

RATTUS LIBRI

Ausgabe 3

November 2005

Liebe Leser und Kollegen,

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

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

Piper Verlag, München

www.piper.de

Argument Verlag, Hamburg

www.argument.de, www.ariadnekimis.de

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin

www.schwarzkopf-schwarzkopf.de

Betzels Verlag, Nienburg

www.betzelsverlag.de

Panini-Verlag, Dino-Verlag, Stuttgart

www.paninicomics.de, www.dinocomics.de

Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln

www.MangaNet.de, www.ehapa-comic-collection.de

Carlsen Verlag, Hamburg

www.carlsencomics.de

Schwarzer Turm, Hünfeld

www.schwarzerturm.de

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

www.phantastik-news.de

www.projekt-nebelwelten.de

Der phantastische Teil: www.warp-online.de

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

Wir wünschen wir Ihnen nun viel Spaß bei der Lektüre der 3. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Christel Scheja und Irene Salzmann

RUBRIKEN

Fantasy	Seite 02
Science Fiction	Seite 08
Horror	Seite 10
Krimi	Seite 11
Comics/Manga	Seite 13
Sachbuch	Seite 31
Musik	Seite 33
Magazine	Seite 35

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: November 2005

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de

Fantasy



Kij Johnson

Die Fuchsfrau

The Fox Woman, USA, 2000

Piper Verlag, München, 2005

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen

Fantasy, 3-492-70039-X, 480/1990

Aus dem Amerikanischen von Michael Koseler

Titelgestaltung von Nele Schütz Design unter Verwendung einer Illustration von Susan Seddon Boulet

Japan in der Heian-Zeit: Ein junger Adliger zieht sich mit seiner Familie nach einem Misserfolg bei der Ämtervergabe am Hof zurück auf sein Landgut. Dieses beanspruchte während seiner Abwesenheit eine Fuchs-Familie als Revier. Aufgescheucht von den plötzlich allgegenwärtigen Menschen ziehen sich die Füchse in ein Versteck unter dem Anwesen zurück und beobachten teils neugierig, teils besorgt ihre neuen Nachbarn.

Die kleine Füchsin verliebt sich prompt in Kaya no Yoshifuji und ist schließlich zu jedem Opfer bereit, um den Zauber zu wirken, der sie in eine menschliche Frau verwandelt und ihr den ersehnten Mann zuführt. Sie hat leichtes Spiel, denn Yoshifuji ist deprimiert, sein eintöniges Dasein ödet ihn an, die Ehe mit der schönen Shikujo ist zwar voller Leidenschaft, doch leben beide nur nebeneinander her, getrennt in zwei Welten, die jeweils nur den Männern bzw. Frauen vorbehalten sind.

Yoshifuji ist fasziniert von den Füchsen, Shikujo hingegen fürchtet sie und sieht in ihnen ein schlechtes Omen. Schließlich verlässt Shikujo mit ihrem Sohn das gemeinsame Haus und reist zurück in die Hauptstadt. Erst die Nachricht, dass ihr Mann verschwunden ist, veranlasst sie zur Heimkehr. Niemand von der Dienerschaft weiß, dass Yoshifuji Kitsune getroffen hat und als ihr Gemahl und Vater eines gesunden Jungen in einer von ihr geschaffenen Illusion lebt...

Bisher sind nur wenige phantastische Romane publiziert worden, die sich des asiatischen Kulturkreises als Hintergrund bedienen. Seit Mangas und Animes im Westen Fuß fassen konnten, ist das Interesse der Leser am fernen Osten neu erwacht.

In „Die Fuchsfrau“ mischen sich Geschichte, Mythen und Fantasy zu einem romantischen und spannenden Roman, der in erster Linie unterhalten will, gleichzeitig aber auch bemüht ist, einen kleinen Eindruck vom Leben der Menschen im Japan der Heian-Zeit zu vermitteln. Dabei werden keineswegs langweilige historische Fakten verarbeitet; ganz nebenbei und natürlich fließt mit ein, welchen Pflichten die Adligen zu erfüllen hatten, wie sie ihre Freizeit gestalteten, welchen Konventionen sie sich beugen mussten, welche Gedanken sie gehabt haben mochten.

Die Ereignisse werden in Form von Tagebuch-Einträgen geschildert, wobei die Perspektive wechselt zwischen Kaya no Yoshifuji, seiner Frau Shikujo und der namenlosen Füchsin, die Kitsune (= Fuchs) genannt wird. Obwohl die Autorin bestrebt ist, die Einträge individuell erscheinen zu lassen, ähneln sie sich im Aufbau, bei der Wortwahl (in Japan verwenden Männer und Frauen

mitunter verschiedene Worte und Formen für dieselben Dinge) und gehen zu flüssig ineinander über.

Yoshifuji zerbricht an seinem unausgefüllten Leben. Es erscheint ihm zunehmend unreal, so dass er den Zauber, den die Füchse über ihn werfen, willkommen heißt. Er flieht aus seiner tristen Welt in eine Illusion, fort von seiner perfekten Gemahlin, die er ebenso wenig kennt wie seinen Sohn, zu einer neuen Frau, die unkonventionell ist und ihm die begehrte Alternative bietet. Allerdings ist es eine Scheinwelt - dem unbefriedigenden Alltag, dem nahenden Alter und dem sicheren Tod kann er letztlich nicht entrinnen; tatsächlich kommt er den Dingen, die ihn ängstigen, sogar viel näher.

Shikujo ist bemüht, die perfekte Ehefrau zu sein, und genau das ist ihr Fehler. Allerdings lebt sie mit ihrem Mann in einer Gesellschaft, die von starren Konventionen geprägt ist und hat in ihrem langweiligen Dasein nichts anderes, das ihr Halt gibt. Ihre Sensibilität den Füchsen gegenüber veranlasst sie, ihren Gemahl zu verlassen, doch will sie ihn nicht aufgeben und entscheidet sich dafür, gegen die Magie ihrer Rivalin zu kämpfen. Sie gewinnt nicht wirklich das, was sie wollte, aber etwas, das für sie selber wichtig ist: mehr Freiheit.

Die Füchsin, Kitsune, ist die eigentliche Hauptfigur. Zunächst wird sie als vermenschlichtes Tier geschildert, das sich aus Liebe immer mehr in eine Frau verwandelt. Sie ist naiv und handelt instinktiv, vieles begreift sie nicht, doch sie scheut kein Risiko, um ihr Ziel zu erreichen. Je mehr sie gewinnt, umso mehr verliert sie in Wirklichkeit und wird doch nie ein richtiger Mensch sein. Für ihre eigene Familie und die von Yoshifuji hat dies tragische Konsequenzen.

Die zauberkundigen Füchse treten in vielen japanischen Märchen auf. Meist necken sie die Menschen oder fügen ihnen Schaden zu, hin und wieder helfen sie auch. Oft verliebt sich ein junger Mann in ein hübsches Mädchen, das sich als Füchsin entpuppt, die ihm die Lebenskraft raubt – absichtlich oder auch nur, weil es der Natur der Füchse entspricht. Selbst wenn sie nichts Böses planen, sie bringen den Menschen Unglück. Dieses Motiv zieht sich auch durch den Roman, denn es gibt kein Happy End für Yoshifuji und seine Füchsin, und nachdem er in die Realität zurückkehrte, ist er gezeichnet.

Die Handlung pendelt zwischen den Welten der Menschen und der Füchse, zwischen Realität und Illusion, bis sich die Grenzen verwischen, die Protagonisten von der einen auf die andere Seite wechseln. Garniert wird alles mit erotischen Szenen, die jedoch nicht zu sehr ins Detail gehen: U.a. liebt Yoshifuji seine Frau, verschiedene Mätressen, Kitsune und deren Bruder. Die Beziehungen zwischen Männern haben in Japan Tradition, und die Literatur bietet Lesern entsprechende Bücher und Mangas, Leserinnen sogar ein eigenes Genre, Boys Love.

„Die Fuchsfrau“ ist romantische Fantasy, die in erster Linie den Geschmack des weiblichen Publikums trifft, sich darüber hinaus aber an alle wendet, die historisch-phantastische Romane mit einem exotischen Ambiente schätzen, sowie an die Manga-Leser, die sich die Freude an spannenden Büchern bewahrt haben. (IS)



Emily Rodda
Der Herr der Schatten
Deltora Quest 8

Deltora Quest Book 8: Return to Del, Australien, 2000

Panini, Dino, Stuttgart, 2004

HC, 3-8332—1081-8, 140/795

Aus dem Australischen von Michael Nagula

Titelillustration von Marc McBride

Innenillustrationen von Kate Rowe

Lief, Barda und Jasmin haben es geschafft: Nachdem sie die magischen Steine finden konnten, ist der Gürtel von Deltora wieder vollständig. Nun muss der legitime Erbe aufgespürt werden, der allein den Gürtel einsetzen kann, um den Schattenlord zu vernichten und die geknechteten Völker zu befreien.

Allerdings befindet sich unter ihren Freunden ein Verräter. Wem können sie vertrauen? Zu spät erkennen sie in Dain den lang vermissten Prinzen, denn er wird vom Feind entführt. Sofort begeben sich die Drei auf die gefährvolle Reise zurück nach Del, um Dain zu befreien. Am Ziel wartet jedoch eine hässliche Überraschung auf sie...

Der letzte Band der Fantasy-Serie „Deltora Quest“ ist erschienen und gibt die Antworten auf alle noch offenen Fragen. Das Ende kommt nicht ganz unerwartet – wer die vorherigen Bücher aufmerksam las, konnte diese Entwicklung vorhersehen. Für die jugendlichen Leser ist dieser Ausgang befriedigend, denn die Bösen bekommen die ihnen zustehende Strafe, während die mutigen Helden mit ihren Angehörigen vereint werden und ihre rechtmäßige Position zurück erhalten.

Wer hoffte, dass Lief und Jasmin ein Paar werden, wird enttäuscht, denn die Serie verzichtet gänzlich auf Romantik. „Deltora Quest“ ist absolut clean für ein Publikum ab 10 Jahre, das Fantasy-Abenteuer, die nicht zu grausam sind, schätzt.

Da die Protagonisten den klassischen Archetypen entsprechen, sich nicht weiter entwickeln und die Handlung wenige Überraschungen aufweist, hält sich die Spannung in Grenzen. Den Dialogen fehlt überdies der Witz, alles wirkt sehr steif und schablonenhaft.

Mit Titeln wie „Harry Potter“, „Die Bücher der Magie“ oder „Der kleine Hobbit“ kann diese Reihe nicht mithalten. (IS)



Carla Jablonski

Die Einladung

Bannkreise

Die Bücher der Magie 1 + 2

The Books of Magic 1: The Invitation, USA, 2003

The Books of Magic 2: Bindings, USA, 2003

Panini, Dino, Stuttgart, 2004

3-8332-1086-9 + 3-8332-1097-7, 240/795 + 190/795

Aus dem Amerikanischen von Michael Nagula

Titelillustrationen von Christopher Moeller

Timothy Hunter ist ein ganz normaler 13-jähriger, der mit seinem Vater in einer Sozialwohnung in London ein eintöniges Leben führt. Dies ändert sich, als vier mysteriöse Fremde auftauchen, die Tim fragen, ob er an Magie glaubt. Zunächst hält der Junge die Männer für Spinner, aber seine Neugierde ist geweckt, und er nimmt „die Einladung“ an, die seinen Geist für magische Phänomene öffnet.

Der Stranger reist mit Tim in die Vergangenheit und zeigt ihm die Wurzeln der Magie. John Constantine bringt ihn nach Amerika und überlässt ihn dort eine Weile in der Obhut Zatannas. Erstmals macht Tim die Erfahrung, dass es Personen gibt, die ihm nach dem Leben trachten. Nicht minder gefährlich ist sein Aufenthalt in der Feenwelt, doch Dank Dr. Occult geht alles gut aus, und Tim bringt einen magischen Schlüssel mit in seine Realität. Danach lässt Mr. E Tim einen Blick in die Zukunft werfen, in der der Junge auf eine furchtbare Schreckensversion seiner selbst trifft. So will er keinesfalls werden. Mr. E will das ebenfalls nicht und plant aus diesem Grund etwas Böses...

Nach den erstaunlichen Dingen, die Tim mit den vier Männern der Trenchcoat-Brigade erlebte, kehrt wieder etwas Ruhe ein, und er beginnt, die Magie und die damit verbundene Aufregung zu vermissen.

Unverhofft erscheint Titania's Falkner Tamlin und entführt den Jungen in das Feenreich. Zu Tims Überraschung sieht es dort ganz anders aus als bei seinem ersten Besuch: Das fruchtbare Land ist verdorrt, alles liegt im Sterben. „Bannkreise“ wurden über das Reich geworfen, die Titania nicht aufheben kann. Tamlin bittet um Tims Hilfe, hoffend, der Junge könnte der prophezeite Retter sein. Schließlich willigt Tim ein, schon weil er wissen will, ob Tamlin tatsächlich sein wahrer Vater ist. Dann jedoch tappt Tim in die Falle des Mantikors, und das Unglück nimmt seinen Lauf...

„Harry Potter“ ist keineswegs der erste Zauberlehrling, der die Leser in seinen Bann zog. Kaum jemand weiß, dass andere Autoren noch vor J. K. Rowling die Idee hatten, einen Jungen phantastische Abenteuer in der Welt der Magie erleben zu lassen. Neil Gaiman, bekannt für mehrere Horror-Romane und Comic-Manuskripte, schrieb bereits 1990 „Die Bücher der Magie“, die zunächst bei DC als Comic-Serie erschienen, gezeichnet von verschiedenen Künstlern,

darunter auch John Bolton. 2003 wurde das populäre Thema von Carla Jablonski aufgegriffen und zu einer Buch-Reihe für jugendliche Leser umgeschrieben. Übersetzer ist Michael Nagula sowohl von den Paperbacks, die bei Speed erscheinen, wie auch von den Jugendbüchern des Dino-Verlags, so dass es nicht verwunderlich ist, dass manche Sätze wortwörtlich übereinstimmen.

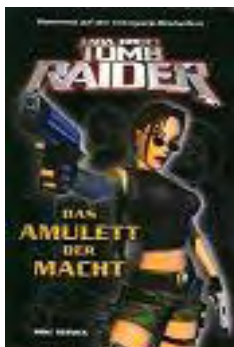
Tim, die Hauptfigur der Serie, ist ein durchschnittlicher Junge, mit dem sich die meisten Leser identifizieren können: In Sport ist er eine Niete, in den übrigen Fächern läuft es ganz gut, es gibt ein paar Idioten, die ihn schikanieren, und eine nette Mitschülerin, in die er verknallt ist. Er ist ein bisschen frecher als sein Kollege Harry Potter, hat aber mit ihm gemein, dass es keine störenden Eltern oder Erziehungsberechtigte gibt. Der Vater ist eine Randfigur, die Tim meist sich selbst überlässt, so dass genug Raum für viele Abenteuer gegeben ist. Was sich so mancher erträumt, dass er aus seinem tristen Alltag voller Schul- und Familienprobleme herausgerissen wird, widerfährt Tim: Fremde, mitunter bizarre Gestalten mischen sich in sein Leben und öffnen für ihn das Tor zu magischen Welten.

Der erste Band stellt eine Einführung dar. Der Leser entdeckt mit Tim die unzähligen Welten, die man aus Märchen und Mythen oder den Superheldencomics kennt, man erfährt von den vielen Varianten, die die Zukunft bereit hält – und dass es Tim ist, der entscheiden muss, ob er die schrecklichsten Visionen wahr werden lässt oder ob er auf der Seite der Guten gegen die finsternen Kräfte kämpft. Mehrere Fraktionen versuchen, Einfluss auf Tim zu nehmen, damit er seine Macht nach ihren Wünschen einsetzt. Anderenfalls wollen sie ihn töten. Schnell begreift der Junge, dass er nicht jedem vertrauen darf.

Richtig fängt das große Abenteuer für Tim mit dem zweiten Band an. Ohne Beschützer muss er sich in einer fremden Welt zurechtfinden, deren Regeln er nur rudimentär kennt. Natürlich gerät er in eine tödliche Falle, aber Mut, Glück und die Hilfe anderer Beteiligten wenden alles noch einmal zum Guten. Tim ist nun mal kein Superheld, der jedes Problem mit Links löst, sondern ein Teenager, der gerade erst den Umgang mit der Magie zu erlernen beginnt, daher darf er auch die Unterstützung Dritter annehmen, selbst wenn diese als Deus ex Machina in der Stunde der größten Not erscheinen.

Die Handlung kommt mit wenigen Charakteren aus. Tims Vater und Molly sind die Konstanten in seinem alltäglichen Leben. Die übrigen Figuren haben nur Gastrollen, tauchen in kurzen Szenen oder bloß einmalig in einem Buch auf. Titania und Death kennt man bereits aus Band 1 – ob sie auch in den folgenden Episoden auftreten werden, bleibt abzuwarten. Tamlin verrät Tim neue Geheimnisse und neues Wissen, doch ist seine Aufgabe damit erfüllt. Besonders reizvoll sind die Gelegenheitsgäste für jene Leser, die mit dem DC-Universum, insbesondere seinen weniger populären Figuren, vertraut sind: Death ist ein Charakter aus Neil Gaimans Serie „Sandman“, und Zatanna taucht ab und zu als Verbündete der „Justice League of America“ auf (der so illustre Helden wie Batman, Superman, Wonder Woman oder Flash angehören). In Folge kann man „Die Bücher der Magie“ durchaus als ein Crossover mit anderen DC-Serien betrachten, wenngleich die Superhelden keine wichtigen Positionen einnehmen, sondern nur für einen Aha-Effekt sorgen.

Die Handlung ist nicht übermäßig grausam, sondern auf die Altersgruppe der Leser ab 12 zugeschnitten. Zwar sterben manche Figuren, aber Tim kommt selbst nach dem schaurigsten Abenteuer mit einem blauen Auge davon. Es wird weniger auf Schock-Effekte gesetzt als auf ‚the sense of wonder‘, der mit der Magie verbunden ist. Der routinierte Stil ist angenehm zu lesen, und wer von den älteren Lesern bereits von „Harry Potter“ begeistert war, wird feststellen, dass „Die Bücher der Magie“ eine ebenso spannende und gar nicht kindliche Lektüre sind. (IS)



Tomb Raider 1 – 3

Mike Resnick: Das Amulett der Macht, 3-8332-1084-2, 350/995

E. E. Knight: Der vergessene Kult, 3-8332-1085-0, 350/995

James Alan Gardner: Der Mann as Bronze, 3-8332-1203-9, 380/995

Lara Croft: Tomb Raider 1 – 3: The Amulett of Power/The Lost Cult/The Man of Bronze, USA, 2003 – 2004

Panini, Dino, Stuttgart, 2004 – 2005

Aus dem Amerikanischen von Timothy Stahl

Titelgestaltung von TAB Werbung

„Das Amulett der Macht“:

Lara Croft sucht in Afrika nach dem legendären Amulett von Mareish. Es heißt, dass es seinem Besitzer zu unglaublicher Macht verhilft. Sowohl die Mahdisten wie auch deren Gegner sind an diesem Artefakt interessiert; die einen, um unter einem neuen Anführer die Welt zu überrennen, die anderen, um zu verhindern, dass das Amulett missbraucht wird. Lara wird prompt in diesen Konflikt hinein gezogen, denn alle sind davon überzeugt, dass nur die berühmte Grabräuberin den Schatz bergen kann.

Nach einem Anschlag auf ihr Leben bekommt Lara unerwartet Hilfe von dem smarten Kevin Mason, ebenfalls ein Archäologe. Gemeinsam fliehen sie vor den Verfolgern den Nil hinauf und versuchen, das Puzzle zusammzusetzen, das einen Hinweis auf den Verbleib des begehrten Amuletts birgt. Aber kann sich Lara wirklich auf Mason verlassen? Und was werden Omar und seine Leute unternehmen, sobald das Relikt gefunden wurde?

„Der vergessene Kult“:

Professor Frys, ein Archäologe, wird ermordet aufgefunden. Zuvor hatte er noch versucht, Kontakt zu Lara Croft aufzunehmen. Auch Lara wird urplötzlich attackiert, kann jedoch die Meuchelmörder unschädlich machen. Obendrein ist ihre Jugendfreundin Ajay verschwunden. Laut ihres Verlobten Borg hat sie sich einer Gruppe religiöser Fanatiker angeschlossen und wurde einer Gehirnwäsche unterzogen.

Lara beginnt zu recherchieren und fliegt mit Borg nach Peru, um sich dort mit Frys' Sohn zu treffen, der mehr über den uralten Méne-Kult weiß, der wieder aktiv ist. Im Dschungel findet sie auch Ajay – und eine böse Überraschung: Die Méne wollen die uralten Götter der Tiefe erwecken und eine neue, grausame Ära für die Menschheit einleiten.

„Der Mann aus Bronze“:

Lara Croft eilt nach Warschau, um einem alten Freund aus der Klemme zu helfen. Nachdem dieser ermordet wurde, will Lara die Täter aufspüren und das Geheimnis des Bronze-Mannes lüften. Dieser befindet sich nahezu vollständig im Besitz eines mysteriösen Ordens. Allein ein Bein fehlt, und hinter diesem ist auch Laras Konkurrent Urdmann her. Der skrupellose Waffenhändler ist ihr immer einen Schritt voraus, und schon bald säumen noch mehr Tote seinen Pfad.

Schließlich fallen Lara und ihre Begleiter Urdmann in die Hände. Sie erfährt, dass nicht er hinter allem steckt, sondern dass es einen Auftraggeber gibt – und an der Legende von Osiris und Seth mehr dran ist, als sie geglaubt hat.

Der Erfolg von „Tomb Raider“ begann mit dem gleichnamigen Videogame von Eidos. Nach mehreren Spielen, die die Fans begeisterten, erschien bei Top Cow, USA, eine Comic-Serie, die in Deutschland zunächst von Gamix, später von Infinity publiziert wurde. Es folgten zwei Kino-Filme und eine Taschenbuchreihe bei Dino. Die hier geschilderten Abenteuer sind zeitlich nach der Spiele-Handlung angesiedelt. Jeder Band ist in sich abgeschlossen, doch sollte man sie in der richtigen Reihenfolge lesen, da gelegentlich Bezug auf das bisherige Geschehen genommen wird und Charaktere wie Urdmann kleine Gastspiele haben, bevor sie später eine wichtigere Rolle einnehmen.

Für die TB-Reihe schreiben verschiedene Autoren, die sich bereits durch andere phantastische Bücher einen Namen machten. In Konsequenz unterschieden sich die einzelnen Bände durch Stil und Qualität, was auch durch den Übersetzer nicht ausgeglichen werden kann.

„Das Amulett der Macht“ kann den Einfluss des Spiels nicht leugnen. In regelmäßigen Abständen muss sich Lara gegen ihre Widersacher wehren oder Rätsel lösen, um ihrem Ziel ein Stück näher zu kommen. Im Vordergrund stehen Action, ein wenig belegte Geschichte und eine gute Portion Fantasy. Für Romantik bleibt wenig Zeit, zumal für die männlichen Leser ein Teil des Reizes weg wäre, hätte Lara einen dauerhaften Partner. Die Handlung plätschert trotz der eingestreuten kleinen Höhepunkte monoton dahin, da man schnell das Schema dahinter erkennt.

„Der vergessene Kult“ ist der spannendste und interessanteste der drei bislang vorliegenden Romane. Lara muss sich mit den Repräsentanten eines uralten Geheimkultes auseinandersetzen und landet immer wieder in einer Sackgasse oder einer üblen Falle, bis sie alle Rätsel lösen kann. Ihre Begleiter entsprechen nicht den üblichen Klischees: Borg verfügt seit einem schweren Unfall über künstliche Arme, und die Journalistin Heather ist mehr als nur eine sensationslüsterne Zeitungsschmiererin. Diesmal kommt die Romantik nicht zu kurz, doch bleibt es bei einseitigen

Gefühlen. Das Buch beinhaltet überdies eine Homage an H. P. Lovecraft und seinen berühmten Chtulhu-Mythos. Die Dialoge sind witzig und lassen Laras britischen Humor lebendig werden. Allein das Ende ist schwach, da sich die mächtigen Götter und ihre mutierten Anhänger doch sehr schnell in ihre Schranken verweisen lassen. Bis auf diesen Punkt ist der Band jedoch ein unterhaltsamer Fantasy-Archäologie-Thriller voller Überraschungen.

„Der Mann aus Bronze“ ist der schwächste Roman. Der Autor begeht den Fehler, die Ereignisse aus Laras Sicht in der 1. Person zu schildern. Tatsächlich können nur die wenigsten männlichen Autoren in die Rolle einer Frau schlüpfen und überzeugend schreiben (z.B. Graham Joyce: „Bellas Tagebuch“, Bastai-Lübbe). In Folge wirkt Lara sehr maskulin und ungewöhnlich brutal. Tötet sie sonst nur, wenn es unvermeidbar ist, so zeigt sie nun eine untypische Skrupellosigkeit, gepaart mit einer rüden Ausdrucksweise, die eher der eines sonnengeschädigten californischen Surf-Boys entspricht als einer aristokratischen Britin. Ferner macht der Autor kleine Anspielungen auf bekannte Filme wie „James Bond“ oder „Akte X“, aber nicht subtil sondern nach der Holzhammermethode. Lara erscheint völlig out of character, alle Figuren wirken schablonenhaft, die Handlung selbst weist zahlreiche Längen auf wie z.B. den überaus detailreich geschilderten Kampf in der Klinik zu Beginn, der mit Ausnahme des silbernen Kraftfelds nichts Wesentliches zum weiteren Verlauf der Ereignisse beisteuert. Dieser Band tendiert mehr zur SF als zur Fantasy.

Zielgruppe der Roman-Serie sind die Gamer, die Leser der Comic-Reihe und die Kino-Freunde, die mehr Abenteuer an der Seite von Lara Croft erleben wollen. Wer kurzweilige Unterhaltung sucht und die momentan sehr beliebte Mischung aus Action, Fantasy und Archäologie schätzt, wird nicht enttäuscht.

Schade, dass sich Dino-Verlag dafür entschied, als Cover-Motive Bilder der Game-Lara zu wählen. Fotos vom Film oder Illustrationen aus den Comics wären als Blickfang wesentlich ansprechender und werden von den Fans genauso wiedererkannt. (IS)



Steve Whitton

Sacred: Engelsblut - Die Chronik von Ancaria 1

Panini, Dino, Stuttgart 2005

3-8332-1149-0, 380/995

Aus dem Englischen von Andreas Kasprzak

Coverillustration von Ascaron Entertainment

Das kleine Dorf Moorbruch wird von einer unheimlichen Bestie heimgesucht, die schon mehrere junge Frauen brutal tötete. Jahn wird ausgeschiedt, um einige Söldner anzuheuern, doch fällt er einer Bande Wegelagerern in die Hände. Im letzten Moment wird er von der geheimnisvollen Vampirin Zara und ihrem vorwitzigen Begleiter Falk gerettet.

Zunächst will Zara nichts mit der Angelegenheit zu tun haben, aber dann lässt sie sich doch dazu überreden, Jahn nach Moorbruch zu begleiten und das Monstrum aufzuspüren, nach dem die Männer des Landgrafen bisher vergeblich die Umgebung absuchten.

Schon bald findet sie heraus, dass mehr hinter den schrecklichen Ereignissen steckt. Dunkle Mächte wollen Ancaria in ihre Gewalt bringen, und wie ernst die Lage ist, macht das Erscheinen einer alten Rivalin von Zara deutlich.

Der Roman spielt in der Welt des gleichnamigen PC-Games und entführt den Leser in eine düstere Fantasy-Welt, in der ausgestorben geglaubte Monster die Herrschaft über Ancaria zurück zu gewinnen versuchen, um die Menschheit zu knechten. Nur die wenigsten können sich den finsternen Mächten in den Weg stellen, darunter die Vampirin Zara und die Seraphim Jael.

Zara ist die Hauptfigur des Buchs. Nach und nach erfährt man, wie sie zum Vampir wurde und welche inneren Kämpfe sie ständig austragen muss, um nicht die Kontrolle über ihren Blutdurst zu verlieren und selbst eine Bestie zu werden. Der Dieb Falk hat die Rolle des Heldenbegleiters inne. Nachdem ihm Zara das Leben rettete, wird sie ihn nicht mehr los. Durch falsch verstandenen Mut und Tollkühnheit sorgt er immer wieder dafür, dass sie beide in Schwierigkeiten geraten, doch er hat auch seine guten Seiten. Gegen Ende des Bandes erscheint mit Jael eine weitere Kämpferin, die das Böse, das sich immer mehr ausbreitet, aufhalten will. Die übrigen Charaktere bleiben

schablonenhaft und sind für die folgenden Romane vermutlich belanglos: der charmante Landgraf, der ein wenig Romantik in Zaras hartes Leben bringt, Jahns Schwester, in die sich Falk verliebt, und Jahn selbst, der nach dem Verlust seiner Verlobten und einer grausamen Verletzung als aktive Figur ausscheidet.

Die Handlung konzentriert sich auf Zara und ihre Kämpfe. Romantische Szenen und die Weiterentwicklung der Charaktere sind hierbei weniger wichtig. Das Szenario wirkt etwas blass, sofern man damit nicht durch das Game vertraut ist. Manche Details, die nicht zwingend wichtig für den Fortlauf der Handlung sind, sorgen stellenweise für unnötige Längen.

„Sacred“ bindet Elemente aus dem Horror-Genre in einer klassischen Fantasy-Welt ein. Der Roman richtet sich in erster Linie an die Gamer, die mehr über Ancaria und seine Bewohner erfahren wollen. Auch wer sich nicht für PC-Spiele begeistert, aber gern Fantasy liest, wird angesprochen.

Es fehlen dem Roman jedoch der Schwung und die überraschenden Wendungen, wie man sie aus ‚richtigen‘ Fantasy-Büchern wie Fritz Leibers Zyklus um Fafhrd & Grey Mouser, Farmers „The World of Thiers“, Zelaznys „Prinzen von Amber“ u.a. gewöhnt ist. Die Spiele-Bücher, die seit Jahren auf dem Vormarsch sind („DSA“, „Warcraft“, „Magic the Gathering“ usw.), sind kein Ersatz für ‚echte‘ Heroic Fantasy und Sword & Sorcery. (IS)

Science Fiction



Hilde Diettrich

Rosen aus der Asche, Deutschland, 1990

Betzels Verlag, Nienburg/Reidar Verlag, Hamburg

Reidar 6

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, 3-924848-11-4, 150/1023

Umschlaggestaltung und Illustration von Kurt-Michael Westermann

Therese verliert durch ein furchtbares Ereignis alle ihre Angehörigen. Die Welt, die sie kannte, existiert nicht mehr. Alles ist verwüstet, nirgends gibt es Leben. In der Hoffnung, irgendwo doch noch auf Menschen zu treffen, folgt sie einem

Fluss bis in ein Tal, das auf wundersame Weise von der Katastrophe verschont blieb. Bald erfüllt sich auch ihr größter Wunsch: Sie ist nicht länger allein.

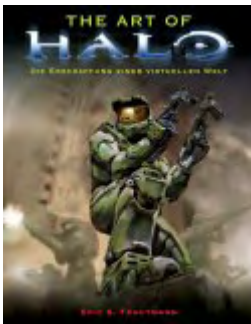
Endzeitromane gibt es viele. Meist schildern sie den Kampf der Überlebenden nach einer nuklearen Katastrophe oder einer Seuche, ihre Konflikte mit Mutanten und rivalisierenden Gruppen. In „Rosen aus der Asche“ bleibt es weitgehend Spekulation, was geschehen ist und wie es einigen Menschen gelang, dem Tod zu entgehen. So sind zwar einige Fragen auch am Ende des Buchs noch offen, doch gerade das wirkt besonders real und bedrohlich: Nach einem solchen Ereignis gibt es keine Medien, die über den Vorfall informieren, und die Überlebenden stehen unter Schock, so dass sie sich nur schwer erinnern können, was ihnen widerfahren ist.

Therese, die Hauptfigur, erzählt die Geschichte aus ihrer Perspektive in einfachen Worten. Sie ist eine sehr junge, naive Frau, die sich voller Mut und Gottvertrauen in ihr Schicksal einfindet und versucht, das Beste daraus zu machen. Die Katastrophe ist so grauenhaft, dass sie deren Tragweite gar nicht richtig erfassen kann, was ihr die geistige Gesundheit bewahrt. Da sie dazu erzogen wurde anzupacken, setzt sich schnell ihr Pragmatismus gegen die Verzweiflung durch. Sie lernt, sich über die kleinsten Dinge zu freuen. Auch die Gefährten, die sie findet und die ihre neue Familie werden, verschwenden nur wenige Gedanken an die persönlichen Verluste, stattdessen konzentrieren sich diese Menschen ganz aufs Überleben. Wem das nicht gelingt, der kann in der postapokalyptischen Welt nicht existieren. Natürlich verfügt jeder über gewisse Kenntnisse und Fähigkeiten, so dass sich die Mitglieder der langsam wachsenden Gruppe in allem ergänzen.

Genau genommen, ist „Rosen aus der Asche“ trotz der Thematik kein SF. Die Autorin überlebte zwei Weltkriege. Die Eindrücke, die sie damals und in späteren Jahren sammelte, prägten ihr Leben und werden in der Geschichte verarbeitet.

Zum Ausdruck kommt die Angst vor der menschlichen Unvernunft, aber auch vor einer natürlichen Katastrophe, die nicht abgewendet werden kann. Nach der Apokalypse bleibt nur die Hoffnung auf einen neuen Garten Eden, den die Überlebenden diesmal nicht leichtsinnig aufs Spiel setzen dürfen und für den sie hart arbeiten müssen. Es gibt keine bösen Menschen mehr; um diese zweite Chance wahrnehmen zu können, werden Vorurteile, Gier und Neid aufgegeben, alle helfen einander und packen gemeinsam nach bestem Vermögen an.

Ein Albtraum verwandelt sich in einen schönen Traum von einer besseren Welt, doch zweifellos wird jeder hoffen, dass die Menschheit noch rechtzeitig zur Besinnung kommt und den Traum - nicht den Albtraum - realisieren wird. (IS)



Eric S. Trautmann

The Art of Halo: Erschaffung einer virtuellen Welt

The Art of Halo: Creating a Virtual World, USA, 2004

Panini, Stuttgart, 2005

3-8332-1260-8, 160/1995

Großformat, Paperback

Aus dem Amerikanischen von Miriam Schoess

Titelillustration von Lorraine McLees

Im Jahr 2552 bedrohen aggressive Aliens die Menschheit. Einem Schiff gelingt die Flucht aus der Schlacht gegen den überlegenen Feind. Nach einem Gefecht stürzt es über der Ringwelt Halo ab. Die Überlebenden entdecken die erstaunlichen Geheimnisse des Kunstplaneten und wollen diese im Kampf gegen die Invasoren nutzen, doch tödliche Gefahren lauern überall auf Halo...

Dies ist die Hintergrundgeschichte des populären Videogames „Halo“, geschaffen von Bungie Studios. Inzwischen ist auch „Halo 2“ auf den Markt gekommen, und um den begeisterten Spielern ein tieferes Eintauchen in diese faszinierende Zukunftswelt zu ermöglichen, publizierte Dino bislang drei Taschenbücher: „Die Schlacht um Reach“ (Vorgeschichte von „Halo 1“), „Die Invasion“ (Roman zum Game „Halo 1“), „Erstschlag“ (Vorgeschichte von „Halo 2“). Außer den Gamern werden mit dieser Reihe auch die Hardcore-SF-Fans angesprochen, die eine geradlinige, actionreiche Story-Line bevorzugen.

Das bunte Angebot wird nun ergänzt durch einen großformatigen, durchgehend farbigen Bildband, der die „Art of Halo“ präsentiert. An Hand der prächtigen Illustrationen und Fotos erhält der Betrachter einen kleinen Eindruck, wie sich das Spiel von den ersten Entwürfen bis hin zum fertigen Produkt entwickelt hat, wie viele phantastische Ideen verarbeitet wurden. Zu sehen sind Storyboard-Skizzen, 3-D-Modelle, das fertige Artwork, Screenshots von den Charakteren, ihren Waffen und Schiffen, der Architektur und der Landschaft. Ergänzt werden die vielen beeindruckenden Bilder durch kurze Texte, welche die abgebildeten Objekte näher beschreiben, und Informationen über die Schöpfer des erfolgreichen SF-Shooters.

„The Art of Halo“ ist sicher nicht nur ein Leckerbissen für alle Gamer und SF-Leser. Auch die Sammler schöner Artbooks werden ihre Freude an diesem aufwändig gestalteten Band haben. (IS)



Keith R. A. DeCandito

Resident Evil: Genesis, USA, 2004

Panini, Dino, Stuttgart, 2004

3-8332-1130-X, 300/995

Basierend auf dem Drehbuch von Paul W. S. Anderson

Aus dem Amerikanischen von Michael Nagula

Covergestaltung von TAB Werbung

In Raccoon City arbeiten Spitzenkräfte für die Umbrella Inc. Wonach genau geforscht wird, das wissen nur die wenigsten. Versuche, die gefährlichen Experimente aufzudecken und dem mächtigen Konzern das Handwerk zu legen, scheiterten bisher.

Lisa Broward wird eingeschleust, um Informationen zu sammeln. Ausgerechnet die Sicherheitschefin Alice Abernathy kommt ihr auf die Schliche und schlägt ihr überraschenderweise einen Deal vor: Lisa soll ihre Aufgabe durchführen und Umbrella zu Fall bringen. Aber kann Lisa Alice wirklich vertrauen?

Plötzlich wird ein bösartiger Virus freigesetzt, und die KI isoliert die Labors. Als eine Spezialeinheit in den Komplex eindringt, um herauszufinden, was passiert ist, entdecken sie Schreckliches. Alice, die vielleicht helfen könnte, hat ihr Gedächtnis verloren...

„Resident Evil“ ist eines der populärsten Video-Games von Capcom. Schon bald folgte eine Comic-Serie, in Deutschland erschienen bei Gamix, und eine Taschenbuchreihe im Dino-Verlag, die mittlerweile neun Bände umfasst. Der Roman „Genesis“ beruht auf dem Drehbuch zum Kinofilm, der inzwischen auch schon vom Fernsehen ausgestrahlt wurde.

Wer mit dem Hintergrund von „Resident Evil“ vertraut ist, weiß, was ihn erwartet: Die ominöse Umbrella Inc. entwickelt heimlich ein Virus, das Tote in Zombies verwandelt. Eine Verletzung genügt, und auch ein Lebender mutiert, sofern ihm nicht das Anti-Virus injiziert wird. Eine Gruppe mutiger Männer und Frauen stellen sich dem Grauen; die meisten sterben, ein oder zwei dürfen sich am Ende retten und eventuell für den Folgeband zur Verfügung stehen.

Grundsätzlich wird nicht auf subtilen Horror sondern auf Splatter gesetzt. Regelmäßig eingestreute Schockeffekte wie die Enthauptung mit dem Lift oder die Zerstückelung mit dem Laser sollen verschleiern, dass es keinen dichten Hintergrund gibt und die Handlung durchsichtig ist. Wer sich hinter dem Umbrella Konzern verbirgt und welche Ziele er verfolgt, bleibt unbekannt. Auch die Motive einzelner Charaktere lassen sich nicht immer nachvollziehen.

Der Leser wird, wie es in Groschenheftchen üblich ist, mit den Protagonisten, die stets beim Vornamen genannt werden, vertraut gemacht – selbst wenn ihre Rolle klein ist und nur darin besteht, dass sie einen furchtbaren Tod erleiden. Die Einzelschicksale schockieren mehr als das Wissen um rund fünfhundert namenlose Leichen.

Auch der Stil stellt keine großen Anforderungen an das Publikum: einfache Worte, kurze Sätze. Die Handlung plätschert flüssig und schnell dahin. Es gibt keine wirklichen Überraschungen, der Ausgang ist vorhersehbar.

In erster Linie richtet sich das Buch an die treuen Fans der Serie, deren Interessen über das Spiel hinausgehen. Wer das Genre Horror schätzt und keine großen Ansprüche an Handlung und Charakterdesign stellt, dürfte ebenfalls durch die Lektüre zufrieden gestellt werden. Erwartet man einen komplexen Roman, ist man bei Büchern zu Spielen oder Filmen eher an der falschen Adresse. (IS)



Natasha Rhodes

Blade Trinity, USA, 2004

Panini, Dino, Stuttgart, 2004

3- 8332-1146-6, 410/995

Basierend auf dem Filmdrehbuch von David S. Goyer

Aus dem Amerikanischen von Ralph Sander

Covergestaltung von TAB Werbung

Im Laufe der Jahrhunderte sind die Vampire degeneriert und haben ihre Macht weitgehend eingebüßt. Um diese Entwicklung umzukehren, beschließt eine kleine Gruppe um Danica Talos, den Urvampir zu erwecken: Draculea.

Unterdessen bekämpft der Halb-Vampir Blade die immer aggressiver werdenden Vampire. Eines Tages tötet er jedoch den Falschen. Ein als Vampir getarnter menschlicher Helfer sorgt dafür, dass die Polizei sich an Blades Fersen heftet. Während des heftigen Kampfes kommt Blades Mentor ums Leben, und er selbst wird gefangen genommen. Beinahe gerät Blade in die Gewalt von Danica, aber unerwartet erhält er Hilfe. Eine Bande menschlicher Vampirjäger kann ihn im letzten Moment retten. Notgedrungen arbeitet Blade mit King, Abigail und den anderen zusammen. Sie brauchen sein Wissen und Können, er ihre Ressourcen.

Draculea muss aufgehoben werden, selbst wenn der Preis dafür Blades Leben ist...

Der Dino-Verlag bietet jugendlichen Lesern ab 16, die sich für Bücher zu populären Games und Kinofilmen begeistern, ein breites Programm: Neben Titeln wie „Resident Evil“, „Diablo“, „Tomb Raider“ findet man auch „Blade Trinity“, verfilmt mit Wesley Snipes.

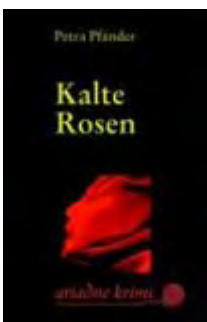
Hier mischt sich das klassische Vampir-Thema mit High-Tech zu einem spannenden Horror-Roman, der für einige unterhaltsame Lesestunden sorgt. Zu viel darf man allerdings nicht erwarten, da Stil und Inhalt auf die Bedürfnisse der Zielgruppe ausgerichtet sind.

In Folge findet man den einsamen, mysteriösen Vampir-Jäger, seinen kauzigen Mentor, die hübsche und mutige Tochter des alten Mannes, den charmanten, vorlauten Spaßvogel sowie verschiene andere Archetypen, die im Team eine bestimmte Rolle innehaben. Sie sind genau definiert und entwickeln sich nicht weiter. Anders die Gegenspieler, die zunächst elegant, geheimnisvoll und zielstrebig erscheinen, im Laufe der Handlung jedoch zu rachsüchtigen, sadistischen Hampelmännern verkommen.

Im Vordergrund stehen die Kämpfe; für Romantik ist kein Platz. Die Helden müssen viele Opfer bringen, bis sich schließlich Draculea und Blade zum finalen Duell gegenüberstehen. Das Ende ist vorhersehbar, doch wird für eine kleine Überraschung gesorgt. Überdies legte man den Grundstein für eine Fortsetzung.

Der Autor bedient sich gern des Vergleichs als Stilmittel. Er will veranschaulichen und Humor einbringen, aber seine Bilder wirken wie billige Effekthascherei. Dennoch ist der Roman flüssig zu lesen und kann die jüngeren Fans des Horror-Genres und insbesondere des Charakters Blade fesseln. (IS)

Krimi



Petra Pfänder

Kalte Rosen, Deutschland, 2005

Klara Keitz 2

Argument Verlag, Hamburg, Ariadne 1158, 3-88619-888-X, 180/990

Titelgestaltung von Else Laudan

Psychiaterin Klara Keitz kehrt ihrer Heimatstadt Dortmund den Rücken, um mit Jan, ihrer großen Liebe, in Andalusien eine Surfschule mit Strandbar zu eröffnen. Obwohl sie sogleich spürt, dass etwas nicht stimmt, will sie Jans Veränderung

nicht wahrhaben – bis sie ihn in flagranti erwischt.

Freundin Camila ist der deprimierten Klara leider keine große Stütze. Die Bildhauerin hat eigene Probleme: Schon seit längerem wird sie von einem Unbekannten beobachtet, schließlich bedroht und vergewaltigt. Da sie sich schämt und nicht weiß, wie sie mit ihren eigenen Emotionen umgehen soll, zieht sie sich von ihrem Mann Gil, ihrer Adoptiv-Tochter Sammy und von Klara zurück.

Zwei grausig zugerichtete Leichen, die nach dem Vorbild von Camiles morbiden Skulpturen zurückgelassen wurden, veranlassen Klara und ihre Freunde, Nachforschungen anzustellen. Nicht nur wollen sie Camile von jedem Verdacht befreien - das Leben von allen, die ihr nahe stehen, ist in größter Gefahr.

„Kalte Rosen“ ist nach „Die blaue Katze“ (Ariadne 1148, 3-88619-878-2) der zweite Kriminalroman von Petra Pfänder, der bei Argument erschienen ist. Beide Bände sind in sich abgeschlossen; man muss den ersten nicht kennen, um der Handlung des neuen Buchs folgen zu können. Diese beginnt einige Monate nach den Ereignissen, die zur Festnahme mehrerer Personen führten, die in einen Fall von Kinder-Prostitution verwickelt waren.

Im Mittelpunkt steht wieder Klara Keitz, die sich im sonnigen Spanien eine neue Existenz aufbauen möchte. Leider wandelt ihr Traummann auf Abwegen und fliegt prompt aus dem gemeinsamen Haus und Klaras Leben. Was für männliche Helden gilt, die sich innerhalb einer festen Beziehung in Pantoffelhelden verwandeln, trifft auch auf die Protagonistin zu: Ein Flirt ist wie das Salz in der Suppe, ein Ehemann jedoch tote Hose. Zwar sehnt sich Klara nach einem Partner, doch der aalglatte Mateo kommt nicht in Frage, und für Martínez, der sich vom Ekel zum Sympathieträger mausert, hat die Autorin etwas Besonderes geplant. Es gelingt ihr, Klara vor dem Schicksal vieler weiblicher Hauptfiguren zu bewahren, die an der Seite eines Mannes zum Heimchen am Herd degenerieren und für jeden Schritt, den sie tun, seinen muskelbepackten Arm benötigen. Klara bleibt selbständig, bekommt ihre Konflikte allein in den Griff und ist eine erfrischende Abwechslung zum gängigen Archetypus, mit dem sich die aufgeschlossene Leserin gern identifiziert.

Natürlich ist Klara kein James Bond, so dass sie auf die Unterstützung ihrer Freunde angewiesen ist, die immer dann mit einer guten Idee oder einem neuen Hinweis aufwarten, wenn sie selber in einer Sackgasse gelandet ist. Die Hackerin Jane Pettigrew und den Comisario Sánchez hat man noch in guter Erinnerung aus dem ersten Band, ebenso Camile, Gil und Sammy. Zusammen sind sie wie eine große Familie, in der sich jeder wohl fühlt. Alle verfügen über bestimmte Möglichkeiten, die bei den Recherchen nützlich sind.

Die persönlichen Probleme der Protagonisten und das Verbrechen sind miteinander verwoben und beeinflussen sich wechselseitig. Der Kriminalfall dominiert und verhindert, dass trotz aller Beziehungsprobleme und Flirts ein Zuviel an Romantik einfließt. Die Geschichte ist spannend von der ersten bis zur letzten Seite, so dass man das Buch nicht aus der Hand legen möchte, bevor man die Auflösung erfahren hat. Der Täter wird schon vorher verraten, und doch bietet das Ende eine Überraschung.

Der Argument Verlag offeriert schon seit Jahren ein anspruchsvolles Programm, das nicht dem Mainstream folgt. Die Nischenliteratur verschiedener Genres spricht vor allem jene Leser an, die des konventionellen Einerleis überdrüssig sind und gehobene Unterhaltung mit Pfiff suchen und sich auch mit kritischen Themen auseinandersetzen wollen. Petra Pfändners Krimis zählen zu den Titeln, die man besonders empfehlen kann, wenn man eine spannende Urlaubslektüre sucht. (IS)



R. Goscinny & A. Uderzo
 Asterix 33: Gallien in Gefahr
 Astérix: Le Ciel lui tombe sur la Tête, Frankreich, 2005
 Ehapa, Köln, 2005
 3-7704-0032-1, 50/1000
 Aus dem Französischen von Klaus Jöken
 Vorwort von Horst Berner
www.ehapa-comic-collection.de
<http://de.asterix.com>
www.asterix.de

Seltsame Dinge ereignen sich im Dorf der Gallier: Plötzlich sind alle erstarrt, sogar die Wildschweine. Allein Asterix, Obelix, Idefix und Miraculix sind Dank des Zaubertranks von dem Phänomen verschont geblieben. Und als ob dieses noch nicht schlimm genug wäre, scheint ihnen auch noch der Himmel auf den Kopf zu fallen („Le Ciel lui tombe sur la Tête“) – aber dann ist es ‚nur‘ ein Raumschiff...

Schon seit Jahren ist „Asterix“ ein Mythos. Die meisten von uns kennen seine witzigen Abenteuer noch aus den „MV Comics“ und begannen später damit, die Alben (beides Ehapa) zu sammeln. Der frühe Tod des Autors René Goscinny im Jahr 1977 hatte einen Bruch zur Folge: Obwohl Albert Uderzo die Serie in der Tradition seines Freundes fortsetzt, auch dessen Namen auf dem Cover behält, was ihm hoch anzurechnen ist, bemerkt man dennoch, dass ein hervorragender Zeichner nicht unbedingt ein ebenso guter Texter sein muss. Viel vom einstigen Esprit ist seither verloren gegangen. Als langjähriger Leser fragt man sich, was besser ist, die Serie zu beenden, bevor der Mythos sich selbst demontiert, oder die Erinnerung an die köstlichen alten Bände wach zu halten durch die alle Jubeljahre erscheinenden Fortsetzungen.

Für Uderzo wird es auch schwieriger, nach mehr als 30 Ausgaben immer neue Themen zu finden, in die er die Running Gags einbauen kann. „Gallien in Gefahr“ ist eine Hommage an Walt Disney und eine Kampfansage an die Mangas. Auch die Superhelden kommen nicht besonders gut weg, denn kennt man einen, kennt man alle, sie lösen Konflikte mit Muskeln statt mit Hirn – so die Message. Während Disney als Comic-Pionier und der Humor von „Micky Mouse“ & Co. geschätzt werden – nicht zufällig ähnelt das freundliche Alien dem gewitzten Mäuserich -, so stoßen die Comics aus Fernost auf deutliche Ablehnung. Der Gegenspieler aus dem All erinnert an eine Kreuzung aus einem Samurai und Toriyamas „Astro Boy“ mit Pokémon-ähnlichen Kampfrobotern, es wird darauf angespielt, dass Mangas i.d.R. schwarz-weiß gezeichnet sind, und man will den westlichen Stil nicht durch Elemente aus Anime und Manga verwässert sehen.

Natürlich gibt es die übliche Klopperei, aber ob man die Anlässe hierfür, die simplen Wortspielereien (es ist gewiss auch für den Übersetzer nicht immer leicht, etwas Passendes zu wählen, wenn sich eine direkte Übernahme der Texte als unmöglich erweist) und derben Gags wirklich als lustig empfindet, muss jeder für sich selbst entscheiden. „Asterix“ ist nicht mehr das, was er einmal war, aber trotzdem kauft man freudig jedes neue Album, immer in der Hoffnung, dass dieses vielleicht wieder mit der Komik von einst überrascht. (IS)



Kelly & Guichet

JLA – Gefangen in Atlantis: Die Suche nach Aquaman, 1. Teil

The Obsidian Age 1 – 4, DC, USA, 2002

Panini, DC Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 2004

SC, 3-89921-762-4, 100/1250

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss

Die JLA ist verschwunden – wer soll nun die Erde vor Superschurken beschützen? In weiser Voraussicht für einen solchen Notfall hat Batman einen Plan geschmiedet: Reservisten und andere Helden werden rekrutiert. Während Nightwing, Green Arrow, Atom und einige andere die verwaisten Plätze im HQ der JLA übernehmen, kämpfen ihre vermissten Kollegen in

Atlantis in einer längst vergangenen Ära um ihr Überleben. Sie suchen nach Aquaman, und gerade als sie glauben, eine Spur entdeckt zu haben, erfolgt ein neuerlicher heimtückischer Angriff seitens der atlantischen Krieger. Ist Flashs Schicksal besiegelt?

Dieser umfangreiche Band knüpft an Ereignisse in „JLA: Die neue Serie 4“ an, und es ist gewiss sinnvoll, die Vorgeschichte zu kennen, um der aktuellen Entwicklung folgen zu können. Ein Cliffhanger macht es notwendig, auch den oder die Folgebände zu kaufen, die das weitere Schicksal der Helden schildern.

Es gibt zwei Handlungsebenen, die nochmals untergliedert sind: In der Gegenwart kämpft ein neues Team überall, wo es benötigt wird, gegen die Bösewichter. In der Vergangenheit sucht die ursprüngliche Gruppe nach einem verschollenen Gefährten und trifft dabei auf aggressive Atlanter. Gemäß einer alten Prophezeiung wollen sie die JLA vernichten. Sind Aquaman und Flash ihre ersten Opfer?

Für den Gelegenheits-Leser sind die Geschehnisse etwas verwirrend, da ihm das Hintergrundwissen fehlt. Die Sammler können auf diesen Band nicht verzichten, da er einige Schlüsselszenen für die Zukunft der JLA beinhaltet. (IS)



Busiek & Perez

JLA/Die Rächer 2 (von 4), DC/Marvel, USA, 2003

Panini, DC/Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 2004

SC, 52/400

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss

Der Forscher Krona kennt nur ein Ziel: Er will den Ursprung allen Lebens finden. Auf seiner Suche zerstört er eine Galaxie nach der anderen. Schließlich erreicht er auch die Heimaten der Rächer und der JLA. Bevor Krona auch hier sein Vernichtungswerk fortsetzen kann, schlägt ihm der Grandmaster ein Spiel vor: Das Team der Rächer soll in der Welt der JLA verschiedene Artefakte bergen und umgekehrt. Wer die meisten in seinen

Besitz bringt, hat gewonnen, und Krona muss dessen Heimat verschonen. Im Falle einer Niederlage der JLA will der Grandmaster seinem Gegner das Wesen nennen, das Kronas Frage beantworten kann.

Das wahnsinnige Spiel der galaktischen Wesen macht beide Superhelden-Teams zu Feinden. Erbittert kämpfen sie um jedes der Objekte. Allein Batman und Captain America begreifen, dass sie manipuliert werden, doch auch sie erkennen die wahren Absichten des Grandmasters erst, als es bereits zu spät ist.

Crossover zwischen Verlagen und ihren Superhelden erfreuen sich seit den 70er Jahren großer Beliebtheit. Wer hat die besseren, stärkeren und klügeren Helden?

Diesmal treffen die Rächer und die JLA aufeinander, der auf der einen Seite so illustre Mitstreiter wie Captain America, Thor und Hercules bzw. Superman, Batman und Wonder Woman angehören. Jeder begegnet einer Variante seiner selbst: Es messen sich Götter, Magier, Mutanten

und normale Menschen mit einem ausgezeichneten Training und großer Willenskraft. Tatsächlich entscheidet nicht die Stärke über den Ausgang eines Duells, sondern der Verstand, wer wen austricksen kann. Letztlich gibt es jedoch keinen Gewinner, da die Helden nur Schachfiguren der höheren Mächte sind

Der Band endet mit einem Cliffhanger, der es erforderlich macht, die nächsten Bände zu kaufen, will man wissen, wie die JLA und die Rächer gemeinsam ihre wahren Feinde besiegen.

Die Zeichnungen sind ansprechend, die Story wurde gelungen umgesetzt. Einige der Panels sind sehr detailreich, so dass man sich direkt wünscht, der Band wäre im Album-Format erschienen (vor Jahren publizierte Condor mehrere Superhelden-Alben).

Die Mini-Serie ist eine schöne Ergänzung für jede Sammlung. (IS)



Conway & Andru

Superman vs. Spider-Man, DC/Marvel, USA, 1975

Panini, DC/Marvel Deutschland, Nettetal-Kladenkirchen, 2004

92/595

Aus dem Amerikanischen von Frank Neubauer

Superman gelingt es, den Verbrecher Lex Luthor ins Gefängnis zu bringen. Unterdessen übergibt Spider-Man den fehlgeleiteten Dr. Octopus der Polizei. Auf diese Weise lernen sich die beiden Super-Schurken kennen und brechen schon bald gemeinsam aus.

Auf einer Ausstellung begegnen sich Clark Kent und Peter Parker, die beide im Auftrag ihrer jeweiligen Zeitungen anwesend sind. Plötzlich taucht Superman auf und lässt Lois Lane und Mary-Jane Watson verschwinden. Die Beobachter sind entsetzt, vor allem Peter und Clark. Kurz darauf stehen sich Spider-Man und Superman zu einem harten Kampf gegenüber. Es dauert eine Weile, bis sie begreifen, dass sie manipuliert werden und jemand anderes Lois und MJ entführte.

Dieser Band beinhaltet das erste Superhelden-Crossover der Verlage DC und Marvel aus dem Jahr 1975. Damals lag es nahe, für ein solches Treffen die beiden in den USA beliebtesten Helden auszuwählen: Superman und Spider-Man. Da sie beide einen ähnlichen Hintergrund haben – sie sind Journalisten -, ließ sich schnell ein passendes Szenario finden.

Wie üblich beginnt die Freundschaft mit einem Missverständnis. Spider-Man weiß nicht, dass es ein falscher Superman war, der die beiden Frauen entführte, und greift den echten Helden vehement an. Er ist der jüngere und impulsivere der beiden, seine Sorge um MJ veranlasst ihn, erst zu handeln und dann zu denken - sein Verhalten ist sehr gut nachvollziehbar. Den vermeintlichen Rückstand gegenüber Superman kann er jedoch durch seine wissenschaftlichen Kenntnisse und Intuition ausgleichen. In Folge endet das Kräftemessen wie üblich mit einem Patt. Punkten kann nur Dr. Octopus: Während die meisten DC-Verbrecher unverbesserliche Psychopathen sind, die Freude an ihren Untaten empfinden, handelt es sich bei den Kollegen von Marvel um Personen, die durch tragische Ereignisse auf die schiefe Bahn gerieten und nicht durchweg böse sind. Tatsächlich wendet sich Dr. Octopus gegen seinen Partner und unterstützt die Helden bei ihren Bemühungen, die Erde zu retten.

Nach heutigen Maßstäben wirkt das Crossover etwas verstaubt, hat aber einen gewissen naiven Charme: Man darf nicht vergessen, dass dieses Abenteuer vor 30 Jahren geschrieben und gezeichnet wurde. Eingefleischte Fans und Sammler werden sich das Heft bestimmt nicht entgehen lassen. Die sporadischen Leser dürften hingegen höhere Ansprüche an den Inhalt stellen und an den aktuellen Ausgaben größere Freude haben. (IS)



Bendis & Finch & Diverse

Die Fantastischen Vier & Die Rächer: Heldenfall, Special 1 – 4

Verschiedene Marvel-Serien, USA, 2004

Panini, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 2005

100/600

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups

Für die Rächer folgt ein Schock auf den nächsten: Der verstorbene Jack of Hearts kehrt unerwartet zurück, sprengt sich in die Luft und tötet Ant-Man. Iron-Man attackiert Mitarbeiter, Freunde – und sich selbst? Vision bringt Ultron hervor und greift seine Kameraden an. She-Hulk verliert die Kontrolle und wird zur Bestie. Hawkeye stirbt im Kampf mit den Kree. Die verbliebenen Helden sind verzweifelt. Plötzlich taucht Dr. Strange auf und weist auf einen Feind aus dem Innern hin.

Zius will Susan Storm eliminieren, da sie die Fähigkeit besitzt, die Schilde aufzuheben, die bewohnte Planeten vor dem Weltenverschlinger Galactus verbergen. Er bedroht New York, und die FF haben alle Hände voll zu tun, um die unschuldige Menschen und Sue zu retten.

Im Vordergrund stehen die Probleme der Rächer, die es mit einem unbekanntem Feind zu tun bekommen, der mächtiger zu sein scheint als sie alle zusammen. Allein Dr. Strange erkennt die Zusammenhänge, doch bis er eintrifft, erleidet das Team tragische Verluste und verliert sein Ansehen in der Öffentlichkeit. Die Überlebenden sind gezwungen, eine aus ihrer Mitte zu bekämpfen, um weiteres Chaos zu vermeiden. Die Konsequenzen sind von großer Tragweite: Die Rächer in der bekannten Formation hören auf zu existieren, und auch die Serien, die in diesem Crossover berücksichtigt wurden – „Iron Man“, „Captain America & The Falcon“ -, sind von gravierenden Veränderungen betroffen. Allerdings ist dies ein Comic, nicht alle Neuerungen müssen von dauerhafter Natur sein, so dass vielleicht der eine oder andere Held, der sein Leben lassen oder aus dem aktiven Dienst scheiden musste, eines Tages zurückkehren mag.

Die Zweit-Story, in der die FF im Mittelpunkt stehen, erscheint weit weniger dramatisch, selbst wenn ein Trick von Reed Richards das Leben von Sue und Johnny auf den Kopf stellt.

Die Fortsetzungen folgen in den jeweiligen Serien, soweit sie von Marvel Deutschland veröffentlicht werden.

Die zeichnerische Qualität variiert, da jeder Titel sein eigenes kreatives Team hat.

Diese Mini-Serie macht Lust auf mehr, vor allem auf mehr „Rächer“. Es wäre gewiss sinnvoll gewesen, sich allein auf die an „Heldenfall“ beteiligten Titel zu konzentrieren, da die „FF“ keinerlei Bezug zu diesen Ereignissen haben und daher fehl am Platz wirken. Womöglich spielten für diese Zusammenstellung jedoch Kriterien wie die Verkaufszahlen eine Rolle, denn „die Rächer“ waren von jeher spannender zu lesen als die „FF“ (oder „Captain America“ und „Iron Man“, die eigentlich nur den Geschmack der amerikanischen Leser treffen), und so lassen sich die Geschehnisse um die ‚Super-Familie‘ als eine Art Teaser für die neue Serie betrachten: „Fantastic Four 1“ (erscheint 9/05).

Für Sammler ist die Mini-Serie auf Grund der vielen Schlüssel-Szenen ein Muss. Eine Ära geht zu Ende, eine neue wird eingeleitet. Für Neuleser stellen die vier Bände eine Möglichkeit dar, mehrere Helden des Marvel-Universums kennen zu lernen und in ihre Serien hinein zu schnuppern. (IS)



Bendis & Del'Otto

Secret War 1 (von 3), Marvel, USA 2004

Panini, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 2005

52/400

Aus dem Amerikanischen von Florian B.

Ein unbekannter Angreifer verletzt Luke Cage alias Power Man schwer. Nick Fury und SHIELD beginnen zu ermitteln. Offensichtlich ist die Ursache für das schreckliche Ereignis bei einer geheimen Mission zu suchen, die bereits ein Jahr zurückliegt. Damals schickte Fury Power Man, Captain America,

Daredevil, Wolverine und Spider-Man nach Latveria, wo sie von der Black Widow instruiert wurden. Aber wer ist das junge Mädchen, das mit ihnen zusammen arbeiten soll?

„Secret War“ ist ein Crossover von mehreren beliebten Marvel-Helden, die man aus ihren eigenen Serien oder als Mitglieder einer namhaften Gruppe kennt (und hat nichts mit den beiden „Secret Wars“-Reihen zu tun, die vor mehreren Jahren erschienen sind).

Der erste Band beginnt sehr mysteriös und verrät nicht viel. Es wird regelmäßig zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her gesprungen, so dass nur langsam ersichtlich wird, welche Konsequenzen eine zurückliegende Mission auf einen oder mehrere Teilnehmer hat. Um alle Geheimnisse zu erfahren, wird man auch die beiden folgenden Hefte kaufen müssen.

Die Story ist spannend, aber mehr noch sind die aufwändigen Zeichnungen von Gabriele Del'Otto ein Genuss. Auch wer kein regelmäßiger Leser der Marvel-Reihen ist oder sich auf nur wenige Titel beschränkt, wird von dieser Mini-Serie nicht enttäuscht. Überdies garantieren Charaktere wie Wolverine und Spider-Man für jede Menge Action und eine Portion Humor. (IS)



Brian Bendis & Mark Bagley

Der ultimative Spider-Man: Lektionen fürs Leben

Ultimate Spider-Man 1 – 7, Marvel, USA, 2000/01

Panini, Marvel Deutschland, Stuttgart, 2005

PB, 3-86607-076-4, 200/995

Alternativ erhältlich als Marvel-Mini 1 + 2, 3-89921-983-X + 3-89921-994-5, 100/650

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Peter Parker lebt seit dem Tod seiner Eltern bei Tante May und Onkel Ben. Er ist ein guter Schüler, aber als Bücherwurm nicht sonderlich beliebt bei den raubeinigen Sportskanonen seiner Klasse. Allein Mary-Jane hält treu zu ihm,

auch wenn sie von den anderen deswegen gehänselt wird.

Während eines Besuchs bei Osborn Industries wird Peter von einer aus einem der Labors entwichenen Spinne gebissen. Schon bald bemerkt er, dass sich sein Körper verändert: Plötzlich ist er kräftiger als jeder seiner Kameraden, er ist unglaublich agil, kann die Wände hinauf laufen und verfügt über einen Warn-Sinn.

Zunächst setzt Peter seine erstaunlichen Fähigkeiten ein, um es jenen, die ihn immer drangsalierten, so richtig zu zeigen. Als seine Pflege-Eltern deshalb finanzielle Probleme bekommen, steigt er als Wrestler in den Ring, um sie mit den Prämien zu entlasten.

Als er einen flüchtigen Dieb aufhalten könnte, unternimmt Peter nichts, ist nicht seine Angelegenheit – und so passiert ein tragisches Unglück, das ihn seine Einstellung überdenken lässt. Spider-Man ist geboren.

Die Geschichte ist natürlich jedem Comic-Leser hinreichend bekannt, da sie immer wieder nachgedruckt, nacherzählt oder aus einem anderen Blickwinkel neu interpretiert wurde. In „Ultimate Spider-Man“ verlagerte man die Geschehnisse aus den 60er Jahren in die Gegenwart, verpasste den Charakteren ein zeitgenössisches Aussehen und Probleme, die jeder Jugendliche nachvollziehen kann. Das Konzept ging auf, denn seit dem Start im Jahr 2000 läuft die Serie noch immer und hat zweifellos vor allem die jüngeren Leser binden können, die von den hohen Nummern der Original-Serie stets abgeschreckt wurden.

Zeichnerisch kann die Serie durchaus dem Vergleich mit „Amazing Spider-Man“, „Peter Parker Spider-Man“ und den anderen Hauptreihen standhalten. Man ist wieder abgekommen vom Trend zum Manga, und so sind die Bilder realistisch-idealistisch, wie man sie bei den amerikanischen Superhelden schon immer schätzte.

Panini bietet die ersten Episoden in zwei Varianten an: als Mini im TB-Format und als Paperback. Vom Preis her ist das PB vorzuziehen, da es alle Episoden beinhaltet, die auf zwei Minis verteilt sind. Überdies kommen die Zeichnungen im größeren Format erheblich besser zur Geltung, die Texte sind leichter zu lesen.

Ob man nun ein langjähriger Leser von „Spider-Man“ oder ein Neueinsteiger ist, die Serie lohnt sich, da sie den Werdegang eines der beliebtesten Superhelden spritzig und vom nahezu vierzig Jahre alten Staub befreit schildert. (IS)



Cherniss & Johnson & Gaydos

Wolverine/Spiderman: Powerless

Powerless 1 – 6, Marvel, USA, 2004/05

Panini, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 2005

PB, 3-89921-977-5, 146/1550

Aus dem Amerikanischen von Robert Syska

Der Psychiater William Watts erwacht aus dem Koma. Es waren nur drei Tage, aber ihm erscheint es wie eine Ewigkeit. Plötzlich sieht er alles, was um ihn herum passiert, mit anderen Augen. Obendrein hat er merkwürdige Visionen von einer ähnlichen und zugleich bizarren Welt.

Der Prozess seiner Selbstfindung wird jäh unterbrochen, als ein Fremder in sein Appartement eindringt. Er nennt sich Logan, leidet an partieller Amnesie und glaubt, dass er einen von Watts Patienten tötete: Professor Xavier.

Immer tiefer wird Watts in die Probleme von Logan, Matt Murdock und Peter Parker involviert. Dabei nagen Zweifel an ihm: Inwieweit darf er eingreifen? Handelt er richtig, wenn er diesen Menschen neue Impulse gibt?

Leider nehmen manche Konflikte einen tragischen Ausgang...

William Watts ist die Verkörperung der Autoren Matt Cherniss und Peter Johnson. Mit ihren Augen sieht der Leser bekannte Marvel-Helden, die in diesem Universum nicht mit Superkräften ausgestattet sind, sondern als normale Menschen versuchen müssen, ihre Konflikte zu lösen – bevor sie an diesen zerbrechen.

Zunächst bewahrt Watts -und damit der Leser - Abstand zu den Charakteren, die so viel hilfloser und unentschlossener wirken, als man es von ihnen gewöhnt ist. Zunehmend wird Watts in die Probleme seiner Patienten hineingezogen, und im gleichen Maß taucht der Leser tiefer in diese alternative Welt ein. Wären Logan, Peter, Matt und all die anderen auch Helden und fähig, sich zu verteidigen, wenn sie keine besonderen Fähigkeiten besäßen? Was muss geschehen, dass sie Zivilcourage entwickeln und die richtigen Entscheidungen treffen?

Watts lenkt subtil jeden, der sich an ihn wendet, so dass seine Patienten letztlich die Wege einschlagen, die man erwartet – doch damit sind auch Opfer verbunden, und einiges endet anders als im regulären Marvel-Universum.

„Powerless“ ist eine düstere „What if...?“-Story, anspruchsvoller als die meisten Serien, umgesetzt in eindrucksvollen Bildern, die auf starke Kontraste und eine kamera-ähnliche Bildfolge setzen. Auch wenn man kein Sammler oder regelmäßiger Leser von Comic-Titeln ist, dieser Band ist ein Highlight, in den man einen Blick werfen sollte. (IS)



Yoshida & Lee

X-Men Sonderheft 1

X-Men/Fantastic Four 1 – 5, Marvel, USA, 2005

Panini, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 2005

116/595

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Nachdem eine Marssonde an der Raumstation Simulacra andockte, reißt der Kontakt zu deren Besatzung ab. Die Fantastic Four bitten die X-Men um Unterstützung bei der Klärung dieses ernstesten Vorfalles. Bei den X-Men hat sich seit der letzten Begegnung vieles geändert: Professor Xavier hat das Team verlassen; Cyclops und Emma Frost leiten das Institut. Nach anfänglichen Missverständnissen sind die X-Men bereit, die FF auf die Station zu begleiten.

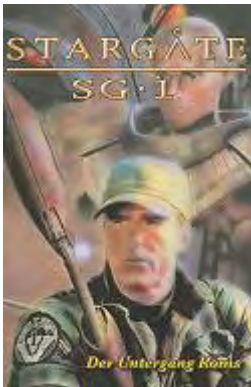
verlassen; Cyclops und Emma Frost leiten das Institut. Nach anfänglichen Missverständnissen sind die X-Men bereit, die FF auf die Station zu begleiten.

Dort treffen sie auf einen alten Feind. Die Brood haben die Besatzung infiziert. Es gibt nur ein Mittel, um zu verhindern, dass die Parasiten die Erde erobern: Alle Wirte müssen getötet werden. Und es kommt noch schlimmer, als beide Teams in einem kosmischen Sturm erneut mutieren...

In diesem Crossover findet man viele Elemente aus früheren Abenteuern und aus anderen Serien/Filmen. So wird man an die Entstehungsgeschichte der FF erinnert, aber auch an die Phoenix-Saga, denn in beiden Fällen sorgte ein kosmischer Sturm für große Veränderungen. Den Tausch oder eine Modifikation der Fähigkeiten gibt es ebenfalls nicht zum ersten Mal. Die Brood tauchten schon häufiger in den Heften der „X-Men“ auf, und es waren stets kleine Wunder notwendig, um das Leben der Infizierten zu retten. Die Anspielung auf „Alien“ ist überdeutlich.

Im Vordergrund steht Action pur. Das kreative Team hält sich nicht damit auf, die Psyche der Charaktere zu analysieren, sondern reiht eine Kampfszene an die nächste. Tatsächlich ging einzig darum, ein Szenario zu schaffen, das ein Höchstmaß an Action ermöglicht. Missverständnisse, unterschiedliche Ansichten, Spaß an einer Keilerei führen zu einem nahezu endlosen Geprügel, mehr zwischen den Mitgliedern beider Teams als mit dem eigentlichen Gegner.

Zweifellos kann man diese fünfteilige Mini-Serie nicht als intellektuellen Meilenstein bezeichnen, doch wer rasante Action mit SF-Elementen schätzt, bekommt von Akira Yoshida und Pat Lee einen unterhaltsamen Comic geboten, der sich inhaltlich an Shonen-Mangas und zeichnerisch an den klassischen Superhelden orientiert. (IS)



J. A. Kuhorig & J. Corea Jr.
Stargate SG 1: Der Untergang Roms

Stargate SG 1: Fall of Rome Prequel + Issue 1 – 3, Avatar, USA 2004

Panini, Dino, Stuttgart, 2005

3-8332-1216-0, 80/995

Aus dem Amerikanischen von Claudia Kern

Jack O'Neil, Daniel Jackson, Samantha Carter und Teal'c finden einen Hinweis auf einen mächtigen Goa'uld, der in der Geschichte der Erde sein Unwesen erst in Griechenland, später in Rom trieb: Mars, Sohn des Ares. Das Team begibt sich an den Ort, auf den die Koordinaten verweisen, und findet dort ein zweites Rom. Sogleich geraten alle in die Gefangenschaft der

Goa'ulds und sollen in der Arena sterben, ausgenommen Jackson, der von dem Sklaven Etahy gerettet und zu Odysseus gebracht wird...

Auf den Film „Stargate“ folgte die TV-Serie, die sich solch großer Beliebtheit erfreut, dass nun auch eine Comic-Reihe gestartet wurde. Nachdem „Star Trek“ bei Dino eingestellt wurde, ist dies ein neuer Versuch, neben „Star Wars“ einen zweiten regelmäßig erscheinenden SF-Comic zu etablieren.

Nach bewährtem Muster bricht das Team zu einer unbekanntem Welt auf, die von den feindlichen Goa'ulds beherrscht wird. Das der irischen Geschichte entlehnte Szenario ist diesmal Rom. Während die Gruppe in die Gefangenschaft des Pseudo-Gottes Mars gerät, verbündet sich Jackson mit den Alien-Sklaven und dem geheimnisvollen Odysseus, der sich seit Ewigkeiten an einem schwer zugänglichen Platz verborgen hält. Je weiter die Handlung fortschreitet, umso mehr entfernt sie sich von der Vorlage, von Homers Odyssee und der Aenaeis. Der Band wartet kaum mit überraschenden Wendungen auf und endet erwartungsgemäß. Der Grundstein für eine Fortsetzung wird gelegt.

Das Cover ist wesentlich aufwändiger gestaltet als der Innenteil des Comics. Der Stil ist realistisch und von durchschnittlicher Qualität; man erkennt die Figuren wieder. Ob das reicht, um die Leser auf Dauer zu binden, muss sich noch zeigen, schließlich gibt es im Augenblick sehr viele Reihen, die spannendere Inhalte und schönere Zeichnungen zu bieten haben.

Die Fans der TV-Serie werde sicher gern in den Comic hineinschnuppern, müssen aber selbst entscheiden, ob sie mit dieser Umsetzung zufrieden sind. (IS)



**Bart Simpsons Horror Show
Simpson Comics Sonderheft 9**
52 Seiten Heftformat vollfarbig
Panini-Verlag, Stuttgart 2004

Mit einem Jahr Verspätung erreichen uns die Simpsons-Sonderhefte zu Halloween, denn von diesem Band wurde auch schon letztes Jahr in Magazinen gesprochen. Anders als im vorigen Heft erzählt man nun nicht alte Horrorgeschichten nach, sondern versetzt die gelbgesichtige Familie in Visionen von bekannten Musik-Größen aus dem Rock- und Heavy-Metal-Bereich.

"Bart Simpson - Gott des Donners" wurde erdacht von Gene Simmons, Bassist der Gruppe Kiss. Wieder einmal kommt der Junge frustriert von der Schule zurück, als Looser auf der vollen Linie. Doch als ihm seine Mutter erzählt, dass sein Vater eigentlich Gene Simmons ist, beschließt Bart in dessen Fußstapfen zu treten und den anderen zu zeigen, was Sache ist.

"Die Legende von Teiggesicht" wurde von Alice Cooper erdacht und erzählt von einem bösen Fluch den nicht nur Bart Simpson trifft.

"Das Haus der Tausend Donuts" ist Geisterbahn und Imbiss zugleich, vor allem in einer bestimmten Nacht. Rob Zombie, der Sänger der Band White Zombie hat sie sich ausgedacht.

"Scareway to Heaven" stammt von dem bekennenden Christen Pat Boone, der zunächst eine Episode aus der Bibel nacherzählt, dann aber ganz andere Töne anschlägt.

Wieder einmal werden die Simpsons ziemlich gebeutelt und erleben so einige böse Sachen mit. Auch wenn die Ideen diesmal nicht aus der Feder von Matt Groening und anderen stammen, so dürften sich nur die Musik-Fans dafür interessieren, die Comics im allgemeinen und die Simpsons im Besonderen mögen. (CS)



**Iginio Straffi (Idee) Giorgio Pezzin (Text),
Michelle Lilli (Zeichnungen)**

Winx-Club

1. Die geheimnisvollen Feen von Alfea

ISBN 3-8332-1249-7 (100/650)

2. Verliebt in die Jungs von der Roten Fontäne

ISBN 3-8332-1250-0 (100/650)

Paniniverlag Stuttgart 2005

Wenn Zeichentrick-Fernsehserien für Kinder erfolgreich sind, ziehen sie oft eine Comicserie nach sich. Das ist heute nicht anders als vor Jahren, auch wenn die

Verlage diesmal andere sind. Die Winx-Club-Taschenhefte fassen die Hefte der mit der fünften Nummer eingestellten Heft-Serie zusammen.

Die sechzehnjährige Bloom ist unzufrieden mit sich und der Welt, weil sie nicht mehr nur als Kind behandelt werden möchte. Und gerade jetzt in den Ferien wird ihr das ziemlich bewusst. Doch dann stürzt die blonde Stella in ihr Leben, verfolgt von ein paar trollartigen Wesen, die einen Stab aus ihren Händen stehlen wollen. Bloom wehrt die Trolle ab, und das ist nur der Beginn von großen Abenteuern.

Denn Stella erkennt in Bloom magische Kräfte und lädt das Mädchen von der Erde ein, sie mit auf ihre Internatsschule zu begleiten. Dort soll Bloom den Umgang mit ihren Kräften lernen, denn immerhin sei sie ja auch eine Fee.

Nach anfänglichem Unglauben und Zögern kommt Bloom mit. Zwar muss Stella bei der Aufnahme tricksen, aber es geht alles glatt, und das Schuljahr kann auch für Bloom beginnen. Schnell gewinnt sie mit Flora, Tecna und Musa zusätzlich zu Stella dicke Freundinnen, und das ist auch gut so.

Denn drei junge Hexen haben es auf sie abgesehen und locken sie immer wieder in gefährliche Fallen und Abenteuer.

Um gegen die Feindinnen zu bestehen, gründen die fünf den Winx-Club. Doch zusammenzuhalten ist nicht immer leicht - denn da gibt es auch die netten Jungs von der "Rote Fontäne"-Schule, die als Krieger ausgebildet werden...

Die beiden "Winx-Club"-Taschenhefte erzählen Episoden aus der Serie nach - leider keine neuen, ergänzenden Geschichten - und wenden sich vor allem an junge Leserinnen zwischen acht und zwölf Jahren. Sie bewegen sich dabei auf eingefahrenen Bahnen: eine Zauberschule in der Art von Harry Potter, ein magisch-mystisches Brimborium, das sich an "Charmed" oder "W.I.T.C.H." anlehnt, auch wenn wir es hier mit "Feen" und nicht mit Hexen zu tun haben und dazu die Probleme und Freuden, die heutigen Teenagern zwischen 13 und 18 am wichtigsten sind, wie perfektes Aussehen, enge Freundschaft, zickige Rivalen, Dates mit dem Schwarm und Parties mit allen zusammen. Alfea bietet ein buntes Mischmasch aus Technik und Magie, aber auch vertraute Orte, die man in jeder heutigen Stadt finden könnte. „Winx Club“ bietet gerade das, was die Zielgruppe interessiert - nicht aber ältere Fantasy-Leser. (CS)



Chie Shinohara
Anatolia Story 1

Sora wa Akai Kawa no Hotori, Vol. 1, Japan, 1995

EMA, Köln, 2005

3-7704-6121-5, 190/500

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

Plötzlich passieren der 15-jährigen Yuri merkwürdige Dinge: Sobald sie sich in der Nähe von Wasser aufhält, erscheinen Hände und wollen sie mit sich reißen. Natürlich stößt sie nur auf Unglauben, wann immer sie von diesen erschreckenden Erlebnissen erzählt. Als sie mit ihrem Freund spazieren geht, wird sie tatsächlich in eine Pfütze hineingezogen - und landet in einer ihr

völlig fremden Welt.

Es dauert eine Weile, bis Yuri herausfindet, dass dies das Reich der Hetither ist, 3500 Jahre in der Vergangenheit. Die Königin, die als Priesterin über das Wasser gebietet, benötigt Yuri für ein verbotenes Ritual, mit dem sie die anderen Söhne ihres Gemahls vernichten will, um ihr eigenes Kind auf den Thron zu bringen.

In letzter Sekunde kann Prinz Kail Yuri vor dem sicheren Tod retten. Obwohl sie nun unter seinem Schutz steht, ist die Gefahr nicht gebannt. Die Königin gibt nicht so schnell auf, und Yuri läuft ihr prompt in die Falle, als sie nach Mitteln und Wegen sucht, um zurück in ihre Heimat zu gelangen...

Zunächst beginnt „Anatolia Story“ wie so viele Geschichten, die im Schüler-Milieu angesiedelt sind und die erste Liebe thematisieren. Aus diesem alltäglichen Szenario wird die Hauptfigur Yuri rasch herausgerissen. Magie versetzt das Mädchen nicht nur in ein anderes Land, in das heutige Anatolien, sondern obendrein in die Vergangenheit, in die Ära Tut-ench-Amuns. Damit strömen Fantasy-Elemente in diese Shojo-Serie und peppen die romantische Beziehung auf, die sich langsam zwischen Yuri und ihrem Retter, dem Prinzen Kail, anbahnt.

Die Charaktere sind sympathisch und erfüllen die typischen Rollen: Die Heldin ist mutig und bricht mit ihren modernen Anschauungen wie ein Wirbelwind in das Leben der Menschen der Antike ein. Regelmäßig bringt sie sich in Gefahr und ist auf die Unterstützung anderer angewiesen. Umgekehrt setzt sie sich aber auch für ihre neuen Freunde ein. Ihr zur Seite steht der attraktive Märchenprinz, der sie mit seiner Magie beschützt. Ein gewitzter Diensthofe, dem sie das Leben rettet, wird ihr Vertrauter. Gemeinsam widersetzen sie sich der bösen, machtlüsternen Königin und ihren sadistischen Schergen.

Mit sehr viel Naivität, Selbstvertrauen und ohne Magical Girl-Power stürzt sich die Protagonistin in das große Abenteuer. Thema und Stil erinnern an „Visions of Escaflowne“ (Carlsen) oder „Ritter der Königin“ (Tokyopop). „Anatolia Story“ wendet sich an Leserinnen ab 10 Jahren, die

abenteuerlich-romantische Fantasy mögen und denen mit der aufgeweckten Yuri eine ideale Identifikationsfigur offeriert wird.

Die 28 Bände erscheinen, da der Titel auch im „Manga Twister“ publiziert wird, im 3-Monats-Rhythmus, was bei den Sammlern zweifellos die Frage aufwirft, ob sie wirklich eines Tages alle Bände im Regal stehen haben werden oder ob die Serie bei zu niedrigen Verkaufszahlen aus dem Programm genommen wird. „City Hunter“ (EMA), „B'T X“ (Panini), „Banana Fish“ (Panini) sind nur drei Beispiele für Reihen, auf deren Fortsetzung so manche Leser immer noch warten. (IS)



Choi Kyung-Ah

BiBi, Korea, 2003

EMA, Köln, 2005

3-7704-6228-9, 200/650

Aus dem Koreanischen von Christina Youn-Arnoldi

Nabi und ihre Mutter träumen davon, als Designerinnen Karriere zu machen. Bisher handelt es sich bei ihren Kreationen jedoch nur um Kopien bekannter Marken oder missglückte Versuche, was ihnen den Spott jener einbringt, die sich echte Designer-Stücke leisten können. Bei einem Wettbewerb befindet sich ausgerechnet die größte Spöttlerin in der Jury. Es kommt, wie es kommen muss: Nabi und ihre Mutter werden disqualifiziert. Der aufstrebende Jehoo Han, der mit dieser gemeinen Vorgehensweise nicht einverstanden ist, zieht seine Kreation daraufhin zurück.

Angespornt von Jehoo Han bewirbt sich Nabi für die Baekje-Kunstoberschule, die auch er und seine Freunde besuchen. Da sie die Eingangsprüfung verpasst hat, erhält sie eine Absage – doch ohne Nabis Wissen setzt sich jemand für sie ein, was ihr trotz guter Leistungen nicht nur Wohlwollen seitens der Lehrer beschert. Nabi findet Aufnahme in Jehoo Hans Gruppe, was den Neid der anderen Schüler schürt.

Trotz gegenseitigen Interesses wollen Nabi und Jehoo Han nur Kameraden sein – und welche Rolle spielt Eunbi in seinem Leben?

Kyung-Ah Choi ist seit „Snow Drop“ (Tokyopop) keine Unbekannte mehr für die Leserinnen von Shjo-Manwhas. Wieder entführt die Künstlerin ihre Fans in eine Traumwelt der Schönen und Reichen, der Designer und Models. Zwar stammt Nabi, die Hauptfigur, aus ärmlichen Verhältnissen und bietet sich dadurch, dass sie sich mit immensem Fleiß hocharbeiten muss, als Identifikationsfigur an, aber sie genießt natürlich den Heldinnen-Rabatt, der den Mädchen, die sich nach einer ähnlichen Karriere sehnen, in der Realität nicht vergönnt ist.

So findet Nabi Unterstützung bei dem Star der Kunsthochschule, aber auch Eunbis Vater hat ein wachsames Auge auf sie geworfen und fördert sie insgeheim. Die Behauptung von Nabis Mutter, die nebenbei in einen Dialog gestreut wird, dass Nabis Vater ein begüterter Konzernerbe war, erlaubt gewisse Schlüsse.

Es wäre natürlich langweilig, wenn Nabi Dank so vieler Helfer wie ein Komet zur gefeierten Designerin aufsteigen würde, daher werden ihr zweifellos die Neider aus den anderen Gruppen immer wieder Steine in den Weg werfen. Eunbi, mit der sich Nabi anfreundet, könnte ebenfalls zu einem Problem werden, denn offenbar interessiert auch sie sich für Jehoo Han. Überdies scheint es eine komplizierte Verbindung zwischen Eunbis und Nabis („BiBi“ – der Titel) Familien zu geben. Künstlerische Rivalitäten und romantische Verwicklungen sorgen für einen abwechslungsreichen, unterhaltsamen Manwha, der Leserinnen jeden Alters ansprechen dürfte. Die Charaktere erfüllen die ihnen zugewiesenen Rollen, sind attraktiv und sympathisch. Unter den vielen Shjo-Serien, die derzeit angeboten werden, zählt „BiBi“ sicher mit zu den Titeln, die durch ansprechende Zeichnungen und eine mitreißende Geschichte auffallen. (IS)



Minoru Murao

Burst Angel 1, Japan, 2003

Panini, Planet Manga, Stuttgart 2005

3-86607-027-6, 170/695

Aus dem Japanischen von Burkhard Höfler

Jo und Meg verdingen sich als ‚Mädchen für alles‘, d.h., sie nehmen jeden Auftrag an, der ihnen Geld einbringt: Sie helfen Schülern, die unter Mobbing leiden, spüren einen gestohlenen Ring auf, verhindern eine Kindesentführung – was auch immer.

Nicht alle Jobs sind harmlos. Oft genug werden die beiden Mädchen in gefährliche Schießereien verwickelt, doch Jo verfügt über erstaunliche Fähigkeiten, Dank derer sie sich und Meg immer wieder aus jeder kritischen Situation retten kann. Unverhofft wird der Schüler Takeru in ihren Alltag hineingezogen...

Auf den ebenfalls bei Panini erschienenen Anime gleichen Titels folgt nun die Manga-Serie. Wer die DVD sein Eigen nennt, hat die Möglichkeit zu vergleichen, wie die Umsetzung gelungen ist. Die übrigen Leser tauchen unvoreingenommen in einen Endzeit-SF ein.

In der nahen Zukunft gibt es nur wenige Privilegierte und sehr viele arme Menschen, die in einer verrohten, gewalttätigen Gesellschaft um ihr Überleben kämpfen müssen. Der Junge Takeru wird vorübergehend aus seiner relativ heilen Welt gerissen, als sich Jo und Meg nach einem Auftrag in seine Wohnung flüchten. Beeindruckt von Jos kämpferischen Qualitäten möchte er sich den beiden anschließen und lernen, sich selbst zu verteidigen. Dadurch gerät er in Lebensgefahr, denn auf Jo ist ein Kopfgeld ausgesetzt. Es wird jedoch nicht verraten, wer diejenigen sind, die Jo in ihre Gewalt bringen wollen, und welchen Umständen Jo ihre übermenschlichen Fähigkeiten verdankt.

Meg und mehr noch Jo sind die Hauptfiguren der zweimonatlich erscheinenden Serie. Takeru ist ein Nebencharakter, der vermutlich nicht wieder auftauchen wird und als Identifikationsfigur für die männliche Leserschaft ab 13 dient, die durch seine Augen die Mädchen bewundern dürfen. Im Vordergrund stehen Action-Szenen und ein wenig Klamauk. Die knappen Kostüme befriedigen die Bedürfnisse jener, die Wäscheschau mögen. Erotische Szenen finden sich keine, allein ein wenig Yuri wird angedeutet, wenn sich Meg an die androgyne Jo schmiegt.

Die Zeichnungen sind von durchschnittlicher Qualität: zwar dynamisch, aber nicht sehr aufwändig, sparsame Hintergründe, Fokussierung auf die Personen. Stellenweise werden emotionale Szenen und Humor-Einlagen durch superdeformierte Abbildungen unterstützt.

Nach dem ersten Band bleiben viele Fragen offen. Richtig spannend ist die Storyline, die in Einzel-Episoden zerfasert, noch nicht, und wenn sich der Manga nicht steigert, dürften auch die tiefen Ausschnitte und knappen Hörschen nicht ausreichen, um die Käufer zu binden. (1S)



Shouji Gatou & Retsu Tateo

Full Metal Panic! 6, Japan, 2003

Panini, Planet Manga, Nettetal-Kaldenkirchen, 2005

A5, 3-89921-881-7, 160/890

Aus dem Japanischen von John S.

Nach wie vor beschützt Sosuke Sagara, Nachwuchsagent der Anti-Terror-Organisation Mithril, seine temperamentvolle Mitschülerin Kaname Chidori - selbst während eines völlig harmlosen Ausflugs. Wie immer geht er gleich mehrere Schritte zu weit und löst ein heilloses Durcheinander aus, unter dem Kaname und andere zu leiden haben. Besonders tollpatschig verhält sich Sosuke, wenn Kaname einmal guter Laune und ihr Eispanzer am Schmelzen ist...

In „Full Metal Panic!“ werden Schüler- und Agenten-Milieu auf humorvolle Weise miteinander verquickt. Es gibt einige Action-Szenen und noch mehr Klamauk, dazu viele hübsche Mädchen in knappen Schülerinnen-Uniformen.

Eine kontinuierliche Handlung hat die Serie nicht. Stattdessen reihen sich mehr oder minder zusammenhängende Episoden aneinander, in denen auch alltägliche Themen wie z.B. Weihnachten aufgegriffen werden. Die Art, wie Kaname und Sosuke miteinander umgehen, sorgt schon dafür, dass bald wieder ein neues Chaos ausbricht. Die Weiterentwicklung der Charaktere bleibt dabei leider auf der Strecke, und die übertriebenen Kabbeleien werden mit der Zeit langweilig.

Die Serie richtet sich in erster Linie an männliche Leser ab 13, die auch Titel wie „Spriggan“, „The Legend of the Sword“ oder „Ragnarök“ begeistert lesen. (IS)



Koge-Donbo

Kamichama Karin 1, Japan 2003

EMA, Köln, 2005

3-7704-6379-X, 210/500

Aus dem Japanischen von Josef Shanel und Matthias Wissnet

Nach dem Tod ihrer Eltern fühlt sich Karin sehr einsam. Nie ist die Tante zufrieden mit den mittelmäßigen Schulleistungen Karins und hackt immer wieder auf ihr herum. Als auch noch die kleine Katze Shii-Chan stirbt, ist das Mädchen ganz allein. Erst die Freundschaft mit Himeka und ihrem Cousin Kazune bringen wieder Licht in Karins trostlosen Alltag.

Kazune interessiert sich sehr für Karins Ring, die einzige Erinnerung, die ihr von ihrer Mutter geblieben ist. Und er ist nicht der Einzige: Der mysteriöse Kirio Karasume will den Ring zerstören, bevor sich Karin in eine Göttin verwandeln kann. Um ihre Freunde zu beschützen, aktiviert Karin erstmals die Macht des Rings...

„Kamichama Karin“ ist eine Serie für die jüngsten Leserinnen, die Magical Girls und Klamauk mögen. Koge-Donbo bietet mit „Digi Charat“ und „Pita Ten“ zwei weitere Serien für diese Zielgruppe an.

Bei den Protagonisten handelt es sich um Schüler, die ihre Eltern verloren haben, zusammen leben und schließlich auch die gleiche Schule besuchen. Karin trifft dort nicht nur neue Freunde - Rivalen und Feinde wollen ihr das Leben schwer machen. Noch wird nicht verraten, worum es überhaupt geht und weshalb sich einige der Kinder in Magical Girls und Boys verwandeln können. Die Leserinnen müssen zusammen mit Karin das Rätsel nach und nach enthüllen.

Ältere Leser dürften weder Thema noch Stil sonderlich reizen. Die niedlichen, großäugigen Kinder werden oft superdeformiert abgebildet, so dass sich zuckersüße Zeichnungen mit cartoonhaften Einlagen abwechseln. Allein die Jüngsten, die sich noch mit der Heldin identifizieren wollen, werden ihren Spaß an der witzigen Reihe haben. (IS)



Nobuyuki Anzai

Mär 1, Japan, 2003

EMA, Köln, 2005

3-7704-6306-4, 190/500

Aus dem Japanischen von Dagmar Seidel

Ginta träumt immer wieder von märchenhaften Welten, in denen er schöne Prinzessinnen vor bösen Monstern rettet. Stets ist es derselbe Traum, und er ist so realistisch, dass Ginta nur zu gern in das faszinierende Land übertreten würde. Plötzlich erscheint eine seltsame Gestalt und öffnet ein Dimensionstor. Sogleich wird Ginta zum Helden, der einen lebendigen Weapon-Arm in seinen Besitz bringt und dem Bauern-Jungen Jack beisteht,

seinen Acker gegen Werwölve zu verteidigen. So gut es Ginta hier auch gefällt, ein wenig Sehnsucht nach seiner Mutter, Koyuki und den anderen hat er doch. Um nach Hause zu gelangen, muss er ein Tor finden...

In „Mär“ mischen sich Elemente aus Video-Games und traditionellen Märchen zu einem spritzigen Fantasy-Manga. Die Hauptfigur ist der Schüler Ginta, der wegen seiner Träume von phantastischen Welten immer verspottet wurde – bis er schließlich vor den Augen seiner Mitschüler durch ein Dimensionstor entschwindet und in ein aufregendes Abenteuer hineingezogen wird. Wie er schnell bemerkt, ist er in dieser fremden Welt stärker als die meisten Kämpfer, und als auch noch Babbo, der lebende Weapon-Arm, in seinen Besitz gelangt, ist er nahezu unschlagbar. Was Ginta an Wissen über seine neue Umgebung fehlt, verraten ihm seine neuen Freunde oder er macht dieses Manko durch sein unverwundliches Selbstvertrauen wieder wett.

Schüler-Milieu, Fantasy, Comedy und Action sind die Schwerpunkte dieser Serie, die sich an sehr junge Leser – die PS2-Generation – richtet. Die Rollenverteilung und der Klamauk sprechen mehr die Jungen ab 8 Jahren an; Leserinnen dieser Altersgruppe dürften mehr Spaß an „Kaito St. Tail“, „Pita Ten“, „Tokyo Mew Mew“ oder „Card Captor Sakura“ haben. (IS)



Nao Yazawa

Nao Yazawa Collection 1, Japan, 2004

EMA, Köln, 2005

3-7704-6240-8, 150/500

Aus dem Japanischen von Ute Jun Maaz

„Boys be ambitious“: Genki hat wirklich Pech. Ausgerechnet seine Mutter ist die neue Klassenlehrerin! Natürlich bringt ihm das keinerlei Vorteile, denn er wird sogar strenger behandelt als seine Mitschüler, und diese wiederum glauben, dass seine Mutter ihm heimlich hilft. Um es sich nicht mit seinen Freunden zu verderben, verrät er ihnen die Lösungen der nächsten Klassenarbeit, doch das Vertrauen seiner Mutter missbraucht zu haben, lässt

ihm keine Ruhe.

„Mizuki 1 + 2“: Mizuki und Sekito jagen Geister. Sobald sich Mizuki aufregt, wird sie selbst zu einem furchteinflößenden Dämon. Da ihr diese Gestalt verhasst ist, möchte sie sich am liebsten nicht mehr verwandeln, aber ihr Temperament geht immer wieder mit ihr durch – vor allem wenn Sekito in Gefahr ist.

„Aufstand der roten Drachen“: Geknechtet vom chinesischen Kaiser und seinen Truppen findet das Volk Trost in der Lehre des Weißen Lotos: Eines Tages soll ein Buddha erscheinen und das Paradies bringen. Doch der Glaube allein schützt nicht vor den Peinigern, und so kommt es zum Aufstand der Roten Drachen.

Nao Yazawa ist vor allem durch die Anime-Serie „Wedding Peach“, die bereits mehrmals im Nachmittags-TV ausgestrahlt wurde, bekannt geworden. Der vorliegende Band beinhaltet vier Kurzgeschichten der Mangaka, die unterschiedliche Themen aufgreifen: Schüler-Milieu, Magical Girls, Geschichte.

Bei den Hauptfiguren handelt es sich um Kinder und Teenager, die mit gängigen Problemen konfrontiert werden, selbst wenn sie über magische Kräfte oder andere besondere Talente verfügen und erstaunliche Abenteuer erleben. Diese verlaufen unblutig und schließen mit einem Happy End. Romantische Beziehungen spielen keine oder nur eine ganz kleine Rolle. Für die Weiterentwicklung der Charaktere bieten Stories von weniger als 50 Seiten Länge keinen ausreichenden Platz, stattdessen dominiert der Klamauk.

Erhofft man sich ähnliche Szenarien und Protagonisten, wie man sie aus „Wedding Peach“ kennt, so erlebt man eine Enttäuschung, denn die Kurzgeschichten können mit dieser Serie nicht mithalten, und so wundert es auch nicht, dass Mizuki 3 von den Verlagen abgelehnt wurde - und damit auch den dt. Lesern erspart blieb.

Zielgruppe sind die jüngeren Leser, insbesondere Jungen, die Übertreibungen, Klamauk, sowie ein wenig Action mögen und Identifikationsfiguren in ihrem Alter suchen. Zwei weitere Bände sind in Planung – vielleicht vermögen diese eher zu überzeugen. (IS)



Mikiyo Tsuda

Princess Princess 1, Japan, 2002

EMA, Köln, 2005

3-7704-6253-X, 180/650

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

Toru Kono ist neu an einer Highschool für Jungen. Das aufgeregte Getuschel und merkwürdige Andeutungen seiner Lehrer und Mitschüler verwirren ihn. Als er dazu aufgefordert wird, sich wegen seines hübschen Gesichts als ‚Schulprinzessin‘ zu verkleiden und auf diese Weise Abwechslung in den öden, mädchenlosen Alltag zu bringen, lehnt er vehement ab – doch nicht lange: Die Schulprinzessinnen haben nicht nur Pflichten, sondern genießen auch viele Vergünstigungen. Jujiro Shihodani und Mikoto Yukata haben sich bereits mehr oder minder freiwillig in diese Rolle gefügt, und Toru schließt sich seinen Kameraden an...

Ursprünglich als Boys Love-Manga geplant, entschied sich Mikiyo Tsuda, von der bereits der Zweiteiler „The Day of Revolution“ bei EMA erschienen ist, dazu, eine Shojo-Comedy zu zeichnen. Im Mittelpunkt steht die Freundschaft von Toru, Jujiro und Mikoto, die, als Mädchen herausgeputzt, zu Glanzlichtern einer langweiligen Jungen-Schule werden. Zwar sind sie nicht allzu begeistert davon, als Gothic-Lolitas ihre Kameraden bei sportlichen Wettkämpfen und anderen Events anzufeuern, doch werden ihnen dafür Unterrichtsstunden erlassen, die Schuluniform wird gestellt, und weitere Annehmlichkeiten versüßen ihnen dieses merkwürdige Rollenspiel. Während sich Jujiro sehr schnell anpassen konnte, hat Mikoto erhebliche Probleme damit und leidet unter der unerwünschten Aufmerksamkeit, die ihm von seinen Mitschülern entgegengebracht wird. Toru lernt rasch von Jujiro, und beide nehmen Mikoto unter ihre Fittiche. Wer mag, kann Shonen-Ai-Elemente in die Beziehungen der Jungen interpretieren, auch wenn die Mangaka ausdrücklich darauf hinweist, dass die Bishonen in dieser Serie nur Freunde sind. Ihre BL-Stories publiziert sie unter dem Pseudonym Taishi Zao – im Fachhandel kann man auch ein sehr schönes Artbook von ihr finden. Wer ansprechende Zeichnungen von hübschen Jungs schätzt und sich für Schüler-Milieu, Drag und humorige Verwicklungen begeistert, hat sicher viel Vergnügen an dieser neuen Serie. (IS)



Vooz

Pucca Lustige Reiseabenteuer 1: China

Pucca world travel – vol 1: Traveling in China, Korea, 2004

EMA, Köln, 2005

PB, 3-7704-6397-8, 210/1200

Aus dem Koreanischen von Renate Clasen

Die kleine Pucca arbeitet in einem Restaurant. Sie ist verliebt in den Ninja Garu, der davon träumt, seine Mutter einmal wieder zu sehen. Als er ein mysteriöses Würfelbrett findet, dessen Geist ihm verspricht, dass ihm am Ende des Spiels ein Wunsch erfüllt wird, lässt er sich darauf ein. Kaum hat Garu gewürfelt, wird er nach China versetzt, und Pucca folgt ihm. Für beide beginnt ein spannendes und lehrreiches Abenteuer. Während sie die Aufgaben lösen, erfahren sie viel Wissenswertes über die Chinesische Mauer, die verbotene Stadt und die Legende um Sun Wu-Kung.

Da fast alle Kinder Comics mögen, schufen Cheol-Hui Kim und Ji-Hye Kim zusammen mit dem Zeichner Vooz die Figur Pucca, um jüngeren Schülern auf unterhaltsame Weise Wissen zu vermitteln und das Interesse an Geschichte und Landeskunde zu wecken. Ähnliche Projekte sind auch in Deutschland nicht ganz unbekannt: „Asterix“ auf Latein ist nur ein Beispiel.

„Pucca“ erscheint alle drei Monate bei EMA und wendet sich in erster Linie an ganz junge Leser. Für diese sind die knubbligen Figuren ein vertrauter Anblick: Ähnliches kennt man von Handy- und anderen beliebten Games.

Einfach gestaltete bunte Bilder, eine große Schrift, nicht zu lange Texte laden zum Durchblättern und Schmökern ein. In lustige Erzählungen eingebettet, wird etwas chinesische Landeskunde vermittelt. Tatsächlich konzentrieren sich die Kinder aber mehr auf die Rahmenhandlung als auf die Informationen. Nicht selten werden gerade die Seiten überblättert, auf denen das Wissenswerte noch einmal zusammengefasst ist, denn zu erfahren, wie die Geschichte weiter geht, reizt einfach mehr. Sehr viel bleibt vom Gelesenen leider nicht in den Köpfen, da sich diese Altersgruppe nur in Ausnahmefällen für die ausgewählten Themen interessiert.

Der Gag, den Geist des Jumanji-artigen Spiels wie Elvis aussehen zu lassen, verstehen nur die Erwachsenen. Auch der Aha-Effekt, den Sun Wu-Kung (Son Goku), eine Figur aus dem Roman „Die Reise in den Westen“ („Monkey's Pilgerfahrt“, Goldmann) auslösen soll, der als Vorlage für populäre Mangas wie Toriyamas „Dragon Ball“ und Minekuras „Saiyuki“ (beide Carlsen) diente, wirkt nur bei den älteren Insidern.

„Pucca“ wird zweifellos Leser finden – dafür sorgen wie schon bei Hello Kitty usw. die vielen Merchandise-Artikel. Die Jüngsten haben Spaß an den Abenteuern von Pucca und Garu, doch die Intention der Autoren geht eher nicht auf. Wollen Kinder Wissen erwerben, greifen sie lieber zum Sachbuch. (IS)



Lee Myung-Jin

Ragnarök 9, Korea, 2001

Panini, Planet Manhua, Nettetal-Kaldenkirchen, 2005

3-89921-911-2, 180/795

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

Chaos und seine Begleiter sind in Geffen angekommen. Fenris Fenrir nimmt an einem Magiewettbewerb teil, um die notwendigen Mittel für ihre Weiterreise zu gewinnen. Unterdessen stranden Loki, Lydia und eine Elfe im verlorenen Königreich Geffenia. Sie sind gezwungen zusammenarbeiten, wollen sie wieder zurück zu ihren Freunden, doch zuvor müssen sie sich den

Weg gegen einen alten Feind frei kämpfen. Derweil wird Chaos von Sakurai in eine Bibliothek gelockt – Iris' Leben steht auf dem Spiel.

„Ragnarök“, die Götterdämmerung der nordischen Sage, inspirierte mehr als nur eine Manga-Serie (z.B. „Götterdämmerung“, ebenfalls Panini). Allerdings haben die Adaptionen aus Japan und Korea nicht mehr viel gemein mit der phantastischen Welt, die wir aus der Edda kennen. Elemente aus anderen Kulturkreisen werden beliebig untergemischt, die Story sehr großzügig ausgelegt, die Charaktere modernisiert, neu interpretiert, mitunter gänzlich umgeformt.

Dies trifft auch auf den Manhua zu dem gleichnamigen populären Online-Game zu. Fenris Fenrir ist ein Mädchen und kein Wolf. Loki, der maßgeblich am Untergang des alten Göttergeschlechts der Asen beteiligt war, versucht hier, Ragnarök zu verhindern. Die übrigen Charaktere scheinen keine Vorlage aus der Edda zu haben.

Adressiert ist die Serie an begeisterte Gamer, die mehr über die Welt Midgard wissen wollen. Sicher liefert der Manga so manche Inspiration für die nächsten Rollenspiel-Runden. Kampfszenen dominieren, daneben gibt es etwas Klamaus und viele hübsche Mädchen, was insbesondere die männliche Leserschaft anspricht. Man sollte mit dem Game vertraut sein oder die Serie von Beginn an verfolgen. Neueinsteigern fehlt das Hintergrundwissen, wenn sie mit einem späteren Band starten. (IS)



Jong-Eun Lee Shi Hwa Mong – Ein Drilling kommt selten allein 2

Korea, 2002

Panini, Planet Manhwa, Stuttgart, 2005

3-89921-937-6, 200/650

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

Die Drillingschwestern Shi, Hwa und Mong wuchsen nach dem Tod der Mutter getrennt auf. Wo sich ihr Vater aufhält, wissen sie nicht. Nun sind sie wieder vereint, und Onkel Untae hat ein wachsames Auge auf die jungen Mädchen.

Die Drei sind grundverschieden: Hwas Jähzorn schüchtert alle Mitschüler ein; nur Robin und Philipp bemühen sich um ihre Freundschaft und versuchen, sie aus ihrem Schneckenhaus zu locken. Mong ist viel unkomplizierter und sorgt gleich für einigen Trubel in der Schule, wo man sie zunächst mit Hwa verwechselt. Sie ahnt nicht, dass ihr früherer Freund in Korea weilt und nach ihr sucht. Die selbstlose Shi möchte Geld verdienen, um der Familie das Leben zu erleichtern.

Drillinge, Schüler-Milieu und First Love versprechen einiges an humorigen Verwicklungen und tragikomischen Herzensangelegenheiten, die besonders jungen Leserinnen ab 12 viel Spaß bereiten dürften. Nebenbei müssen die Hauptfiguren ihre familiären und privaten Probleme in den Griff bekommen. Sie sind ausnahmslos enttäuscht von ihrem Vater, der sie offenbar im Stich gelassen hat und sie obendrein auseinander riss. Onkel Untae und die alte Nachbarin wissen mehr, aber beide verraten – noch – nichts. Man kann seine eigenen Schlussfolgerungen ziehen, muss jedoch auf den nächsten Band warten, um zu erfahren, wie die Mädchen reagieren werden, wenn das Geheimnis gelüftet wird. Die Charaktere sind sympathisch, die Story ist nachvollziehbar, der Manhwa ist ansprechend gezeichnet: eine unterhaltsame Lektüre, die aber nicht nachhaltig im Gedächtnis bleibt.

Mangas und Manhwas, die ähnliche Themen aufgreifen, gibt es derzeit in Hülle und Fülle. Gerade neue Titel unbekannter Künstler haben es schwer, sich auf dem kleinen deutschen Markt zu etablieren. Die nächsten Bände von „Shi Hwa Mong“ werden darüber entscheiden, ob die Reihe einen festen Leserstamm binden kann und komplett erscheint. (IS)



Lee Young-You

Spring 1, Korea 2002

EMA, Köln, 2005

3-7704-6316-3, 190/650

Aus dem Koreanischen von Mirja Maletzki

Die Schülerin Rangbi Yu lebt allein in einer halb verfallenen Hütte und hält sich durch kleine Jobs über Wasser. Ihre Mutter ist nach einem Skandal um ein von ihr entwickeltes Diätmittel, das keinerlei Wirkung zeigte, aus dem Land geflohen, den Vater kennt sie nicht.

Eines Tages steht ein junger Mann vor der Tür und stellt sich als der neue Vater vor, der bei seiner Tochter auf die Ankunft der Braut warten möchte. Rangbi will von dem faulen Schnorrer nichts wissen, aber Jimmy ist recht stur und tatsächlich immer zur Stelle, wenn Rangbi in Not gerät.

Ebenfalls Interesse an Rangbi zeigt Dan Won, Sohn eines Millionärs, und Rangbi wiederum gefällt sein Geld...

Die Zahl der Mangas und Manhwas, die im Schüler-Milieu angesiedelt sind und sich um die erste Liebe drehen, ist sprunghaft gestiegen. Das Thema scheint vor allem Leserinnen ab 12 anzusprechen. So schön es auch ist, endlich mal etwas anderes offeriert zu bekommen als chaotisch-klamaukige Shonen-Titel oder Wäscheschau-Reihen für die etwas älteren Jungen, nun laufen die Verlage Gefahr, ein neues Einerlei mit Shojo-Commedy zu schaffen. Die Serien ähneln sich im Handlungsaufbau und bei der Figuren-Konstellation – ganz selten nur sorgen

überraschende Wendungen für Spannung oder ein außergewöhnlicher Stil für ein zeichnerisches Highlight.

„Spring“ muss sich durchsetzen z.B. gegen „Kaikan Phrase“, „Pfefferminz“, „Snow Drop“, „W Juliet“ – wobei die phantastischen und Boys Love-Titel mit ähnlichen Inhalten auch zu berücksichtigen sind. In Folge werden die Leserinnen sehr sorgfältig prüfen, welche weiteren Reihen sie sammeln wollen, denn das Taschengeld ist nicht unbegrenzt. Die Serien im Drei-Monats-Rhythmus erscheinen zu lassen, ist keine wirkliche Erleichterung, der Kaufanreiz wird eher gemindert, da man nicht sicher sein kann, ob jemals alle Bände erscheinen werden („City Hunter“ und „Banana Fish“ sind nur zwei abschreckende Beispiele).

„Spring“ wartet mit der klassischen Dreiecks-Beziehung auf: Ein resolutes Mädchen steht zwischen ihrem sehr jungen Möchtegern-Vater und einem exzentrischen Millionärssohn. Da sie in Armut lebt, anstrengende, schlecht bezahlte Jobs annehmen muss und von ihren besser situierten Mitschülerinnen gemobbt wird, ist Geld das Wichtigste für sie. Natürlich kommt es zu vielen Missverständnissen und Verwicklungen, weil Dan Won Jimmy für Rangbis Freund hält und die arrogante Yuka Lee ihrer Mitschülerin den reichen Verehrer wegschnappen will. Die Charaktere besetzen die typischen Rollen: Es gibt die gebeutelte Heldin, die irgendwann erkennen wird, das Geld weniger wichtig ist als Liebe, den ausgeflippten, gewitzten Beschützer, den verunsicherten Verehrer, die fiesen Zicke und die gelegentlich Trost spendende Freundin. Romantik wird zumindest im ersten Band eher klein und der Klamauk groß geschrieben. Wer herzhaft lachen möchte und noch nicht genug hat von Schüler-Comedy, sollte einen Blick riskieren. (IS)



Reiko Yoshida/Mia Ikumi

Tokyo Mew Mew 2

Carlsen Comics 2003

ISBN 3-551-77322-X, 180/500

Übersetzung aus dem Englischen von Claudia Peter

Junge Mädchen zwischen 12 und 16, die sich durch Magie in tapfere Superheldinnen verwandeln, haben in Japan spätestens seit Sailor Moon Tradition. Nahmen dort die Heldinnen noch die Kräfte der ihnen zugeordneten Planeten an, so gibt es andere Serien, in denen ihnen die Kräfte von Tieren zu Eigen sind, wie im Fall von "Tokyo Mew Mew".

Die 12-jährige Ichigo jobbt in einem Cafe. Doch nicht nur das Geld zieht sie an diesen Ort, sondern auch das Wissen, dass sie eine Auserwählte ist und mit besonderen Kräften gegen das Böse kämpfen muss, das sich heimlich auf der Erde einschleicht. Zusammen mit ihren Freundinnen Minto, Retaso und Purin kann sie nach Ausrufung eines Zauberspruchs eine andere Gestalt annehmen und die Kräfte des ihr zugeordneten Tieres einsetzen. Nun fehlt im Team nur noch die fünfte Kriegerin, die allerdings erst noch überzeugt werden muss.

So machen sich die Freundinnen auf, um diese Aufgabe zu erledigen, auch wenn Ichigo zunehmend von einem geheimnisvollen Jungen abgelenkt wird.

Tokyo Mew Mew ist Fantasy-Comedy mit Magical Girls, wie sie ihm Buche steht und erinnert durchweg an Sailor Moon. Durch die relativ harmlose Handlung richtet sich der Manga daher auch vor allem an jüngere weiblichere Leser. (CS)



Clamp

Tsubasa - Reservoir Chronicle 5, Japan, 2004

EMA, Köln, 2005

3-7704-6406-0, 190/500

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

Prinzessin Sakura verliert all ihre Erinnerungen. Nur wenn Shaolan, der sie von Herzen liebt, die Federn ihrer Erinnerungen einsammelt, kann sie gerettet werden. Um das zu erreichen, ist ihm kein Preis zu hoch. Begleitet von einigen Freunden reist Shaolan durch fremde Welten, in die die Federn

verstreut wurden. Im Kirschblütenland wird Shaolan zum Oni-Jäger, um leichter an Informationen zu gelangen, wo sich die nächste Feder befindet. Er ahnt nicht, wie gefährlich dieser Beruf ist...

Von dem beliebten Zeichner-Team Clamp erscheinen gegenwärtig zur großen Freude der Fans mehrere Serien. Das Besondere an „Tsubasa“ sind die Crossover mit anderen Clamp-Reihen. So begegnen Shaolan, Sakura und die anderen diesmal den beiden Oni-Jägern Yuzuriha Nekoi und Kusanagi Shiyu, die Insidern aus „X/1999“ bekannt sind, selbst wenn sie in der Handlung von „Tsubasa“ einen anderen Hintergrund haben.

Im Mittelpunkt dieser Fantasy-Serie stehen eine Prinzessin und ihr treuer Freund, die sich auf einer Queste befinden. Auf der Suche nach den Federn der Erinnerung lernen sie immer neue – den Lesern vertraute – Welten kennen. Nicht überall werden sie freundlich aufgenommen und finden Helfer. Oft müssen sie um die begehrten Federn mit Monstern und machthungrigen Bösewichtern kämpfen. Aufregende, lustige und romantische Momente wechseln sich ab.

Der Zeichenstil ist eigentümlich und unterstreicht, dass „Tsubasa“ eine selbständige Handlung hat, die nicht von den übrigen Serien beeinflusst wird. Die Charaktere sind sehr groß und überschlang, was ebenso gewöhnungsbedürftig ist wie die vielen superdeformierten Abbildungen.

„Tsubasa“ wendet sich in erster Linie an weibliche Leser ab 12, die spannende, romantische Fantasy mögen. Da es reichliche Action-Szenen und humorige Einlagen gibt, dürften auch Jungen Spaß an der Lektüre haben. Für Clamp-Fans ist die Serie ohnehin ein Muss. (IS)



**Utopian Artists
Without Identity 2**

*EMA, Köln, 2005
3-89885-678-X, 200/650*

Dandelion bringt die verwirrte Autumn in das Haus, in dem sie mit Claire, ihrer Liebsten, lebt. Dort beginnt Autumns harte Ausbildung. Schon bald übertreffen ihre Fähigkeiten alle Erwartungen. Für zusätzliche Spannung sorgt, dass sich Claire für Autumn zu interessieren beginnt, aber auch zwischen Autumn und Dandelion knistert es. Unerwartet erscheint Nomi, um Autumn für ihren ersten Auftrag abzuholen.

Wieder einmal kämpfen das Gute und das Böse gegeneinander. Das Gleichgewicht kann verändert werden durch die Menschen, denn sie besitzen eine Seele. Nimmt man ihnen durch genetische Manipulationen alles bis auf diese, so erhält man Kämpferinnen „Without Identity“ wie Dandelion, Autumn und Nomi.

Worum es genau geht, wer die Bösen und die Guten sind, kann man nur erraten, wenn man den ersten Band nicht kennt, so dass zu empfehlen ist, diesen unbedingt zuerst zu lesen.

Zielgruppe sind männliche Leser ab 16, denen eine Menge fürs Auge geboten wird: knappe Kostüme, nackte Haut, zärtliche Spiele zwischen Frauen – eingebettet in einer SF-Rahmenhandlung. Action und erotische Szenen halten sich die Waage, aufgelockert von einigen humorigen Einlagen. Die Geschichte selber macht wenige Fortschritte, da sie sich auf Autumns Erinnerungen, ihre Zweifel, ihre Ausbildung und vor allem ihre Beziehungen zu den anderen Frauen konzentriert.

Aus gutem Grund ist der Manga in Folie eingeschweißt: Die Szene mit dem Hund (Sodomie) wird nicht jedermanns Geschmack treffen und wirkt abstoßend. Nicht alles, was in jap. Hentai-Mangas Gang und Gäbe ist, wollen die hiesigen Leser sehen. Utopian Artists – ein Team deutscher Künstler - riskiert mit solchen Szenen, dass „Without Identity“ zensiert werden muss oder auf dem Index landet. (IS)



Solane Lopez & Barreiro
Junge Hexen 1: Das Institut
Young Witches, USA, 1990-2004
Schwazer Turm, Hünfeld, 2004
HC, 3-934167-18-7, 100/1800
Aus dem Amerikanischen von Jens R. Nielsen

Nach dem frühen Tod ihrer Eltern wird die kleine Lilian von ihren beiden strengen Tanten aufgezogen. Schon als Kind wird sie gezüchtigt, erniedrigt und als Lustobjekt missbraucht. Im Teenager-Alter schickt man sie an ein spezielles Institut: Ein Geheimbund züchtet und schult hier seinen Nachwuchs an Hexen. Erneut wird Lilian in Sex-Spiele hineingezogen – mit dämonischen Mächten, Mitschülerinnen, Lehrerinnen. Doch schon bald erkennt sie ihre eigene Macht und wehrt sich gegen das Schicksal, das man ihr zgedacht hat...

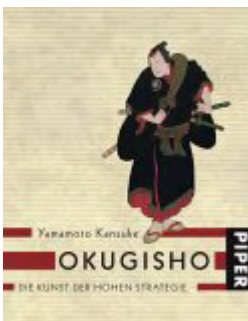
Die Story schildert die Geschichte der jungen Hexe Lilian, die sich mit Hilfe ihrer magischen Kräfte aus den Klauen eines Geheimbundes zu befreien versucht. Die Erzählung im Stil der Gothic-Novel ist spannend und weckt nach dem offenen Ende den Wunsch zu erfahren, wie es weiter geht. Leider wird die interessante Handlung von den vielen nackten Brüsten und Lesben-Spielchen erdrückt.

Die Zeichnungen erinnern an die alten „Gespenster-Comics“ und sind von gut durchschnittlicher Qualität. Rund 100 Seiten in Schwarz-Weiß sorgen für ein längeres Lesevergnügen als die i.d.R. bloß halb so dicken Hard- und Softcover-Alben anderer Verlage. Die Aufmachung ist optisch ansprechend und auf den Inhalt abgestimmt.

Der Verlag Schwarzer Turm hat sich auf erotische Comics spezialisiert, die sich in erster Linie an das erwachsene männliche Publikum wenden. Im Vergleich zu den Heft-Serien „Alraune“ oder „Arsinoe“ wirkt „Junge Hexen“ ausgereifter, anspruchsvoller und weniger derb, obwohl das Album ebenfalls in die Kategorie Soft-Porno fällt. Ausgelebt werden Männer-Phantasien, denen Leserinnen nur schwerlich etwas abgewinnen können. S & M, Erniedrigung und der Einsatz des Ekel-Faktors sind überdies nicht jedermanns Fall.

„Junge Hexen“ dürfte daher seine Leserschaft eher aus den Reihen der heimlichen Sammler von Erotika und Pornographie beziehen. Die Fans von Horror und Dark Fantasy stellen höhere Ansprüche an die Handlung und verzichten zu Gunsten eines durchdachten Plots gern auf einige Brüste und Hintern. (IS)

Sachbuch



Yamamoto Kansuke
Okugisho – Die Kunst der hohen Strategie
Heiho Hidensho, Japan
Piper Verlag, München, 2005
3-492-04779-3, 170/1490
HC mit Lesebändchen
Aus dem Japanischen von Taro Yamada unter Mitarbeit von Guido Keller

Yamamoto Kansuke lebte von 1493 bis 1561 und war der oberste Stratege des Shogun Takeda Shingen. Trotz einer Gehbehinderung und mehreren bleibenden Verletzungen führte er immer wieder erfolgreich Truppen während der Bürgerkriegszeit an und beging nach einer verlustreichen Schlacht, für die er die Verantwortung auf sich nahm, Seppuku.

Ob das „Okugisho“ wirklich von ihm verfasst wurde, ist nicht belegt. Verschiedene Quellen schreiben ihm die Texte zu, doch auch die Historiker stützen sich auf Behauptungen und Mutmaßungen von Kansukes Zeitgenossen. Tatsache ist, dass Strategen ihre Kenntnisse als

Geheimwissen betrachteten und nur innerhalb der Familie oder des Clans weitergaben. Das „Okugisho“ ist ein Auszug aus dem „Koyogunkan“, der Geschichte des Takeda-Clans, verfasst im frühen 17. Jahrhundert. Kansukes Werk wird auf eine Stufe gestellt mit Yagyu Munenoris „Heiho Kadensho“ („Der Weg des Samurai“, Piper).

Im Vergleich zu diesem und ähnlichen Schriften, die vor allem die innere Ruhe und Ausgeglichenheit anstreben, sowie die Entscheidung eines Konflikts ohne Kampfhandlung befürworten, ist das „Okugisho“ simpler und pragmatischer gehalten. Der Körper und Geist sollen in Einklang sein. Der Stratege wird angewiesen, die ihm zur Verfügung stehenden Soldaten und Waffen, seine Umgebung, die Witterung und das Glück des Zufalls zu berücksichtigen. Darauf folgen präzise Anleitungen, wie verschiedene Waffen unter bestimmten Bedingungen zu handhaben sind, wie auf einen Angriff reagiert werden sollte, wie man selbst attackiert. Aber auch hier wird unnötiges Töten abgelehnt: Wenn ein verletzter Gegner keine Bedrohung mehr darstellt, kann man ihn am Leben lassen. Der Krieger tötet nicht um des Tötens willen, sondern um Frieden zu schaffen.

Wer sich für fernöstliche Strategien interessiert, die im übertragenen Sinn heute noch Anwendung in Politik und Wirtschaft finden, dem bietet der Piper-Verlag mehrere Bücher zu diesem Thema an. Sie alle sind erhältlich als Hardcover mit Lesebändchen. Die edle Gestaltung zieht das Auge auf sich: ästhetische Cover und viele Illustrationen im Innenteil. Wer gerade ein Geschenk sucht, kann mit einem solchen Band sicher viel Freude bereiten. (IS)



Reidar Tavárez

Gesund ohne Kochtopf – aber wie?

Betzl Verlag, Nienburg, 2000

3-932069-81-1, 220/1524

Titelillustration „Konkurrenten“ von Martin Koser, Zeitschrift „Uhu“, Ullstein Verlag

Seit Jahren werden Bücher zum Thema ‚gesunde Ernährung‘ geschrieben. Sobald neue medizinische Erkenntnisse vorliegen, bestimmte Substanzen in Verruf geraten oder als Gesundbrunnen gepriesen werden, erscheinen neue Ratgeber und Diätpläne.

Der vorliegende Band „Gesund ohne Kochtopf – aber wie?“ widmet sich einer allein auf Rohkost basierenden Ernährung. Der Autor weist ausdrücklich darauf hin, dass dies keine wissenschaftliche Abhandlung ist, die ärztliche Konsultationen zu ersetzen vermag. Vielmehr handelt es sich um einen persönlichen Erfahrungsbericht: um Reidar Tavárez' Eindrücke, seit seine Küche kalt bleibt, Probleme bei der Ernährungsumstellung, positive Entwicklungen, Tipps und Rezepte. Da die Erläuterungen mit kleinen Anekdoten garniert sind, ist das Sachbuch durchaus unterhaltsam zu lesen. Die Adressen im Anhang helfen, an unbelastete Lebensmittel zu gelangen, um auch bei Verzicht auf warme Speisen und bestimmte Produkte eine abwechslungs- und vitaminreiche Ernährung gewährleisten zu können.

Mit Sicherheit kann man sich an einen Rohkost-Speiseplan gewöhnen. Bunte Salate stellen schon seit langem eine Bereicherung dar, und sich ausschließlich von diesen, von Gemüse, Obst, getrocknetem Fleisch und Fisch zu ernähren, ist eine Frage der Gewöhnung. Bestimmt kennt jeder den Heißhunger auf Kartoffel-Chips, der sich am Abend einstellt, selbst wenn man satt ist. Es ist wie eine Sucht, die sogleich erlischt, wenn man einen Tag Chips-Pause einlegt. Ähnlich dürfte es sein, wenn man gegarte Gerichte und vorgekochte Produkte streicht. Laut Autor vermisst man nach einer Übergangszeit die geliebten Bratkartoffeln oder Spaghetti nicht mehr und ersetzt sie durch andere leckere Dinge. Für all jene, die nicht kochen können oder wollen ein Segen...

Manche Anregungen wird man jedoch mit Vorsicht genießen wollen, beispielsweise den Vorschlag, verschimmelte Speisen zu probieren. Schimmel ist nicht gleich Schimmel. Wer Fruchtsäfte der natürlichen Gärung aussetzt, kann entweder Wein oder Essig erhalten – und die Bildung von Schimmelstellen wird das Getränk ungenießbar machen. Einige im Schimmel enthaltene Stoffe gelten als kanzerogen und können die Synapsen irreparabel schädigen. Die Rohkost-Päpste lehren, dass man seine Nase zu Rate ziehen soll, um zu entscheiden, was man

essen möchte, was der Körper braucht; zweifellos wird diese die schimmlichen Früchte und Gemüse rigoros ablehnen.

Nicht neu ist, dass Körpergeruch und Ausscheidungen von den verzehrten Speisen beeinflusst werden. Dass ein Rohkostgenießer auf Wasser und Seife, sowie das regelmäßige Wechseln seiner Kleidung verzichten darf, da er nicht mehr ‚streng riecht‘, wird wohl nur den Hygienemuffeln als Argument dienlich sein. Nicht vergessen sollte man, dass die Umwelt ebenfalls Schmutzstoffe auf Körper und Kleidung ablagert, so dass durchaus unangenehme Gerüche entstehen können – allerdings bemerkt der Betroffene dies nicht, da er seinen Eigengeruch gewöhnt ist. Auch ein intensives Parfum nimmt man durch die Gewöhnung kaum noch wahr. Für den Partner, sofern dessen Schmutzgrenze nicht sehr weit oben liegt oder er napoleonische Begierden verspürt, ist ein ungewaschener Bettgenosse eine Zumutung.

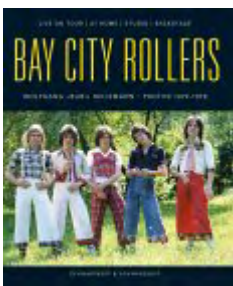
Einige andere Tipps, wie der Verzicht auf bestimmte Impfungen und bei Reisen in südliche Länder der Genuss von Speisen und Getränken, die nicht gekocht wurden (Abtötung von Keimen, die dem Körper fremd sind), sind ebenfalls mit Risiken verbunden. Wer die Ratschläge ausprobieren möchte, sollte sorgfältig die Konsequenzen abwägen, denn „Weder Autor noch Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den im Buch gemachten praktischen Hinweisen resultieren, eine Haftung übernehmen.“ (S. 4)

Nichts spricht dagegen, manche Ratschläge zu testen. Wer unter Ernährungsstörungen oder damit verbundenen Allergien leidet, erreicht vielleicht eine Linderung seiner Beschwerden. Allerdings ist der Mensch ein Individuum, jeder hat andere Bedürfnisse – selbst die ärztlich verordneten Diäten müssen auf den Einzelfall abgestimmt werden. Jemand, der schwere körperliche Arbeit leistet, wird andere Speisen und Mengen verzehren als eine Person, die geistige Tätigkeiten verrichtet; ein Maurer hat einen höheren Kalorienbedarf als ein Student. Wichtig ist, dass man sich wohl fühlt und gesund bleibt – egal mit welcher Methode -, und was dem einen gut tut, muss nicht auch zwangsläufig den anderen zufrieden stellen.

„Gesund ohne Kochtopf – aber wie?“ ist eine Einführung in die Rohkost-Ernährung, aber kein Allheilmittel für jegliche Leiden. Wer sich dauerhaft und strikt an die Regeln hält, tut dies aus Überzeugung, denn Rohkost ist eine Lebenseinstellung.

Seine Erfahrungen wird jeder, der nun neugierig geworden und experimentierfreudig ist, letztendlich selbst damit machen müssen. (IS)

Musik



Wolfgang ‚Bubi‘ Heilemann

Bay City Rollers: Photos 1974 – 1979

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 2004

3-89602-619-4, 320/5990

Text von Wolfgang ‚Bubi‘ Heilemann und Sabine Thomas

Übersetzung von Robert Nusbaum

Fotos von Wolfgang ‚Bubi‘ Heilemann

HC im Großformat mit Schutzumschlag

Zweisprachig Deutsch und Englisch

Einige erinnern sich vielleicht noch, als Mitte der 70er Jahre eine Pop-Gruppe für Schlagzeilen sorgte wie zuvor nur die Beatles: die Bay City Rollers. Plötzlich liefen auch in Deutschland Teenager mit Schotten-Karos, Hochwasserhosen und Ringelsocken umher, beplasterten ihre Zimmerwände mit Postern, klebten Bilder der Musiker auf ihre Schulsachen und andere Dinge, schrieben die Namen sogar auf Jeans und Shirts.

Damals waren Jugendzeitschriften wie „Bravo“, „Pop“ und „Poppo“ voll mit Artikeln über diese Band. Im Radio liefen immer wieder ihre Songs. Eine LP folgte auf die andere, jede Single wurde ein Hit, darunter „Shang-A-Lang“, „Bye Bye Baby“, „Give A Little Love“. Die Rollermania ließ weltweit die aufgeregten Fans auf Konzerten in Ohnmacht fallen. Es glich einem Weltuntergang, konnte man nicht zu Hause vor dem Fernseher sitzen, hatten die Bay City Rollers einen ihrer

raren Auftritte in Ilja Richters „Disco“ oder in Manfred Sexauers „Musikladen“ – Videorecorder gab es damals schließlich noch nicht.

Über einige Jahre hinweg verfolgte man jeden Schritt der Stars, bis es nach einigen Skandalen ruhig um sie wurde. Eine Dokumentation, die vor wenigen Jahren im Fernsehen ausgestrahlt wurde, beschäftigte sich mit den „Yesterday's Heroes“, und dann weckte erst wieder der prächtige Bildband von Schwarzkopf & Schwarzkopf die Erinnerungen an die legendären Bay City Rollers.

Wolfgang ‚Bubi‘ Heilemann, von dem zwei weitere Bildbände über Abba und AC/DC vorliegen, war lange Jahre einer der renommiertesten Star-Fotografen und begleitete viele bekannte Rock- und Pop-Größen auf ihren Tourneen. Mit einigen der Stars ist er auch privat befreundet.

In diesem Buch schildert er seine Erlebnisse mit den Bay City Rollers, seine persönlichen Erfahrungen mit den Band-Mitgliedern, seine Eindrücke von Ereignissen, die für Skandale sorgten. Nicht immer war es für Heilemann leicht, sich aus den Konflikten der Musiker herauszuhalten; er schätzt sie alle, Leadsänger Leslie McKeown aber besonders.

Ebenfalls zu Wort kommen Leslie McKeown und der irische Bassist Ian Mitchell, der für kurze Zeit Alan Longmuir ersetzte, sowie die Mitautorin Sabine Thomas, die als Schülerin in Heilemanns Agentur jobbte und sich im Laufe der Jahre als Moderatorin und Autorin einen Namen machte.

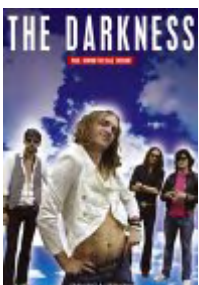
Der Prachtband beinhaltet eine Vielzahl großformatiger Fotos; nahezu alle sind in Farbe. An viele erinnert man sich noch – sie waren in den populären Magazinen zu sehen und schmückten die Zimmer der Teenies -, andere sind Erstveröffentlichungen.

Die Bilder sind chronologisch geordnet und werden durch kurze Texte ergänzt, in denen die wichtigsten Stationen in der Karriere der Bay City Rollers beschrieben werden: von ihrem kometenhaften Aufstieg bis zu ihrem Niedergang, den Solo-Karrieren und dem weiteren Schicksal der einzelnen Mitglieder.

Die Anekdoten lassen einen Blick hinter die Kulissen zu, den die Jugendzeitschriften nicht erlaubten. Für die Medien mussten die Musiker ein blütenreines Image haben. Drogen, Alkohol, Zigaretten und Frauen waren tabu. Jeder – Alan und Derek Longmuir, Eric Faulkner, Leslie McKeown, Stuart Wood, Ian Mitchell, Pat McGlynn, Duncan Faure - verkörperte einen bestimmten Typ (der Besonnene, der Sensible, der Intellektuelle, der Spaßvogel, der Schüchterne...), so dass für jeden Geschmack der passende Dream-Boy vorhanden war. Wie hart das Leben für die damals noch jungen Stars gewesen sein musste, begann man erst zu erahnen, als durchsickerte, was sich wirklich hinter der bröckeligen Fassade aus immer lächelnden Gesichtern, idealisierten Lebensläufen und Tonnen von Glamour abspielte. Damit begann auch der Ruhm zu verblassen.

Blättert man durch das Buch, erlebt man eine Reise in die Vergangenheit: Kaum zu glauben, dass das alles schon dreißig Jahre her ist, die Musiker heute jenseits der 50 sind und ihre damaligen Fans in den Vierzigern! Die Fotos zeigen die Stars auf dem Höhepunkt ihrer Laufbahn, wobei vor allem Leslie McKeown besonders positiv in Szene gesetzt wird. Schade, dass damals niemand auf die Idee kam, einen solchen Bildband zu produzieren – die Auflage wäre gigantisch gewesen.

So schön der Prachtband auch ist, der Preis lässt doch so manchen schlucken (Bildbände sind immer teuer – für z.B. jap. Artbooks zahlen Sammler oft 50.-, für besondere Raritäten 100.- und mehr). Von daher kaufen es wohl weniger die nostalgischen Fans als die Sammler von aufwändigen Foto-Bildbänden, die sich für moderne Musikgeschichte interessieren, und erfreuen sich an dem wirklich gelungenen Buch. (IS)



Jason Arnopp

The Darkness – The Unofficial Book

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 2004

PB, 3-89602-622-4/1601490

Titelfoto von Lex van Rossen

ca. 100 fast durchgehend farbige Fotos von diversen Fotografen

Der Berliner Verlag Schwarzkopf & Schwarzkopf bietet den Lesern ein buntes Programm und hat dabei für sich einige Nischen entdeckt, die von der Konkurrenz

kaum oder gar nicht abgedeckt werden, darunter aufwändige Bildbände zu Film, Fernsehen und Musik, Lexika, erotische Sachbücher und Erlebnisberichte etc.

Einen Schwerpunkt machen großformatige Foto-Bildbände über Pop- und Rock-Ikonen wie The Sweet, Bay City Rollers, Abba u.v.a. aus. Ergänzt wird das Angebot durch Paperbacks mit Biographien namhafter und zeitgenössischer Künstler wie The Darkness.

Das vorliegende „Unofficial Handbook“ über die Rock-Band The Darkness schildert den Werdegang der britischen Musiker um Frontman Justin Hawkins, der mit raffinierten Catsuits und einer heißen Bühnen-Show den Glam-Rock der Sweet, Slade, Queen – um nur einige zu nennen – ins neue Jahrtausend zurückholten.

Die einprägsame Stimme des Lead-Sängers trug zweifellos neben überzeugenden Songs ihren Teil zu dem überraschenden Erfolg von The Darkness bei. Scheinbar aus dem Nichts kommend, waren sie 2003 plötzlich mit dem Album „Permission to Land“ da, und ihre Singles wurden immer wieder im Radio gesendet. Seither wurden sie durch verschiedene Auszeichnungen geehrt, und Justin Hawkins kann sogar im Wachsfiguren-Kabinett der Madame Tussaud bewundert werden. Vielleicht ist es zuletzt ein wenig stiller um die Musiker geworden, denn die Zeiten sind schnelllebiger, es wird immer schwieriger, einen großen Erfolg zu wiederholen oder gar zu übertreffen, aber The Darkness veröffentlicht weiterhin neue Alben und geht auf Tournee, längst als Hauptattraktion etabliert und nicht mehr als Vorgruppe von Robbie Williams oder Meat Loaf.

Jason Arnopp hat keineswegs eine trockene Biographie erstellt. Stattdessen ist „The Darkness – The Unofficial Handbook“ eine Sammlung amüsanter Anekdoten, die von den Stars selber, ihren Angehörigen und Freunden erzählt werden. Der Leser erfährt beispielsweise, dass Justin Hawkins erkannte, dass er nur dann Erfolg haben wird, wenn er seine Rettungsringe loswürde. In Folge legte er sich selber eine Diät aus Sardinen und Vitaminpillen auf und quälte sich mit Sit-ups. Endlich mit Waschbrettbauch konnte er in hautenge Catsuits schlüpfen, deren knapp bemessene Nähte ihre eigenen Risiken bargen. Tatsächlich platze eines dieser Kleidungsstücke an pikanter Stelle und erlaubte den Fans ungeahnte Einblicke...

Aber es ist nicht die Show allein, die The Darkness populär machte. Ihre Lieder gehen ins Ohr – schade ist nur, dass man die hintergründigen Texte mit Schulenglisch oft nicht gänzlich versteht. Mitunter müsste man die Entstehungsgeschichte eines Songs kennen, um die darin verborgenen frechen Anspielungen zu entdecken. Anders als der vielseitige Underground-Musiker Frank Zappa, der auf Grund seiner direkten Wortwahl von den Musiksendern mit einem Tabu belegt wurde, stellen es The Darkness subtiler an mit Doppeldeutigkeiten und Insider-Scherzen.

Wer Näheres erfahren möchte, findet viele weiteren Informationen in diesem sorgfältig recherchierten Buch. Ergänzt werden die Texte durch rund hundert, meist farbige Fotos. Für Fans ist der Band ein Leckerbissen! Auch die Musikliebhaber und Sammler von Bildbänden über namhafte Stars werden ihre Freude an dem wunderschön gestalteten Paperback haben. (IS)

Magazine



Mega Hiro Special # 1

Inuyasha und andere Fantasy-Animes
Magazinformat, vollfarbig (52/350)
Dino-Verlag, 2005

Als Ableger von Mega-Hiro widmet sich das Special des Anime-Kartenspiel-Heftes speziell einem Anime und stellt ihn ausführlich mit vielen Berichten und Bildern vor. Als erstes hat man sich die gerade im Fernsehen laufende Serie "Inu Yasha" vorgenommen. Neben einer Übersicht über die erste Staffel und die Filme finden sich eine Beschreibung der wichtigsten Helden und Gegenspieler mit all ihren Stärken und Schwächen, sowie eine Auflistung der ungewöhnlichsten Kampftechniken. Im Übrigen wird natürlich auch das Sammelkartenspiel nicht vergessen. Das letzte Drittel des Heftes stellt in zweiseitigen Berichten Fantasy-Animes vor, die im Moment in aller

Munde sind: von Chihiros Reise bis "Record of Lodoss Wars". Als Beigabe gibt es den Halsschmuck von Inu Yasha inklusive einiger Poster der Helden.
Wie auch das eigentliche Heft wendet sich das Special vor allem an die jugendlichen Fans der nachmittäglichen Animeserien und Sammelkartenspieler, denen man mit wenig Text und vielen Bildern in der Lektüre entgegenkommt. (CS)