wird in einem ansprechend illustrierten Artikel beleuchtet.

Dass Tattoos auch Kunst sein können, verrät ein weiterer Bericht. Lange verpönt als Kennzeichen von Seeleuten oder Gefängnis-Insassen, ist der bunte Körperschmuck in den letzten Jahren in einigen Kreisen zum Kult geworden.

Dunkle Treffs und Shops in Berlin laden zum Ausgehen und zum Einkaufen ein. Tipps, was man wo findet, machen Lust, die Adressen einmal auszuprobieren.

Nicht aus „ME“ wegzudenken ist der wunderbar gezeichnete Comic von Jim Balent: „Tarot“, in dem sich Action und Erotik im Kampf des Guten gegen das Böse paaren. Die erfolgreiche Serie wird von Dino überdies als eigenständige Comic-Reihe angeboten.

Wer das Dunkle schätzt oder auch nur Interesse an Horror und Fantasy hat, sollte einen Blick in „ME“ werfen. Das Layout ist ansprechend und auf das Thema abgestimmt. Hochwertiges Glanzpapier lässt die Fotos und Zeichnungen sehr gut zur Geltung kommen. Der Inhalt ist abwechslungsreich, die Berichte sind gut recherchiert und interessant zu lesen.

The Simpsons 100/05 (114/390) (Dino/Bongo)

Anlässlich der 100. Ausgabe von „The Simpsons“ erfreuen Bongo Entertainment und der Dino Verlag die Fans mit einem besonders dicken Heft, um dieses Jubiläum gebührend zu würdigen.

Auf 100 Comic-Seiten werden ältere und jüngere Geschichten präsentiert, die durch eine Rahmenhandlung miteinander verknüpft sind. So findet man den Nachdruck von # 1 mit Riesen-Homer, der wie King Kong das Städtchen Springfield in Angst und Schrecken versetzt, Bart parodiert die zwölf Aufgaben des Herakles, die gelben Versionen der Marvel-Helden Power Man und Iron Fist sind ebenfalls dabei, man erfährt, was mit den Comic-Heften passiert, die von den Eltern weggeworfen werden, u.v.m. Alle Charaktere, die von den Fans innig geliebt werden, haben ihren Auftritt, darunter auch Mr. Burns und Krusty, der Clown.

Wer den Anarcho-Humor der „Simpsons“ schätzt und sein Vergnügen daran hat, sich selbst in ihnen wieder zu finden und nach mehr oder minder versteckten Anspielungen auf bekannte Bücher und Filme oder aktuelle Ereignisse zu suchen, kann sich mit diesem dicken Heft köstlich amüsieren für den kleinen Preis.

Belletristik

Maren Frank

Das Pferd aus dem Moor

katercom/rotblatt im Iris Kater Verlag Viersen, 2005

ISBN 3-937221-69-7 (104/995)

Titelbild und Illustrationen von Maren Frank

Die 13-jährige Evelina beschließt die Sommerferien auf dem Bauernhof ihrer Tante zu verbringen in der Hoffnung, jeden Tag reiten zu können, so oft und so lange sie will, und viel Spaß zu haben. Aber sie wird zunächst enttäuscht, denn die einzigen Pferde, die ihre Verwandten haben, sind schwerfällige Kaltblüter, die auch noch zum Arbeiten eingesetzt werden. Und weil alle so kurz vor der Erntezeit auf dem Feld anpacken müssen, hat auch keiner richtig Zeit für das Mädchen.

Evelina hängt zunächst gelangweilt herum und sehnt sich nach Hause zurück.

Dann aber wendet sich das Blatt: Auf einem Spaziergang zum nahen Moor entdeckt sie ein schwarzes Pferd, das sie gleich in ihren Bann schlägt. Sie versucht herauszufinden, ob das Tier jemandem in der Nachbarschaft gehört, doch dem ist nicht so.

Es scheint, als würde der Rappe nur in ihrer Phantasie existieren, denn er kommt und geht, wie es ihm gefällt, spricht mit ihr und kann von niemand anderem gesehen werden. So behält sie das Geheimnis erst einmal für sich, um nicht auch noch verlacht zu werden, und erlebt schöne Tage mit "Onyx". Durch ihn lernt sie die schwer kranke Sophie kennen, und das hat einen Grund...

Kindern Geschichten ohne Gewalt zu erzählen, die trotzdem spannend und unterhaltsam sind, ist der Anspruch der Reihe rotblatt im Iris Kater Verlag. Das ist der Autorin Maren Frank mehr als gelungen: Mitreißend schildert sie die Erlebnisse der jungen Evelina, die durch ihre überschäumende Phantasie so manche Schwierigkeit meistert und schließlich auch durch einen unvergesslichen Sommer belohnt wird. Sympathische und lebendige Charaktere lassen den Leser problemlos in die Welt des Mädchens eintauchen und mitfiebern, aber die Autorin scheut sich auch nicht, ein ernstes Thema anzusprechen, einfühlsam mit ihm umzugehen und zu einem versöhnlichen und gar nicht kitschigen Ende zu führen.

Der Roman wendet sich zwar vor allem an Mädchen zwischen 10 und 15, die Pferdebücher mit einem Schuss Fantasie lieben, bietet aber auch älteren Lesern ein gefühlvolles und kurzweiliges Lesevergnügen. (CS)

Meister Joshu

Der Kreis des Samsara

Yoel Hoffmann: Radical Zen. The Sayings of Joshu. 1978

Piper 4214, 3-492-24214-6 (130/790)

Aus dem Englischen von Guido Keller

Umschlaggestaltung von Büro Hamburg Isabel Bünermann, Heike Dehning, Charlotte Wippermann, Katharina Oesten

Joshu Jushin/Chao-chou Ts'ung-shen lebte von 788 – 897. Bereits als junger Mann galt er als erleuchtet, doch vertiefte er seine Erkenntnisse während seiner Wanderjahre und ließ sich erst im hohen Alter in einem Zen-Kloster in Chao-chou (China) nieder. Schnell fand er viele Schüler, die er durch unkonventionelle Sprüche, Rätsel und Taten dazu bringen wollte, den Kreislauf des Samsara, der von Menschen reglementierten Welt, zu durchbrechen und der Einladung des Zen, die wahre Natur aller Dinge zu sehen, zu folgen.

In diesem Band sind viele Anekdoten und Zitate, die seiner Person zugeschrieben werden, gesammelt und durch Fußnoten erläutert. Sie lesen sich überwiegend amüsant, viele stimmen nachdenklich, einige sind auch kryptisch und erschließen sich in ihrer Bedeutung nicht auf Anhieb. Sie machen deutlich, dass Joshu Jushin eine ungewöhnliche Persönlichkeit gewesen war, die sich über Konventionen hinweg setzte und eine Wahrheit vermitteln wollte, die nicht von Menschen gemacht war und daher die natürlichen Dinge verfälschte.

Noch immer spielen diese Texte eine große Rolle im Zen-Buddhismus, insbesondere in der Koan-Schule. Der westliche Leser darf jedoch nicht erwarten, für sich auf Anhieb einfache Lebensweisheiten aus den ‚333 Zen-Geschichten‘ ziehen zu können, die ihm im Alltag helfen, aber vielleicht lernt er, manches aus einem anderen Blickwinkel und mit mehr Geduld zu betrachten.

Wer sich für fernöstliche Philosophie interessiert, wird zweifellos viel Freude an diesem kleinen Band haben. (IS)

Andrea und Roman Hocke

Das große Michael Ende Lesebuch

Piper Verlag München 2004 ISBN- 3-492-04672-X (352/1990)

Titelbild von Les Edwards

Wie kein zweiter Autor, der sich mit Vorliebe phantastischen Themen widmet, war Michael Ende vor allem durch seine beiden wichtigsten Romane "Die unendliche Geschichte" und "Momo" oder seine Kindergeschichten um "Jim Knopf und Lukas den Lokomotivführer" weithin über die Grenzen Deutschlands bekannt.

Ganz in der Tradition alter Geschichten- und Märchenerzähler wusste er nicht nur Kinder sondern auch Erwachsene mit seinen phantasievollen Werken zu fesseln, die nicht in erster Linie belehren, sondern die Vorstellungskraft der Menschen entfesseln und erweitern wollten. Dem 1995 verstorbenen Autor ging es in erster Linie darum, die Phantasie zu bewahren und immer wieder neu zu erwecken, sei es nun mit einfachen Märchen oder schon fast surrealen Erzählungen. Bewusst eingesetzte Wortspiele und Beschreibungen sollten den Leser in sein eigenes Phantasieland entführen und ihn anregen, auch nach der Lektüre des Buches weiterzudenken und – zu träumen.

Das von Andrea und Roman Hocke zusammengestellte "Michael Ende Lesebuch" will die Intentionen und Wünsche des Autors auch zehn Jahre nach seinem Tod nicht der Vergessenheit anheim fallen lassen. Einerseits stellen sie den Menschen Michael Ende in einer ausführlichen Lebensbeschreibung, die auch auf das Schicksal seiner Eltern eingeht, das ihn sehr geprägt

haben muss, und der Schilderung eigener Erfahrungen mit den Autor vor, andererseits lassen sie ihn auch selber durch seine Texte, Essays und Interviews ausführlich zu Wort kommen. Die einzelnen Texte und Textauszüge sind in Kapiteln wie "Die erstaunliche Logik des Wunderbaren", "Die grenzenlose Welt Phantasien" oder "Nur das Geheimnisvolle ist schön" zusammengefasst. Die Texte sind zum Teil Erzählungsbänden entnommen oder Auszüge aus Romanen wie "Die unendliche Geschichte", stammen zu einem Teil aber auch aus dem Nachlass des Autors und sind sogar unveröffentlicht wie das Kapitel "Bastian erlernt die Zauberkunst", das nie Eingang in das endgültige Manuskript seines erfolgreichsten Romans fand. Aber auch persönlichere Themen werden angefasst: "Der Spiegel im Spiegel: Vater und Sohn" beschäftigt sich zum Beispiel damit, welchen Einfluss Edgar Ende, der Kunstmaler, auf seinen Sohn Michael hatte.

Allen Texten ist zueigen, das sie den Geist und das Trachten des großen Autors widerspiegeln und ausführlich darstellen. Dabei wechselt sich schwere mit sehr leichter Kost ab, so dass eine große Vielfalt geboten wird, allerdings wird es auch unmöglich das Lesebuch in einem Rutsch herunter zu lesen.

Insgesamt bietet "Das große Michael Ende Lesebuch" einen guten Überblick über das Schaffen und die Person des Autors für all diejenigen, die bisher nur wenig von ihm gelesen haben, sich aber nun mehr mit ihm beschäftigen wollen, oder die nicht genau wissen, welche seiner doch recht unterschiedlichen Werke ihnen gefallen könnten. (CS)