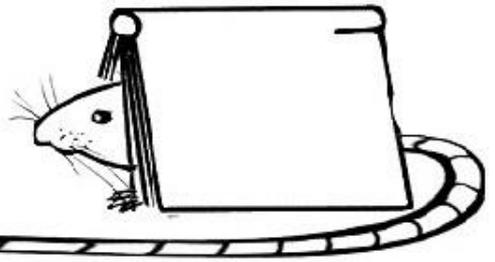


Rattus Libri



Ausgabe 150

Anfang Oktober 2016

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

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

www.beam-ebooks.de/kostenlos.php

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

www.foltom.de

www.geisterspiegel.de/

www.littera.info

www.phantastik-news.de

<http://phantastischewelt.wordpress.com/>

Ältere Ausgaben unter:

www.light-edition.net

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

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

www.buchrezicenter.de; www.sfbasar.de; www.filmbesprechungen.de; www.phantastiknews.de;

<http://phantastischewelt.wordpress.com>; www.littera.info; www.rezensenten.de; www.terracom-online.net.

Das Logo hat Lothar Bauer für RATTUS LIBRI entworfen:

www.saargau-blog.de; www.saargau-arts.de; <http://sfcd.eu/blog/>; www.pinterest.com/lotharbauer/;
www.facebook.com/lothar.bauer01.

Das Layout hat Irene Salzmann entworfen.

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

www.adobe.de.

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern. Der Nachdruck ist mit einer Quellenangabe, einer Benachrichtigung und gegen ein Belegexemplar erlaubt.

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

Nun aber viel Vergnügen mit der Lektüre der 150. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

Rubriken

Schwerpunktthema:

Artikel: „The Elder Scrolls Online“: ein Rollenspiel mit Niveau mit Interview und Rezensionen	Seite 03
Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 15
Romance	Seite 24
Fantasy.....	Seite 25
Science Fiction	Seite 27
Mystery/Horror	Seite 31
Krimi/Thriller.....	Seite 34
Erotik	Seite 45
Sekundärliteratur.....	Seite 47
Archäologie/Geschichte & Architektur & Religion.....	Seite 49
Therapie/Medizin & Gesundheit.....	Seite 51
Nähen & Handarbeiten	Seite 53
Kunst/Werken & Basteln	Seite 54
Malen & Zeichnen/Basteln & Spielen	Seite 55
Quiz & Spiele.....	Seite 59
Comic	Seite 63
Manga.....	Seite 87

Impressum

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

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

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

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

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

Irene Salzmänn, Raiffeisenstr. 11, D - 85402 Kranzberg

Das Magazin RATTUS LIBRI löst mit der Ausgabe 135 den Bücherbrief RATTUS LIBRI ab. Das Magazin RATTUS LIBRI wurde geschaffen von Irene Salzmänn und dem RATTUS LIBRI-Team.

Rezensenten dieser Ausgabe:

Gunter Arentzen (GA), Karl E. Aulbach (KEA), Florian Hilleberg (FH), Elmar Huber (EH), Irene Salzmänn (IS), Britta van den Boom (BvdB), Petra Weddehage (PW)

Gastautor: Gerhard Börsen (GB)

Logo © Lothar Bauer

Die Archiv-Seite betreut Günther Lietz: <http://rattus-libri.taysal.net/>

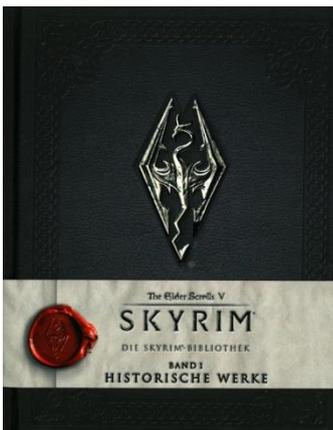
Kontaktadresse: rattus.libri.is1 (at) gmx.de

Erscheinungsdatum: Anfang Oktober 2016





„The Elder Scrolls Online“: ein Rollenspiel mit Niveau



Bethesda Softworks/ZeniMax Media (Hrsg.)

Die Skyrim-Bibliothek Band 1: Historische Werke

The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim – The Skyrim Library, Volume 1: The Histories, GB, 2015

Panini Comics, Stuttgart, 1. Auflage: 10/2015

HC in Lederoptik mit Banderole, Sekundärband, Fantasy, Media, Bildband, 978-3-8332-3172-8, 234/3999

Aus dem Englischen von Andreas Kasprzak u. a.

Titelgestaltung von N. N.

Zeichnungen im Innenteil von verschiedenen Künstlern

www.paninicomis.de

www.bethsoft.com

www.elderscrolls.com

„Skyrim“ ist der fünfte Teil des Computer-Rollenspiels „The Elder Scrolls“. Die Handlung ist in der Provinz Skyrim (Himmelsrand) angesiedelt und spielt ca. 200 Jahre nach den Ereignissen in „The Elder Scrolls IV: Oblivion“.

Eine alte Prophezeiung, an die keiner recht glauben wollte, überrascht die Bewohner von Skyrim, denn unverhofft kehren die Drachen zurück und bringen Chaos. Es heißt aber auch, dass es jemanden gäbe - halb Mensch, halb Drache -, der dazu bestimmt sei, den mächtigsten der Drachen zu töten und so den Frieden im Land wieder herzustellen.

Vor diesem Hintergrund erlebt der Spieler spannende Abenteuer, sammelt Wissen und erwirbt zusätzliche Fähigkeiten/Equipment, die ihm auf seinem Weg von Nutzen sind. Es gibt auch so genannte „Ingame-Books“, anhand derer man mehr über die Geschichte der Provinz und wichtige Personen erfahren kann.

Und einige davon sind in dem ersten Band der „Skyrim-Bibliothek“ gesammelt, sodass man sie in Ruhe nachlesen kann.

Das Cover des Sekundärbands ist optisch sehr schön gestaltet in Kunstlederoptik mit geprägtem Foliendruck-Logo; schlicht und daher sehr edel.

Schlägt man das Buch auf, geht die Freude mit dem Layout weiter. Die Seiten sind auf ‚alt‘ gemacht wie bei einem Folianten, der seit Generationen in einer dunklen Bibliothek steht. Die Schrifttype wirkt altertümlich und wird immer wieder aufgewertet durch schmückende Initialen.

Die Texte werden aufgelockert durch weitgehend farbige Zeichnungen, bei denen es sich teils um Entwürfe, ausgeführte Skizzen, meist jedoch um getuschte und in gedeckten Farben kolorierte Illustrationen handelt. Kaum eine Seite bleibt ohne Abbildung, die von der Größe her zwischen halbem Kreditkartenformat (Vignetten) und ganzseitigen Motiven schwanken. Zu sehen sind Objekte, Landkarten, Landschaften und Gebäude, Tiere und Personen. Um das Buch als Bildband bezeichnen zu können, sind es allerdings noch zu wenige Zeichnungen.

Die Texte sind in einer Weise angelegt, dass man den Eindruck erlangt, es handle sich tatsächlich um eine Chronik, die von mehreren Schreibern zusammengestellt wurde, welche historische Abrisse, (Reise-) Berichte, Briefe, Lieder u. v. m. selbst verfasst oder/und eingliedert haben. Manches davon liest sich wie ein Stück aus dem Geschichtsbuch (oder Tolkiens „Silmarillion“), anderes wie eine mehr oder minder lange Story.

Für „The Elder Scrolls“-Spieler ist der vorliegende Band zweifellos ein nützliches und sehr ansprechend aufgebautes Buch. Wer das Game nicht kennt und auch sonst nicht viel mit PC-Spielen am Hut hat, wird zumindest der Gestaltung Beifall zollen wollen. Ob das jedoch für den Kauf ausreicht, selbst wenn man Sammler von Artbooks und allgemein schönen Büchern ist, sei dahingestellt. Für „TES“-Gamer hingegen ist der Titel ein echter Leckerbissen. (IS)



Eine Arme von Kriegern ...

Eine Armee von Kriegeren, bestehend aus Zauberern, Drachenrittern, heilenden Templern und Schattenkriegeren sammelt sich vor einer gewaltigen Burg mit dem Wappen des Gegners. Auf einer kleinen Anhöhe steht der nordische Gildenmeister Lord Gerry Hard mit seinen Generälen Stone-Cold, Schreckenslord, Hasober und Hyldegund. Sie beobachten, wie Belagerungsmaschinen in der Ebene vor der Burg aufgebaut werden.

Das auf der Brust prangende Gildenlogo symbolisiert die innere, geistige Kraft der fünfhundert Spieler umfassenden, starken Gilde mit Namen ‚Das sechste Haus‘.

Ist die Burg eingenommen, dann werden alle Wachen automatisch das Gildenwappen tragen.

Über „Teamspeak 3“, einem externen Programm, mit dem man in Echtzeit kommunizieren kann, sind die



Spieler miteinander verbunden, egal wo sie sitzen, ob in Australien, Frankreich, England, Russland oder Deutschland.

Sieben Millionen Mal wurde das Spiel inzwischen verkauft. Es gibt einen amerikanischen und einen europäischen Server. Über wöchentliche Wartungsarbeiten und vierteljährliche Updates wird das Spiel von der Firma ZeniMax aktuell mit neuem Content versorgt.



Inzwischen kann man das Spiel nicht nur auf dem PC und dem MAC, sondern auch auf den Konsolen Playstation und X-Box spielen.

Die grafische Gestaltung ist ungeheuer kreativ und realistisch.

Der Spieler bewegt sich durch eine interaktive Landschaft, in der er alle Freiheiten besitzt. Das Game ist auf dem Prinzip *man kann* aufgebaut und nicht auf *man muss*.

Wer keine Lust hat, Quests zu erledigen oder mit anderen Spielern durch dunkle Höhlen zu laufen, um fantastische Abenteuer zu erleben, der stellt sich einfach an einen Fluss, See oder das Meer und angelt. Da auch die Natur einem echten Kreislauf folgt, ist es möglich, den Sonnenuntergang zu genießen, den Sternenhimmel mit den beiden Monden zu betrachten oder in einer Kneipe anderen Spielern bei ihren Aktionen zuzuschauen.

Jedes Land hat eine eigene Vegetation. Es gibt Eis und Schnee, Vulkane, Regen, Gewitter, Moor-, Wüsten- und Steppenlandschaften. Das Landschafts- und Wettersystem ist fast wie in der realen Welt.

Wer sich ein Fantasy-Rollenspiel wünscht, verbunden mit einem ausgewogenen Handels- und Kampfsystem, der kann es perfekter nicht bekommen.

Lord Gerry Hard gibt den Angriffsbefehl. Von den Triboken und Katapulten abgeschossen, fliegen Steine, Feuer- und Eiskugeln auf die Burgmauer zu. Weitere Spieler, die dem Ruf gefolgt sind, tauchen auf und schließen sich der Armee an. Aber auch beim Gegner stehen starke Kräfte bereit.



Um sie von den eigenen Leuten zu unterscheiden, leuchtet ein Symbol über dem Kopf des gegnerischen Spielers.

Man kämpft nicht gegen NPC`s (Non Player Charaktere) - das sind programmierte Soldaten und Spielfiguren -, sondern gegen Avatare echter Menschen. Das macht den Ausgang von Kämpfen nicht berechenbar. Taktik, eigene Fähigkeiten und die Anzahl der Spieler bestimmen, ob man siegt oder verliert.

Das geschilderte Szenario findet in einem speziellen Gebiet statt, in dem der Krieg dreier Fraktionen ausgebrochen ist. Drei Bündnisse von jeweils drei Völkern ringen um die Herrschaft über das Herzland dieses Kontinents mit Namen Tamriel.

In den übrigen Gebieten findet man verschiedene Questreihen, z. B. zu den Gilden der Magier, Krieger, Unerschrockenen, Dieben und Assassinen.



Startet man das Spiel zum ersten Mal, so muss man sich erst etwas Zeit nehmen, um seine Spielfigur zu gestalten.

Man kann unter zehn Völkern, drei Bündnissen, vier Fähigkeitsklassen, egal ob männlich oder weiblich, auswählen. Gesicht, Körper, Haare, Farben, Akustik der Stimme - die Vielfalt der Gestaltungsmöglichkeiten ist überwältigend.

Ist man mit der Gestaltung zufrieden, vergibt man noch einen Namen, und

das Spiel kann beginnen.

Eingeschlossen in einem Gefängnis startet man mit einem Tutorial und erfährt erste Grundlagen des Spielsystems.

Nach der Flucht aus dem Gefängnis, das in einem düsteren, dämonischen Reich liegt, betritt man das Anfängergebiet, eine Insel der gewählten Fraktion auf dem Planeten Nirn.

Durch erste Quests erhält man sein erstes ‚Gold‘ – Punkte, die man für die Ausbildung seines Charakters benötigt, und Rüstungsteile oder Waffen, die man anziehen oder an einer Werkbank bearbeiten kann.

Für eine umfassende Beschreibung aller Möglichkeiten ist ein solcher Artikel zu kurz, es würde den Umfang eines Buches annehmen!

Man muss Geduld aufbringen, um seine Figur langsam auszubilden und mit den Champions mithalten zu können. Das sind Spieler, die schon lange spielen und bereits über vielfältigere Fähigkeiten verfügen. Als Anfänger sollte man sich einer der vielen Gilden anschließen, die Unterstützung anbietet.

Immer sind Spieler online, um mit Rat und Tat behilflich zu sein.

Es gibt Bereiche, die man nur mit vier oder zwölf Spielern durchqueren kann. Um die Interaktionen zu regeln, existiert ein Rangsystem ab Veteranenstufe. Ab Oktober 2016 soll es sogar möglich sein, in Duellen gegen andere Spieler anzutreten.



Die Entwickler geben sich große Mühe, auch die Ideen der Spieler zu berücksichtigen. In Foren wird darüber diskutiert, welche Anregungen umsetzbar und sinnvoll sind.

Als Ergänzung dient der sogenannte ‚Kronenshop‘. Wer durch sein Abo eine gewisse Anzahl der Onlinewährung ‚Kronen‘ erhält, der kann sich besondere Reittiere, Haustiere als Begleiter,



Kleidung, Rüstungen, Frisuren und vieles mehr dazu kaufen. Die Kronen kann man auch im Tausch gegen echte Währung käuflich erwerben.

Wer kein Abo wünscht, obwohl es viele Vergünstigungen enthält, z. B. sind alle Erweiterungen kostenlos, der kann sich auch das Grundspiel kaufen, muss dann aber für jede Erweiterung zusätzliches Geld bezahlen. Immer wieder gibt es aber auch günstige Angebote wie aktuell die „Goldedition“, in der verschiedene Erweiterungen schon mit dabei sind.

Wer also tief in eine fantastische Welt eintauchen und selber bestimmen will, wohin der Weg geht, der ist mit „The Elder Scrolls Online“ gut beraten. Wer aber wie bei einem Egoshooter schnellstens der Größte und Beste werden will, der sollte die Finger davon lassen, denn man muss schon etwas dafür tun, um gut zu werden. (GB)



„The Elder Scrolls Online“ – ein Interview mit Gerhard Börnsen

Das Fantasy-Rollenspiel für PC, Mac und Konsolen wurde von Bethesda Game Studios/ZeniMax Online Studios entwickelt. Das erste Game, „The Elder Scrolls: Arena“, erschien 1994. Inzwischen liegen zwölf Titel vor, von denen der jüngste, „The Elder Scrolls Online“, von 2014 ist.

„The Elder Scrolls Online“ ist zeitlich vor den anderen Titeln und auf dem Kontinent Tamriel angesiedelt: Um zu verhindern, dass ein finsterner Monarch Tamriel unterwirft, schließen die Kämpfer der Völker Bündnisse, um das Böse aufzuhalten. Vor diesem Hintergrund erleben zahlreiche Gamer allein oder in der Gruppe ihre Abenteuer.



IS: Wie bist Du auf „The Elder Scrolls“ aufmerksam geworden? Hast Du Dich mit allen Serien befasst, oder reizt Dich allein die Online-Version?



GB: Durch die Vorläufer „Morrowind“, „Oblivion“ und „Skyrim“, welche als Einzelspielerversion produziert wurden, bin ich auf das Spiel aufmerksam geworden. Die Online-Version nähert sich nach und nach den Einzelspielerversionen in Inhalt und Qualität an. Der Vorteil ist natürlich, dass man nicht allein ist und man jederzeit Spieler hat, die man fragen kann, wenn man mal etwas nicht weiß, oder nicht weiterkommt.

IS: Beschäftigst Du Dich auch noch mit anderen Games, oder gibt es welche, die Dich interessieren würden?

GB: Ja, „Deus EX“, „Gothic“, „Lara Croft“, „Fallout“ - ich habe sehr viele Spiele gespielt. Nun bin ich aber gelandet und werde bei „TESO“ bleiben.

IS: Ist das Spielen nicht sehr zeitintensiv? Wie viele Stunden verbringst Du damit?

GB: Wenn man will, kann man Rund um die Uhr spielen. Ich beschränke mich selbst auf ein bis zwei Stunden pro Tag, da ich auch noch andere Dinge mache, ein Haus habe, das Arbeit macht, einen Garten, und ich sehe gern gute Science Fiction- und Fantasy-Filme.



IS: Was fasziniert Dich gerade an „The Elder Scrolls“, trotz z. B. des allgemeinen „World of Warcraft“-Hypes? Gibt es konkrete Unterschiede zwischen „The Elder Scrolls“ und anderen MMORPGs?

GB: Ja, „TESO“ wirkt realistischer, hat eine riesige Spielwelt, in der man sich austoben kann, und alles ist ein ‚man kann‘ und nicht ein ‚man muss‘.



IS: Wenn Du spielst, lenkst Du gewissermaßen Dein Alter Ego, Deinen Avatar durch ein Abenteuer. Welche Ziele verfolgt Lord Gerry Hard? Welchem Volk und Bündnis gehört er an? Ist er eher ein Einzelkämpfer oder mit Kameraden unterwegs?

GB: Ich persönlich bin eigentlich ein Einzelkämpfer, geprägt durch die Vorgänger wie „Morrowind“, „Oblivion“ und „Skyrim“. Oft bin ich

aber durch meine Gilde mit Leuten unterwegs, und es macht Spaß, gemeinsam die schweren Gegner zu bekämpfen, die man allein nie schaffen würde. Ich gehöre dem Pakt an, einem Bündnis aus Nord, Argoniern und Dunkelelfen. Die Nord ähneln den Wikingern. Die Dunkelelfen sind grünhäutige, mächtige Magier und Kämpfer. Die Argonier ähneln aufrecht gehenden Echsen mit einem Schwanz, die sehr gut schwimmen können. Dieser Zusammenschluss muss gegen zwei weitere Bündnisse bestehen. Da wäre das Dolchsturz-Bündnis. Es besteht aus den Kaiserlichen, den Bretonen und den Orks. Das Aldmeri-Dominion besteht aus Waldelfen, Hochelfen und Khajit, einem Volk, das wie aufrecht gehende Katzen aussieht. Jede Rasse hat ihre Besonderheiten, Sprache und Kultur. Die Städte sind daher auch sehr unterschiedlich.

IS: Auf der Welt Nirn und dem Kontinent Tamriel, auf dem die Abenteuer von „The Elder Scrolls Online“ angesiedelt sind, finden sich unterschiedliche geografische Regionen bzw. Szenarien. Welche schätzt Du am meisten? Mit welchen Gegnern muss sich Lord Gerry Hard messen, welche Aufgaben erfüllen?

GB: *Eigentlich mag ich alle Regionen, denn sie sind sehr liebevoll gestaltet. Die Macher wissen wirklich, was sie da tun. Vieles davon ist die Manifestation der Fantasiewelten, von denen man sonst nur lesen konnte. Die Technik macht es nun möglich, mitten in diesen Landschaften zu stehen. Es gibt Tiere wie*





Wölfe, Bären, Schlammkrabben und die besonderen Tiere des Planeten Nirn; dann kommen Banditen, Werwölfe, Vampire, Totenbeschwörer sowie Soldaten fremder Armeen hinzu, gegen die man bestehen

muss. Selbst das dämonische Reich ist stark vertreten. Man folgt anfangs einer Hauptgeschichte, in der man Verbündete findet, Freunde aus der Gefangenschaft befreit und sogar gegen einen dämonischen Gott antreten muss. Die Ideen sind sehr ausgefeilt, und wenn man sich die nötige Zeit gibt, dann entdeckt man viele Parallelen zur Erde und ihren Problemen. Es geht um mehr, als nur einfach drauflos zu kämpfen. Viele Aktionen haben Konsequenzen. So muss man Strafe zahlen, wenn man beim Stehlen erwischt wird, und wird angegriffen, wenn man einen Bürger tötet.

IS: Über das Programm „Teamspeak 3“ ist es möglich, mit anderen Spielern in Echtzeit zu kommunizieren. Geht es bei dem Austausch rein ums Game, oder entwickeln sich mit der Zeit auch persönlichere Kontakte?



GB: *In erster Linie geht es um das Spiel. In ruhigeren Phasen oder nachts geht es auch um persönliche Dinge. Es ist faszinierend, dass man sich weltweit mit den Leuten unterhalten kann. Es macht großen Spaß.*

IS: Die Spieler dürfen Wünsche zur Gestaltung des Spiels und Verbesserungsvorschläge äußern. Hast Du einige Anregungen, die Dir am Herzen liegen, oder sogar schon einige Ideen eingereicht?

GB: *Ja. Ich möchte gern die ganze Unterwassermimik mit Höhlen und Wracks. Außerdem die Möglichkeit, auch Vögel zu jagen. Die Ideen wurden schon eingereicht. Eine 3-D-Karte wie Google-Earth kam z. B. gut im Forum an. Hier gibt es spezielle Themenbereiche, über die jeder Spieler diskutieren kann.*

IS: Zu „The Elder Scrolls“ gibt es auch Merchandise Objekte, darunter Romane, Artbooks, Kalender usw. Sammelst Du diese Dinge?



GB: *Teilweise. Ich habe alle Bücher und einige der Plüschtiere.*

IS: Welche Ratschläge würdest Du persönlich Neueinsteigern mit auf den Weg geben, die gerade „The Elder Scrolls“ entdeckt haben?

GB: *Geht die Sache langsam an. Bringt Geduld mit und arbeitet euch nach und*

nach in die oberen Bereiche vor. Alles andere führt zu Frust, und man verliert zu schnell die Lust am Spiel. Genießt einfach die Landschaft, die Gebäude. Bleibt mal stehen und rast nicht durch das Spiel.

IS: Lieber Gerry, vielen Dank für das schöne Gespräch. Wir wünschen Dir weiterhin viel Freude an „The Elder Scrolls“ und erfolgreiche Questen.

Das Interview mit Gerhard Börnsen (GB) führte Irene Salzmann (IS) für „Rattus Libri“ per Email am 23.09.2016.



Comics und Bücher zu Videogames



Justin Gray, Jimmy Palmiotti

[Prototype]

Prototype 1 - 6, Wildstorm/DC & Sierra Entertainment, USA, 2009

Panini Comics, Stuttgart, 02/2010

PB mit Klappenbroschur, Comic, Horror, Splatter, Action, Urban Fantasy, Media, 978-3-86607-892-5, 148/1695

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Titelillustration von N. N.

Zeichnungen von Darick Robertson, Matt Jacobs, Wes Hartman

Leseempfehlung: Ab 18 Jahre!

www.paninicomics.de

<http://paperfilms.com/>

<http://jimmypalmiotti.blogspot.com>

<http://darickrobertson.com>

New York, 2008: Die Detectives Garcia und McKlusky werden an den Schauplatz eines grauenhaften Verbrechens gerufen. Unzählige Menschen wurden regelrecht zerfleischt und ausgeweidet, überall sind Bissspuren zu erkennen. Kurz darauf wird das Gebiet von einer Spezialeinheit der Regierung abgeriegelt. Ein Freund von McKlusky, der Beweise hat, dass der Konzern Gentek involviert und womöglich ein genetisches Experiment aus dem Ruder gelaufen ist, wird von einem Scharfschützen erschossen, bevor er den Detectives noch mehr Informationen geben kann.

Garcia und McKlusky müssen fliehen, sowohl vor der Armee, die jeden, der zu viel weiß oder durch das Virus infiziert sein könnte, ermordet, als auch vor unheimlichen Kreaturen, die alles jagen, was lebt. Das Auftauchen eines Unbekannten, der von den Soldaten gesucht wird, rettet den beiden das Leben. Vorerst.

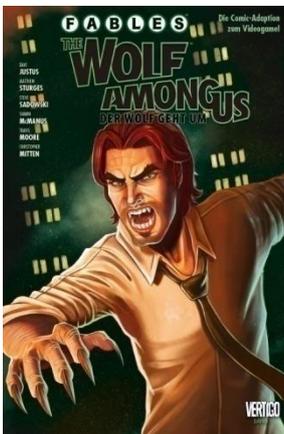
„[Prototype]“ ist die Comic-Adaption des gleichnamigen Video-Games. Auch wenn man dieses nicht kennt, ist „*der offizielle Comic*“ gut verständlich geschrieben, sodass keine Vorkenntnisse erforderlich sind und das Wesentliche der Handlung entnommen werden kann.

Diese spielt an unterschiedlichen Orten und zu verschiedenen Zeiten. So ergibt sich eine Ansammlung aus Puzzlestücken, die schließlich verraten, was eigentlich los ist: Ein Virus wurde freigesetzt, und wer davon befallen ist, verwandelt sich in eine Art menschenfressenden Zombie. Das Ganze ist fesselnd erzählt und wartet mit noch einigen Überraschungen auf, dank derer sich die Handlung doch etwas vom derzeit populären „The Walking Dead“-Motiv löst und mehr in Richtung „Resident Evil“ tendiert.

Negativ fällt nur auf, dass die Handlung kein richtiges Ende hat und viele Fragen ohne Antwort bleiben. Ob man diese über das Spiel erhält?

Die Zeichnungen sind angemessen düster und realistisch, nicht so glatt, wie man es von Superhelden-Serien kennt. Insofern ergänzen sich Wort und Bild gelungen, wenngleich der Inhalt nicht an die Cover-Illustration heranreicht.

„[Prototype]“ wendet sich an Horror-Fans ab 18 Jahre und ist eigentlich nur für Gamer, die das Spiel kennen, eine befriedigende Lektüre, denn der ‚normale‘ Leser wird mit zu vielen offenen Fragen allein gelassen. (IS)



Dave Justus, Matthew Sturges

Der Wolf geht um

Fables: The Wolf Among Us 1

Fables: The Wolf Among Us 1 – 4, Vertigo/DC, USA, 2015

„Fables“ wurde erdacht von Bill Willingham

Panini Comics, Stuttgart, 03/2016

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Urban Fantasy, Mystery, 978-3-95798-704-4, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von Chrissie Zullo

Zeichnungen von Shawn McManus, Steve Sadowski, Travis Moore, Christopher Mitten, Andrew Pepoy, Lee Loughridge

www.paninicomics.de

www.billwillingham.com

www.matthewsturges.com

<http://chrissiezullo.tumblr.com/>

<http://chrissie-zullo.deviantart.com/>

www.shawnmcmanus.net

<http://artbytravis.deviantart.com>

<http://christophermitten.com>

www.aaapop.com

<http://artlyon.wordpress.com>

Bigby Wolf, Sheriff von Fabletown, wird von Toad alarmiert, weil Woody, der Holzfäller, in der Wohnung über ihm randaliert. Bei ihm ist eine Frau, die er geschlagen hat. Bigby geht dazwischen, bekommt selbst einiges ab, kann aber die Unbekannte retten, während Woody verschwindet. Er bittet sie, in sein Büro zu kommen, um eine Aussage zu machen, doch Snow White findet vor der Tür lediglich den Kopf der Zeugin, und Bigby ist klar, dass ihn sein Gefühl nicht getrogen hat, dass mehr dahintersteckt, als es zunächst den Anschein hatte.

Mit Hilfe des Bibliotheks-Affen Bufkin finden Bigby und Snow heraus, dass der Name der Toten Faith ist und ihre Geschichte in dem Märchen „Allerleirauh“ erzählt wird. Dadurch kommen sie auf die Spur von Faiths Gemahl Prinz Lawrence, der seinem verpfuschten Leben ein Ende zu setzen versuchte, dabei jedoch scheiterte. Allerdings weiß auch er nicht, was Faith passiert ist.

Seine Vernehmung wird von einem Tweedle unterbrochen, der in Lawrence‘ Wohnung eindringt und sie durchsucht. Auch er entzieht sich der Verhaftung, und Bigby muss ganz an den Anfang zurückkehren, zu Toad und Woody, obwohl er davon überzeugt ist, dass beide nichts mit dem

Mord zu tun haben. Allerdings soll Faith nicht das einzige Opfer bleiben: Bigby verliert ausgerechnet die Person, die ihm das Meiste bedeutet ...

Der „Fables“-Spin Off „The Wolf Among Us“ basiert auf dem gleichnamigen Point & Click-Game von Telltale Games und wird als offizielles Prequel der Hauptserie betrachtet.

Wer mit dem „Fables“-Universum vertraut ist, kennt den Hintergrund: Die Märchenfiguren mussten vor einem Feind aus ihrer Welt fliehen und leben nun unerkant unter den Normalos. Jeder, auch jene, die früher Verbrechen begingen, wurden amnestiert und bekamen dadurch die Chance für einen Neuanfang. Einer, der diese zu nutzen weiß, ist Bigby Wolf, der seinerzeit gegen alle Gesetze verstieß und nun ironischer Weise die Gesetze hütet. Freunde hat ihm das dennoch keine eingebracht, denn die anderen vergessen schwer, und er ist häufig gezwungen, hart durchzugreifen.

Diesmal nutzt ihm seine Kraft nicht viel. Zum einen trifft er auf Gegner, die ebenfalls zuschlagen können, zum anderen muss er seinen Verstand einsetzen, um einen unbekannt Mörder aufzuspüren. Hilfe erhält er nur wenig, aber wer ihn unterstützt, erweist sich als sehr nützlich, wie der Affe Bufkin und der Spiegel, die beide wertvolle Hinweise liefern, ebenso der Gauner Jack Horner, dem Bigby es verdankt, dass er Woody aufzustöbern vermag.

Mit einem Cliffhanger endet der Band, der die ersten vier US-Hefte der Serie beinhaltet. Diese Story ist noch nicht vorbei, und wer wissen will, wer der Täter ist und aus welchen Motiven er handelt – ob es tatsächlich an Bigby adressierte Botschaften sind –, sollte auch die Fortsetzungen kaufen.

Schätzt man Mystery und Urban Fantasy mit Märchen-Touch, wird man das gern tun, da die „Fables“ und ihre Spinn Offs voller fantastischer Ideen sind, die den Leser schnell in den Bann ziehen. Auch die Illustrationen sind meistens sehr ansprechend und passen zu dem Genre.

„The Wolf Among Us“ ist ein neuer „Fables“-Spinn Off, der spannende und fantastische Unterhaltung bietet und das Potenzial hat, auch Neuleser auf das „Fables“-Universum aufmerksam zu machen. (IS)



Matthew Miller

Assassin's Creed – Die Bildgewalt eines Epos

Assassin's Creed: The Complete Visual History, USA, 2015

Panini Books, Stuttgart, 11/2015

HC-Album mit Schutzumschlag, vollfarbiger Bildband mit Kunstdruckpapier, History, Media, 978-3-8332-3171-1, 320/4990

Aus dem Amerikanischen von Tobias Toneguzzo

Titelillustration von Jeff Simpson (Artwork), Alexandre de Lamberterie (Grafikdesign)

Illustrationen im Innenteil von verschiedenen Künstlern

Mit einem Vorwort von Raphaël Lacoste

www.paninicomics.de

<http://assassinscreed.ubi.com/de-de/home/>

Das erste „Assassin's Creed“-Game erschien 2007 und wurde von Ubisoft entwickelt und veröffentlicht, zunächst für Playstation 3 und Xbox 360, ein Jahr später für den PC. Seither sind praktisch jährlich weitere Teile und ihre Erweiterungen erschienen.

Die Handlungen, in die der Einzelspieler eintauchen kann, sind in der Zeit des dritten Kreuzzugs im Heiligen Land, im Florenz der Renaissance, in den Vereinigten Staaten während des Unabhängigkeitskriegs, in der Karibik des 18. Jahrhunderts, im Paris der Französischen Revolution, in Europa während des Siebenjährigen Kriegs, im China der Ming-Dynastie, im viktorianischen London (Industrielle Revolution), im Anritsa (Indien) Mitte des 19. Jahrhunderts und in Russland während der Oktoberrevolution angesiedelt. Die Erweiterungen ergänzen die Schauplätze um zusätzliche Szenarien.

Darüber hinaus sind zu „Assassin's Creed“ einige Filme, Romane, Comics, Mangas und Sekundärbände erschienen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle der Hauptfigur, des jeweiligen Assassinen, der mit seiner Umgebung interagieren muss, um die ihm gestellte Aufgabe bewältigen zu können. Dabei muss er sich an die Regeln der Bruderschaft halten, anderenfalls drohen ihm Nachteile (und Punktabzüge etc.). Im Laufe des Spiels erwirbt er zusätzliche Kenntnisse, nützliche Fähigkeiten, Ausrüstungsgegenstände und Waffen.

Seine Umgebung wurde von realen Hintergründen und historischen Ereignissen inspiriert, in der die fiktiven (Mord-) Aufträge auszuführen sind. Die verschiedenen Künstler orientierten sich an bekannten Landschaften, Städten, Bauwerken, Persönlichkeiten, zeitgenössischen Kostümen und Bräuchen, um ein atmosphärisch dichtes, authentisches und glaubwürdiges Szenario aufzubauen, in dem Geschichte nacherlebt werden kann bzw. in dem gefährliche Abenteuer vor einer prachtvollen Kulisse gespielt werden können.

Bei dem Bildband zu „Assassin's Creed“ handelt es sich um ein großformatiges Hardcover-Album mit Schutzumschlag und Kunstdruckpapier. Auf 320 Seiten werden dem interessierten Leser/Spieler unzählige vollfarbige Illustrationen präsentiert, von denen die kleinsten etwa Postkartenformat haben, die größten maximal eine Doppelseite belegen.

Zu sehen sind stimmungsvoll und detailreich angelegte Hintergründe, Momentaufnahmen einer Handlung, verschiedene Figuren und die Spielfigur in verschiedenen Phasen ihrer Entwicklung. Anhand der Texte erfährt man, welche realen Vorbilder und Geschehnisse Pate standen und somit die Hintergrundgeschichte festlegten, wie die fortschrittlichen Techniken die Umsetzung durchzuführen half u. v. m. Auch die Abbildungen werden erläutert und ihre Schöpfer namentlich erwähnt.

Falls man schöne Bildbände sammelt, aber kein Gamer ist und man gerade mal den Namen „Assassin's Creed“ gehört hat, so spielt das überhaupt keine Rolle. Das Artbook ist sehr schön angelegt und aufgrund der Fülle an Bildern ein wahrer Augenschmaus. Man kann die großartigen, realistischen Illustrationen immer wieder betrachten und stets etwas Neues entdecken. Gerade wenn man sich für Geschichte, exotische Orte und farbenfrohe Kostüme begeistern kann, kommt man hier ganz auf seine Kosten.

Für Gamer, die nicht nur auf das Spielen fixiert sind, sondern sich zudem für die Hintergründe von „Assassin's Creed“ interessieren, sich vielleicht auch sonst für Merchandise-Artikel begeistern können, bietet der Bildband natürlich noch sehr viel mehr als wundervolle Illustrationen, nämlich umfangreiche Informationen zu allen Teilen des Spiels, wie es entstanden ist, wie es sich weiterentwickelte, wie die Geschichten und Figuren konzipiert wurden etc.

Für ein so umfangreiches, informatives und wirklich sehr schönes Artbook sind die EUR 49,90 durchaus gerechtfertigt. Man kann den Titel Gamern und Sammlern nur wärmstens empfehlen! (IS)



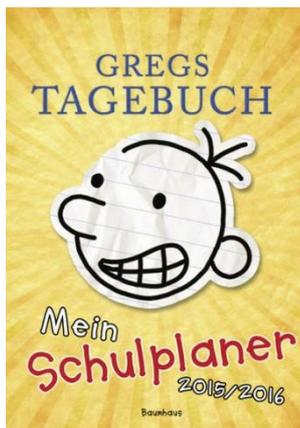
Texte S. 4 – 10 © Gerhard Börnsen (GB); Texte S. 3 + 4, 7 – 14 und Layout © Irene Salzmann (IS). „TESO“ und alle Motive © Bethesda/ZeniMax Online; Screenshots © Gerhard Börnsen (GB) mit freundlicher Genehmigung der jeweiligen „TESO“-Spieler. Alle Coverabbildungen mit freundlicher Genehmigung von Panini Comics.



Die Abbildungen (Screenshots) in Reihenfolge:

- 1: Stros M'Kai
- 2: Gegnerische Truppe
- 3: Gro mit Gildenwappenrock
- 4: Am Feuertribok
- 5: Gerry Hard 01
- 6: Zauberin mit Avatar
- 7: Siegfried spielt Musik
- 8: Vampirmeisterkoch
- 9: Stone-Cold
- 10: Unterwegs
- 11: Gro Da Hack
- 12: Eispferd 01
- 13: Gerry Hard 04
- 14: Maidach Sternenträumer 01
- 15: Marc Eisenherz 01
- 16: Siegfried Goldmähne 01
- 17: Dagoth verkleidet als Draugr
- 18: Unser externer Gildenhändler am Strand von Ädfels
- 19: Auf in den Kampf 01
- 20: Coolina Storm 01
- 21: Dagoth Silbermond 02
- 22: Aiona Wolkenheim





Jeff Kinney

Gregs Tagebuch

Mein Schulplaner 2015/2016

The Wimpy Kid School Planer, USA, 2015

Baumhaus Verlag/Bastei Lübbe, Köln, 07/2015

HC mit Lesebändchen, Jugendbuch, Schulbuch, Comedy, 978-3-8339-5852-6, 192/899

Aus dem Amerikanischen von N. N.

Titelgestaltung von Tanja Östlyngen in Anlehnung an das amerikanische Original

www.baumhaus-verlag.de

www.luebbe.de

www.bastei.de

www.whimpykid.com

Jeff Kinney gelang mit „Gregs Tagebuch - Von Idioten umzingelt“ ein sensationeller Erfolg. Der liebenswerte Loser Greg Heffley und sein Freund Rupert erleben in den Büchern des Autors so einige lustige und auch niederschmetternde Abenteuer. Eben all das, was im ganz normalen Schulalltags-Wahnsinn so passieren kann.

Für alle Fans von Greg gibt es nun den ultimativen Schulplaner. Dieser ist gespickt mit lustigen „Greg“-Comis. Es gibt zudem ausreichend Platz für Einträge für jeden Tag des Jahres. Hier sind Notizen, Erinnerungen und Termine von Schularbeiten gut aufgehoben. Dank eines Lesebändchens wird der gesuchte Eintrag schnell gefunden. Besitzer dieses Schulplaners dürften daher nie wieder Angst vor einem vergessenen Vokabeltest haben.

Einfach alle wichtigen Termine wie Schularbeiten, anstehende Klassenarbeiten und Tests eintragen. So macht das Lernen doch gleich viel mehr Spaß! Zudem finden sich alle Schulerferntermine und ein Kalendarium von Juli/August 2015 bis Juli 2016 in diesem handlichen Büchlein.

Dank dieses Helferleins für den Schulalltag sollte die Schule umso mehr Spaß machen. Der Schulplaner wird auch als Geschenk oder Belohnung bestimmt viel Freude verbreiten – und zweifellos auch für 2016/17 vorliegen. (PW)



Janna de Lathouder & Anne Schneider

Das ist kein Krimskrams!

Things to Remember, B/NL, 2014

Helmut Lingen Verlag, Köln, 08/2015

HC, Kinderbuch, Tiere, 978-3-945136-43-0, 26/1295

Aus dem Englischen/Text der dt. Ausgabe von Kanut Kirches

Titelillustration und Zeichnungen von Anne Schneider

www.lingenkids.de

www.behance.net/Anne-betekent

Eule ist einsam, denn die anderen Tiere des Waldes halten sie für seltsam und meiden sie. Dabei sammelt sie nur viele Dinge – in den Augen aller bloß nutzloser Krimskrams –, an denen kostbare Erinnerungen hängen, sodass ihre Wohnung zu voll ist, als dass sie Gäste empfangen könnte. Eichhörnchen will Eule helfen, aber er begreift schnell, dass es schwer für sie ist, die Sachen einfach wegzwerfen wegen der Geschichten, die mit ihnen verbunden sind. Schließlich hat er eine Idee, denn Eule verfügt über ein großes Talent. Aber wird sie einverstanden sein?

Wer kennt diese Situation nicht? Fast jeder sammelt im Laufe der Jahre eine Menge Dinge an, die eigentlich keiner braucht, aber zu schade zum Wegtun sind oder an denen liebe Erinnerungen

hängen. Notgedrungen entrümpelt man ab und zu, aber gerade innerhalb einer Familie und bei etwaiger Platzverknappung werden diese Maßnahmen von den übrigen oft als nicht drastisch genug empfunden, weil nicht jeder dieselbe intensive Beziehung zu den Sachen hat.

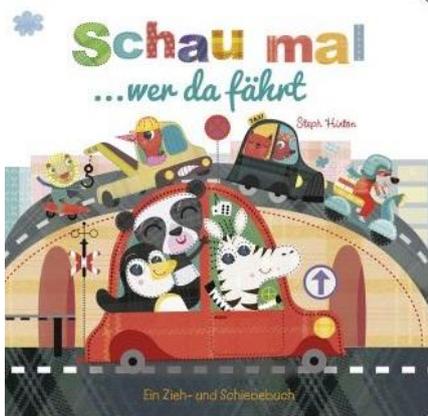
Auch kleine Kinder, die sich leicht mit Eule identifizieren können, kennen die draus resultierenden Konflikte:

Mama meint, dass man nicht jeden Papierschnipsel aufheben kann, bloß weil er so ein hübsches Muster hat. Papa möchte die kaputten Spielzeugautos entsorgen, denn es sind längst neue, schönere da, die längst nicht mehr in die Kiste passen. Die ältere Schwester spottet dauernd über den alten Teddy, dessen linkes Auge durch einen Knopf ersetzt wurde, doch ein Geschenk der verstorbenen Oma war. Nicht immer können die Kinder erklären, warum sie an manchem so hängen, oder ihre Gründe sind für die Älteren nicht nachvollziehbar.

Letztendlich müssen die Kinder irgendwann lernen, sich von Dingen zu trennen, die kaputt sind, derer man entwachsen ist, die sie nicht mehr brauchen; zumindest von einem Teil davon. Denn es kommt ja stetig Neues nach, und man würde sonst wie Eule bald keinen Platz mehr in der Wohnung haben. Aber auch wenn eine Sache nicht mehr da ist, in der Erinnerung bleibt sie erhalten, und man kann anderen davon erzählen.

Das klingt in der Theorie sehr schön und pragmatisch, aber wer sich selbst schwer von etwas lösen kann, weiß, dass es viel Überwindung kostet, etwas wegzuerwerfen, den Großen genauso wie den Kleinen.

„Das ist kein Krimskrums!“ nimmt sich auf kindgerechte Weise dieses Problems an, und vielleicht springt so mancher kleine Sammler nach dem Vorlesen der hübsch illustrierten Geschichte über seinen eigenen Schatten, um Eule nachzueifern und mit anderen Kindern in einem entrümpelten Zimmer spielen zu können ... (IS)



Kanut Kirches (dt. Text)

Schau mal ... wer da fährt

Ein Zieh- und Schiebebuch 2

Things that Go, GB, 2015

Helmut Lingen Verlag, Köln, 09/2015

HC im quadratischen Format mit Zieh- und Schiebetellen, Kinderbuch, spielerisches Lernen, Tiere, 978-3-945136-46-1, 12/795

Aus dem Englischen von Kanut Kirches

Titelillustration und Zeichnungen von Stephanie Hinton

www.lingenkids.de

www.lektorat-kanut-kirches.de/

www.behance.net/StephHinton

Zebra, Panda und Pinguin fahren mit ihrem Auto in die Stadt. Unterwegs gibt es viel zu sehen: einen Zug, einen Abschleppwagen, ein Schiff und eine Menge mehr.

Kinder ab 3 Jahre können die Vielfalt der Fortbewegungsmittel bestaunen, ihre Namen lernen und sie zählen. Es ist eine naiv-bunte, gemusterte und altersgerechte Welt voller Fahrzeuge und freundlich blickender Tiere, die von der Zeichnerin Stephanie Hinton ausgebreitet wird. Die deutschen einfachen und gereimten Texte zum Vorlesen stammen von Kanut Kirches.

Der Clou sind die Zieh- und Schiebeelemente, die in den stabilen, kartonierten Seiten enthalten sind. Zieht man sie heraus, sieht man, was zuvor verborgen war, wie z. B. das Flugzeug oder das Containerschiff. Die Elemente sind beidseitig bedruckt und fügen sich gelungen in die jeweiligen Bilder ein.

Der Titel ist ideal, um schon bei den Kleinsten die Freude am Buch zu wecken und ihnen auf spielerische Weise Wissen zu vermitteln. (IS)



Amanda Maciel

Das wirst du bereuen

Tease, USA, 2014

Boje Verlag/Bastei Lübbe, Köln, 07/2014

HC mit Schutzumschlag und Lesezeichen, Jugendbuch/All Age, Drama, 978-3-414-82406-6, 298/1499

Aus dem Amerikanischen von Christa Prummer-Lehmair und Katharina Förs

Titelgestaltung von Sandra Taufer, München unter Verwendung eines Motivs von Nenov Brothers Images/Shutterstock

Autorenfoto von Abby MacAden

www.luebbe.de

www.bastei.de

www.boje-verlag.de

www.shutterstock.com

Sara ist stinksauer. Sie und einige andere Mitschüler sollen ein Mädchen dazu getrieben haben, sich umzubringen. Dessen Eltern haben sie angezeigt, und nun muss sie sich ebenso wie die anderen vermeintlichen Täter vor Gericht dafür verantworten. Der Teenager ist wütend, wütend darüber, dass niemand ihre Version hören möchte, dass sie jetzt abgestempelt wird als Miststück, Schlampe und Mörderin. Sie erinnert sich daran, wie Emma neu an ihre Schule kam ...

Das hübsche Mädchen hat keinerlei Schwierigkeiten, sich einen Jungen nach dem anderen zu angeln. Dass sich Emma aber an Dylan, Saras Freund, ranmacht und ihr diesen ausspannt, bringt das Fass zum Überlaufen. Gut, dass es Briell gibt. Saras zickige, reiche Freundin lässt ein Bombardement an Gemeinheiten auf die arme Emma los. Sie richtet über Facebook und Twitter falsche Accounts ein und macht auch sonst dem Mädchen das Leben schwer.

Während ihren Besuchen bei einer Psychiaterin und ihrer Anwältin versucht Sara, die schlimmen Ereignisse zu verarbeiten. In der Sommerschule lernt sie Carmichael kennen. Dieser urteilt nicht über sie, sondern nimmt sie so, wie sie ist mit all ihren Marotten. Langsam kann sich Sara eingestehen, dass sie zwar nicht das Seil gehalten hat, mit dem sich Emma erhängte, doch dass ihr Verhalten und das ihrer Mitschüler dazu führten, dass Emma keinen Ausweg mehr aus ihrer Situation sah.

Leser, die sich diesen Titel zulegen, werden schnell merken, wie unbarmherzig Briell, Saras Freundin, die neue Mitschülerin Emma mobbt. Die fieseren Attacken sind furchtbar raffiniert und böse. Sara lässt sich in die perfiden Pläne ihrer Freundin hineinziehen, da sie verletzt ist, weil ihr Freund Dylan lieber mit Emma zusammen ist. Dabei merkt sie scheinbar nicht, wie sie und Briell langsam über das Ziel hinausschießen und sich wie unbarmherzige Scharfrichter benehmen. Die Autorin erzählt aus der Sicht von Sara, wie alles begann und wie es endete. Zudem wechselt sie gekonnt zwischen den Begebenheiten vor und nach Emmas Selbstmord hin und her.

Sie lässt ihre Figuren sehr authentisch agieren, sodass sich heranwachsende Teenager ebenso schnell in die laufende Story einfinden werden wie reife Leser, die sich für diese Themen, die von (Cyber-) Mobbing und Selbstmord handeln, interessieren. Sara wird einem eher sympathisch erscheinen, und Leser können nur den Kopf schütteln, wie sie sich immer wieder von Briell gängeln lässt. Solche Freunde kennt wohl jeder. Man will ihnen gefallen, doch diese sehen einen eher als selbstverständlich an und lassen einen fallen, wenn etwas Besseres und Interessanteres ihren Weg streift.

Gekonnt wird die Spirale, in der sich alle fangen lassen, um Emma zu attackieren, aufgezeigt. Nachdem die Phase der Verleugnung abgeschlossen ist, kann der Weg zur Selbsterkenntnis und Reue mit Hilfe von Psychologen und guten Freunden beschritten werden.

Wer ähnlich geartete Themen mag, sollte sich auch Bücher wie „Tote Mädchen lügen nicht“ von Jay Asher und Christine Fehers „Dann mach ich eben Schluss“ zulegen. Zudem sei noch das Sachbuch „Facebook & Second Life“ von Stephanie Horwitz zu empfehlen, die einen guten Einblick darüber gibt, wie soziale Netzwerke funktionieren. Sie warnt davor, welche Folgen es haben kann, wenn man zu viel über sich preisgibt.

Leser die sich auf diese Geschichte einlassen, werden einen tiefgründigen Charakter entdecken, der einen mit auf eine Reise nimmt, die turbulent, dramatisch und traurig ist, jedoch die Hoffnung auf einen Neuanfang in sich birgt. (PW)



Karen Mahoney
Die Waldkönigin
Iron Witch 2

The Wood Queen, USA, 2012

Baumhaus Verlag/Bastei Lübbe, Köln, 06/2015

TB, Jugendbuch, Fantasy, Adventure, Romance, 978-3-8432-1082-9, 348/899

Aus dem Amerikanischen von Christina Pfeiffer

Titelgestaltung von Kirstin Osenau unter Verwendung eines Motivs von istock/101dalmatians, Thinkstock/de-kay/istock

www.luebbe.de

www.bastei.de

www.baumhaus-verlag.de

www.deadlinedames.com

www.kazmahoney.com

Donna trägt in der Öffentlichkeit immer lange Handschuhe. Darunter verbirgt sie wunderschöne, silberfarbene Tattoos, die ihre Arme zieren. Diese Hautverzierungen sind mit Eisen durchsetzt und mit Magie gewirkt worden. Eisen dient der Verteidigung gegen die Dunkelelfen, die nicht nach Faerie gehen wollten. Das Mädchen lebt mit ihrer Tante bei einem geheimen Orden, der die Welt vor böartigen magischen Wesen beschützt.

Als Donnas bester Freund Navin, der nichts von ihrem großen Geheimnis weiß, von der Feenkönigin entführt wird, stiehlt sie das Elixier des Lebens, um ihn zu retten. Während der dramatischen Ereignisse gelingt es Donna zu verhindern, dass die Königin der Feen das Elixier in die Hände bekommt. Der Orden ist jedoch sinksauer auf sie, und so hat sie bis zur Verkündung ihrer Strafe erst einmal Hausarrest.

Ihre Tante schottet den Teenager vor ihren Freunden ab. So nimmt das Mädchen heimlich Kontakt zu dem Halbfeenmann Xan auf. Die beiden jungen Leute sind ein Paar. Dies wird von dem Orden nicht gern gesehen. Trotz ihrer Angst vor der Strafe, die sich die Hüter des Ordens für sie ausdenken könnten, ist Donna glücklich, Xan wiederzusehen.

Leider hat die Feenkönigin nicht vergessen, dass ein junges Menschenmädchen sie um ihren Lohn betrogen hat. Sie unterbreitet Donna ein weiteres Angebot und setzt sie unter Druck. Wie wird sich das Mädchen mit den silbernen Tattoos entscheiden?

Donna sowie ihre Freunde Navin und Xan dürften dem Leser noch aus dem ersten Band „Iron Witch - Das Mädchen mit den silbernen Tattoos“ in guter Erinnerung sein.

Die Protagonisten wirken glaubhaft und dürfen sich stetig weiterentwickeln. Die drei sind die großen Sympathieträger und Hauptfiguren der Story.

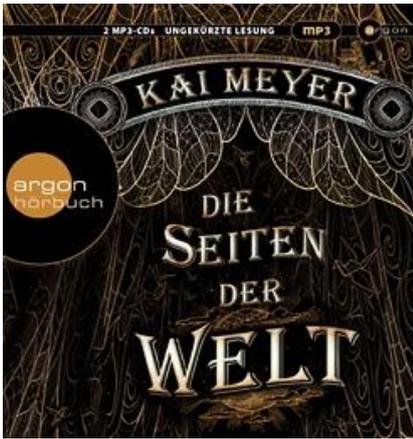
Dank der nicht eindeutig zu einer Seite gehörenden weiteren Protagonisten wird es nicht langweilig. Die Tante von Donna sowie der geheimniskrämerische Simon aus ihrem Orden sind nur ein Beispiel hierfür.

Als angemessene Gegenspielerin entpuppt sich die Waldkönigin. Diese ist recht boshaft und sehr nachtragend.

Die Story endet mit einem interessanten Finale. Das stellt sicher, dass Leserinnen etwaige weitere Teile gespannt erwarten.

Mit ihrer Erzählung, trifft die Autorin genau die Zielgruppe, junge Mädchen ab 15 Jahre, die ein Faible für fantastische Erzählungen haben. Sie schreibt interessant, und ihr flüssiger Erzählstil macht es auch jüngeren Lesern leicht, sich in die Welt von Donna hineinzusetzen.

Hoffentlich dauert es nicht allzu lange, bis die Fortsetzung der spannenden Geschichte in Deutschland veröffentlicht wird. (PW)



Kai Meyer

Die Seiten der Welt

Die Seiten der Welt 1

Argon Verlag, Berlin, 09/2014

Nach Kai Meyers „Die Seiten der Welt“, S. Fischer Verlag, Frankfurt am Main, 09/2014

2 MP3-CDs à 90 Tracks/426 Min + 93 Tracks/432 Min. in Schutzhüllen in aufklappbarer Karton-Box im Überformat, Hörbuch, Jugendbuch, Fantasy, 978-3-8398-4077-1, Laufzeit: ca. 858 Min., gesehen 10/15 für EUR 19,95

Ungekürzte inszenierte Lesung von Simon Jäger

Titelgestaltung von Stephan Siebert Berlin nach dem Entwurf des Buchumschlags/Illustration von Frauke Schneider,

Wittighausen

Autoren- und Sprecherfoto von Gaby Gerster und Andreas Biesenbach

1 Booklet à 12 Seiten mit Abbildungen von N. N.

www.argon-verlag.de

www.droemer-knaur.de/

<http://seiten-der-welt.de>

www.kaimeyer.com

Furia Salamandra Faerfax ist eine 15 Jahre junge Bibliomantin, die hofft, bald ihr Seelenbuch zu finden, das sie zu vielen wunderbaren Dingen befähigen wird, beispielsweise zu reisen, indem sie von der Ausgabe eines Buchs zu der des gleichen, das sich an einem entfernten Ort befindet, springt. Obwohl der Landsitz ihrer Familie über einer gigantischen Bibliothek erbaut wurde, sind die Nachforschungen alles andere als leicht, denn in den unterirdischen Gewölben lauern allerlei Gefahren.

In der Zwischenzeit findet Furia Trost bei einem anderen Buch. Es ist leer bis auf die Einträge eines Jungen in ihrem Alter, Severin Rosenkreutz, der etwa zweihundert Jahre vor ihr lebte und mit dem sie in Kontakt tritt, indem sie ihrerseits in das Buch schreibt. Sie erzählen einander von ihrem Leben, empfinden starke Sympathie füreinander, wenn nicht gar mehr.

Dann jedoch folgt ein Schicksalsschlag auf den anderen: Ihr Vater kommt bei einer Mission ums Leben. Die Hausangestellten werden ermordet. Ihr kleiner Bruder Pip wird entführt. Offenkundig steckt die mächtige Bibliomantin Mater Antiqua dahinter, die die Umgarnte, eine Mörderin, und deren Truppe, die Kavaliere, ausgesandt hat, um ein bestimmtes Buch zu bekommen, das sie in Furias Besitz glaubt. Allerdings hat das Mädchen keinerlei Ahnung, um welchen Titel es sich handelt, nur dass es von dem Autor Siebenstern verfasst wurde, und der hat eine Menge geschrieben.

Furia flieht nach Libropolis, um unterzutauchen und einen Plan zu entwickeln, wie sie Pip aus der Gewalt der Umgarnten befreien kann. Dass sie auch dort ihren Verfolgern entkommen kann, verdankt sie Cat und Finnian sowie der Agentin Isis Nimmernis, die ihre eigenen Gründe haben, gegen die Akademie, die über alles herrscht, zu kämpfen ...

Für ein Jugendbuch ist Kai Meyers „Die Seiten der Welt“ – inzwischen liegt auch der zweite Teil, „Nachtland“, vor – ziemlich blutrünstig. Nicht nur gehen die Handlanger der Akademie sehr grausam mit Personen um, die ihnen im Weg sind oder gefangen genommen wurden, sie töten auch den einen oder anderen Sympathieträger, und das ist vor allem für jüngere Leser bzw. Zuhörer nicht leicht zu verkraften. Aber auch Furia und ihre Freunde sind nicht gerade zimperlich. Ob all diese blutigen Szenen wirklich nötig sind?

Spannung lässt sich auch anders erzeugen. Schon die Idee, dass Magie durch Bücher gewirkt werden kann und die Figuren in ihnen lebendig werden können, ja, mehr noch: dass jemand diese Welt, so wie sie ist, geschrieben hat, ist faszinierend und liefert viele interessante Ansätze für reizvolle Entwicklungen, ohne dass immer massiv Mord und Totschlag inszeniert werden müsste. Aber letztendlich läuft wieder einmal der heftige Kampf von Gut gegen Böse, wobei sich die Protagonisten nicht immer als das entpuppen, was sie anfangs vorgegeben haben zu sein.

Furia sammelt Verbündete und lernt auch ihre Gegenspieler besser kennen. So manchem Geheimnis kommt sie auf die Spur und erlebt natürlich auch viele Enttäuschungen, vor allem was

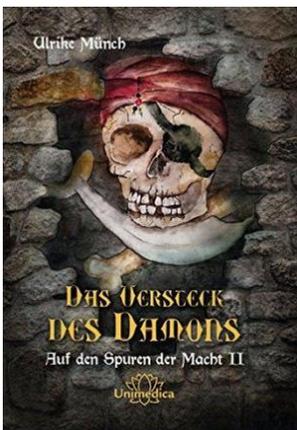
Severin betrifft, der für eine Weile aus der laufenden Handlung verschwindet, in Wirklichkeit aber eine Schlüsselrolle einnimmt. Außerdem geht es um mehr als ‚nur‘ um Pips Leben, denn durch Siebensterns leere Bücher könnte die bekannte Welt vernichtet werden. Als Furia endlich eins und eins zusammengezählt hat, kommt es zum Showdown.

Das Buch endet so, dass man nicht zwangsläufig eine Fortsetzung erwarten würde, aber das Thema Akademie und ein paar andere Punkte wurden nicht abgehakt, sondern als Gegebenheit belassen. In der Fortsetzung wird der Autor hier ansetzen und sein Garn weiterspinnen, sicher sehr zur Freude des Publikums, das mehr über die realistisch gezeichneten Charaktere und ihr weiteres Schicksal erfahren will.

Wem das Buch vielleicht zu dick ist, der hat die Möglichkeit, die ungekürzte Lesung als MP3 zu erwerben. Simon Jäger, der seine Stimme u. a. Jet Li, Heath Ledger und Matt Damon lieh, bietet eine inszenierte Lesung, der man gerne lauscht, und das 14 Stunden und 18 Minuten lang.

Die Gestaltung der CD-Box orientiert sich am Buchcover. Die Box hat Überformat, weist goldenen Foliendruck auf, beinhaltet zwei CDs in schlicht schwarzen Karton-Hüllen und ein 12-seitiges Booklet mit Informationen zu Autor und Sprecher sowie eine Liste der Akteure.

„Die Seiten der Welt“ wendet sich an Jugendliche ab etwa 14 Jahre, die Titel wie Philip Pullmanns „Der goldene Kompass“, Cornelia Funkes „Tintenherz“ oder Kerstin Giers „Silber“ schätzen. (IS)



Ulrike Münch
Das Versteck des Dämons
Auf den Spuren der Macht 2

Unimedica im Narayana Verlag, Kandern, Erstauflage: 05/2015

HC, Kinder-/Jugendbuch, Urban Fantasy, 978-3-944125-31-2, 408/1750

Titelgestaltung von N. N..

www.narayana.de

Ulrike Münch, die u. a. für die Kleine Kasperbühne in Hockenheim schreibt, hat jetzt den zweiten Teil ihrer auf fünf Bände ausgelegten Fantasy-Serie „Auf den Spuren der Macht“ beim Narayana Verlag veröffentlicht.

Während der erste Band noch als klassisches Einzelabenteuer selbstständig lesbar war, ist dies beim zweiten Teil nicht mehr der Fall. Der Roman greift mehr oder weniger permanent auf die Geschehnisse des ersten Buchs zurück. Auch die Charakterisierung der handelnden Figuren fällt dünner aus und lässt eine Fortentwicklung weitgehend vermissen.

Hauptakteure sind wieder die beiden Jungen Lukas und sein Freund Moppel. Von den gesundheitlichen Problemen des Erstgenannten liest man im zweiten Teil fast nichts mehr. Auch die familiären Verwicklungen, die im ersten Teil noch ein wenig Alltagsleben widerspiegeln, sind deutlich rückläufig, wodurch das unglaublich geschilderte Verhältnis zwischen Erwachsenen und Kindern noch deutlicher zu Tage tritt.

Unangenehm fällt außerdem auf, dass die klassische Rollenverteilung zwischen Männern und Frauen in Hinblick auf die Kinder sehr hervorgehoben wird. Die ältere Schwester von Lukas wird eher klischeehaft zickig dargestellt und spielt bestenfalls eine Nebenrolle als Handlanger für die im Verhältnis zu ihrem Alter unangemessen beherzt agierenden männlichen Akteure.

Leider ist der Band auch inhaltlich recht enttäuschend. Er nimmt eigentlich nur die Geschehnisse des ersten Bandes wieder auf und spielt sie in einer neuen Variation durch.

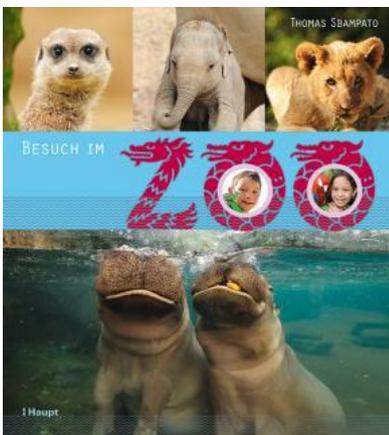
Man erfährt, dass der am Ende des ersten Buchs vernichtet geglaubte Dämon doch nur verletzt ist und sich in einem Versteck regeneriert. Sogar der fiese Direktor der Schule, der sich im ersten Teil als Hauptgegner entpuppt hatte, kommt mehr als überraschend ganz schnell aus dem Irrenhaus zurück, in dem er gelandet war - und so weiter.

An die Stelle des mächtigen Ornaments aus dem ersten Band tritt nun ‚Heilerde‘, die in einem Wettlauf zwischen Gut und Böse genau an den Handlungsschauplätzen des ersten Teils, den Fundorten der Ornamentsplitter, gesucht werden muss. Es geht also wieder durch die Zeiten an

die bereits bekannten Schauplätze, so ins alte Paris, wo die beiden Jungen ihren ersten Rausch überstehen, sich ansonsten aber erstaunlich wenig um Vorsicht in Bezug auf ihre ‚Zeitreisemöglichkeit‘ bemühen, weiter vollkommen unbedacht und damit ziemlich unlogisch wieder auf das Piratenschiff gelangen, was die Autorin zu einem Exkurs über die Sklaverei verleitet - und so weiter.

Nach dem finalen Zusammenstoß der Gegner mit durchaus ansprechenden Actionszenen bleibt praktisch alles wie es war. Der zweite Band der Serie erweist sich damit als im Prinzip unnötiger Lückenfüller, wie es zweite Bände leider so oft an sich haben. In diesem Fall stellt sich allerdings zusätzlich die Frage, mit welchen Inhalten die Autorin auch noch die Bände drei bis fünf füllen will? Der Eindruck nach der Lektüre ist, dass hier weniger mehr gewesen wäre und man es besser bei einem - vielleicht etwas überarbeiteten - Einzelabenteuer belassen hätte. Die erwartete Spannungskurve für die folgenden Bände hält sich jedenfalls in Grenzen.

Wie schon der erste Teil ist auch dieser für Erwachsene nur bedingt als anspruchslose, kurzweilige Unterhaltung geeignet. Zu einfach gestrickt sind Plot und Sprache und zu schwarz/weiß die Charaktere. Hier zeigt sich leider keinerlei Fortentwicklung. (KEA)



Thomas Sbampato

Besuch im Zoo

Haupt Verlag, Bern (CH), 03/2015

SC, Kinderbuch, Sachbuch, Mitmachbuch, Bildband, Natur & Tier, 978-3-258-07881-6, 132/2490

Titelfotos von Thomas Sbampato, kids.4pictures/Fotolia, Digitalpress/Fotolia

Fotos im Innenteil von Thomas Sbampato, Archivfotos von Othmar Röthlin

www.haupt.ch

www.sbampato.ch

An der Unterbringung von Tieren im Zoo scheiden sich die Geister. Die einen sagen, dass die Tiere darunter leiden, in Gefangenschaft und fern ihres natürlichen Lebensraums gehalten zu werden und dass die vielen täglichen Besucher für sie Stress bedeuten. Andere widersprechen dem, weil die heutige Art der Haltung eine ganz andere ist als vor Jahrzehnten oder gar in der Anfangszeit der Zoos, da sie inzwischen individuell auf jede Spezies zugeschnitten ist. Viele Tiere wurden bereits in Gefangenschaft geboren und sind an ihr Gehege gewöhnt. Manche wären vielleicht sogar schon ausgestorben, hätte man ihren Bestand durch Zoos nicht stabil gehalten und die Tiere ausgewildert.

Der moderne Zoo ist längst kein Ort mehr, an dem man exotische Tiere in zu kleinen Käfigen angaffen kann, sondern eine Bildungsstätte, die Jung und Alt einen Einblick in die Vielfalt der Arten gewährt, welche in großräumigen Gehegen untergebracht sind, die ihrem natürlichen Lebensraum nachempfundenen wurden, oft auch nach Kontinenten geordnet angelegt. Tierärzte und -pfleger, Kuratoren, die u. a. damit befasst sind, die Gehege so auszustatten, dass sich seine Bewohner wohlfühlen und nicht langweilen, Gärtner u. a. m. kümmern sich um das Gelände und die Tiere.

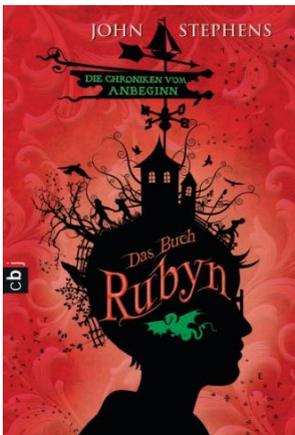
Dass der moderne Zoo beliebt ist und die Konzepte ankommen, belegen die Besucherzahlen. Dennoch überrascht es, dass Thomas Sbampato anders als viele seiner Kollegen nicht Tiere in freier Wildbahn fotografiert, sondern verschiedene Zoos bereist hat, um dort schöne Aufnahmen zu erstellen. Der Grund dafür ist, dass für die meisten der Zoo die einzige Möglichkeit bietet, Tiere live zu erleben. Gleichzeitig möchte der Tierfotograf das Publikum sensibilisieren, damit es nicht vergisst, dass es lebendige Wesen vor sich hat, die zu unserer Welt gehören und eine würdevolle Behandlung verdienen und die nicht dem globalen Gewinnstreben zum Opfer fallen dürfen.

„Besuch im Zoo“ bietet auf knapp 130 Seiten eine Menge Informationen zur Geschichte des Zoos, zu Zooberufen, zur Zooforschung und anderen relevanten Themen. Auch werden 17 Tiere vorgestellt, darunter der Braunbär, der Fischotter, das Nilkrokodil und der Sibirische Tiger. Klar, bei dieser kleinen Auswahl konnte nicht jedes bekannte und beliebte Tier berücksichtigt werden, und so mancher wird sich vielleicht wünschen, dass man den Anteil der Drumherum-Informationen

kleiner gehalten hätte, sodass z. B. auch noch die Giraffe, der Gepard, das Yak und das Känguru Platz gefunden hätten.

Jedem Tier wurden 4 Seiten gewidmet. Auf diesen erfährt man Allgemeines über die Lebensweise, in einem farbig unterlegten Kreis über die Haltung im Zoo, und es gibt einen kurzen Steckbrief. Natürlich dürfen farbige Fotos nicht fehlen. Ihre Größe reicht von Kreditkartenformat bis eine halbe Seite. Der Mitmachteil ist so gestaltet, dass man eigene Fotos einkleben und ein (Detail-) Bild des Tieres einzeichnen kann. Ferner gibt es Aufgaben bzw. Fragen und Platz, um die Beobachtungen einzutragen. Im Gegensatz zu anderen Mitmachbüchern sind die Antworten nicht am Ende des Bandes angegeben; man muss sie dem Begleittext entnehmen oder anderweitig finden.

Für Kinder ab 6 Jahre, vielleicht anlässlich des ersten „Besuchs im Zoo“, stellt das Buch eine gelungene Einführung dar. Es kann viel Wissenswertes nachgelesen werden, wenngleich bloß eine kleine Zahl Tiere näher vorgestellt wird, dazu gibt es viele schöne Farbfotos und die Mitmachseiten, durch die der kleine Zoofreund mehr sein kann als ein passiv Schauender. (IS)



John Stephens

Das Buch Rubyn

Die Chroniken vom Anbeginn 2 (von 3)

The First Chronicle – The Book of Beginning, Book Two, USA, 2012

cbj-Verlag, München, 11/2012

HC mit Schutzumschlag, Jugendbuch, Urban Fantasy, 978-3-570-15293-2, 496/1999

Aus dem Amerikanischen von Alexandra Ernst

Titelgestaltung und Vignetten im Innenteil von Geviert – Büro für Kommunikation, München/Conny Hepting, Silhouette Archiv Geviert, Shutterstock

Autorenfoto von Isabelle Grubert

www.cbj-verlag.de

www.cbj-emerald.de

www.chroniken-vom-angebinn.de

www.shutterstock.com

Knapp ein Jahr ist vergangen, seit die Geschwister Kate, Michael und Emma „Das Buch Emerald“ in ihren Besitz bringen konnten und viele Gefahren überstanden haben. Noch immer hoffen sie, dass ihre Eltern am Leben sind und sie einander wiederfinden. Doch zunächst werden sie erneut in einem Waisenhaus untergebracht, deren Leiterin die drei spüren lässt, dass sie nicht willkommen sind. Kate bittet den Zauberer Dr. Pym, sie von diesem schrecklichen Ort fortzuholen, aber sie erhält keine Antwort.

Ausgerechnet an dem Tag, als im Heim ein Fest stattfindet, gelingt es den Feinden der Kinder, sie in ihrem Versteck ausfindig zu machen. Sie versuchen zu fliehen, aber Kate wird von einer der finsternen Kreaturen festgehalten, und das Mädchen benutzt das Buch, um mit dem Wesen in die Vergangenheit zu springen, damit Michael und Emma eine Chance haben zu entweichen. Als sie wieder zu sich kommt, befindet sie sich im winterlichen New York des Jahres 1899 – und das Buch, ihre einzige Hoffnung, in die eigene Zeit zurückzukehren, ist verschwunden. Unverhofft erhält Kate Hilfe, aber es zeigt sich, dass sie nicht jedem vertrauen darf. Und woher kennt Rafe, der Anführer der Diebe, sie?

Unterdessen schafft es Dr. Pym, Michael und Emma im letzten Moment zu retten. Gemeinsam begeben sie sich auf die Suche nach dem „Buch Rubyn“, das auch als ‚Buch des Lebens‘ bezeichnet wird. Während sie um die Welt reisen, müssen sie ständig auf der Hut vor ihren Häschern sein. Auf Michael, jetzt der Älteste, lastet schwer die Verantwortung für Emma, die Kate schrecklich vermisst. Je länger die große Schwester verschollen bleibt, umso mehr schwindet die Hoffnung auf ihre Rückkehr ...

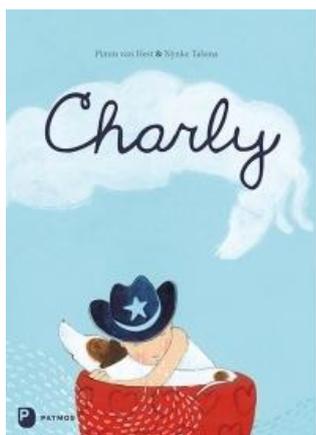
Man kann die ersten beiden Bücher der Trilogie unabhängig voneinander lesen, da Band 1 relativ unabhängig ist. Nach dem Finale der Fortsetzung mit Cliffhanger bleiben jedoch so viele Fragen offen, dass man „Das Buch Onyx“ kaufen muss, um zu erfahren, ob es ein Happy End gibt. Drei

Kinder, drei Bücher, klar, dass das sogenannte ‚Buch des Todes‘ für Emma gedacht ist, nachdem zunächst Kate „Emerald“ und später Michael „Rubyn“ erhielt.

Ging es zunächst vordringlich um das Überleben der Kinder und die Suche nach ihren Eltern, wobei die magischen Bücher eine wichtige Rolle spielen, so wird nun zunehmend der Hintergrund des Ganzen beleuchtet. Man erfährt, dass in der Vergangenheit, in der sich Kate diesmal wiederfindet, die Trennung von Magie und ‚normaler Welt‘ eingeleitet wurde, da die Zauberei zu gefährlich war und entsprechende Begehrlichkeiten bei vielen – schlechten – Menschen weckte. Was damals geschah, wirft nun lange Schatten auf die Gegenwart, und es gibt für Kate eine traurige Überraschung.

Doch auch Michael, weniger Emma haben ihre Handlungsanteile. Zwar liest sich die Schnitzeljagd nach dem „Buch Rubyn“ und die Begegnung mit den Elfen (das andere Mal waren es Zwerge) nicht gar so spannend wie Kates Erlebnisse, doch beginnt der 13-jährige Junge durch seine Aufgaben zu reifen, wenngleich er immer noch kindische Rückfallphasen hat, wenn sich der Geburtstag seiner jüngeren Schwester (12) nähert und sie vorübergehend gleich alt sind, er jedoch unbedingt als der ältere und größere von ihnen anerkannt werden will. Am Schluss werden schließlich die Weichen für Emma gestellt, die zweifellos im „Buch Onyx“ in den Fokus rücken wird. Mit ihr geht auch der Cliffhanger Hand in Hand.

John Stephens erzählt kurzweilig, übertreibt aber etwas den ‚Reise um die Welt‘-Part, der sich zu lang hinzieht. Auch sind einige Szenen, in denen Menschen sterben, doch recht brutal für eine Leserschaft ab 12 Jahre, und man möchte daher die Trilogie lieber einem Publikum ab 14 Jahre empfehlen, das Titel wie Philip Pullmans „Der goldene Kompass“ und Cornelia Funkes „Tintenherz“ schätzt. (IS)



Pimm van Hest (Text) & Nynke Talsma (Zeichnungen)

Charly

Sjuleke, B/NL, 2013

Patmos Verlag der Schwabenverlag AG, Ostfildern, 08/2015

HC, Kinder-/Familienbuch, Religion/Trauerhilfe, 978-3-8436-0630-1, 28/1299

Aus dem Niederländischen von Brigitte Durst

Titelgestaltung von Clavis Uitgeverij, Hasselt – Amsterdam – New York unter Verwendung einer Illustration von Nynke Talsma

www.patmos.de

www.pimmvanhest.nl

www.nynketalsma.nl

Als es Schlafenszeit ist, mag Tim nicht ins Bett gehen. Er versteckt sich so gut, dass die Mutter ihn erst mit Hilfe von Charly findet. Charly ist ein guter Spürhund und hat Tim sehr gern.

Am anderen Morgen möchte Tim mit Charly spielen, aber dieser liegt in seinem Körbchen und rührt sich nicht. Er ist auch nicht so schön warm wie sonst. Tim bekommt es mit der Angst, und die Eltern müssen ihm erklären, dass Charly gestorben ist.

Es ist furchtbar, einen geliebten Menschen zu verlieren. Aber auch der Tod eines treuen Tieres, das einen viele Jahre lang begleitet hat, hinterlässt eine schmerzliche Lücke. Für Tim ist es die erste schlimme Erfahrung dieser Art, von der auch andere Kinder getroffen werden, die, seit sie auf der Welt sind, einen Hund, eine Katze, einen Hamster, einen Wellensittich oder ein anderes Tier zum Gefährten hatten. Plötzlich ist es nicht mehr da, und es kann auch nicht einfach durch ein anderes Tier ersetzt werden.

Wenn Tim daran denkt, dass Charly bei ihm und seiner Familie ein schönes Leben hatte und nun wieder mit seinen Hunde-Eltern, die schon vor Jahren gestorben sind, vereint ist, fühlt er sich ein wenig getröstet. Die Beerdigung im Garten ist ein Abschied, aber er kann das Grab jederzeit besuchen und Charly etwas erzählen, der ihm von einem anderen Ort aus zuhört.

Es ist ein großer Schock, wenn man das Tier tot auffindet. Es war zwar alt, aber gesund und musste sich nicht quälen und eingeschlafert werden. Dass auch so etwas passieren kann, hat der Autor dankenswerterweise nicht angesprochen, denn schon ein friedlicher Tod ist es sehr schwer

für ein Kind, ebenso für Erwachsene, zu verkräften. Einfühlsam erzählt Pimm van Hest, wie man Abschied nehmen kann, ohne dies für das Kind allzu hart zu machen.

Unterstützt wird die Geschichte von den bunten Zeichnungen der Künstlerin Nynke Talsma, die stets zwei Seiten belegen und in die der Text integriert ist. Durch die Farbgebung spiegelt sich die jeweilige Stimmung wieder: hell, als alle glücklich sind bzw. als alle daran denken, wie schön die gemeinsame Zeit mit Charly war und dass er jetzt bei seinen Eltern ist; dunkel, als Tim nach Charly sucht und die schreckliche Entdeckung macht.

Das Buch eignet sich für junge Familien und Kindergärten. Kinder ab drei Jahre können mit seiner Hilfe behutsam darauf vorbereitet werden, dass ihr lieber Spielkamerad, vor allem wenn er bereits älter ist, eines Tages sterben könnte. Das Thema wird sehr sensibel und altersgerecht aufbereitet. (IS)

Mehr Kinder-/Jugendbücher unter Malen & Zeichnen/Basteln & Spielen, Quiz & Spiele.

Romance



Andrea Tillmanns

Das Glück wohnt gleich nebenan!

UlrichBurgerVerlag, Homburg/Saar, 1. Auflage: 11/2014

TB, Romance, 978-3-943378-73-3, 290/1290

Titelmotiv von brat82 - Fotolia.de

www.UB-Verlag.de

www.literaturagentur-ehrmann.de

www.andreatillmanns.de

Sandra ist wütend auf ihren Chef. Laufend kritisiert er die junge Frau wegen angeblicher Fehler und macht aus jeder Mücke einen Elefanten. Eines Tages reicht es der Sekretärin, und sie kündigt ihre gutbezahlte Stelle. Endlich hat sie wieder einmal Zeit für sich und überlegt ernsthaft,

ihre Fotografien auszustellen.

Während ihrer Suche nach dem richtigen Job und den passenden Motiven für ihre Fotos lernt sie allerhand interessante Menschen kennen. Vor allem ihr Nachbar Leonard und ihre Freundin Elke helfen ihr, wo sie können. Sandra hofft sehr, dass ihre erste eigene Ausstellung sie soweit bringt, dass sie genug Aufträge bekommt, um schließlich finanziell mit ihrem Hobby über die Runden zu kommen.

Die liebenswerte Leichtigkeit, mit der Andrea Tillmanns ihre Figuren erschafft, ist bemerkenswert. Ihre Protagonisten sind normale Menschen, die wirken, als wären sie mitten aus dem Leben gegriffen. Die Autorin lässt ihren Figuren genug Zeit, um sich zu entwickeln. Sandra, Elke und Leonard eignen sich hervorragend für Leserinnen ab 16 Jahre, sich schnell mit den Protagonisten zu identifizieren.

Die Story wartet mit interessanten Momenten auf. Wer ein Faible fürs Fotografieren hat, sei sich gewiss, dass hier eine gute Recherchearbeit vorangegangen ist, um die Hauptfigur sehr authentisch darzustellen.

Ein wenig Herzschmerz, loyale Freunde und eine sympathische Hauptfigur, die unerschütterliches Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten besitzt, sind die Zutaten für die Geschichte. Diese ist auf Werte festgelegt, die heutzutage kaum noch gelten. Hier wird mit Einfallsreichtum, schöpferischer Kraft und Arbeitswillen ein Weg gefunden, um eine gute Jobzufriedenheit zu garantieren. Das erinnert an die leider vergangenen Zeiten, in denen ein Arbeitnehmer sich gern mit dem Unternehmen, für das er tätig ist, identifizierte.

Und klar, wenn die Leserschaft ebenfalls unter einem tyrannischen Chef leidet, wie ihn der Roman beschreibt, kann jeder gut nachvollziehen, warum immer mehr Arbeitnehmer dem Burnout-Syndrom, Depressionen und anderen psychischen Erkrankungen anheimfallen.

Wer eine nette, nachvollziehbare Geschichte lesen will, die mit einer interessanten Idee und verschiedenen angenehmen Charakteren aufwartet, die man als Leserin schnell ins Herz schließt, sollte sich zurücklehnen und den Roman bei einem guten Glas Wein genießen. (PW)

Mehr Romance unter Kinder-/Jugendbuch, Fantasy, Mystery/Horror, Erotik, Comic, Manga.

Fantasy



Janice Hardy
Krieg der Heiler

Heiler 3 (von 3)

The Healing Wars: Darkfall, USA, 2011

Bastei Lübbe, Köln, 1. Auflage: 03/2012

TB, Fantasy 20011, Adventure, 978-3-404-20011-5, 300/1200

Aus dem Amerikanischen von Michael Krug

Titelgestaltung von Guter Punkt, München unter Verwendung eines Motivs von Marta Dahlig

www.luebbe.de

www.bastei.de

www.janicehardy.com

www.guter-punkt.de

<http://dahlig.deviantart.com>

Noch immer befinden sich Nya, die mächtige Magierin mit der Gabe, Menschen Schmerzen zu nehmen und sie gegebenenfalls einem anderen zu geben, mit ihren Mitstreitern auf der Flucht. Der Herzog von Baseer hat ein hohes Kopfgeld auf ihre Ergreifung ausgesetzt. Daher muss Nya alles versuchen, um sich, ihre Schwester und ihr Volk vor dem machtgierigen Mann zu beschützen.

Dann wird sie vor eine schwere Wahl gestellt. Welche Rolle will sie in diesem Konflikt spielen? Nya kann auch weiterhin als Symbolfigur für den Kampf um die Freiheit dienen. Oder ist sie bereit, ihre Mitstreiter als Anführerin der Rebellen zu führen? Die junge Frau ist bemüht, die richtige Entscheidung zu treffen.

Der Abschlussband um die Heilerin Nya und ihre Freunde fällt noch einmal sehr konfliktbeladen aus. Die Protagonisten erleben unglaubliche Gefahren und fantastische Begebenheiten. Die Autorin hat ihre Figuren im Laufe der Erzählung sinnvoll weiterentwickelt und ist nun bereit loszulassen, damit alle ihr Schicksal erfüllen können.

Leser und Leserinnen von Fantasy-Stories werden gleichermaßen von der abenteuerlichen Geschichte begeistert sein. Ein wenig Romantik und einige lustige Szenen hellen die ansonsten doch recht düster wirkende Geschichte sinnvoll auf. Wer Abenteuer, ein wenig Spaß, Spannung und hauchzarte Romantik zu schätzen weiß, ist bei Janice Hardy goldrichtig. (PW)



Werner Karl
Druide der Spiegelkrieger
Spiegelkrieger-Trilogie 1

Amazon/CreateSpace Independent Publishing Platform, Deutschland, 12/2014

PB oder Kindle eBook, Fantasy, History, 978-1-5052-9649-5, 488/1495 oder KB 2999/EUR 3,99

Titelgestaltung von Designstudio Daniela Roith

www.amazon.de

wwwcreatespace.com

www.wernerkarl.org

Britannien im Jahre des Herrn 180. Das Land ist von den Römern besetzt, der Hadrianswall grenzt gen Norden hin die Provinzen gegen das wilde Land der Pikten ab. Und dort regt sich Widerstand. Der Druide Túan mac Ruiths hat viel Leid erlebt und will hierfür Rache. Mit einer Armee plant er, gegen die Römer vorzugehen! Doch dann gefährdet eine Liebe sein Vorhaben ...

Wer hofft, mit „Druide der Spiegelkrieger“ einen klassischen Fantasy-Roman zu erhalten, wird am Ende eventuell enttäuscht sein. Dann, wenn er nur dieses Genre liest. Denn dieser Band ist eher ein historischer Roman mit einer Prise Magie und Fantasy, gut recherchiert, mit Glossar versehen und so lebendig geschrieben, dass man den Ereignissen gern folgt.

Die Charaktere wirken authentisch, ihre Beweggründe sind nachvollziehbar. Auch entwickeln sie sich im Laufe des Bandes, bleiben nicht eindimensional. Der Gute ist nicht nur dann gut, wenn er Gutes tut, sondern auch dann, wenn er Schlechtes tut, aber mit der richtigen Motivation.

Die Story ist glaubwürdig und spannend erzählt, es gibt keine größeren Längen.

Der Stil, den Werner Karl in seinem Werk pflegt, ist überaus angenehm. Eine Mischung aus direkten Sätzen und gehobener, aber nicht abgehobener Sprache.

Für die Rezension lag weder das eBook noch der gedruckte Roman vor, sondern ein PDF. Daher kann man an dieser Stelle leider nichts über die Formatierung sagen. Beides, Paperback und eBook, werden direkt von Amazon vertrieben, der Autor nutzt CreateSpace für die gedruckte Version.

Das Buch eignet sich alles in allem sowohl für Leser von historischen Romanen wie für jene, die einen Schuss Fantasy mögen. Was das geschriebene Wort anbelangt, so hat der Autor alles richtiggemacht.

Leider kann man das von dem Designstudio Daniela Roith nicht sagen. Laut Impressum ist dieses für das Titelbild zuständig, und wer immer sich diese Gestaltung ausdachte, müsste zwischen Beltaine und Samhain in einem Wicca-Mann schmachten und über die Sünden der Titelbildgestaltung nachdenken. Da hatten sie das weite Feld von Römern, Pikten, Kelten und Britanniern zur Verfügung – und am Ende kommt ein Cyborg heraus, der den Betrachter finster anschaut.

Liebes Designstudio Daniela Roith: Dies ist kein Science Fiction! Nein, weder Captain Picard noch Luke Skywalker werden kommen, um die Römer zu vertreiben. Ja, ja, ich weiß, das soll der Druide sein. Aber das sollte man irgendwo am Rand notieren. Oder eine Sprechblase vielleicht: „*Ich bin kein Cyborg! Ich bin nur so gezeichnet.*“

Never judge a book by it's cover. Nie ist der Spruch wahrer als bei diesem Roman. Unter dem Bild versteckt sich eine tolle Geschichte, die Lust auf mehr macht! Kaufen! (GA)



Dirk van den Boom

Ein Lord zu Tulivar

Atlantis Verlag, Stolberg, 12/2012

PB, Fantasy, 978-3-86402-058-2, 236/1290

Titelgestaltung von Timo Kümmel unter Verwendung einer Illustration von Tony Andreas Rudolph

www.atlantis-verlag.de

www.sf-boom.de

<http://timokuemmel.wordpress.com>

www.zulusplitter.de

<http://zulusplitter.deviantart.com>

Hauptmann Geradus Kathain kehrt siegreich aus dem Krieg heim. Aber zu seinem Kummer muss er feststellen, dass man ihn mit einem Lohn abspeist, der so nicht ausgemacht war. Die Mächtigen seines Reiches fürchten, dass er, der aufstrebende Held, ihren politischen Zielen im Weg stehen könnte. Enttäuscht von seinem Herrn und müde von zahlreichen

Schlachten, sammelt er die getreuesten seiner Soldaten um sich. Diese gehen nur zu gern mit ihrem Kriegskameraden, sind sie doch im Laufe der Zeit zu einer eingeschworenen Gemeinschaft geworden.

Der neue Lord von Tulivar macht sich auf in ein heruntergekommenes Gebiet, um seinen kargen Lohn zu empfangen. Schon sehr bald bemerken er und seine Leute, dass die Berichte von der Armut Tulivars mit ihren Entdeckungen auf dem Weg zu ihrem Ziel nicht so ganz übereinstimmen. Eine neue Herausforderung wartet auf Kathain und seine Mannen. Es beginnt ein neues Abenteuer.

Dirk van den Booms Geschichte fängt genau da an, wo andere enden. Es gelingt ihm, präzise die Folgen eines Kriegs zu beschreiben. Wie es ist, in ein Land heimzukehren, das, trotz des Sieges, ebenfalls unter den Konsequenzen des Geschehens zu leiden hat. Nur die oberen Herren in den Machtpositionen bleiben von Hunger und Leid weitestgehend verschont. Bezüge zur Realität sind vorhanden, denn auch wenn Technik und Zeitgeschehen heutzutage anders aussehen, die Auswirkungen eines Krieges sind immer die gleichen. Das Volk - der kleine Mann - ist derjenige, der die Suppe auslöffeln muss, die die Politiker ihm eingebrockt haben.

Der Leser kann sich sehr schnell in die jeweiligen Figuren hineindenken, und auch das Umfeld der Protagonisten wird sehr genau beschrieben. Die Handlung wird zunehmend interessanter und gleicht ein wenig einem Krimi. Immerhin gilt es, Recherchen anzustellen und klug zu agieren, um so einigen Ungereimtheiten auf die Spur zu kommen.

Wem Fantasy-Erzählungen mit mittelalterlich angehauchten Vorkommnissen gefallen, dürfte sich hier pudelwohl fühlen. Der Initiator der „Rettungskreuzer Ikarus“-Serie schafft es jedenfalls bravourös, eine Welt vor den Lesern auszubreiten, die sie rasch in die Erzählung hineinzieht. (PW)

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

Science Fiction



Dan Abnett
Wächter der Grenze
Torchwood 2

Torchwood: Border Princes, USA, 2007

Cross Cult, Ludwigsburg, 06/2011

TB, SF, Media, 978-3-941248-59-5, 366/1280

Aus dem Amerikanischen von Susanne Döpke

Titelgestaltung von N. N.

www.cross-cult.de

www.danabnett.com



Die Organisation Torchwood operiert außerhalb der normalen Rechtsprechung. Die Mitglieder agieren völlig unabhängig von Polizei und Regierung. Sobald es Anzeichen dafür gibt, dass bei einem Tatort Außerirdische, fremde Dimensionen oder Zeitrisse eine Rolle spielen, wird Torchwood aktiv. Eben alles, was mit einer außerirdischen Bedrohung zu tun hat, fällt in ihren Bereich. Ihre Basis liegt unterirdisch auf einem Riss im Raum-Zeit-Kontinuum. Der rätselhafte Captain Jack Harkness ist der Anführer einer sehr speziellen Truppe, die ihm bei seinen Recherchen zur Seite steht.

Eine Wesenheit, ‚Das Amok‘, treibt die Menschen langsam, aber sicher in den Wahnsinn. Die Mitglieder von Torchwood haben es nicht nur mit einem fremden Geschöpf zu tun, das sich in jedem Menschen manifestieren kann, sondern müssen auch noch dafür Sorge tragen, dass die Vorkommnisse vertuscht werden. Dies ist gar nicht so leicht, da gleich haufenweise Leichen durch das Wesen fabriziert werden.

Zudem befindet sich die Beziehung von Gwen und Rhys in einer absoluten Tiefelage. Nach einem Streit zieht Gwen zu James, ihrem Kollegen. Doch sie kommt kaum dazu, sich über ihre Gefühle klar zu werden, denn der Fall steht an erster Stelle. Es wird wieder unglaublich bizarr für Captain Jack Harkness und seine Leute.

Die Serie „Torchwood“ ist ein Ableger der erfolgreichen Reihe „Dr. Who“. Während in England beide Reihen reißenden Absatz finden, tun sich die Leser in anderen Ländern etwas schwer mit diesen SF-Serien. Vielleicht liegt das an dem sogenannten trockenen, britischen Humor.

Wer die TV-Serien allerdings gesehen hat, weiß, hier verbergen sich kleine Juwelen des SF-Genres, die nur darauf warten, entdeckt zu werden. „Dr. Who“ ist aus der britischen Fernsehwelt kaum wegzudenken. Als in einer dieser Folgen der freizügige Captain Jack Harkness auftauchte (gespielt vom äußerst ansehnlichen John Barrowman), gab es so einen positiven Anklang auf diesen Protagonisten, dass sich die BBC entschloss, ihm eine eigene Serie zu widmen. Zu Recht: Kaum ein Team ist so unterschiedlich wie die Mitglieder der „Torchwood“-Truppe.

Jack Harkness, der Anführer der Sondereinheit, verbirgt so einige Geheimnisse vor seinen Kameraden. Zwar kann er sterben, bleibt aber nur sehr kurz dem Leben fern. Immer wieder erlangt sein Körper seinen Originalzustand zurück, und *Jack is back*.

Gwen kommt aus dem Polizeidienst zu der geheimnisvollen Organisation. Ihre akribische Detektivarbeit macht sie zu einer unverzichtbaren Mitarbeiterin.

Owen ist der Arzt im Team, der im Bereich Forschung ebenfalls einiges vorzuweisen hat.

Toshiko ist die ‚Meisterin der tausend Tasten‘, sie hält die Fäden zusammen, wenn es darum geht, Computer, Internet und Intranet sowie alles, was damit zusammenhängt, für die Arbeit Torchwoods einzusetzen.

Ianto agiert als Sekretär und Mädchen für alles, wobei auch in ihm noch ungeahnte Talente schlummern.

Jedes Teammitglied hat seine eigenen Gründe, warum es zu Torchwood kam. Die so unterschiedlichen Charaktere sind nicht immer einer Meinung, und so gibt es ab und an stimmungsvolle Meinungsverschiedenheiten. Wenn es allerdings darauf ankommt, kann sich Jack hundertprozentig auf seine Kollegen verlassen.

Dies ist auch dringend nötig, da immer wieder gefährliche Außerirdische die Erde für ihre Pläne nutzen wollen. Entweder möchten sie die Herrschaft übernehmen und die Menschheit versklaven oder gleich ganz ausradieren, damit dieser Schandfleck im Universum verschwindet. Hinzu kommen Flüchtlinge aus fremden Dimensionen oder Risse in der Raum-Zeit, in die normale Menschen gezogen werden. Torchwood versucht alles, um die Erde und ihre Bewohner vor diesen Gefahren zu schützen.

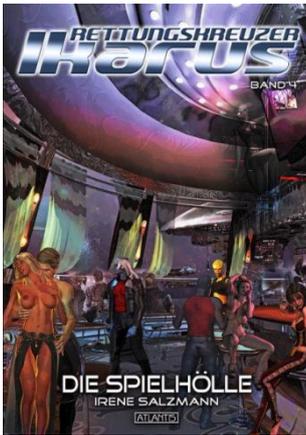
Dem Autor gelingt es wunderbar, den Geist der Serie einzufangen. Die bekannten Protagonisten handeln so, wie es die Fans der TV-Serie gewohnt sind. Nur ein Gedanke lässt den Leser nicht los: Wer zum Teufel ist James?!

Diese und andere Fragen werden wieder in einem spektakulären Abenteuer gelöst, das von britischem Humor durchzogen ist. So gerät die Story nicht zu düster.

Fans der TV-Serie und Bücherwürmer, die einzigartige SF-Erzählungen zu schätzen wissen, können sich auf eine Story freuen, welche die beliebten Figuren der Reihe „Torchwood“ zu neuem Leben erweckt.

Sie agieren wie man es kennt, und so kann sich der Leser unbesorgt mit dem „Torchwood“-Team in ein neues, gefährliches Abenteuer begeben, das bis zur letzten Seite mit unerwarteten Wendungen und einigen Überraschungen aufwartet.

Der Cross Cult Verlag bietet, noch viele weitere Serienhits wie „Star Trek“, „Doctor Who“ und „Castle“ als Buch, Comic oder/und E-Books an. Wer nicht ganz alltägliche SF- oder Fantasy-Erzählungen liebt, wird hier garantiert fündig. (PW)



Irene Salzmann

Die Spielhölle

Rettungskreuzer Ikarus 4

Atlantis Verlag, Stolberg, 2. Auflage: 01/2013

Taschenheft, SF, Adventure, Action, 978-3-86402-060-5, 70/490

Titelgestaltung von Timo Kümmel unter Verwendung einer Illustration von Lothar Bauer

<https://atlantisverlag.wordpress.com/>

<https://rettungskreuzerikarus.wordpress.com/>

<https://timokuemmel.wordpress.com/>

<http://saargau-arts.de/>

<http://saargau-blog.de/>

„Wer die spindelförmige Station hatte erbauen lassen, war unbekannt. Es gab Vermutungen, dass dahinter einige der reichsten Männer und Frauen der Galaxis steckten, die genug Credits besaßen, um jegliche Spur, die zu ihnen geführt hätte, tilgen zu lassen. Diese Nabobs machten sich niemals die Hände schmutzig. Dafür hatten sie ihre Handlanger, in diesem Fall ein Gremium skrupelloser Halsabschneider, das horrende Gewinne mit Glücksspielen, Prostitution und verbotenen Rauschmitteln erwirtschaftete.“

Elysium ist eine riesige Raumstation im Orbit des noch jungen Planeten Zhugmar II. Für die zahlungsfähigen Gäste aus allen Teilen der Galaxis werden hier alle denkbaren und undenkbaren Zerstreuungen geboten. Als eine kleine Raumjacht auf die fliegende Spielhölle stürzt und diese empfindlich beschädigt, geht ein Hilferuf an das Raumcorps. Und obwohl das Corps schon mehrmals vergeblich versucht hat, dem lasterhaften und illegalen Treiben auf Elysium ein Ende zu setzen, wird der Rettungskreuzer Ikarus zur Hilfe losgeschickt, da die Raumstation droht, auf Zhugmar II zu stürzen.

Innerhalb der Raumstation befinden sich auch der menschliche Glücksritter Jason Knight und seine Partnerin Shilla, eine telepathisch begabte, blauhäutige Vizianerin. Aus dem Inneren der Raumstation heraus versuchen Jason und Shilla, mit der ankommenden Crew der Ikarus zusammen zu arbeiten, um möglichst viele Lebewesen zu retten. Dabei gilt es nicht nur, diese effektiv zu evakuieren, sondern auch, sich über hierarchische Befehlsstrukturen hinwegzusetzen und gegen Plünderer zu bestehen, die sich das herrschende Chaos zunutze machen wollen.

„Ich habe ... erfahren, dass Elysiums Antriebsaggregate zerstört wurden und die Station auf Zhugmar II abstürzen wird. Wer dazu in der Lage ist, befindet sich auf dem Weg zu den Hangars, um sich mit einem unbeschädigten Schiff in Sicherheit zu bringen. Ich fürchte, wir werden uns nicht nur durch eine Trümmerlandschaft den Weg bahnen müssen, sondern zusätzlich Probleme mit dem Mob bekommen.“

Grundsätzlich hat Irene Salzmann hier ein flottes und gut nachvollziehbares Action-Abenteuer abgeliefert, das ohne belastenden Tiefgang auskommt und vor allem in Sachen Figurenzeichnung Lust auf mehr macht. Wohl nicht von ungefähr erinnert die bunte Crew der Ikarus, die aus Humanoiden, Außerirdischen und sogar einem Droiden besteht, an die Besetzung des Raumschiffs Enterprise. Auch das grundsätzliche Sujet der von Dirk van den Boom erdachten Serie ist im Großen und Ganzen mit dem ‚Weltraum Western‘ ‚Star Trek‘ vergleichbar. Die Ikarus wird von einer interplanetaren Organisation hingeschickt, wo immer sie benötigt wird. Wie schon bei Captain Kirk und seiner Crew meist der Auftakt eines neuen, gefährlichen Abenteuers.

Um das Abenteuer „Spielhölle“ möglichst kurzweilig zu halten und gleichzeitig Spannung aufzubauen, bedient Autorin Irene Salzmann von Beginn an zwei verschiedene Handlungsstränge. Aus wechselnden Perspektiven beschreibt sie einmal das Geschehen im Hexenkessel Elysium mit den Bezugspersonen Jason Knight und Shilla und einmal auf der Ikarus, hauptsächlich präsentiert aus der Perspektive von Captain Roderick Sentenza. Die Handlungen treffen sich zwangsläufig, sobald das Rettungsschiff an der havarierten Raumstation eintrifft, und aus den beiden fremden Parteien entsteht ein Team, das ein gemeinsames Ziel verfolgt.

Darüber hinaus mausert sich der Roman im Lauf der Handlung zu einem wegweisenden Baustein der Serie, in dem, neben der vordergründigen Action, auch einige nicht zu unterschätzende Weichen für den Fortgang für „Rettungskreuzer Ikarus“ gestellt werden. Nicht nur, dass die Figuren

Jason Knight und Shilla weiterhin zum festen Stamm des „Ikarus“-Kosmos gehören werden – und besonders die exotische Vizianerin besitzt einiges an Entwicklungspotenzial –, es klingt auch mehr als einmal an, dass Irene Salzmann hier nur die Spitze eines Eisbergs zeigt, was interne Machtkämpfe innerhalb des Raumcorps angeht.

Weiterhin spielt ein geheimnisvolles Artefakt eine Rolle, das nahelegt, dass es für das Raumcorps noch weit mehr zu entdecken gibt, als das bis dato bekannte Universum. Damit bietet „Die Spielhölle“ genügend Anknüpfungspunkte für weitere Abenteuer bzw. für den Ausbau einer Hintergrundgeschichte. Zusätzlich böte noch die moralische Fragwürdigkeit von Elysium einiges an Spannungspotenzial, was zwar anklingt, doch nicht in größerem Maße ausgenutzt wird.

Das Titelbild der vorliegenden Print-Zweitauflage stammt von Lothar Bauer und beweist einmal mehr, dass Menschen und Lebewesen allgemein in der 3D-Kunst eine zweiseitige Sache sind. Das sieht einfach zu künstlich, steif und leblos aus, als dass wirklich ein positiver Eindruck hängen bleibt.

Mit „Die Spielhölle“ hat Irene Salzmann ein flottes Sternenabenteuer in Heftromanmanier abgeliefert, nicht mehr, aber auch bestimmt nicht weniger. Zusätzlich bietet der Roman gelungene Charakterzeichnungen und gleich mehrere Anknüpfungspunkte für weitere Abenteuer der Ikarus. (EH)



Balthasar von Weymarn, Nikolai von Michalewsky

Der Aladin-Schachzug

Mark Brandis – Raumkadett 5

Interplanar, Hannover/Folgenreich, Berlin/Universal, Berlin, 03/2015

1 Audio CD im Jewel-Case, Hörspiel, SF, EAN 0602547126917, Laufzeit: 10 Tracks/ca. 45 Min., gesehen 03/15 für EUR 4,99

Sprecher: Ulrike Kopfer, Daniel Claus, Sebastian Kluckert, Romanus Fuhrmann, Manja Doering, Wanja Gerick, Sebastian Fitzner u. a.

Musik: Joachim-C. Redeker

Titelillustration: Alexander Preuss

Booklet à 4 Seiten

www.interplanar.de

www.folgenreich.de/

www.universal-music.de

www.markbrandis.de

www.vonmichalewsky.de

www.alabakin.de

Ferien an der Astronautenschule der VEGA. Mark Brandis überredet seine Freunde Alec, Annika und Robert, ihn auf eine Abenteuerreise nach Afrika zu begleiten. Da diese Nationen noch relativ neue Mitglieder der Europäisch-Amerikanisch-Afrikanischen Union sind, locken sie Touristen mit besonders günstigen Reisen, und die Kadetten mit ihrem schmalen Budget können nicht nein sagen.

Allerdings verschweigt Mark, dass er einen ganz bestimmten Grund für sein Ziel hat: Er möchte seinen Vater finden, der vielleicht doch nicht tot ist. Angeblich gibt es in Afrika die besten Informationshändler, und von einem, der ihm empfohlen wurde, erhofft sich der Sechzehnjährige wertvolle Hinweise.

Doch ganz so glatt, wie Mark geglaubt hat, verläuft sein Plan dann doch nicht. Die angeblich günstige Reise erweist sich als Flop und der Informationshändler als jemand, der die jungen Leute für seine Zwecke benutzen will. Noch immer verrät Mark seinen Freunden nicht, was er vorhat und geht auf das dubiose Spiel ein. Prompt wird er gefangen genommen und der Spionage bezichtigt.

Locker knüpft die 5. „Mark Brandis – Raumkadett“-Folge an die vorherige Episode an. Seit der Titelheld weiß, dass sein verschollener Vater noch am Leben sein könnte, nutzt er die ihm zur

Verfügung stehenden Möglichkeiten, um weitere Informationen zu erhalten. Dabei geht er ziemlich blauäugig vor, was zu einer Person seines Alters passt. Es ist daher keine große Überraschung, dass sein Vorhaben in einem Desaster endet – Cliffhanger.

Am verwerflichsten ist jedoch, dass er seine Freunde nicht einweihet. Es spielt keine Rolle, ob er vielleicht befürchtet hat, sie würden die Afrika-Reise ablehnen, wüssten sie den Grund. Tatsächlich hätte er damit rechnen müssen, dass das Unternehmen Risiken birgt, insbesondere für Uneingeweihte, denn die afrikanischen Länder ringen noch um die Akzeptanz der Europäer und Amerikaner, durchaus trickreich (wer denkt da nicht an die aktuellen europäischen Parallelen ...), und wenn obendrein fragwürdige Informationshändler beteiligt sind, sollten alle Alarmglocken klingeln.

Dass Mark den Reiseanbietern und dem Händler auf den Leim geht, ist nachvollziehbar und lässt ihn menschlich erscheinen, weil ein Teenager an Ehrlichkeit glaubt und nicht mit so viel Gaunerei rechnet, wie ihn letztlich erwartet. Leider müssen aber auch seine Freunde den Preis zahlen, vielleicht nicht im gleichen Maße wie er, aber durch seine Mauscheleien erweist sich Mark kaum besser als die Betrüger, weil er leichtfertig das Vertrauen der anderen aufs Spiel setzt, was später an der Akademie und während der Missionen fatal sein könnte. *Das hätte er wissen müssen.*

Die Story bricht mitten drin ab, sodass man Teil 6 kaufen muss, um zu erfahren, wie es für die Schüler weitergeht und ob sein Handeln für Mark weitreichendere Konsequenzen haben wird. Mit nur 45 Min. ist die Episode recht kurz, kürzer als die Folgen 1 – 4. Schade, dass Folgenreich nicht aufgestockt bzw. die Fortsetzung wie schon in anderen Fällen zeitgleich veröffentlicht hat, um dem Zuhörer erneut ein in sich abgeschlossenes Hörspiel zu bieten.

Die Sprecher erfüllen ihre Rollen, oftmals vielleicht schon etwas zu unaufgeregt. Man lauscht ihnen jedoch sehr gern und wartet nun gespannt auf den nächsten Teil, um das komplette Abenteuer zu erhalten. (IS)

Mehr SF unter Sekundärliteratur, Comic.

Mystery/Horror



Marco Göllner, Ernst Vlcek (Story)

Esmeralda - Verrat

Dorian Hunter – Dämonenkiller 22.1

Universal Music/Folgenreich, Berlin, 06/2013

1 Audio-CD im Jewel-Case, Hörspiel, Horror, EAN 00602537243471, Laufzeit: 22 Tracks/66 Min., EUR 7,99

Sprecher: Thomas Schmuckert, Hasso Zorn, Kaya Marie Möller, Volker Brandt, Claudia Urbschat-Mingues, Constantin von Jascheroff u. a.

Musik: Joachim Witt, MoorlandMusic

Titelillustration von Mark Freier

1 Booklet à 6 Seiten

Hörempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.universal-music.de

www.folgenreich.de

www.zauberzeit.de

www.dorianhunter.de

www.marcoegoellner.de

www.joachimwitt.de

www.freierstein.de

Norbert Helnwein fällt ein altes Manuskript in die Hände, verfasst in spanischer und lateinischer Sprache, in dem es um einen Mann namens Lucero geht, der eine junge Frau namens Esmeralda, die der Hexerei beschuldigt wird, vor dem Scheiterhaufen rettet. Lucero wagt Einspruch und bietet der inquisitorischen Gerichtsbarkeit an, die Vormundschaft für die angebliche Hexe zu

übernehmen. Nicht ganz uneigennützig, denn Lucero verlangt, dass Esmeralda mit Hilfe ihrer hellseherischen Fähigkeiten, deretwegen sie überhaupt angeklagt wurde, den jungen Edelmann Juan Garcia de Tabera ausspioniert.

Norbert Helnwein glaubt, in dem Manuskript einen Hinweis auf ein weiteres Leben von Dorian Hunter gefunden zu haben, und faxt dem „Dämonenkiller“ die Dokumente nach London. Doch die Schwarze Familie ist bereits auf den Historiker in Wien aufmerksam geworden und schickt einen Dämon, um Helnwein zu töten ...

Nach der letzten Folge, die außerhalb der Rahmenhandlung spielt, wird mit dem „Esmeralda“-Zweiteiler der aktuelle Zyklus fortgesetzt.

Dorian Hunter forscht in der Vergangenheit nach Hinweisen auf frühere Inkarnationen seiner selbst, Olivaro strebt die Führung der Schwarzen Familie an und versucht überdies, Coco Zamis zu manipulieren und für seine Zwecke einzuspannen. Wie schon bei der Jubiläumsfolge 10, in der es um Hunters Leben als Baron Nicolas de Conde geht, so haben sich die Macher auch bei der „Esmeralda“-Story für eine Doppelfolge entschieden.

Laut Stellungnahme des Produktionsteams im Booklet war diese Entscheidung notwendig, da in der Geschichte viele Handlungsstränge parallel verfolgt werden müssen und diese den Umfang einer einzelnen Episode gesprengt hätten. Dadurch gehört der erste Teil mit 66 Minuten Laufzeit zu den kürzeren Episoden und hat erstaunlich wenig Action zu bieten. Die Spannung ist in diesem Hörspiel eher von subtiler Natur, und dass es nicht langweilig wird, ist in erster Linie dem herausragenden Skript von Marco Göllner zu verdanken, der vor allem bei den Dialogen wieder sein ganzes Können unter Beweis gestellt hat.

Die stimmungsvolle Musik von Moorland und die professionellen Sprecher geben der Produktion den letzten Schliff. Dorian Hunter alias Thomas Schmuckert ist in dieser Folge fast nur mit Lesen beschäftigt, wobei ihm Donald Chapman, gespielt von Frank Felicetti, Gesellschaft leistet. Die Sprecher bilden ein tolles Gespann, denn während Schmuckert mit trockenem Humor glänzt, gelingt es Felicetti immer wieder, die Stimmung durch flapsige Bemerkungen aufzulockern. Ein großartiger Charakter, der nicht umsonst so beliebt bei den Fans ist.

Weitere Sprecher dieser Folge sind u. a. Volker Brandt, Synchronsprecher von Michael Douglas, Eberhard Prüter und Kaya Marie Möller als Esmeralda. Ebenfalls wieder mit von der Partie sind Stefan Krause in der Rolle des zwielfichtigen Olivaro und natürlich Claudia Urbschat-Mingues. Hasso Zorn, einer der meist beschäftigten Sprecher bei Zaubermond Audio, hat dieses Mal in seiner Funktion als Norbert Helnwein eine zentralere Rolle inne. Ein liebenswerter Charakter, um den man in dieser Folge wirklich bangen muss.

„Esmeralda – Verrat“ ist ein gutes Beispiel dafür, dass „Dorian Hunter“ unter den derzeit laufenden Hörspielserien nicht umsonst zu den anspruchsvollsten Vertretern des Genres Horror gehört.

Das Coverartwork von Mark Freier ist jedes Mal aufs Neue ein echter Hingucker. Kein Wunder, dass das Layout der Hörspielserie auch für die Neuauflage der Romane im Taschenbuchformat übernommen wurde.

Komplexer und anspruchsvoller Beginn der zweiten Doppelfolge innerhalb der Serienhistorie. Wieder ein Paradebeispiel für sorgfältige Abmischung, motivierte Sprecher und herausragendes Sounddesign. Ein weiterer spannender Ausflug zu den Gräueln der spanischen Inquisition. (FH)



Lars Peter Lueg, Devon Richter, Nikola Frey

Der satanische Gral

Jack Slaughter - Tochter des Lichts 20

Universal Music/Folgenreich, Berlin, 09/2013

1 Audio-CD im Jewel-Case, Hörspiel, Grusel-Satire, Horror-Sitcom, SF, EAN 00602537051175, Laufzeit: 10 Tracks/ca. 58 Min., EUR 7,99

Sprecher: Lutz Mackensy, Andy Matern, Gisela Fritzsche, Axel Lutter, K. Dieter Klebsch, u. a.

Musik: Andy Matern

Titel- und Illustrationen im Innenteil: Alexander Lux, torius

1 Booklet

www.universal-music.de
www.folgenreich.de
www.jack-slaughter.de
www.andymatern.de
www.alexanderlux.com

Jack Slaughter, die Tochter des Lichts, hat seine Seele verloren. Darum droht er nach seinem Tod in die Hölle zu fahren zu Lucy Lucifer. Glücklicherweise finden seine Eltern heraus, dass es ein Mittel gibt, ihn zu retten: Jack muss den satanischen Gral finden und daraus das Blut eines Dämons trinken. Allerdings ist unbekannt, wo sich der Gral befindet.

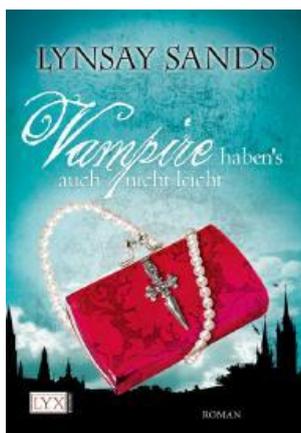
Daraufhin riskiert es Kim Novak, Lucy Lucifer zu beschwören, um von ihm den entscheidenden Hinweis zu erhalten. Doch auch mit diesem Wissen kommen sie nicht wirklich weiter, denn in der Kirche der Niedertracht hütet der mächtige Pater Jason Damian, ein Erzfeind von Jacks verstorbener Großmutter Abigail, das Artefakt. Nicht nur gilt er als nahezu unbesiegbar, er erhält auch noch Hilfe von Professor Doom, der zusammen mit seinem Delphin Flopper von Basil Creeper unter den Gesteinsmassen, die die beiden begraben hatten, hervorgeholt wurde.

„Der satanische Gral“ ist die 20. und leider letzte „Jack Slaughter“-Folge. Die Freunde der Grusel-Satire werden diese Reihe schmerzlich vermissen, denn einerseits wurde sie spannend inszeniert, andererseits war sie durch das Spielen mit allen bekannten Genre-Klischees, den Übertreibungen und Hommagen an diverse Fantastik- und Action-Titel („Star Wars“, „He-Man“, „A-Team“ usw.) unglaublich witzig.

Den Sprechern merkt man stets an, dass sie selber großen Spaß daran haben, in ihren Rollen aufzugehen und die Story durch ihren Einsatz mit zu tragen. Ergänzt wird mit einer fetzigen Musik im „Buffy“-Stil.

Obwohl alle offenen Fragen in dieser Episode geklärt werden und der Zuhörer mit der Auflösung sehr zufrieden sein darf, gibt es einen Epilog, der die Hoffnung nährt, dass die Autoren vielleicht irgendwann eine zweite Staffel „Jack Slaughter“ starten werden. Schön wäre es! Mag man zunächst vielleicht etwas skeptisch gewesen sein und einen albernen Plot erwartet haben, so sah man sich doch schnell eines Besseren belehrt und hatte von Mal zu Mal mehr Spaß an den Abenteuern der guten und tapferen Helden im Kampf gegen die bitterbösen Fieslinge.

Eine Serie, die erheblich witziger und wahrlich besser ist, als man vermutet hätte! (IS)



Lynsay Sands

Vampire haben's auch nicht leicht

Argeneau-Serie 5

A Bite to Remember, USA, 2005

Egmont-LYX, Köln 09/2009

TB mit Klappenbroschur, Romantic Mystery, Urban Fantasy, Erotik, 978-3-8025-8242-4, 332/995

Aus dem Amerikanischen von Regina Winter

Titelgestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung eines Motivs von Victoria Alexandrova/Shutterstock

www.egmont-lyx.de

www.lynsaysands.net

www.hildendesign.de

www.shutterstock.com

Vincent Argeneau muss erkennen, dass seine Theater- und Filmproduktionen torpediert werden. Erst konnte er die Vorfälle als kleine Unfälle abtun. Doch nun mehren sich die Anzeichen dafür, dass es jemand massiv auf ihn abgesehen hat. Das Delikate ist, bei Vincent handelt es sich um einen Vampir, der dank einer fortgeschrittenen wissenschaftlichen Errungenschaft des untergegangenen Kontinents Atlantis ein Unsterblicher wurde. Zum Überleben braucht er allerdings Blut.

Da er nicht weiß, wer ihm nicht wohl gesonnen ist - immerhin könnte er sich ja im Laufe der Jahrhunderte unabsichtlicher Weise einen Feind geschaffen haben -, bittet er seinen Cousin

Bastien um Hilfe. Dieser schickt ihm die Privatdetektivin Jacky Morrissey ins Haus. Sie und ihr Freund und Kollege Tiny können sich angesichts der Blauäugigkeit ihres Auftraggebers nur wundern.

Die toughere Ermittlerin stellt als erstes die Sicherheit ihres Mandanten auf ihrer Prioritätenliste ganz nach oben. Beim Durchsehen seiner ungeöffneten Post fallen ihr ein paar Briefe in die Hände, die deutlich zeigen, dass hier jemand Rache sucht. Als auf einen Freund von Vincent ein Anschlag verübt wird, kann endlich eines mit Sicherheit gesagt werden: Jemand versucht alles, um Vincent das Leben sauer zu machen.

Zudem fühlt sich Jackie zu dem attraktiven Vampir hingezogen, obwohl sie einst schlechte Erfahrungen mit einem seiner Art machen musste. Vincent empfindet ebenfalls mehr für die junge Frau, als ihm lieb ist.

Die Vampir-Reihe um die Familie Argeneau von Lynsay Sands erfreut sich in den USA größter Beliebtheit. Die Mischung aus Liebesroman, Horror/Fantasy und attraktiven Vampiren wirkt auf Leserinnen des Genres recht anziehend. Ihre Romane sind daher immer in den obersten Plätzen der Bestsellerlisten zu finden. Mittlerweile hat sie sich auch hier in Deutschland ein dankbares Publikum erobert.

Ihre Protagonisten agieren recht nachvollziehbar. Dazu gibt es eine unterschwellige, sexuelle Spannung, die sich entweder recht schnell oder langsam aber sicher entlädt. Dieses Abenteuer wird in der letzteren Variante erzählt. So stehen die Ermittlungen im Vordergrund.

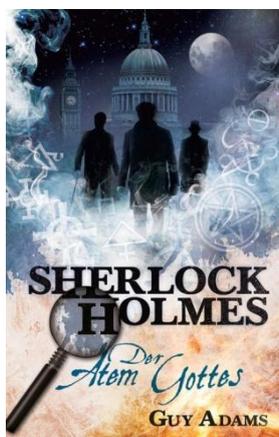
Die Leserinnen werden mit gut skizzierten Charakteren versorgt, die einem sehr ans Herz wachsen. Vincent ist ein Schauspieler und besitzt mehrere Theater. Dazu betätigt er sich auch in der Filmbranche und hat ein recht ansehnliches Vermögen. Jackie wurde einst von einem Vampir manipuliert und misstraut ihnen seitdem sehr. Tiny ist wie Jackies großer Bruder. Ihr Kollege will nur eines: dass sie glücklich wird.

Marguerite hat ebenfalls ihren Auftritt. Die jugendlich wirkende Vampirin versucht alles, um ‚ihre Jungs‘ der richtigen Partnerin zuzuführen. Sei scheint immer zu ahnen, wenn sich Lebenspartner begegnen, und wirkt tatkräftig dabei mit, diese zu verkuppeln.

Wer nicht genug von Lynsay Sands Vampiren bekommt, darf sich freuen. Es gibt mehrere Titel der Autorin zur Auswahl. (PW)

Mehr Mystery/Horror unter Sekundärliteratur, Comic.

Krimi/Thriller



Guy Adams

Der Atem Gottes

Sherlock Holmes 1

The Breath of God, GB, 2012

Panini Comics, Stuttgart, 04/2014

TB mit Klappenbroschur, Krimi/Thriller, Mystery, History, 978-3-83322-872-8, 288/1299

Aus dem Englischen von Claudia Kern

Titelgestaltung von tab individuell, Stuttgart

www.paninicomics.de/

www.guyadamsauthor.com/

www.tab-individuell.de/

„Es heißt auch, Moses habe den Atem Gottes beschworen, um die Israeliten zu töten, die die zehn Gebote nicht befolgen wollen. Einige Gelehrte glauben, dass es ein Synonym für die Macht Gottes ist, ein poetischer Begriff, der den Text auflockern sollte. Andere widersprechen dem und sagen, dass es wörtlich zu nehmen sei und dass es sich beim Atem Gottes um eine furchtbare und

elementare Kraft handele, die enorme Zerstörung anrichten könne. Sie wäre auch in der Lage, einen Mann umzubringen, ohne dass es ein Anzeichen für einen Angriff gäbe."

Der junge Lebemann Hilary de Montfort stirbt in einer stürmischen Winternacht auf den Straßen Londons. Für den Zustand des Leichnams - in seinem Körper ist kein Knochen mehr heil - gibt es keine rationale Erklärung. Auch ein Augenzeuge von Sir Hilarys Tod hat außer diesem niemanden auf der nächtlichen Straße gesehen.

Kurz darauf berichtet Dr. John Silence, Sherlock Holmes neuester Klient, diesem, dass ein junges Mädchen im augenscheinlichen Zustand dämonischer Besessenheit drei Namen nannte, Sir Hilary de Montfort, Laird of Boleskine und eben Sherlock Holmes. Da die beiden erstgenannten Männer Mitglieder des ‚Hermetischen Ordens der goldenen Morgendämmerung‘ waren/sind, setzen Holmes Ermittlungen hier an.

Plötzlich stirbt ein weiteres Mitglied der ‚Goldenen Morgendämmerung‘ einen ungewöhnlichen Tod. In der Folge leidet Watson unter erschreckenden Halluzinationen. Das Übernatürliche scheint nach den Ermittlern zu greifen. Unverhoffte Hilfe erhalten die Detektive von Geisterfinder Thomas Carnacki, der ebenso wie die Freunde unterwegs ist zum Anwesen des Laird of Boleskine, auch bekannt als Aleister Crowley.

„„Aufgeschlossen ...“ Holmes verdrehte die Augen und ließ sich in seinen Sessel sinken. „Es gibt wenige Worte, vor denen es mir mehr graust als vor diesem „Aufgeschlossen“ ... Wie kann man so etwas auch nur erwägen? Aufgeschlossen in einem Meer aus Müll ... Das wäre so, als schwämme man mit aufgerissenem Mund durch die Themse, um ihre Ausdünstungen tief einatmen zu können.““

Mit Guy Adams‘ Roman startet nun auch Panini Books eine eigene „Sherlock Holmes“-Reihe. Es scheint noch immer kein Mangel an neuen Fällen des Meisterdetektivs zu herrschen. Doch während die Kleinverlage vorwiegend die Erzählungen deutscher AutorInnen verlegen, hält sich Panini, ebenso wie derzeit Bastei Lübbe mit den Romanen von David Pirie, an Übersetzungen aus dem Englischen. Der erste Autor in dieser Reihe, Guy Adams, ist ein britischer Schauspieler, der selbst schon Sherlock Holmes gespielt hat, Comedian und eben Autor, der seit seinem Debut 2009 bereits auf ein durchaus erkleckliches Output zurückblicken kann.

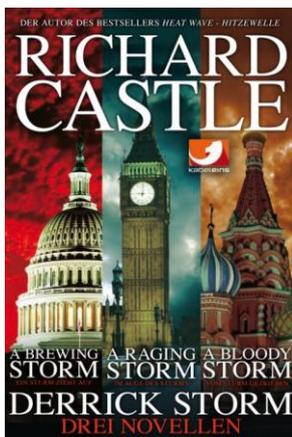
Für seinen ersten „Sherlock Holmes“-Roman gibt sich Adams auch gar nicht mit dem Detektivteam zufrieden, sondern stellt diesem schon gleich Algernon Blackwoods Erforscher des Übernatürlichen, John Silence, zur Seite und später auch William Hope Hodgsons „Geisterfinder“ Thomas Carnacki, der sich hier als eine Art Urahn im Geiste von „John Constantine“ empfiehlt. Aus der realen Historie gesellt sich noch der Okkultist Aleister Crowley hinzu, den es als vermeintliches zukünftiges Mordopfer zu beschützen gilt.

Selbst mit diesen fantastisch beschlagenen Kollegen an der Seite bleibt Holmes seiner Überzeugung treu, dass es sich bei den seltsamen Todesfällen um rational erklärbare Ereignisse handeln muss. Die endgültige Auflösung gibt ihm natürlich Recht, auch wenn lange Zeit alles für ein übernatürliches Wirken spricht. Gerade hier wäre jedoch etwas mehr Zurückhaltung von Adams angeraten gewesen, um den gedanklichen Rücksprung in die Rationalität weniger holprig zu gestalten. Subtilität kann man dem Autor nicht gerade vorwerfen.

Davon abgesehen, bietet „Der Atem Gottes“ ein flottes Pastiche-Crossover, das – wie schon nicht wenige Geschichten des Originalkanons – mit dem Fantastischen spielt und zeitweise gehörig auf die Actiontube drückt. Zwar werden einige „Holmes“-Puristen höchstwahrscheinlich die Nase rümpfen ob des unverfrorenen Umgangs mit den Figuren, alle anderen werden kurzweilig unterhalten.

Das Taschenbuch von Panini Books ist ordentlich verarbeitet und wurde durch ein etwas größeres Format und Klappenbroschur aufgedelt. Allerdings wurde durch den sehr großzügigen Satz Seitenschinderei betrieben. Auch das dicke Papier trägt dazu bei, dass das Buch nach mehr Inhalt aussieht, als eigentlich drin steckt.

Gemeinsam mit gleich zwei weiteren ‚Serienhelden‘ tritt Sherlock Holmes der göttlichen Vergeltung entgegen. Ein temporeiches Pastiche-Mashup, das Lust auf den Folgeband macht. (EH)



Richard Castle
Derrick Storm: Drei Novellen
Castle 2

A Brewing Storm/A Raging Storm/A Bloody Storm, Kanada, 2013

Cross Cult, Ludwigsburg, 1. Auflage: 05/2013

TB, Krimi, Media, 978-3-86425-289-1, 328/1280

Aus dem Amerikanischen von Sabine Elbers

Titelmotiv von American Broadcasting Companies, Inc.

Autorenfoto von N. N.

www.cross-cult.de

<http://abc.go.com/shows/castle>

www.kabeleins.de/tv/castle

www.richardcastle.net

Der Schriftsteller Richard Castle dürfte Fans aus der Fernsehserie „Castle“ bekannt sein. Dort spielt Nathan Fillion den gutaussehenden Lebermann und Autor. Kate Beckett, seine kluge, charismatische und umwerfend schöne Freundin, wird von Stana Katic dargestellt. Kein Wunder, dass die Figur des Autors herangezogen wird, um seine fiktiven Romane in die reale Welt zu bringen.

„Ein Sturm zieht auf“:

Der Ermittler Derek Storm ist tot. Glauben jedenfalls alle. Doch dieser wollte sich aus dem gefährlichen Geschäft zurückziehen und verbringt dank einer neuen Identität ruhige Tage beim Fliegenfischen. Doch unverhofft bekommt er Besuch. Die Angelegenheit, um die es geht, ist so brisant, dass Derrick Storm reaktiviert wird. Zurück in seinem alten Leben erfährt er, dass der Sohn eines US-Senators entführt wurde. Storm fängt an zu ermitteln und stößt dabei in einen Sumpf voller Intrigen.

„Im Auge des Sturms“:

Senator Winslow ist tot. Doch er gab Derrick Storm noch einen entscheidenden Hinweis. Dieser weiß bald nicht mehr, wem er noch vertrauen kann.

„Vom Sturm getrieben“:

Derrick Storm entgeht nur knapp einem Mordanschlag. Er weiß, dass ihm bloß wenig Zeit bleibt, um Special Agent April Showers zu retten. Und die Frist läuft unerbittlich ab.

Richard Castle, der Autor, der mit seiner neuen Reihe „Heat Wave“ („Castle 1“) um die heiße Ermittlerin Nikki Heat derzeit auf der „New York Times“-Bestsellerliste steht, erfreut seine Fans mit drei Novellen über seinen ehemaligen Protagonisten Derrick Storm.

Der smarte Autor weiß genau, was seine Fans von ihm erwarten. Er liefert abenteuerliche Momente, gepaart mit kriminalistischem Spürsinn. Einige romantisch-erotische Situationen verbreiten eine prickelnde Atmosphäre.

Wer die Krimi-Reihe „Derrick Storm“ des Autors kennt, wird erfreut sein, dass der Held nicht das Zeitliche segnete. Castle reaktiviert seinen Protagonisten und lässt ihn in bekannter Manier agieren. Dabei entsteht eine packende Story, die den kriminalistischen Spürsinn der Leser aufs Äußerste beansprucht. (PW)



G. G. Grandt
Terrorhölle Kenia
Snake 1

BLITZ-Verlag, Windeck, 04/2015

TB, Thriller, keine ISBN, nur Direktbezug über den Verlag, 160/1295

Titelgestaltung von Mark Freier unter Verwendung eines Fotos von TFoxFoto by Shutterstock

<http://blitz-verlag.de>

<https://blitzverlag.wordpress.com>

www.facebook.com/Blitz-Verlag-891599600931027

<https://snakethriller.wordpress.com>

<https://guidograndt.wordpress.com/>
www.freierstein.de
<http://www.shutterstock.com/>

„Mohammed Abdirahman wollte das Satellitentelefon betätigen, hielt jedoch erneut inne. Dieses Mal war es nicht nur das Licht am Himmel, das sich schlagartig veränderte, sondern auch die Luft. Es war fast so, als würde sie erzittern. Und dann dieses seltsame, tief brummende Geräusch. Das hochfrequente Surren von Drohnenpropellern ...

Weiter kam der Milizenkommandeur in seinen Überlegungen nicht. Denn plötzlich explodierte alles um ihn herum in einem ohrenbetäubenden Krachen und gleißenden Flammenmeer.“

Nach einem Drohnenangriff der USA gilt der Terrorführer Mohammed Abdirahman als tot. In Wirklichkeit konnte er dem Angriff jedoch knapp entkommen und bereitet seine Vergeltung vor.

Kurz darauf quartiert sich im beliebten und gut besuchten kenianischen Hotel Simba Gate am Diani Beach der Deutsche Andreas Maier ein, auch bekannt als Ahmed Kalif. In seinem Gepäck befindet sich eine Bombe, die er in dem Hotel zündet. Ein Anschlag, dem auch der Hotelbesitzer Carsten Heiningen zum Opfer fällt.

Das ‚Global Diplomatic Bureau‘ in Person seines besten Mannes, Prinz Silko von Nake, kurz „Snake“, wird eingeschaltet. Sein Auftrag lautet, in dieses politisch instabile Pulverfass zu klettern, um Abdirahman aufzuspüren und auszuschalten. Snake hat außerdem ein persönliches Interesse an dem Fall, denn Heiningen war einer seiner besten Freunde.

„Alles trat in den Hintergrund: das schwache Rauschen des Meeres, das Zwitschern der Vögel in den Kronen der Palmen, die Schussdetonationen um ihn herum. Sogar seine Gedanken schienen stillzustehen. Es gab nur noch ihn und sein anvisiertes Ziel, das sich geradezu überdimensional vor seinem Blick abzeichnete.“

Man traut sich was beim BLITZ-Verlag, einen ‚Erben‘ von Gérard de Villiers „Malko“ ins Rennen zu schicken. Immerhin war die Serie ein großer internationaler Erfolg und lief in ihrem Heimatland durchgehend von 1965 bis 2013, also, selbst noch als die Themen Spionage und Terror den exotischen Anstrich der klassischen „James Bond“-Ära verloren hatten und mit einem weltweiten Schock ins Bewusstsein der Allgemeinheit eingefräst wurden.

Damit haftet den Themen international operierender Terrorzellen, Remote Killing und Kollateralschäden, die auch von den ‚Guten‘ mit einem Achselzucken hingenommen werden, nicht mehr der Hauch des ‚harmlosen‘ Abenteurers an, das in sicherer Entfernung des Lesers stattfindet, wie es vielleicht vor dem Jahrtausendwechsel noch der Fall war.

Die Welt rückt zusammen, und das tödliche Spiel der Mächtigen und Skrupellosen findet inzwischen vor unser aller Haustür statt; die Nachrichten sind voll davon. Von daher ist die Entscheidung, eine solche Serie zu starten, schon ein Schritt aufs verlegerische Glatteis. Zumal Präsentation und Tonart der Serie durchaus ernst, ohne jedes Augenzwinkern, ohne jede ironische Brechung daherkommen.

Auch die kraftvolle Eleganz bekannter Filmagenten sucht man vergeblich. Stattdessen wird ein unmissverständliches Gut/Böse-Schema präsentiert, die die finale Liquidation der anders denkenden Bösewichte ohne Zögern rechtfertigt. Die Frage sollte also gestellt werden, ob man diesen realen Horror tatsächlich noch im Rahmen der Unterhaltungsliteratur braucht.

Abseits dieser Frage, die jeder potentielle Leser für sich selbst entscheiden muss, bietet „Terrorhölle Kenia“ Action pur, die auch des Öfteren mal dreckig, physisch und psychisch brutal wird. G. G. Grandt schreckt nicht davor zurück, zwischen Verfolgungsjagden, Schießereien und sogar Hubschrauberabstürzen im Stadtgebiet noch Snakes Gefährtin und Bettgenossin Nadifa gleich im Rudel übel vergewaltigen zu lassen. Was wenigstens einen guten Ansatzpunkt für eine Racheepisode und damit für Nadifas Figurenentwicklung geboten hätte, bleibt jedoch ungenutzt und damit reiner Selbstzweck.

Dass unser gutaussehender, potenter und integrierender Titelheld der Gute in dieser Geschichte ist, muss man dem Autor unbesehen abnehmen, denn eine irgendwie geartete ‚Greifbarmachung‘ der Figur fehlt völlig. Ein Umstand, den es auszumerzen gilt, sollte Snake tatsächlich in den Folgeromanen einige Sympathiepunkte beim heutigen Leser ernten wollen. Dazu würde auch beitragen, Snake mehr zum Teamplayer zu machen. Zwar versammelt der Agent eine ansehnliche

Entourage um sich, doch bleiben die Nebenfiguren letztendlich bloße Stichwortgeber, wahlweise Kanonenfutter.

Alles in allem bleibt „Terrorhölle Kenia“ in allen Belangen zu sehr an der Oberfläche, um zu überzeugen. Gerade die literarische Beschäftigung mit den Themen Terror und Terrorbekämpfung würde es doch anbieten, unterschiedliche Überzeugungen vorzustellen, die Protagonisten in die moralische Defensive zu drängen, Grundsätze und Befehle zu hinterfragen, und, und, und. Dafür müssten jedoch einige Seiten mehr angeboten werden. Innerhalb eines Romanumfangs von rund 150 Seiten ist das kaum zu bewerkstelligen.

Es bleibt zu hoffen, dass dies nachgeholt wird, denn „Snake kehrt zurück“ in „Hexenkessel Ukraine“.

Für das Coverdesign hat BLITZ-Hausgrafiker Mark Freier kein eigenes Titelbild entworfen, doch immerhin ein gelungenes Serienlayout, das sich bewusst stark an den „Malko“-Covern orientiert und in das ein Shutterstock-Bild eingefügt wurde. Wie beim seligen ‚Original‘ ein Hingucker für die ‚Chicks’n’Guns‘-Fraktion.

Eindimensionaler und oberflächlicher Terror-Action-Thriller, der wenig zimperlich die Klischees des Genres abfeiert. (EH)



J. A. Konrath
Der Lebkuchenmann
Jack Daniels 1

Whisky Sour, USA, 2004

Amazon EU S.à r.l., Luxemburg, 11/2014

Hörbuch-Download, ungekürzte Ausgabe, Krimi/Thriller, Laufzeit: ca. 515 Min., EUR 13,92

Aus dem Amerikanischen von Peter Zmyj

Gelesen von Sabine Arnhold

Kindle Edition und Taschenbuch erschienen bei AmazonCrossing

www.amazon.de

<http://jakonrath.com/>

<http://jakonrath.blogspot.de/>

„Eine weiße Frau mit blonden Haaren, höchstens dreißig. Ihr nackter Körper war von den Oberschenkeln bis zu den Schultern mit Messerstichen übersät. An manchen Stellen klafften die Enden wie weit aufgerissene, hungrige Mäuler, aus denen Blut lief. Die Stiche um ihren Bauch waren so tief, dass man hineinsehen konnte.

Ich spürte Übelkeit in mir aufsteigen und wandte meine Aufmerksamkeit dem Kopf der Frau zu. Um ihren Hals verlief eine rote Wunde, etwa so dick wie ein Bleistift. Die zurückgezogenen Lippen und der Mund, der wie eine weitere blutige Wunde weit offenstand, ließen ihr Gesicht zu einer grinsenden Fratze erstarren.“

Eine verstümmelte Frauenleiche in einem Müllcontainer vor einem 7-Eleven Supermarkt ruft die Chicagoer Mordkommission zur Pflicht. Im selben Container finden sich ein zuckerglasierter Lebkuchenmann und eine Nachricht des Mörders, der sich selbst „Der Lebkuchenmann“ nennt.

Die Ermittlungen leitet Leutnant Jaqueline „Jack“ Daniels, eine vom Leben gezeichnete Mittvierzigerin, die gerade von ihrem Lebensabschnittspartner per Nachricht auf einem Notizzettel verlassen wurde und die sich ständig dieselben schalen Witze zu ihrem Namen anhören muss. Gemeinsam mit ihrem dauerhungrigen Partner Herb Benedict setzt sie sich auf die Spur des Mörders, der schon bald weitere Opfer folgen lässt.

„Die Tür zu dem Wohnhaus geht auf. Die Hure kommt heraus. In Gedanken geht er nochmal durch, wie er sie sich schnappen wird. Er fährt an ihr vorbei, hält vor ihr an, springt heraus, verpasst ihr die Injektion und zerrt sie ins Hinterteil des Wagens. Das müsste er in zehn Sekunden schaffen. Dann kann er mit ihr machen, was er will, solange er sie am Leben halten kann.“

Um einen objektiven Blick auf „Whisky Sour“, so der Originaltitel, zu erhalten, sollte man wissen, dass die Originalveröffentlichung bereits im Jahr 2004 erschienen ist, als das Thema Serienkiller noch lange nicht so ausgelutscht war wie heute. Die deutsche Ausgabe kommt damit etwa zwanzig Jahre zu spät, um in dem Genre noch wirklich was zu reißen. Zumal Idee und die Umsetzung (aus heutiger Sicht) so unoriginell und vorhersehbar sind wie die Zeitung von gestern. Doch muss das wirklich schlecht sein?

Ein dickes Plus bekommt J. A. Konrath dafür, dass er mit seiner Geschichte gar nicht mehr will, als die Serienkiller-Junkies mit einer routiniert herunter geschriebenen Story zu unterhalten. Und da der Roman umgekehrt auch keine eklatanten Schwächen aufweist, funktioniert „Der Lebkuchenmann“ am Ende sogar wieder ziemlich gut. Man muss sogar attestieren, dass es dem Autor gelingt, seine Geschichte in einem gleichbleibend anregenden Fluss zu halten und auch das Gleichgewicht von Charakteren und Plot souverän zu wahren.

Das dickste Plus ist die Hauptfigur Jack Daniels, die sich angenehm von den üblichen Klischee-Ermittlerinnen (superintelligent, supertough, supererfolgreich, superschön) abhebt, was man so höchstens bei den deutschen ThrillerautorInnen findet (z. B. Andreas Franz' Julia Durant). Allerdings mangelt es diesen eklatant an dem selbstironischen Humor, den Jack Daniels in den Wortgefechten mit ihrem Partner an den Tag legt. Weder ist sie eine Überflieger-Superfrau, die ständig ihre Überlegenheit beweisen muss, noch ein in Selbstzweifeln badendes Pflänzchen. Sie erledigt ihren Job, und der heißt schlicht: „*Schnappt den Drecksack*“. Die vom Autor gewählte Ich-Perspektive tut ein Übriges, den Leser in die Handlung mit einzubeziehen.

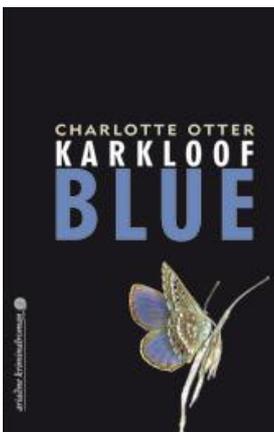
Am Ende gelingt es J. A. Konrath sogar, dem Killer ein nachvollziehbares Motiv für seine Taten zu besorgen, so dass „Der Lebkuchenmann“ alles in allem doch zu einer runden Sache wird. Wer nicht gerade den nächsten großen raffinierten Thriller sucht, wird hier bestens bedient.

Die „Jack Daniels“-Reihe umfasst inzwischen acht Romane. Außerdem zeichnet J. A. Konrath, der auch unter dem Pseudonym Jack Kilborn schreibt (deutsch bei Heyne), verantwortlich für einige eigenständige Horrorthriller.

Das Hörbuch:

Gelesen wird das Hörbuch von Schauspielerin und Synchronprofi Sabine Arnhold, welche u. a. Tina Fey und Melinda Clarke ihre Stimme leiht, die hier perfekt die vom Leben gezeichnete Jaqueline Daniels stimmlich porträtiert. Mal tough, mal zynisch, mal einfach nur resignierend. Erhältlich ist das Hörbuch exklusiv als Download über die Amazon-Tochter Audible. Es ist zu wünschen, dass auch die weiteren „Jack Daniels“-Romane als Hörbücher umgesetzt werden.

„*What you see is what you get.*“ Thriller-Vielleser mit einem Sinn für trockenen Humor machen hier nichts verkehrt. (EH)



Charlotte Otter

Karkloof Blue

Maggie Cloete 2

Karkloof Blue, GB, Originalausgabe, weltweite Erstveröffentlichung: 09/2015

Argument Verlag, Hamburg, 09/2015

TB, Ariadne Krimi 1209, 978-3-86754-209-8, 288/1300

Aus dem Englischen von Katrin Kremmler und Else Laudan

Titelgestaltung von Martin Grundmann unter Verwendung eines Motivs von midlandsconservanciesforum.wordpress.com

www.argument.de

www.ariadnekrimis.de

<http://charlotteotter.com>

www.martingrundmann.de

Die Investigationsreporterin Maggie Cloete zieht von Joburg zurück nach Pietermaritzburg, wo sie bei der ‚Gazette‘ eine Stelle als Nachrichtenredakteurin antritt. Dort hat sie einen schweren Stand, denn die Chefredakteurin Tina Naidoo hatte sich jemand anderen für den Job gewünscht, und die Mitarbeiter haben Wetten am Laufen, wie lange es Maggie machen wird.

Dass sie die Zähne zusammenbeißt und trotzdem gute Arbeit leisten will, hat zwei Gründe: Zum einen ist sie in Jo'burg hohen Tieren empfindlich auf die Zehen getreten und musste aus der Stadt verschwinden; zum anderen wurde ihr jüngerer Bruder Christo aus der Psychiatrie entlassen, hat vor Ort Anstellung und Wohnung gefunden, und sie möchte ihn im Auge behalten aus Sorge, er könne einen Rückfall erleiden.

Dann geht es auch schon Schlag auf Schlag: Die Leiche von Dave Blomm, ein Mitarbeiter des Unternehmens ‚Sentinel‘, wird tot aufgefunden. Angeblich hat er Selbstmord begangen, doch wer ihn kannte, behauptet, dass der Tote keineswegs depressiv war, er im Gegenteil viel hatte, wofür es sich zu leben lohnte. Wenig später stoppt die Entdeckung eines Massengrabs, in dem vor gut zwanzig Jahren einige Jugendliche verscharrt worden waren, die Rodungsarbeiten von ‚Sentinel‘ im Waldgebiet ‚Karkloof Sektor 7‘. Die Biologin Hope Phiri, die in der ‚Gazette‘ zitiert wurde, dass das im Bau befindliche künstliche Habitat für den vom Aussterben bedrohten Schmetterling „Karkloof Blue“ keine optimale Lösung sei und das Waldstück erhalten werden sollte, wird entführt und nach schwerer Misshandlung freigelassen. Bei einem Raubüberfall verliert Maggie Laptop und Handy mit wichtigen Daten.

In der Redaktion wird es prompt noch enger: Tina kanzelt Maggie ab, weil die jüngste Berichterstattung ‚Sentinel‘ in einem schlechten Licht erscheinen lässt und das Unternehmen der Zeitung droht, sie durch höhere Papierpreise zu ruinieren. Nach außen hin gibt sich Maggie reuig, aber die Rüge hält sie nicht davon ab, weiterhin ihre Nase in die Angelegenheit zu stecken, denn offenbar hat ‚Sentinel‘ mehr Dreck am Stecken, als es zunächst den Anschein hatte.

Außerdem wird der Fall persönlich. Einen Tag, nachdem Christo wegen erheblicher Differenzen mit seinem Boss zu ihr zog, stößt ihm etwas Schreckliches zu, und noch mehr Schlimmes erwartet Maggie ...

Charlotte Otter nimmt den Leser mit nach Südafrika, in ein Land, dessen Bewohner jahrelang unter der Apartheitspolitik und einem grausamen Bürgerkrieg zu leiden hatten. Obwohl nun Gleichberechtigung und Demokratie das Miteinander von Weißen und Farbigen regeln, tragen die meisten von ihnen immer noch schwer an der Vergangenheit. Kaum eine Familie hat keine Verluste hinnehmen müssen. Uralte Traditionen, Korruption und Gewalt verhindern, dass jeder am Fortschritt und Wohlstand teilhaben kann. Wer es geschafft hat, schottet sich aus Angst um sein Leben ab vom Leid und Elend der Armen in den Slums.

Wie überall mehren die Firmen ihren Reichtum, indem sie die Menschen ausbeuten: harte Arbeit, schlechte Bezahlung, kaum Gesundheitsfürsorge, Enteignung bzw. geringe Abfindungen für Dörfer mit Grundbesitz sowie rücksichtsloser Raubbau der Natur (Brandrodung, Monokulturen, Vernichtung von Lebensraum), der durch geschickte PR-Strategien als umweltfreundlich und sozial dargestellt wird (Greenwashing). ‚Sentinel‘ geht allerdings noch einen Schritt weiter, denn die Firma will nicht nur die Papierindustrie als Segen für die Region propagieren, sondern stellt außerdem ganz andere Experimente an, die bloß durch einen Zufall und Maggie Cloetes Hartnäckigkeit aufgedeckt werden.

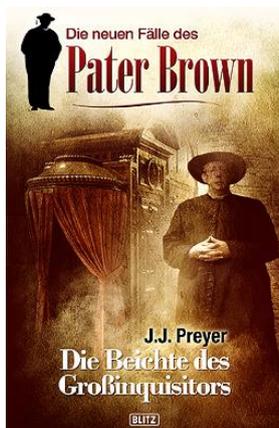
Im Zusammenhang mit ihren Recherchen zeigt sich auch, wie anfällig die Presse für Manipulationen durch dritte ist. Da es der Geschäftsleitung in erster Linie ums Geld geht, lässt sie sich von ‚Sentinel‘ schmieren. Einvernehmen und günstige Papierpreise sind wichtiger als gute journalistische Arbeit und das Aufklären von Verbrechen. Wer sich den Maulkorb nicht anlegen lassen will, wird degradiert, abgemahnt, bedroht, überfallen, beraubt, entführt, gefoltert, vergewaltigt und schlimmer.

Die Autorin schildert ungeschönt den gefährlichen Alltag der Protagonistin und ihrer Mitmenschen, die sich in einer – trotz der politischen Wende – brodelnden Zwei-Klassen-Gesellschaft, bestehend aus Privilegierten und Armen, behaupten müssen. Auf sachliche, nicht wertende Weise berichtet sie, dass Menschen aus der Unterschicht oft keine andere Wahl haben, als zu betteln oder zu stehlen, um zu überleben. Ihre persönliche Ansicht, dass man etwas gegen die Armut tun sollte, bringt sie durch Maggie zum Ausdruck, die Bedürftigen Lebensmittel und Geld zusteckt. Ein weiteres schreckliches Phänomen, sind (Massen-) Vergewaltigungen, durch die Männer, die immer unterdrückt wurden, versuchen, selbst einmal Macht auszuüben, wobei es ihnen nicht einmal darum geht, Frauen zu diskriminieren und zu quälen, vielmehr wollen sie vor anderen Männern dadurch stark erscheinen.

Und Südafrika ist gewiss nicht das einzige Land mit solchen Problemen ...

„Karkloof Blue“ ist ein eindringlicher und beeindruckender Roman, der einerseits Einblicke in ein Land gewährt, über das man wenig weiß, andererseits spannend einen verschlungenen, vielschichtigen Kriminalfall beleuchtet, bei dem auch das Menschliche nicht zu kurz kommt. Maggie Cloete ist eine selbstbewusste, *toughe* Frau, die durchaus ihre Fehler hat bzw. welche begeht, die aber immer aus der Überzeugung heraus handelt, das Richtige zu tun, und durch ihre Arbeit anderen zu helfen versucht.

Nach „Balthasars Vermächtnis“ ist dies der zweite in sich abgeschlossene Politkrimi mit Maggie Cloete – und hoffentlich nicht der letzte. (IS)



J. J. Preyer

Das heilige Blatt

Die neuen Fälle des Pater Brown 1: Die Beichte des Großinquisitors

„Pater Brown“ wurde geschaffen von Gilbert Keith Chesterton

BLITZ-Verlag, Kerpen-Türnich, 12/2014

TB, Krimi, 978-3-89840-413-6, 160/1295

Titelmotiv von Mark Freier

<http://blitz-verlag.de>

www.oerindur.at/preyer.htm

<http://freierstein.de/>

„Sie wirken auf mich wie ein erwachsener, um nicht zu sagen: alt gewordener Musterschüler, der seinen Scheitel unter dem kreisrunden, schwarzen Hut auch heute noch immer dort trägt, wo er ihn bereits in Jugendjahren getragen hat, der mit seinen Harry-Potter-Brillen und seinen roten Wangen liebenswert harmlos wirkt und es dabei faustdick hinter den Teddybären hat.“

Mitten im Frühlingserwachen erschüttert ein dörflicher Skandal den beschaulichen Ort Edenbridge in Kent. Reginald Hepburn, der Leiter der Royal Exchange Bank, ist in den Armen seiner 24-jährigen Geliebten gestorben. Die Witwe vermutet hinter dem Tod ihres Mannes die Einwirkung eines Gifts, das „*dieses Flittchen*“ ihm eingeflößt hat, und wendet sich an Pater Brown in seiner Eigenschaft als bekannter Kriminalist, um den Mord aufzuklären.

Dieser erklärt zunächst, dass die Suche nach einem Motiv am ehesten zur Witwe selbst führt, die schließlich das gesamte Erbe ihres Mannes antritt. Gemeinsam mit seinem Freund und Mitarbeiter Hercule Flambeau macht sich Pater Brown an die Ermittlungen. Da geschieht ein zweiter Mord. Wieder ist das Opfer ein Mensch, der sich – folgt man einer strengen Glaubensauffassung – gegen Gott versündigt hat. Und wieder führt eine Spur zu Hepburns Geliebter.

„Als Mrs Hepburn gegangen war, zog Pater Brown Bilanz, während er das Teegeschirr in die Küche räumte und abspülte. [...] Die nach allen Regeln der Kunst Hauptverdächtige, die bisher nicht ins Licht der Ermittler geraten war, wandte sich an ihn, um Klarheit zu schaffen. Mrs Hepburn war von ihrem Mann, der noch dazu sein Testament zu ihren Ungunsten hatte verändern wollen, betrogen worden, doch Reginald Hepburn war gerade zur rechten Zeit gestorben.“

Passend zur aktuellen BBC-Serie um den geistlichen Hobbydetektiv hat der BLITZ-Verlag eine Reihe neuer „Pater Brown“-Fälle gestartet. Dabei nutzt man die Figuren, die bereits aus Gilbert Keith Chestertons Geschichten bekannt sind, darunter den ehemaligen Meisterverbrecher Hercule Flambeau, der inzwischen als Privatdetektiv tätig ist, und Pater Browns „*Engel auf Erden*“ Phyllis Eliot, die ihm in Pfarrei und Haushalt zur Hand geht. Allerdings sind die Handlungen in die Gegenwart verlegt, sodass der Geistliche z. B. über ein Mobiltelefon und einen Laptop verfügt.

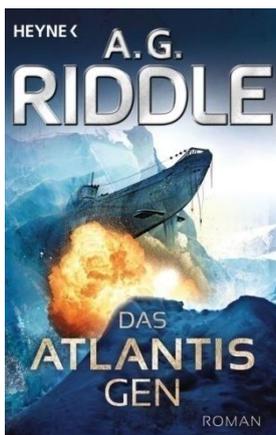
Im aktuellen Fall, der an Jeremiah Brown herangetragen wird, scheint ein Bewohner Edenbridges für seine außereheliche Sünde auf frischer Tat zu tödlicher Verantwortung gezogen worden zu sein. Ein zweiter Blick lässt erkennen, dass das Herzversagen des Mittsechzigers auf hochdosiertes Viagra zurückzuführen ist und damit doch eher eine weltliche Macht ihre rächende Hand im Spiel hat. Das zweite Opfer kann auch Pater Brown nicht vorhersehen; es lenkt die Nachforschungen jedoch in eine andere Richtung, als es der erste Anschein vermuten lässt. Dabei beweist der Pfarrer, dass er ganz und gar nicht „*in der Vergangenheit verhaftet*“ ist, wie es Dorfapotheker Wilkinson am Stammtisch behauptet.

Unterm Strich bekommt man hier einen ganz soliden Krimi britischer (soll heißen: unaufgeregter) Couleur, in dem sich der eigentliche Kriminalfall und Browns deduktive Gedankengänge eher im Hintergrund bewegen, während auf der vorderen Bühne die weltlichen Sorgen des Gottesdieners mit übereifrigen Gläubigen, der allabendliche Stammtischbesuch und Flambeaus Unbeholfenheit im Umgang mit dem weiblichen Geschlecht zum Besten gegeben werden. Vieles davon dient einzig der unbeschwerten Atmosphäre, die sich angenehm durch den schnell zu lesenden Roman zieht. Der Krimianteil der Geschichte ist über weite Strecken fast vernachlässigbar gering und kommt erst zur finalen Auflösung wieder an die Oberfläche. Ganz dem Original verbunden wird der Täter am Ende einer höheren Gerichtsbarkeit als der weltlichen zugeführt.

Wie er schon mit seinen „Sherlock Holmes“-Romanen bewiesen hat, kann man sich bei Autor J. J. Preyer auf solide Krimikost verlassen. Die Geschichte ist nachvollziehbar aufgebaut, die Charaktere sind mehr als angemessen gut ausgearbeitet, und die Dialoge sitzen. Nicht umsonst gehört J. J. Preyer auch zum „Jerry Cotton“-Autorenteam, wo er regelmäßig einen flott inszenierten, gut lesbaren Krimi abliefern muss.

Parallel zu den neuen „Pater Brown“-Romanen erscheinen auch die entsprechenden Hörbücher, die von Winterzeit als inszenierte Lesungen realisiert werden. In gleicher optischer Aufmachung werden dort auch Vertonungen der Originalfälle von „Pater Brown“-Erfinder G. K. Chesterton publiziert, die jedoch ebenfalls in die Gegenwart verlegt und entsprechend modernisiert wurden.

Entspannter, schnell zu lesender Landkrimi typisch britischer Bauart. So beschaulich, dass man bisweilen sogar die Toten vergisst, die hier anfallen. (EH)



A. G. Riddle

Das Atlantis-Gen

Atlantis 1 (von 3)

Wilhelm Heyne Verlag, München, 1. Auflage: 07/2015

The Atlantis Gene (The Origin Mystery, Book One), USA, 2013

TB 53475, Thriller, SF, History, 978-3-453-53475-9, 636/999

Aus dem Amerikanischen von Marcel Häußler

Titelgestaltung von Johannes Wiebel/punchdesign, München unter Verwendung von Motiven von shutterstock.com (Tyler Olson, Andreas Meyer)

www.heyne.de

www.agriddle.com

www.shutterstock.com

Dr. Kate Warner arbeitet im Autismus-Forschungszentrum in Jakarta, Indonesien. Dies wird überfallen, und zwei der ihr anvertrauten Kinder werden entführt. Ihr Kollege Ben findet den Tod, und sie selbst sieht sich der Willkür der Behörden ausgeliefert. Glücklicherweise wird sie von David Vale gerettet. Der erzählt ihr eine schier unglaublich klingende Geschichte: Eine Geheimorganisation steckt hinter der Entführung der Kinder. Die Anfänge der Organisation ‚Immari‘ liegen weit vor dem zweiten Weltkrieg. Deren Mitglieder sind entschlossen, „das Atlantis-Gen“, das angeblich jeder Mensch besitzt, zu aktivieren. Um dieses Ziel zu erreichen, gehen die Immari über Leichen.

Die Hintergründe kennt der smarte Mann jedoch nur vage. Noch bevor die Ärztin mehr erfahren kann, wird sie ebenfalls entführt. Kate erlebt ein unglaublich gefährvolles Abenteuer. Die junge Frau entwickelt dabei ungeahnte Fähigkeiten und kann David Vale bei seinen Ermittlungen behilflich sein. Beide befinden sich zudem in höchster Lebensgefahr. Das Rätsel um das Atlantis-Gen wird für die beiden Menschen zu einer gefährvollen Herausforderung. Sie müssen nicht nur die Organisation der Immari überlisten. Vor allem geht es darum, die Menschheit zu retten.

A. G. Riddles Thriller wird spannend und abenteuerlich erzählt. Dabei bedient sich der Autor nicht nur gängiger Verschwörungstheorien, sondern erschafft zudem eine völlig neue Sichtweise auf die

vergangenen Ereignisse der Menschheitsgeschichte. Er setzt außerdem fiktive Elemente ein. Diese Mischung funktioniert perfekt.

Seine Protagonisten wirken glaubwürdig und entwickeln sich im Laufe der Geschichte weiter. Dabei legt er die Charakterzüge jeder einzelnen Figur nach und nach frei. Es gibt zahlreiche Überraschungen und abenteuerliche Wendungen innerhalb der Story, die die Hauptprotagonisten Kate und David rund um den Erdball jagen. Ein Cliffhanger sorgt für die nötige Spannung. Leser und Leserinnen, die das spannende Buch kaufen, werden sich auf jeden Fall die Fortsetzung der Trilogie gönnen.

Verwöhnte Leser, die das besondere prickelnde Erlebnis, eines aufregenden Abenteuers mit Science Fiction-Elementen, in Form eines Thrillers erleben möchten, sollten sich diese Trilogie sichern. Zudem dürfen Besitzer kriminalistischen Spürsinn hier eifrig mit raten. Doch auch wer nicht mit rätseln möchte, bekommt garantiert ein unglaubliches Abenteuer geboten, das es so wirklich geben könnte. Achtung: Hier herrscht Suchtgefahr, denn es fällt sehr schwer, mit dem Lesen aufzuhören, wenn man erst einmal mitten in der Geschichte steckt.

Riddle schafft es fulminant, seine Leser aufs Glatteis zu führen. Zudem wechselt er bei seiner Erzählung die Perspektiven. Ein mysteriöses Tagebuch sowie die nachvollziehbare Erzählweise der Story aus der Sicht der verschiedenen Protagonisten sind ein weiterer Grund, sich dieses Schmuckstück zuzulegen.

Wer sich einen besonderen Lesegenuss sichern möchte, sollte sich die Fortsetzungen der Trilogie, „Das Atlantis-Virus“ und „Die Atlantis-Vernichtung“, gleich nach ihrem Erscheinen besorgen. (PW)



Dagmar Isabell Schmidbauer
Todesfalle Campus
Steinbacher & Hollermann 4

Edition Renumero, Passau, 03/2016

TB, Passau-Krimi, 978-3-943395-03-7, 392/1280

Titelgestaltung von Christine Fuchs, Freyung unter Verwendung eines Fotos von sakkmeisterke/fotolia und Joyce van Stan/fotolia

www.renumero.de

www.der-Passau-Krimi.de

www.dagmar-schmidbauer.de

Auf dem Campus der Uni Passau wird die attraktive Studentin Vanessa Auerbach auf grausamste Weise ermordet aufgefunden. Die Kommissare Franziska Steinbacher und Hannes Hollermann sowie ihre Kollegen, die schon viel Schlimmes gesehen haben, sind zu tiefst erschüttert. Angeblich hat niemand etwas gehört oder beobachtet, obwohl in der Mordnacht auf dem Gelände gefeiert wurde, und es schaut ganz so aus, als habe die junge Frau ihren Mörder sogar erwartet.

Schon bald stoßen die Ermittler auf einen Verdächtigen: Tom Seibert. Stephanie Mittermeier, eine Freundin von Vanessa, belastet ihn, denn er soll zuvor schon eine andere Studentin vergewaltigt haben, wurde jedoch mangels Beweisen freigesprochen. Sehr zum Ärger der Polizei gibt Steffie ihr Wissen an die Presse weiter. Prompt taucht Tom, der zum DNA-Test bestellt wurde, unter. Kurz darauf sind auch Steffie und das Opfer Sandra Haider nicht mehr auffindbar.

Eine neue Spur führt zu einem Internet-Café, von dem aus die Einladung zu dem verhängnisvollen Stelldichein mit Vanessa verschickt wurde – und mehr als das. Aber auch die Entdeckung einer Gruppe um die engagierte Carola Weibl, welche es sich zur Aufgabe gemacht hat, Frauen zu helfen, die von Männern schikaniert werden, indem sie die Täter in der Öffentlichkeit bloßstellen, erweist sich als Sackgasse. Zwar geben die Beteiligten zu, Vanessa, die anderen die Freunde auszuspannen beliebte, in eine Falle gelockt zu haben, um sie durch kompromittierende Fotos zu bestrafen, doch zum Zeitpunkt des Mordes waren die Aktivistinnen bereits fort.

Der nächste Tipp lenkt den Fokus der Beamten auf einen der Professoren, der ein Verhältnis mit Vanessa gehabt hatte. Pikanterweise besuchte Franziska vor einigen Jahren die Vorlesungen des peniblen Klaus Markwart, und ihr Chef, Hauptkommissar Josef Schneidlinger, ist mit dem Verdächtigen und dessen Frau Christiane gut befreundet. Diese verhilft ihrem Mann zu einem Alibi, obwohl sie von seinen Affären weiß und alles andere als glücklich in ihrer Ehe ist.

Dann wird eine weitere Tote entdeckt. Einige junge Frauen melden sich, die vor dem Beginn der Mord-Serie von möglicherweise demselben Täter bedroht wurden. Ein Profiler-Team aus München rückt zur Unterstützung an und will, dass der Fall ganz anders angegangen wird. Die Presse und Schneidlingers Vorgesetzte fordern endlich Resultate ... Und die ganze Situation spitzt sich auf völlig unerwartete – und für Schneidlinger sehr persönliche – Weise zu.

„Todesfalle Campus“ ist nach „Marionette des Teufels“, „Der Tote vom Oberhaus“ und „Und dann kam das Wasser“ der vierte in sich abgeschlossene Passau- bzw. „Steinbacher & Hollermann“-Krimi von Dagmar Isabell Schmidbauer. Wie man es bereits von ihr gewohnt ist, siedelt sie ihre spannende Handlung vor einer realen, nachprüfbaren Kulisse an und bindet aktuelles Zeitgeschehen ein.

Diesmal ist es die sogenannte „*Flüchtlingskrise*“, die seit gut einem Jahr die Menschen beschäftigt. Die Autorin vermeidet allerdings klugerweise, dem Thema mehr Raum zu geben, als unbedingt notwendig, denn es ist für die Geschehnisse nicht relevant. Auch widersteht sie der Versuchung, ihre eigene Meinung einfließen zu lassen, denn ein Shitstorm wäre ihr dann sicher; ganz egal, ob sie sich den sogenannten „*Gutmenschen*“ anschließen würde, die der Meinung sind, „*dass das reiche Deutschland jeden, der hierher kommt, aufnehmen kann, es wegen seiner Geschichte auch sollte, und dass sich die Einheimischen den Lebensgewohnheiten der Neubürger anpassen müssen, um deren (religiöse) Gefühle nicht zu verletzen*“; oder ob sie sich zu den sogenannten „*Dunkeldeutschen*“ bekennt, „*die es richtig finden, politisch Verfolgten Asyl und Kriegsflüchtlingen eine temporäre Bleibe zu gewähren, aber nicht wünschen, dass jeder Wirtschaftsmigrant und überführte Straftäter von einem Sozialsystem profitiert, das bei steigenden Abgaben für Einheimische die Leistungen für diese immer mehr reduziert, und die erwarten, dass die Gäste/Einwanderer die Gesetze und gesellschaftlichen Regeln des Landes respektieren und sich integrieren wollen*“.

Tatsächlich gelingt es der Autorin, die Fallstricke geschickt zu umgehen und bei einigen nüchternen Sätzen zu bleiben, welche die Situation in Passau treffend beschreiben und in denen einerseits das Engagement der ehrenamtlichen und freiwilligen Helfer gewürdigt wird, die den Kriegsflüchtlingen das Gefühl vermitteln wollen, dass sie hier in Sicherheit sind, die andererseits aber auch kritisieren, dass sich der jahrelange Personalabbau bei der Polizei nun rächt, da die Beamten zur Bewältigung dieser neuen Aufgaben herangezogen werden und in Konsequenz ihre eigentliche Arbeit, die Verbrechensbekämpfung, bloß noch eingeschränkt erledigen können, sodass bei sogenannten „*Bagatelldelikten*“ gar nicht mehr ermittelt wird.

Ebenfalls nur am Rande erwähnt werden die persönlichen Beziehungen der Hauptfiguren Franziska Steinbacher und Hannes Hollermann mit ihren jeweiligen Partnern, weil dieser Aspekt gleichfalls nichts zur Handlung beiträgt und ein Zuviel an Romantik den Krimi verwässern würde. Weit mehr im Fokus stehen die sich entwickelnde Freundschaft von Josef Schneidlinger und einer Studentin, die Konflikte des Ehepaars Markwart und die Bedürfnisse des lange namenlos bleibenden Täters, dessen Identität und seine Motivation erst am Ende enthüllt werden.

Auch das ist charakteristisch für die Romane von Dagmar Isabell Schmidbauer: Ihre Polizisten ermitteln in alle Richtungen, folgen Spuren, die sich als Sackgasse erweisen, finden aus dieser dank neuer Hinweise wieder heraus, kommen dem Gesuchten, ohne es zu ahnen, sehr nahe und fügen erst am Schluss die wichtigsten Puzzleteile an die richtigen Stellen, was zur Ergreifung des Verbrechers führt.

Im Rahmen dieses Handlungsverlaufs begegnen die wiederkehrenden Protagonisten allerlei schrulligen Personen, die ihnen im Wechsel die Arbeit schwer machen oder durch ihr Wissen die Untersuchung voranbringen. Die kleinen Details werden wohl dosiert eingesetzt, um den Figuren Individualität und Glaubwürdigkeit zu verleihen.

Meist werden die Geschehnisse aus der Sicht von Franziska Steinbacher geschildert; selten wechselt die Perspektive zu anderen Charakteren, hier insbesondere zu jenen, die mehr über die Morde wissen, als sie zugeben, zum Täter sowie zu Josef Schneidlinger, den der Fall persönlich betrifft. Auf diese Weise werden wichtige Fakten frühzeitig und ganz nebenbei eingebunden, die später zur logischen Auflösung beitragen, und Schneidlinger, der noch nicht lang in Passau ist, wirkt dadurch menschlicher und endlich wie ein Teil des Teams.

Nach einer langen und doch kurzweiligen Schnitzeljagd wird der Mörder gefasst. Wieder schafft es die Autorin, nicht zu urteilen und dies dem Leser zu überlassen. Weder stellt sie den Täter als bössartigen Psychopathen hin, noch entschuldigt sie seine Vergehen durch seine traumatische

Kindheit. Es sind nüchterne Fakten, die eine Erklärung zu liefern versuchen, weshalb ein Mensch sich zu solchen Grausamkeiten hat hinreißen lassen können.

Fasziniert folgt man der Geschichte von der ersten bis zur letzten Seite, da man unbedingt wissen möchte, wer warum hinter den Morden steckt und ob weitere Untaten verhindert werden können. Die Protagonisten erfüllen vor einer realen Kulisse ihre Rollen auf überzeugende Weise, sind sympathisch, neutral oder eher unsympathisch, wie es gerade passt. Man kann sich in seiner Fantasie jede Figur problemlos vorstellen. Von daher werden sich die Freunde des Krimis mit Lokalkolorit von „Todesfalle Campus“ bestens unterhalten fühlen.

Die Gestaltung des Titels mit einem Fotomotiv und leuchtendem Foliendruck, diesmal in Grün, sorgen für ein schnelles Wiedererkennen der Reihe.

Übrigens würde sich die „Steinbacher & Hollermann“-Krimis auch für eine Verfilmung sehr gut eignen – wie z. B. bereits der „Kluftinger“ von Michael Kobr und Volker Klüpfel oder die Fälle des „Franz Eberhofer“ von Rita Falk.

„Todesfalle Campus“ ist ein packender Krimi, der nicht nur den Passau-Kennern und Bayern unter den Genre-Fans einige kurzweilige Lesestunden beschert wird. Ein Top-Titel! (IS)

Mehr Krimi/Thriller unter Sekundärliteratur, Comic.

Erotik



Simona Ahrnstedt

**Die Erbin
de la Grip 1**

En enda nat, Schweden, 2014

Egmont-LYX, Köln, dt. Erstausgabe: 10/2015

PB mit Klappenbroschur, Erotik, Romance, Drama, 978-3-8025-9954-3, 604/1499

Aus dem Schwedischen von Antje Rieck-Blankenburg

Titelgestaltung von www.buerosued.de unter Verwendung eines Motivs von Iliina Simeonova/Trevillion Images

Autorenfoto von Anna-Lena Ahlström

www.egmont-lyx.de

<http://simonaahrnstedt.se>

Die erfolgreiche Unternehmensberaterin Natalia de la Grip erhält unerwartet eine informelle Einladung zum Essen von dem Risikokapitalgeber David Hammar. Was in der Presse über ihn zu hören ist, genügt, um bei Natalia Alarmsirenen anschlagen zu lassen. Dennoch ist sie angetan von seinem guten Aussehen und seinem Charme. Es dauert nicht lang, bis sie im Bett landen. Was David sie empfinden lässt, hat Natalia noch nie erlebt, und obwohl sie einander versichern, dass es ihnen nur um den fantastischen Sex geht, verliebt sie sich in ihn.

Gewisse Kleinigkeiten halten jedoch Natalias Misstrauen wach – und ihre Vorsicht erweist sich als berechtigt, denn David leitet die feindliche Übernahme von Investum ein, dem Unternehmen ihrer Familie. Natalia fragt sich bestürzt, ob sie ebenfalls nur ein Teil seines Racheplans war für etwas, was ihr Vater und ihr älterer Bruder Peter David und seinen Angehörigen vor Jahren angetan haben. Und es kommt noch schlimmer: Natalia, die vor einem Jahr von ihrem Verlobten verlassen worden war, weil sie keine Kinder bekommen kann, ist schwanger!

LYX hat in den letzten Jahren sein Programm kräftig umgekrempelt. Statt Paranormal Romances mit mehr oder weniger erotischen Elementen findet man dort immer mehr konventionelle Liebesromane mit deftigen Szenen, die in der Welt der Schönen und Reichen oder der Agenten, Polizisten, Feuerwehrmänner usw. spielen. Action sucht man in diesen Büchern meist vergeblich, demzufolge auch eine spannende Handlung, denn der Schwerpunkt hat sich auf komplizierte

Beziehungen verlagert, deren einzige Würze der Sex darstellt – und diese Art Bücher mit ihren Klischees sollte man mögen, um nicht enttäuscht zu sein.

„Die Erbin“ ist ein irreführender Titel, denn obschon Natalia einer alten Adelsfamilie entstammt, eine der Besten in ihrem Job und natürlich vermögend ist, ist ihr älterer Bruder Peter der vom Vater erwählte Erbe. Natalia arbeitet nicht einmal für Investum, da dem alten Chauvinisten Frauen in führenden Positionen verhasst sind und auch weil er einen ihr unbekanntem Grund hat, sie abzulehnen. Das und Anderes werden im Laufe der Handlung aufgeklärt, als Natalia durch Davids Agitationen von ganz oben nach ganz unten gefallen ist.

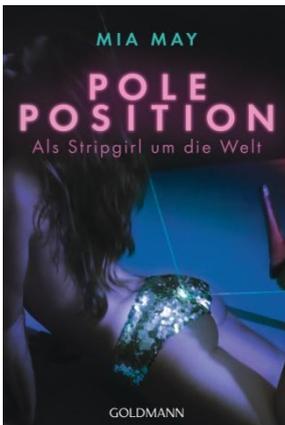
Auch Davids Beweggründe werden in kleinen Häppchen enthüllt. Natürlich hat er triftige Gründe, um Investum übernehmen zu wollen und Rache an den de la Grips zu üben, sodass die Leserin ab 15 Jahre ihn trotz allem nicht ganz unsympathisch findet, selbst wenn sie Natalias Partei ergreift. Die ganzen Geheimnisse sind nicht wirklich Überraschungen, da sie dem entsprechen, was grundsätzlich in Romanen dieser Art passiert, und das erfahrene Publikum zählt sehr schnell eins und eins zusammen.

Am besten gefällt, wie Natalia mit der ganzen Angelegenheit umgeht. Sie ist kultiviert und bleibt ruhig, obwohl es in ihr brodelt und sie, als ein Schlag nach dem anderen kommt, ganz realistisch zusammenbricht. Trotzdem bewahrt sie Haltung und mutiert nicht zur Hysterikerin, die nun ihrerseits auf Rache sinnt. Im Gegenteil, sie hat sogar Verständnis für David und bedauert ihn als armen Menschen, weil er über die Vergangenheit nicht hinwegkommt und sich langfristig selbst zerstört.

Obgleich Natalia weit mehr im Mittelpunkt steht, bekommt David regelmäßig Gelegenheit, über sein Handeln nachzudenken, seine Motive infrage zu stellen und zu bereuen, dass er Natalia, die ihm kein Leid zugefügt hat, hintergangen und grausam enttäuscht hat. Nun, diese Phasen sind notwendig, damit er wieder Pluspunkte sammeln kann. Nur am Rande wird auch die Perspektive einiger Nebenfiguren berücksichtigt.

Die Finanzwelt mit auf der einen Seite den dekadenten, alten Knackern, die sich die Gesetze zurechtbiegen, wie sie es brauchen, und auf der anderen den aufstrebenden Neureichen, die zeitgemäß handeln, wird nicht mehr eingebunden als unbedingt notwendig. Sie liefert lediglich den Background, denn das Drama hätte sich ebenso gut in anderen Kreisen abspielen können. Ganz witzig, doch nicht unerwartet ist, dass sich am Ende die Verhältnisse umkehren.

Im Epilog werden die Weichen für den folgenden Band gestellt. Man kennt es ja: Die Nebenfiguren dieses Buchs sind die Hauptfiguren des nächsten. Voraussichtlich werden dann die Rätsel um Natalias jüngeren Bruder Alexander, einen Lebemann, und die Ambitionen der engagierte Ärztin Isobel Sørensen thematisiert. Das heißt, wer sich von „Die Erbin“ gut unterhalten fühlt, darf auf weitere Romane hoffen, die in der Welt der schönen und reichen de la Grips spielen, und an Sex wird es gewiss auch nicht mangeln. (IS)



Mia May

Pole Position – Als Stripgirl um die Welt

Wilhelm Goldmann Verlag, München, 12/2014

TB mit Klappenbroschur, Autobiografie, Erotik, 978-3-442-15840-9, 318/899

Titelgestaltung von UNO Werbeagentur, München unter Verwendung eines Fotos von Gerrit Sievert

Autorenfoto von Gerry Sievert

www.goldmann-verlag.de

Der Titel und das Cover machen von vornherein klar, worum es in dieser autobiografischen Lektüre geht und wer die anvisierte Klientel ist: Personen, die sich Einblicke in die sogenannte ‚anrühige‘ Welt der Stripclubs und allerlei pikante Anekdoten erhoffen. Für gewöhnlich werden diese Erwartungen enttäuscht, da Bücher dieser Art an der Oberfläche bleiben und die Autoren doch nicht so viel von ihren intimen Erfahrungen preisgeben wollen, wie der Klappentext weiszumachen versucht.

Das trifft auch auf „Pole Position“ zu, das eigentlich nichts anderes als eine fortwährende Rechtfertigung der Autorin ist, weshalb sie „als Stripgirl um die Welt“ zieht. Das Geld ist es nicht,

erklärt sie, denn so viel würde man gar nicht verdienen, vielmehr geht es ihr persönlich um den Spaß, das Ausleben ihrer Neigungen, den Wunsch, Teil einer glamourösen Welt zu sein, und einen Kontrastjob zum biedereren Studium und der Erstellung von Werbespots zu haben.

In schnoddrigem Tonfall und zusammenhanglos erzählt Mia May von ihren Erlebnissen: eine Aneinanderreihung von Anekdoten, die immer recht ähnlich klingen. Sie beruft sich dabei auf ihre in Englisch verfassten Notizen und packt einige Anglizismen mit in den Text, weil sie diese Sprache, anders als das Deutsche, „sexy“ findet ... Aber so viel Englisch kann sie wohl nicht, um ihre ‚Beichte‘ ganz in dieser „sexy“ Sprache zu schreiben ...?! Oder ihr Buch gar bei einem „sexy“ englischen Verlag unterzubringen ...?!

Man erfährt ein bisschen was über die Organisation der Stripclubs, den Umgang der Tänzerinnen untereinander und die Kunden, aber nichts Überraschendes, nichts Pikantes, nichts Tiefergehendes – oder was auch immer man erwartet haben mag.

Wer an Informationen zu der Thematik interessiert ist, dürfte mit einem Sachbuch besser beraten sein; und wer heiße Erotikszenarien ersehnt, findet davon erheblich mehr in jedem modernen Liebesroman. (IS)

Mehr Erotik unter Comic, Manga.

Sekundärliteratur



Andrea Bottlinger & Christian Humberg

In 80 Welten durch den Tag – Warum Geeks einfach mehr (vom) Leben haben

Cross Cult, Ludwigsburg, 05/2015

Flexi-Cover, Sekundärband, SF, Fantasy, Horror, Krimi, Adventure, Action, Comic, Trickfilm, Manga, Anime, Game, Media, 978-3-86425-729-0, 240/1500

Titelillustration und Zeichnungen von Martin Frei

www.cross-cult.de

www.traumsphaeren.de

<https://andreabottlinger.wordpress.com/>

www.christian-humberg.de

<http://martinfrei.blogspot.com>

Andrea Bottlinger ist als Autorin („Aeternum“), Lektorin und Übersetzerin tätig, Christian Humberg ebenso („Perry Rhodan Neo: Geister des Krieges“). Den Illustrator Martin Frei kennt man u. a. durch den Comic „Laternjack“. Alle sind sie bekennende Geeks.

Analog dem Titel von Jules Vernes fantastischem Roman „In 80 Tagen um die Welt“ nannten die Autoren ihren humorigen Geek-Leitfaden „In 80 Welten durch den Tag“. Diese Benennung lässt spontan glauben, dass man hier in Hommagen an 80 (mehr oder minder) bekannte Fan-Welten schwelgen, Aha-Effekte auskosten und vielleicht ein paar Geheimtipps erhalten kann, welche weiteren Filme, Bücher, Comics und Games man unbedingt noch kennen sollte.

Der Untertitel „Warum Geeks einfach mehr (vom) Leben haben“ weist vorsichtig darauf hin, dass dem nicht so ist, sondern die Autoren vielmehr dem Geek-Phänomen an sich nachgegangen sind: Was ist ein Geek? Wofür interessiert er sich? Wodurch unterscheidet er sich von Nicht-Geeks? Wie kann sich ein erwachsener Mensch/Geek überhaupt mit Fantasie-Figuren identifizieren und die Welt um sich herum vergessen, sobald seine Lieblingsserie im Fernsehen läuft? Usw. Usf.

Beim Lesen erkennt der Geek sich und Gleichgesinnte auf Anhieb wieder; er darf über die eigenen Marotten schmunzeln. Aber etwas Neues erfährt er nicht, und die Aha-Effekte beschränken sich auf die Erwähnung von Genre-Klassikern wie „Star Trek“, „Star Wars“, „Perry Rhodan“, „X-Men“ & Co. sowie ein paar Autoren – natürlich nicht erschöpfend, denn das würde den Rahmen des Buchs sprengen und an der eigentlichen Intention vorbeigehen. Stattdessen werden allgemein alle

Bereiche kurz beleuchtet, in denen ein Geek aktiv sein kann, und dazu gehören auch Conventions, Cosplay, Live Action Role Play, Pen & Paper-Spiele u. v. m.

Eigentlich sollte man das amüsante Buch besser in die Hände eines Nicht-Geeks legen, dessen Partner ein eingefleischter Geek ist, denn es bittet auch um Verständnis für ein Hobby, das doch recht vielen Leuten Spaß macht. „Papa, Papa, die schreiben hier über dich, das bist genau du, guck mal ...“. (IS)



HBO (Hrsg.)

Game of Thrones: Im Gedenken

Game of Thrones: In Memoriam, USA, 2015

Panini Comics, Stuttgart, 07/2015

HC in quadratischem Format, Sekundärband, High Fantasy, Bildband, Media, 978-3-8332-3167-4, 112/1299

Aus dem Amerikanischen von Jonah Tabéh

Titelgestaltung und Fotos im Innenteil von HBO und verschiedenen Fotografen

www.paninicomics.de

www.hbo.com/game-of-thrones

www.georgermartin.com

Zur TV-Serie „Game of Thrones“, von deren Popularität auch ihr Schöpfer George R. R. Martin profitiert, dessen High Fantasy-Romane in den letzten Jahren zu Verkaufsschlägern wurden, gibt es immer mehr Merchandise, darunter Kalender, Comics, Bild- und Sekundärbände.

„Im Gedenken“ ist ein Sekundärband mit Bildbandqualität. Wie der Titel bereits verrät, erinnert er an die Charaktere, die in den bereits ausgestrahlten Staffeln verstorben sind – und das sind nicht wenige, zudem sehr viele Sympathieträger: Eddard Stark, Lady, Renly Baratheon, Luwin, Jeor Mormont und etliche mehr.

Das Buch ist so aufgebaut, dass sich auf der linken Seite ein Foto der Person bzw. des Tieres befindet, und auf der gegenüberliegenden schwarzen Seite liest man den Namen, die Zugehörigkeit (Haus, Bruderschaft, Nachtwache u. ä.), ein typisches Zitat in roter Schrift sowie eine sehr knappe Vita. Mit Ausnahme der Zitate ist die Schrift weiß. In einigen Fällen ziert auch das Wappen des jeweiligen Hauses die Seite. Die düstere Gestaltung passt hervorragend zum Titel.

Der Fan darf sich beim Durchblättern wehmütig an die Figuren, die ihr Leben verloren haben, und einige charakteristische Szenen mit ihnen erinnern. Sofern er alles sammelt, was mit „Game of Thrones“ zu tun hat, oder er ein Freund von Bildbänden ist, wird er sich den Band gewiss gern ins Regal stellen. (IS)



Daniel Wallace (Text, Kommentare), J. W. Rinzler/Lucasfilm Ltd. (Hrsg.)

Star Wars: Handbuch der imperialen Streitkräfte

Imperial Handbook: A Commander's Guide, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 02/2015

HC, Sekundärband, SF, Media, 978-3-8332-2985-5, 160/1999

Aus dem Amerikanischen von Andreas Kasprzak

Titelgestaltung von Lucasfilm Ltd.

Illustrationen im Innenteil von Chris Trevas und Chris Reiff, Joe Corroney, John Van Fleet, Maciej Rebisz, Russel Walks, Velvet Engine Studio

www.paninicomics.de

www.starwars.com

<http://danielwallace.org>

www.wrinzler.com

www.christrevas.com

www.chrisreiff.com
www.joecorroney.com
www.johnvanfleet.com
<http://maciejrebisz.com>
<http://macrebisz.deviantart.com>
<http://russelwalks.com>

Zu dem Phänomen „Star Wars“ sind im Laufe der Jahre zahlreiche Sekundärbände – Bildbände, Hand-, Bastel-, Kochbücher etc. – erschienen. Nun liegt bei Panini das „Handbuch der imperialen Streitkräfte“ vor, ein schwarzes Hochglanz-Hardcover mit Silberfolienprägung im handlichen Format eines größeren Notizbuches.

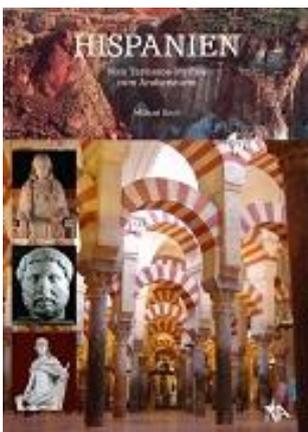
Laut Klappentext wurde dieser Leitfaden von hochrangigen Offizieren des Imperiums erstellt, um die Strategie zur Erweiterung der Einflussphäre des Imperators in den eigenen Reihen effizient zu verbreiten. Während der Schlacht von Endor fiel ein Exemplar in die Hände der Rebellen, die ihrerseits den Band mit Kommentaren versahen.

Kopien davon landen jetzt in den Händen der „Star Wars“-Fans, die mehr über die Struktur des Imperiums erfahren wollen. Beispielsweise gibt das Buch Auskunft über militärische Ränge, Uniformen/Rüstungen und Abzeichen, Schiffstypen und andere Fahrzeuge, den Aufbau des Todessterns, wichtige Zielpersonen, die das Imperium ausschalten will, u. a. m.

Die Erläuterungen sind sachlich wie in einem echten Handbuch, die Kommentare wirken wie handschriftliche, persönliche Ergänzungen. Hinzu kommen sehr viele Illustrationen; die kleinsten erreichen nicht ganz Kreditkartengröße, die größten belegen eine Seite. Es sind allerdings nicht so viele Abbildungen, dass man dem Titel Bildbandqualität zusprechen könnte, denn der informative Textanteil überwiegt und setzt den Schwerpunkt.

Für „SW“-Merchandise-Sammler stellt das „Handbuch der imperialen Streitkräfte“ eine interessante Hintergrundlektüre dar, da hier niedergeschrieben ist, was in den Filmen bloß am Rande oder gar nicht erwähnt wird. Eine optisch ansprechende Ergänzung zur bereits vorhandenen Collection! (IS)

Archäologie/Geschichte & Architektur & Religion



Michael Koch

Hispanien: Vom Tartessos-Mythos zum Arabersturm

Nünnerich-Asmus Verlag, Mainz, 10/2014

HC, Sachbuch, Archäologie & Geschichte, 978-3-943904-73-4, 176/2490

Titelgestaltung von Sebastian Ristof unter Verwendung der Fotos „Die antiken Ruinen von Rio Tinto (Sevilla)“, „Cordoba, Moschee“, „Dama de Baza“, „Hadrianus, der zweite Hispanische Kaiser“, „Leovigild, König der Wisigoten“

58 Abbildungen im Innenteil aus verschiedenen Quellen

www.na-verlag.de

Im Vorwort erzählt Michael Koch von seiner Faszination für das Land Spanien mit seiner wechselhaften Geschichte, historischen Stätten und Architektur, Literatur und Kunst. Der Nünnerich-Asmus Verlag ermöglichte ihm schließlich die Realisierung eines Wunschprojekts: die Publikation seiner Forschungen über das alte „Hispanien“ von etwa dem späten 4. Jt. v. Chr. bis ins Jahr 711, als das Wisigotenreich von den Arabern zerstört wurde, wobei vor allem der Zeitabschnitt in den Fokus gerückt wird, der beginnend „vom Tartessos-Mythos zum Arabersturm“ führt.

Dabei hebt der Autor jene Völker und Herrscher hervor, die die Entwicklung der iberischen Halbinsel maßgeblich beeinflusst haben bzw. deren Namen mit Hispanien verbunden sind. Bedauerlicherweise beruhen immer noch viele Erkenntnisse auf mitunter zweifelhaften Quellen aus späteren Jahren, die eine neutrale Haltung vermissen lassen, und auf Vermutungen. Gerade über die iberische Urbevölkerung ist sehr wenig bekannt. Erst mit der Besiedlung der Küste durch seefahrende Völker wie z. B. den Phoinikern, Griechen, Karthagern und Römern sowie die über

den Landweg eindringenden Stämme während der Völkerwanderung, die alle ihre mehr oder minder prägnanten Spuren hinterließen, mehren sich die Informationen.

Angeblich soll es zuvor schon ein legendäres Königreich oder eine Hafenstadt, Tartessos, gegeben haben, das/die in der Antike quasi als Eldorado galt und durch reiche Silbervorkommen und andere Metalle von sich reden machte (Herodot). Die moderne Geschichtsforschung geht von einer Region aus, die phoinikisch beeinflusst wurde. Der Handel, insbesondere mit Tyros, ist seit dem 9. Jh. v. Chr. nachgewiesen, und es gibt Funde von befestigten Stadtanlagen. Im frühen 5. Jh. v. Chr. verschwindet diese Kultur abrupt.

Hispanien gerät als nächstes unter den Einfluss von Karthago und nach dem 2. Punischen Krieg unter den Roms. In den Jahren 98 – 117 n. Chr., 117 – 138 und 379 – 395 stellt Hispanien drei römische Kaiser: Trajan, Hadrian und Theodosius I. Nach der Zerstörung Westroms etabliert sich in Hispanien das Visigotenreich, das namhafte Herrscher wie Leowigild, Swintila und Wamba hervorbrachte. Der Autor schließt seine kritische Betrachtung mit dem Ende des Wisigotenreichs durch den Sieg Tariq ibn Ziyads am Rio Barbate.

Abgerundet werden die Texte durch zahlreiche passend ausgewählte Schwarz-Weiß-Fotos und Landkarten.

Interessiert man sich für die Geschichte und Kultur Spaniens dieses Zeitraums, erhält man eine Fülle an reizvollen Informationen zu verschiedenen Themen. Allerdings merkt man Michael Koch den Wissenschaftler an: Sein Buch ist hoch theoretisch, spart nicht an Fachtermini und persönlichen Interpretationen. Für Leser, die ‚mal eben schnell‘ Wissenswertes überfliegen wollen, ist „Hispanien“ die falsche und eine Dokutainmentsendung die bessere Wahl.

Der Autor wendet sich an Fachkreise und Laien, die sich bereits mit der Materie beschäftigt haben und noch tiefer vordringen wollen. Dafür spricht auch das ausführliche Literaturverzeichnis, das alle Bücher nennt, aus denen hier zitiert wurde. Eine interessante, aber keineswegs einfache Lektüre. (IS)



Claudius Müller

Den Religionen auf der Spur – Die Welt des Glaubens in 26 Objekten

Verlag Philipp von Zabern, Darmstadt/Mainz, ARD alpha, Mainz, BR media, München, 03/2014

HC, Sachbuch, Religion, Geschichte, Kunst, 978-3-8053-4552-5, 288/2495

Titelgestaltung von Jutta Schneider, Frankfurt am Main unter Verwendung eines Fotos „Guanyin © Museum Fünf Kontinente“ von Swantje Autrum-Mulzer

Alle Fotos im Innenteil von Swantje Autrum-Mulzer, Marianne Franke, Alexander Laurenzo, Marietta Weidner, Bildarchiv © Museum Fünf Kontinente, München

www.zabern.de

www.ard.de

www.br-media.de

Von jeher glaubten die Völker der fünf Kontinente, dass sie und ihre Welt von überirdischen Mächten abhängig, wenn auch nicht zwangsläufig ihnen unterworfen wären. Durch rituelle Gebete und Opfer sowie ‚magische‘ Praktiken versuchte man, diese Kräfte wohlwollend zu stimmen und positiv zu beeinflussen.

Die in ihren Details vielfältigen religiösen Anschauungen und Bräuche drücken sich vor allem in Kultgegenständen aus. Ihr Erscheinungsbild ist geprägt von den lokalen Gegebenheiten, der jeweiligen Glaubenswelt und den Ritualen. Interessanterweise entdeckt man bei der Erforschung dieser Objekte immer wieder Parallelen zwischen Kulturkreisen, die sich völlig unabhängig voneinander entwickelt haben. Beispielsweise meinen manche Ethnologen und Religionswissenschaftler, in dem Bodhisattva Avalokiteshvara, auch bekannt als Guanyin und Kannon, eine Verkörperung der Jungfrau Maria zu sehen.

Tatsächlich lässt sich mitunter belegen, dass irgendwann ein kultureller Austausch stattgefunden hat, u. a. durch Handelskarawanen, Pilger, Sklaven. Einfacher, solche Hinweise zu finden, ist es,

wenn Aufzeichnungen oder eindeutige Relikte vorliegen. Bei rein mündlichen Überlieferungen verlieren sich die Informationen im Reich der Vermutungen.

Dr. Claudius Müller, Sinologe und Ethnologe, stellt in „Den Religionen auf der Spur“ seine Entdeckungen im Rahmen der „Welt des Glaubens in 26 Objekten“ vor, die gezielt ausgesucht wurden, da sie Glaubensrichtungen von allen Kontinenten berücksichtigen, welche auch den meisten Laien geläufig sind, sodass sie sich leicht auf die faszinierenden Ausführungen einlassen können.

Der Autor beschreibt die Objekte, das lokale Umfeld, die religiösen Ansichten und Kulte. Zudem erzählt er die eine oder andere Mythe und zeigt Parallelen sowie Weiterentwicklungen aus gemeinsamen Wurzeln auf, wie sie z. B. der Islam, das Christentum und das Judentum oder der Buddhismus und der Hinduismus haben. Das Christentum birgt außerdem viele Spuren ‚heidnischer‘ Bräuche. So geht der Karneval auf die römischen Saturnalien zurück, und Jesus‘ Geburtstag ist identisch mit dem des bei römischen Soldaten beliebten Mithras‘ (Sol Invictus).

Zu den 26 Kultgegenständen, die näher betrachtet werden, gehören die Hand der Fatima, eine Statue des vielgestaltigen Gottes Vishnu, ein Bierkessel aus Afrika, ein indonesischer Kris, das Kreuz der Nestorianer an der Seidenstraße und noch vieles mehr. Zu jedem Objekt findet sich ein ganzseitiges Farbfoto, zur Verfügung gestellt vom ‚Museum Fünf Kontinente‘ in München, dessen Direktor der Autor einige Jahre war.

Interessiert man sich für Religion – präziser: für die vielen verschiedenen Religionen, ihre Kulte und Mythen, kann man mit diesem Buch tatsächlich „Den Religionen auf der Spur“ sein und viel Wissenswertes erfahren, das einem vorher vielleicht unbekannt war. Claudius Müller erläutert nachvollziehbar die wissenschaftlich fundierten Forschungsergebnisse.

Schade nur, dass es kein Verzeichnis weiterführender Bücher gibt. Aber der Band wendet sich nun mal an den Laien - was durch die Beteiligung des Bildungskanals ARD alpha und von BR media deutlich wird -, der Dokutainmentssendungen etc. schätzt und mit einem allgemeinen Abriss zufrieden ist, und weniger an das Fachpublikum, das sich nach dem Einstieg in die Thematik detailliertere Kenntnisse aneignen möchte.

Daher kann man den Titel einem breiten Laien-Publikum sehr empfehlen, aber für Philologen, Ethnologen, Religionswissenschaftler und Historiker ist er doch etwas zu oberflächlich. (IS)

Therapie/Medizin & Gesundheit



Peter Hess

Klangschalen – Mein praktischer Begleiter

Verlag Peter Hess/phi, Schüttorf, 11/2015

SC, Sachbuch, Meditation & Therapie/Gesundheit, 978-3-938263-28-0, 150/980

Titelfoto von Foto und Bilderwerk Oldenburg

Fotos im Innenteil von Archiv Peter Hess Institut, Uenzen; hess klangkonzepte, Uenzen; Foto und Bilderwerk Oldenburg

www.verlag-peter-hess.de

www.peter-hess-institut.de

www.peter-hess-zentrum.de

www.fachverband-klang.de

www.hess-klangkonzepte.de

www.nepal-importe.de

Schon seit mehreren Jahren erscheinen im Verlag Peter Hess Sach- und Fachbücher, die den Themen Klangschalen, Klangtherapie und Meditation gewidmet sind. Einige davon sind an den interessierten Laien adressiert, der sein Wohlbefinden steigern oder auch Beschwerden nach den von Peter Hess entwickelten Methoden lindern möchte; andere an Personen mit therapeutischer Ausbildung bzw. die sich zum Klangmassagentherapeuten ausbilden lassen möchten. Das Angebot an weiteren Artikeln wie Video- und Musik-CDs wird ebenfalls beständig ausgebaut.

Der Titel „Klangschalen – Mein praktischer Begleiter“ nimmt vorweg, worum es in dem Buch geht. Der Autor führt den Neuling systematisch an das Thema heran: wie man spielerisch mit Klangschalen experimentiert und herausfindet, welche Töne und Schwingungen besonders gut tun, wie und womit man die Schale anschlagen kann (Hand, verschiedene Schlägel), wie man die Schale auf dem Körper positioniert, wie man den Klang durch Wasser sichtbar machen kann u. v. m.

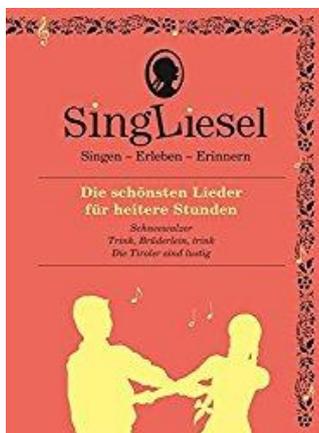
Nach diesen Basics werden Klangübungen beschrieben, die man allein oder zu zweit jeden Tag ausführen kann. Es finden sich viele Variationsmöglichkeiten und zusätzliche Anwendungshinweise, beginnend bei den Vorbereitungen über die Ausführung bis hin zur Beschreibung der Wirkung.

Vermutlich sind das auch die Kernthemen, die den Käufer nach diesem Titel greifen lassen, und darum wurden sie an den Anfang gestellt, während die Geschichte der Klangschalen, der Überblick über die verschiedenen Größen und Qualitäten daran anschließt. Wer bereits das eine oder andere Buch aus dem Peter Hess Verlag gelesen hat, erfährt in diesem Kapitel auch nichts Neues.

Ist man durch diese Einführung auf den Geschmack gekommen, werden Informationen zu weiteren Produkten, Kontakt- und Bezugsadressen geboten, was schon fast wie ein Verlagskatalog/Verlagswerbung aussieht. Darauf entfällt ein Fünftel des Buchs ... Vielleicht hätte man diesen Teil besser separat als Broschüre beilegen sollen, statt ihn in den Band zu integrieren, denn so erwartet man mehr Klangschalen-Übungen als dann tatsächlich gegeben werden.

Das Layout des Buchs ist großzügig und übersichtlich. Regelmäßig lockern Fotos, die wenigstens Diagröße haben und bis zu einer Seite belegen können, die Texte anschaulich auf. Spezielle Hinweise werden von Kästchen umrahmt oder sind farbig unterlegt.

Kennt man bereits die anderen relevanten Titel aus dem Verlag Peter Hess zu diesem Thema, bietet „Klangschalen – Mein praktischer Begleiter“ wenig Neues. Möchte man sich als Neuling informieren, stellt der Titel eine gute Einstiegslektüre dar, und auch die ‚Werbung‘ von Verlag und Institut dürften dann auf breites Interesse stoßen. (IS)



Christian Jungermann/SingLiesel Verlag (Hrsg.)

Die schönsten Lieder für heitere Stunden

Singen – Erleben – Erinnern

SingLiesel Verlag, Karlsruhe, 04/2014

HC mit Soundchip und Fühl-/Klappenelementen, Volkslieder, Therapie/Medizin & Gesundheit, 978-3-944360-10-2, 3 Lieder, 12/2995

Musikalische Leitung und Begleitung: Uli Koller

Gesang: Sylvia Nentwig, Annette Röser, Ulrich Vogel

Titelgestaltung von N. N.

Zeichnungen im Innenteil von Nicolai Renger

www.singliesel.de

„Die schönsten Lieder für heitere Stunden“ aus dem SingLiesel Verlag wurde von Experten auf dem Gebiet der Medizin speziell für Demenzerkrankte konzipiert. Das multisensorische Buch spricht durch Illustrationen mit Wiedererkennungswert, Fühl- und Klappenelemente, den Vorträgen von drei bekannten Liedern und den Texten zum Mitsingen alle Sinne des Betroffenen an. Gleichzeitig lädt es ihn dazu ein, sich selbst zu beschäftigen und das musikalische Erinnerungsvermögen zu aktivieren und zu trainieren.

Tatsächlich dürften jedem die Lieder „Schneewalzer“, „Die Tiroler sind lustig“ und „Trink, Brüderlein, trink“ bekannt sein. Die kompletten Texte zum Lesen und Nach- und Mitsingen befinden sich auf den drei letzten Seiten. Die Vorträge zweier Schauspielerinnen und eines Schauspielers sind klar und deutlich, sodass man sich ihnen leicht anschließen kann. Das Buch verfügt oben am Buchrücken über einen Ein- und Ausschaltknopf des Soundchips, der leicht zu bedienen ist. Die einzelnen Lieder aktiviert man durch etwas Druck auf ein Bedienfeld auf den jeweiligen Seiten und schaltet sie auf dieselbe Weise wieder aus.

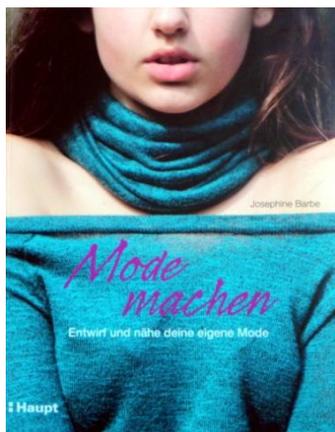
Während des Vortrags kann der Demenzerkrankte passende Illustrationen betrachten, die Nicolai Renger entworfen hat, der bereits andere Titel des Verlags mit seinen Zeichnungen bereicherte. Die einfachen, immer ähnlichen Motive mit den wiederkehrenden Personen sprechen genauso wie die Lieder das Erinnerungsvermögen an. Auf jeder Doppelseite gibt es auch ein Fühlelement: einen Zopf, der sich bewegen lässt, ein wolliges Schaf und einen Fensterladen zum Aufklappen (Letzteres hätte ein wenig stabiler sein dürfen).

Die Gestaltung des Buchs ist nicht nur sehr liebevoll, sondern äußerst durchdacht und sinnvoll. Der Betroffene kann viel entdecken, ohne überfordert zu werden. Es wird nicht zu viel versprochen, wenn es heißt, dass alle Sinne mit einbezogen werden und eine Möglichkeit geboten wird, dass sich der an Demenz erkrankte Mensch hiermit selbst beschäftigen und heitere Momente erleben kann.

Sehr schön ist auch, dass man den Klappentext auf der Buchrückseite und den kleinen Aufkleber auf dem Cover problemlos entfernen kann, sodass das Buch als Geschenk keine unangenehmen Gefühle weckt, ist der Betroffene sich oft nicht seiner Situation bewusst.

Die Titel des SingLiesel Verlags sind ausnahmslos sehr zu empfehlen, da sie einen wichtigen Beitrag leisten, um an Demenz erkrankte Menschen auf schöne Weise zu beschäftigen bzw. zu unterhalten, sodass durch das Training ihres Gedächtnisses ihre Selbständigkeit und Integration in der Familie möglichst lange erhalten bleibt. (IS)

Nähen & Handarbeiten



Josephine Barbe

Mode machen – Entwirf und nähe deine eigene Mode

Haupt Verlag, Bern (CH), 09/2015

PB im Großformat mit Klappenbroschur, Sachbuch, Nähen & Handarbeiten, 978-3-258-60112-0, 152/2490

Titelgestaltung von Daniela Vacas, Bern (CH)

Fotos im Innenteil von Josephine Barbe, Berlin, unterstützt von Andrea Sunder-Plassmann u. a.

Zeichnungen im Innenteil von Stella Garbert

www.haupt.ch

www.barbe-berlin.com

www.sunder-plassmann.de

In einer Zeit, in der Mode billig ist und im ständigem Wechsel begriffen, in der ernüchternde Berichte über die Bedingungen, unter denen unsere Kleidung hergestellt wird, veröffentlicht werden und in der es ebenso erstrebenswert wie schwierig erscheint, im medialen Einerlei Individualität zu entwickeln, ist das Designen eigener Mode eine interessante Option. Etwas zu erschaffen, das ebenso kleidsam wie tragbar ist, braucht jedoch eine solide Grundlage an Wissen, wie es kaum mehr im Rahmen vom Handarbeitsunterricht vermittelt wird – Bücher, wie das von Josephine Barbe, versuchen, die Lücke zwischen ‚Wollen‘ und ‚Können‘ zu füllen.

Dabei setzt sie nicht nur auf Projekte, die in ihrer Schwierigkeit aufeinander aufbauen und stets neue Fertigkeiten verlangen, sondern auch auf Grundlagen. Nahezu zwei Drittel des Buchs verwendet sie auf die Bereiche der jüngeren Modegeschichte, die Basis des Modedesign wie z. B. das Zeichnen von Entwürfen und die Ausstattung einer Nähwerkstatt mit Technik, Werkzeug und Materialkunde. Danach beschreibt sie erste handwerkliche Vorgänge wie das Übertragen von Schnittmustern und grundlegende Nähtechniken, die für die späteren Projekte benötigt werden. Gewissermaßen als ausführlichen Exkurs kommt sie anschließend zum Gestalten von Stoffen durch Bedrucken, Bemalen und Färben.

Erst daran schließen sich die 22 Projekte an, die sich in ihrer Komplexität steigern, vom einfachen Federmäppchen über verschiedene T-Shirts und Röcke bis hin zu Jacken und Blusen. Auch Accessoires wie Schals und Gürtel sind dabei. Fast alle Designs sind hierbei geradlinig und schlicht – Josephine Barbe zeigt eine Vorliebe für klare Formen und gedeckte Farben, die

zuweilen fast asiatisch anmuten. Ihre jungen Modelle repräsentieren die (möglicherweise nicht sehr große) Zielgruppe des Buchs – hier geht es nicht um nähende Mütter, sondern um ihre gerade erwachsenen Töchter, die mit klassischer Eleganz experimentieren. Da ihr Augenmerk jedoch auf ebenso zeitlosen Formen für Shirts und Röcke liegt, kann durch den Einsatz anderer Stoffe auch ein frischer, etwas lebhafterer Eindruck der Projekte erzielt werden.

„Mode machen“ ist definitiv ein Lehrbuch, das - wenn man den durch zahlreiche Fotos und Skizzen gut nachvollziehbaren Anleitungen Schritt für Schritt folgt - den (jungen) LeserInnen tatsächlich eine fundierte Sammlung von Techniken vermittelt, die sie dazu befähigen, von der Idee über den Entwurf bis hin zum Nähen Projekte umzusetzen. Josephine Barbe zeigt nachvollziehbar professionelles Schneiden, ohne die LeserInnen zu überfordern.

Es ist allerdings ein Buch, das studiert werden will und nicht nur überflogen, wenn man es wirklich nutzen möchte. Für angehende Do-it-yourself Schneiderinnen, die ihre Werke auch wirklich benutzen möchten, ist „Mode machen“ absolut empfehlenswert und die Grundlage für viele produktive und lehrreiche Stunden an Schreibtisch und Nähmaschine. (BvdB)

Kunst/Werken & Basteln



Helena Arendt

Schmuck aus Keramik – selbst gemacht

Haupt Verlag, Bern (CH), 10/2015

HC, Sachbuch, Kunst/Werken & Basteln, Bildband, 978-3-258-60116-8, 286/3990

Titelgestaltung von Doris Wiese, Bollschweil unter Verwendung mehrerer Fotos von Helena Arendt

Fotos im Innenteil von Helena Arendt

www.haupt.ch

www.helena-arendt.de

Schon immer haben sich Menschen gern geschmückt und hierfür die unterschiedlichsten Materialien genutzt. Auf diese Weise wollten sie ihre natürliche Schönheit unterstreichen, attraktiver wirken, ihren Status in der Gesellschaft verdeutlichen u. a. m. Lange Zeit legte man in der Moderne großen Wert auf echten Schmuck, doch Coco Chanel verlieh schließlich auch dem Modeschmuck Akzeptanz, denn die Accessoires sollen Spaß machen und nicht bloß zum Protzen da sein.

Infolgedessen werden immer neue Materialien entdeckt, aus denen man Schmuck basteln kann, z. B. Papier, Natur- und Kunstfasern, Holz, Glas, Metalle, Leder und eben auch Keramik. Tatsächlich sind Perlen aus Ton nichts Neues, denn bereits in frühester Zeit brannten die Ägypter Perlen aus Ton, ebenso die Minoer und später die Tang in China (Porzellan). Dabei entwickelte man verschiedene Herstellungsverfahren, natürlich auch Formen, Strukturen und Farben.

Helena Arendt fertigt mit Begeisterung „Schmuck aus Keramik“ und erklärt dem interessierten Publikum in mehreren Kapiteln, wie man „Ton formen“, „Oberflächen strukturieren“, „Oberflächen farbig gestalten“ und „Ton brennen“ kann. Auch auf „Besondere Modelliermassen und Verfahren“ sowie auf das „Schmuckstücke anfertigen“ wird eingegangen. Am Schluss wird unter „Inspiration durch Farbe“ gezeigt, wie unterschiedlich Ton-in-Ton, Verlaufsfarben, Kontraste usw. wirken können. Auf den letzten Seiten findet man ein kleines Glossar und ein Verzeichnis von Bezugsquellen für die benötigten Materialien, wenn man selbst Keramikschnuck herstellen möchte.

Im ersten Kapitel wird erklärt, wie der Arbeitsplatz aussehen sollte und welches Equipment man benötigt. Tatsächlich handelt es sich um leicht zu beschaffende Dinge wie ein Nudelholz, Pinsel, Messer, Schaschlikstäbe, Strohhalme usw., die man im Bereich der Haushaltswaren oder im Bastelbedarf bekommt. Etwas schwieriger ist es schon mit dem Brennofen, dessen Anschaffung sich nur lohnt, wenn man dem Hobby öfter nachgehen möchte. Alternativ, so die Empfehlung, kann man sich an einen lokalen Brennservice wenden.

Es folgen Informationen zum Werkmittel Ton, Tipps, wie man von Hand Perlen in unterschiedliche Formen bringt durch Rollen, Drücken, Schneiden, Schaben etc. Wichtig sind auch die Hinweise, wie man die Perlen locht, ohne dass Wülste um die Öffnungen entstehen. Möchte man mehrere gleiche Objekte herstellen, lohnt sich das Fertigen eines Ton- oder Gipsmodells.

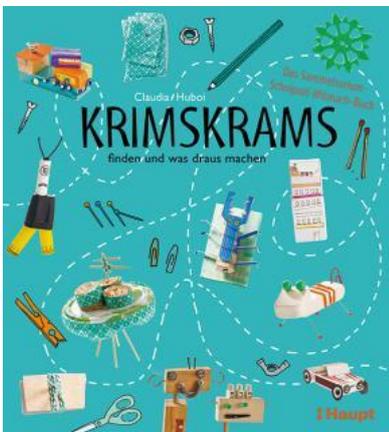
Danach kommen zahlreiche weitere Angaben und Ideen zum Gestalten der Perlen. Richtige ‚Rezepte‘ findet man kaum, sondern mehr allgemein gehaltene Erklärungen zum Vorgehen, denn letztendlich muss jeder selber ausprobieren, wie es funktioniert, und irgendwann hat man zweifellos den Dreh raus. Die vielen Beispielabbildungen sind praktisch selbsterklärend.

Die prächtigen Farbfotos haben wenigstens Kreditkartengröße und belegen maximal eine ganze Seite. Auf ihnen kann man die Tätigkeiten und Arbeitsschritte sehen sowie die Vielfalt der Formen, Farben und Strukturen bis hin zum fertigen Schmuckstück: den Ketten, Ohrhängern, Armbändern, Ringen, Broschen, Gürteln, die freilich nicht nur aus Perlen bestehen, sondern mit weiteren verschiedenen Materialien erstellt werden.

Die Fotos sind sehr schön komponiert durch passend gewählte Hintergründe in der Natur und gefällige Arrangements. Auch haben sich einige Personen als Modell zur Verfügung gestellt, sodass man sehen kann, wie die Schmuckstücke beim Tragen wirken. Die Aufnahmen sind künstlerisch ansprechend, informativ und so reichlich, dass das Buch Bildbandqualität erreicht.

„Schmuck aus Keramik“ ist ein optisch sehr schön gestaltetes Buch voller toller Fotos, die Lust machen, sich sofort mit der Herstellung individueller Schmuckstücke aus Ton zu befassen. Die Erklärungen und Abbildungen sind sehr nützlich und regen zu eigenen Schöpfungen an. Wer sich gern mit Handarbeiten beschäftigt und Ton als Werkmittel schätzt, wird viel Freude an diesem Band haben. (IS)

Malen & Zeichnen/Basteln & Spielen



Claudia Huboi

Krimskrams finden und was draus machen – Das Sammelsurium-Schnipsel-Mitmach-Buch

Haupt Verlag, Bern (CH), 03/2015

SC mit Klappenbroschur, Kinderbuch, Sachbuch, Mitmachbuch, Basteln & Werken, 978-3-258-60113-7, 160/2490

Titelgestaltung von Susanne Nöllgen/GrafikBüro, Berlin

Farbfotos im Innenteil von Sabine Münch, Berlin, Zeichnungen von Claudia Huboi/kreisrund, Berlin

www.haupt.ch

www.kreisrund-redaktion.de/home/

www.sabine-muench.de

Kinder im Alter von 5 bis 12 Jahre, die Freude am Basteln haben, lassen sich leicht beschäftigen, wenn man ihnen erlaubt, ein wenig in der Wohnung herumzustöbern und Dinge zu sammeln, die man eigentlich nicht braucht. In „Krimskrams finden und was draus machen“ rät Claudia Huboi, „In der Küchenschublade“, „Unterm Bett“, „Im Altpapier“, „Im Werkzeugkasten“, „In der gelben Tonne“, „Auf dem Schreibtisch“, „Im Nähkästchen“, „Draußen“ und „In aller Welt“ nachzuschauen, was sich Interessantes entdecken lässt und als „Sammelsurium“ für Basteleien eignet. Das können Korken, einzelne Socken, Wellpappe, Schrauben, Yoghurtbecher, Büroklammern, Stoffreste, Laub, Bonbonpapiere usw. sein.

Meist braucht man zusätzlich nur eine Schere, Klebstoff, Gummibänder, Schnur, Buntstifte und Papier, um aus den Fundstücken etwas zu machen. Gelegentlich benötigt man aber auch mal einen Schraubenzieher, einen Bohrer, eine Säge und andere Werkzeuge, sodass bei einigen Anregungen die Hilfe eines Erwachsenen erforderlich ist, vor allem wenn jüngere Kinder aktiv sind.

Die Autorin spricht die Kinder direkt an („du“) und führt den jungen Leser an die verschiedenen Orte, an denen er sich mit Bastelmaterial eindecken kann. Das Buch lädt zudem ein, die Fundstücke hinein zu malen, Notizen dazu zu machen, die Abbildungen als Vorlagen zu nutzen

oder auszuschneiden, Fotos von den Bastelarbeiten aufzukleben u. v. m. So kann das Kind den Band personalisieren und in ein richtiges Ideenbuch verwandeln.

Die Texte sind sehr kurz, es gibt viele selbsterklärende Bilder in bunten Farben und reichlich Platz zum Malen, Schreiben, Aufkleben. Infolgedessen werden Kinder, die ungern lesen oder weniger geübt darin sind, nicht überfordert, zumal sie auch andere Talente anwenden können.

Die Bastelanleitungen, um die es hauptsächlich geht, orientieren sich an den Materialien. Suchen, Zusammenbauen, Verzieren, Spielen heißen die einzelnen Arbeitsschritte. Beispielsweise kann man aus einem Marmeladenglasdeckel, Korkeinstücken und Zahnstochern ein UFO konstruieren, aus zurechtgeschnittener Pappe einen Zoo aus Stecktieren erstellen, aus einer Duschgefäßflasche, einer Blisterpackung und einem bemalten Papierstreifen einen Fernseher basteln. An sich nichts Neues – Ähnliches haben Kinder schon vor Jahrzehnten gebastelt, aber seit man alles Spielzeug für wenig Geld kaufen kann, ist das Spielen mit aus einfachen Dingen gefertigten Sachen immer mehr in den Hintergrund getreten.

Schade nur, dass die Fotos die Werke von erwachsenen Bastlern zeigen und nicht die von Kindern. So perfekt bekommen es Letztere kaum hin, und wenn man die eigene Arbeit an den Abbildungen misst, wird wohl die Enttäuschung nicht ausbleiben. Natürlich sehen der „Reisefänger für Reiseträume“, der „Katamaran“, die „Wenn-Dann-Maschine“, die „Ratzeviecher“ und der „Güterzug“ prima aus und animieren zum Nachmachen, doch Fotos von den Schöpfungen von Kindern im Alter der Zielgruppe wären die bessere Wahl gewesen.

Alles in allem ist „Krimskrams finden und was draus machen“ ein nettes Mitmachbuch, das an vergangene Zeiten erinnert, geeignet auch für Kindergarten und Grundschule. Es würde zusätzlich gewinnen, wenn man statt der perfekten Arbeiten von Erwachsenen die nachvollziehbaren Werke von Kindern abbilden würde. (IS)



Helmut Lingen Verlag (Hrsg.)
Disney Prinzessin
Malrolle – Zauberhafter
Malspaß

Disney Princess, Disney Enterprises, USA, 2014
Helmut Lingen Verlag, Köln, 02/2015

Papp-Box mit 4 m Malrolle, Kindermalrolle, Zeichnen & Malen, Märchen, Fantasy, Media, keine ISBN, Art.-Nr.: 49774, EUR 7,95

Texte von N. N.

Titelillustration und Zeichnungen im Innenteil von Disney Entertainment

www.lingenkids.de

www.thewaltdisneycompany.com

Für Kinder, die gern (aus-) malen, findet man beim Helmut Lingen Verlag verschiedene Malrollen von 4 Metern Länge mit allerlei Motiven, z. B. zu beliebten Themen wie Meer und Wald sowie zu bekannten Disney-Comics. Im Falle von Letzterem standen die auf Märchen basierenden Kinofilme „Cinderella“, „Rapunzel“ und „Arielle“ Pate.

Dementsprechend wartet die Rolle mit nicht allzu komplizierten Bildern von den vertrauten Figuren auf, die schon von den Kleinsten ausgemalt werden können. Kurze Texte – ein Satz – erklären, was die jeweilige Heldin und ihre Freunde gerade tun. Das Blatt, das man bemalen möchte, zieht man aus dem Karton und kann es an der perforierten Stelle abreißen.

Leider hat man es nicht geschafft, die Rolle wie Drucker-Endlospapier zu gestalten, d. h., immer wieder gibt es ein Motiv, ungefähr jedes vierte, an dem die Rolle zusammengeklebt werden musste. Das ist zwar relativ gut gelungen und fällt kaum auf, aber viele Kinder nehmen solche Dinge sehr genau und sehen den Malspaß dadurch getrübt. Hätte man das Format ein wenig angepasst, wären die Klebestellen sicher vermeidbar gewesen.

Ob eine Malrolle schöner, witziger oder was auch immer ist im Vergleich zum klassischen Malbuch, ist Geschmacksache. Die Motive der „Disney Prinzessin“-Malrolle sind ganz nett und dürften Mädchen ab 3 Jahre gefallen, doch die Klebestellen werden sicher so manche junge Künstlerin stören, und auch das saubere Abreißen, ohne das verhältnismäßig dünne Papier zu beschädigen, könnte ein Problem sein. (IS)



Helmut Lingen Verlag (Hrsg.)

Mein bunter Kreativkoffer: Die Sendung mit dem Elefanten

Helmut Lingen Verlag, Köln, Friedrich Streich/Trickstudio Lutterbeck GmbH/WDR mediagroup GmbH, Köln, 02/2015

Plastikkoffer mit Tragegriff und Verschluss, Kinder-Mitmach-Set bestehend aus Kreativblock, Zeichentafel, Malschablonen, Sticker, Figuren zum Aufstellen und Spielen, Media, Tiere, keine ISBN, Art.-Nr.: 49758, EUR 12,95

Texte von Monika Larsen

Titelillustration und Zeichnungen im Innenteil von Friedrich Streich/Trickstudio Lutterbeck GmbH/WDR

www.lingenkids.de

<http://www1.wdr.de/themen/index.html>

www.wdrmaus.de/elefantenseite/

www.monikalarsen.de

Jeder kennt „Die Sendung mit der Maus“ und natürlich den Freund der Hauptfigur, den Elefanten, der seit 2007 seine eigene Sendung hat, „Die Sendung mit dem Elefanten“. Der Elefant und sein Spielgefährte, der Hase, erfreuen sich so großer Beliebtheit, dass der Lingen Verlag für die kleinen Fans einen Kreativkoffer zusammengestellt hat, mit dem Kinder ab 3 Jahre viel Spaß haben können, denn Elefant und Hase sind nun ihre treuen Begleiter, die helfen, langweilige Tage bunter zu gestalten.

Der blaue Plastikkoffer ist mit einem gelben Tragegriff und einem gleichfarbigen Verschluss ausgestattet – auch der Elefant ist blau mit gelben Zehen. Gefüllt ist der Koffer mit verschiedenen Zeichen-, Bastel- und Spielutensilien:

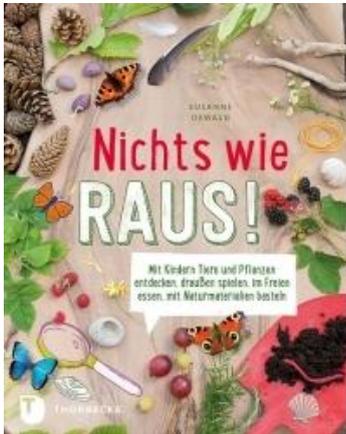
„Mein Kreativblock“ wartet mit 56 Seiten auf. Das Papier ist recht fest, aber eher für Buntstifte und Fasermaler als für Wasserfarben geeignet. Bedruckt ist in Graunuanzen allein die Vorderseite von jedem Blatt (die Rückseiten sind blanko). Natürlich sind es Bilder vom Elefanten und dem Hasen. Kurze Texte (zum Vorlesen) beschreiben die Situation und fordern die jungen Künstler auf, die Motive auszumalen, Zahlen in der richtigen Reihenfolge zu verbinden, um ein verstecktes Bild sichtbar zu machen, den Figuren Gegenstände zuzuordnen, Fehler in zwei scheinbar gleichen Abbildungen zu suchen, den Weg durch ein Labyrinth zu finden, etwas auszuschneiden usw.

„Meine Zeichentafel“ ermöglicht es, ein (Gitter-) Bild, das man in den Block malen soll, erst einmal zu üben. Dafür benötigt man einen abwaschbaren Filzstift, den man leider ebenso wenig beigelegt hat wie Buntstifte, Schere und Kleber – schade, denn das wäre eine sinnvolle Ergänzung des Kofferinhalts.

Des Weiteren gibt es zwei Stickerbögen. Die Aufkleber sind jedoch nur einmal verwendbar. Mit ihnen kann man den Kreativblock oder anderes dekorieren. Zwei kartonierete Bögen liefern Figuren zum Aufstellen und Spielen. Man kann sie und die Aufstellteile einfach herausdrücken. Zwei Schablonenbögen, die man sowohl für den Kreativblock als auch anderweitig nutzen kann, erlauben das Ziehen von klaren Umrissen, die man dann selbst ausmalen muss.

Man wird Kinder zwischen 3 und 6 Jahre gewiss eine Weile mit dem Inhalt des Koffers beschäftigen können. Irgendwann aber dürften bei aller Liebe zu Elefant und Hase die Motive zu eintönig werden, zumal sich auch die Aufgaben ähneln.

Zwar hat bestimmt jedes Kind einen ganzen Berg Stifte und Bastelsachen herumliegen, aber es hätte den Koffer abgerundet, wenn auch die anderen erforderlichen Utensilien beigelegt worden wären. Dann wäre es wirklich ein „bunter Kreativkoffer“, ausgestattet mit allem, was man braucht, den man überall hin mitnehmen möchte. (IS)



Susanne Oswald

Nichts wie raus! – Mit Kindern Tiere und Pflanzen entdecken, draußen spielen, im Freien essen, mit Naturmaterialien basteln

Jan Thorbecke Verlag, Ostfildern, 02/2015

HC, Sachbuch, Kinder-/Familienbuch, Natur & Tier, Basteln & Spielen, Essen & Trinken, 978-3-7995-0619-9, 136/1999

Titelgestaltung von Finken & Bumiller, Stuttgart

Fotos im Innenteil aus verschiedenen Quellen

Zeichnungen im Innenteil von Myrtille Bonnenfant

www.thorbecke.de

www.susanneoswald.de

„Nichts wie raus!“ Das ist doch viel besser, als immer nur in der Bude zu hocken, sich vor dem Fernseher zu Tode zu langweilen, an der Playstation die immer gleichen Monster abzuschlachten oder zum fünften Mal „Harry Potter“ zu lesen. Im Freien kann man so vieles: „Natur entdecken“, „Spiele in der Natur“ machen, „Draußen essen“ und „Basteln mit Naturmaterialien“.

Nicht nur Kinder, sondern die ganze Familie wird von Susanne Oswald aufgefordert, abzuschalten, zu entspannen und insbesondere mit allen Sinnen aktiv die Natur zu erleben. Dazu gehört beispielsweise der Barfußpfad, der mancherorts in der Umgebung angelegt wurde oder den man selbst im eigenen Garten aufbauen kann, oder das Wassertreten, zu dem Kneipp- und Kurparks einladen oder für das man ein geeignetes Becken im Garten aufstellt. Aber auch das Beobachten von Tieren oder das Anlegen eines Herbariums ist spannend und lehrreich.

Einen Spaziergang kann man kurzweiliger gestalten durch Rate-, Geschicklichkeits- und Suchspiele, das Erfinden von Geschichten zu den Dingen, die man in der Natur entdeckt hat, oder durch das Anfertigen von Musikinstrumenten aus Steinen, Hölzern usw. Den Höhepunkt eines solchen Ausflugs stellt aber zweifellos das Picknick dar, für das man essbare Blüten sammelt oder bei dem über einem offenen Feuer ein Stockbrot gegart wird. Natürlich kann man auch Beeren, Nüsse und Pilze suchen für die Verarbeitung und den Verzehr daheim.

Darüber hinaus bietet die Natur viel Verschiedenes zum Spielen und Basteln. Aus bunten Steinen lässt sich ein Muster oder eine Form legen. Aus Blumen kann man einen Kranz flechten. Blätter eignen sich gut zum Trocknen/Pressen, um dann mit ihnen Grußkarten zu verzieren. Oder man baut aus natürlichen Materialien ein Insektenhotel.

Was auch immer man unternimmt, stets sollte man sich an bestimmte Regeln halten.

Zu diesen gehört, dass man keinem Tier und keiner Pflanze mutwillig Schaden zufügt, dass man keinen Müll liegen lässt, dass man ein Feuer nur an ausgewiesenen Grillstellen entfacht, dass man keine unbekanntes Pflanzen verzehrt, dass Kinder nicht unbeaufsichtigt an Gewässern spielen. Auch empfiehlt es sich, für Notfälle eine kleine Ausrüstung bei sich zu haben mit Pflaster, Sonnencreme, Mückensalbe, Handy und was man sonst noch vielleicht an Nützlichem gebrauchen könnte.

Fast immer findet man diese Hinweise zu Beginn eines solchen Buches, aber diesmal entschied sich die Autorin dafür, das Kapitel ans Ende zu setzen, wohl weil man die Tipps i. d. R. kennt und der Leser doch leicht genervt ist, wenn er sich durch die immer gleichen Ratschläge blättern muss, bis er dahin gelangt, wo es interessant wird.

„Nichts wie raus!“ ist wirklich ein Buch, das vielfältige Anleitungen gibt, um „Mit Kindern Tiere und Pflanzen entdecken, draußen spielen, im Freien essen, mit Naturmaterialien basteln“ zu können. Die Ausführungen sind leicht verständlich und können durchaus von Grundschulern gelesen werden. Sie beinhalten Anregungen, die Natur kennenzulernen, es gibt Reime zum Vorlesen,

Erklärungen zu Spielen und Bastelarbeiten, kleine Rezepte u. v. m., sodass jeder etwas finden kann, woran er besonders viel Spaß hat.

Zahlreiche Farbfotos und Abbildungen, die wenigstens die Größe einer Kreditkarte haben und maximal eine Seite füllen, lockern die Texte auf, die in bunten Farben gehalten sind. Besondere Informationen werden farbig unterlegt hervorgehoben. Auf diese Weise spricht das Buch auch optisch jeden an.

Man kann den Titel jungen Familien empfehlen, aber auch Kindergärten und Grundschulen, denn es bietet viele abwechslungsreiche Ideen für den Aufenthalt im Freien und das Basteln mit Naturmaterialien. (IS)

Quiz & Spiele



Fréderique Blau & Françoise Baritaud, Tom Valence **Allgemeinwissen: 300 Fragen & Antworten**

Moses. Verlag, Kempen, 10/2015

Aufklappbare Pappbox mit 100 Karten, 9 cm x 13 cm x 4,3 cm, Quiz-Spiel, 978-3-89777-845-0, EUR 8,95

Box-Design von typocepta, Wilhelm Schäfer, Köln

Zeichnungen von Bianca Johannsen, Anton Heurung

www.moses-verlag.de

<http://anton-heurung.de>

Ob im Fernsehen oder im Internet, als Buch, Brett- oder Kartenspiel – das Quiz ist zweifellos eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen im Bereich der Spiele. Nicht nur kann man auf vergnügliche Weise neues

Wissen erwerben, man darf seine Kenntnisse auch mit denen anderer messen. Für gewöhnlich werden mehrere Sachgebiete (Naturwissenschaften, Literatur, Kunst, Sport usw.) abgedeckt, sodass jeder eine Chance hat, über das Allgemeinwissen hinaus in seinem persönlichen Fachbereich Punkte zu sammeln.

Der Moses. Verlag offeriert eine Vielzahl solcher Quiz-Spiele, darunter die Serie „Pocket-Quiz“. #Die beiden Titel „Allgemeinwissen“ und „Mehr Allgemeinwissen“ wurden für die Box „Allgemeinwissen: 300 Fragen & Antworten“ zusammengelegt, die nun nicht 50, sondern 100 Karten beinhaltet. Auf jeder davon stehen drei Fragen mit entweder je drei oder vier möglichen Antworten oder überhaupt keiner Angabe (der Rater muss es wissen bzw. sich selbst etwas ausdenken) und den dazugehörigen Lösungen auf der Rückseite. Diese werden stets kurz erklärt; ab und zu findet sich eine passende farbige Illustration.

Die Box besteht aus stabilem Karton und hat einen aufklappbaren Deckel. Im Regal sieht das Spiel wie ein kleines Buch aus. Im Gegensatz zum „Pocket-Quiz“ passt die Box allerdings nicht in die Hemd- oder Jackentasche, ist jedoch klein genug, dass man sie in einer Handtasche o. ä. zu einem Spiele-Abend mitnehmen kann.

Eine Spielanleitung liegt nicht bei, denn das Quiz ist selbsterklärend. Entweder wird ein Quiz-Master als Vorleser bestimmt, oder reihum nimmt man im Wechsel diese Rolle ein. Sogar allein kann man das Quiz spielen.

Die Fragen sind abwechslungsreich und allen Gebieten entnommen: „In welcher Landesfahne befindet sich das Sternbild Kreuz des Südens?“, „In welchem Jahr wurden die ersten Olympischen Spiele der Moderne veranstaltet?“, „Gibt es die Weihnachtsinseln?“, „Was versteckt sich hinter dem Wort Tongku?“, „Wie heißt Superman im ‚normalen‘ Leben?“, „Mit was beschäftigt sich die Kodikologie?“

„Allgemeinwissen: 300 Fragen & Antworten“ ist ein seriöses, lehrreiches und unterhaltsames Spiel, an dem man lange viel Spaß hat und das man gewiss immer wieder gern für eine spannende Raterunde heranzieht. Die Gestaltung ist optisch sehr ansprechend, und dank der stabilen Box, die die Karten schützt, kann man das Quiz überall hin mitnehmen. Ein tolles Spiel und schöner Zeitvertreib. (IS)



Reinhard Staupe
true stories! – Manchmal ist die Wahrheit wirklich unglaublich

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

Würfelförmige Box mit 300 Frage- und 12 Tippkarten, 1 Anleitung, Familien-Ratespiel für 2 – 6 Spieler ab 12 Jahre, keine ISBN, Art.-Nr.: 90224, EUR 14,95

Titelgestaltung und Kartendesign von Kreativbunker

www.moses-verlag.de

www.staupe.com

<http://kreativbunker.com>

Derzeit sind Quiz-Spiele bei Groß und Klein beliebter denn je. Im Fernsehen werden auf praktisch allen Kanälen entsprechende Sendungen ausgestrahlt, es gibt Handy-Apps, mittels derer man auch unterwegs sein Wissen mit dem von anderen messen kann, und natürlich werden die Spieleklassiker mit Brett, Würfel und Fragekarten oder auch nur Fragekarten und Quiz-Bücher angeboten.

Das Wissen, das abgefragt wird, reicht von allgemeinen/alltäglichen bis hin zu ganz speziellen Themen, mit denen eigentlich nur jemand etwas anfangen kann, der z. B. ein großer Sport-Fan oder Comic-Sammler ist. Für „true stories!“ wurden gar abstruse Fakten gesammelt, die weder im Schulunterricht noch in den üblichen Medien angesprochen wurden und werden. Es sind kleine Details, die zu wissen eigentlich niemandem einen Nutzen bringen und in erster Linie witzig sind. Infolgedessen handelt es sich bei „true stories!“ weniger um ein Wissens- als um ein Rate-Quiz. Derjenige, der am häufigsten auf die richtige Antwort tippt, ist am Schluss der Sieger, was heißt, dass auch Kinder ab 12 Jahre eine gute Chance haben, gegen erwachsene Mitspieler zu gewinnen.

Das Quiz kann zu zweit bzw. mit bis zu sechs Teilnehmern gespielt werden. Zusätzlich benötigt man einen Block und einen Stift, um die Punkte notieren zu können. Falls man nicht endlos spielen will, sollte man vor Beginn die Dauer festlegen.

Die Fragekarten werden gemischt und mit der Rückseite nach vorn in den Kartenhalter gelegt. Jeder Spieler erhält je eine Tipp-Karte mit den Buchstaben A und B.

Der Fragesteller liest laut die Frage vor und wählt aus den vorgegebenen Antworten zwei aus, die richtige, welche farbig markiert ist, und eine von drei falschen.

Alle, die mit Raten dran sind, müssen nun einen Tipp abgeben. Hat jeder getippt, werden die zunächst verdeckt abgelegten Karten umgedreht.

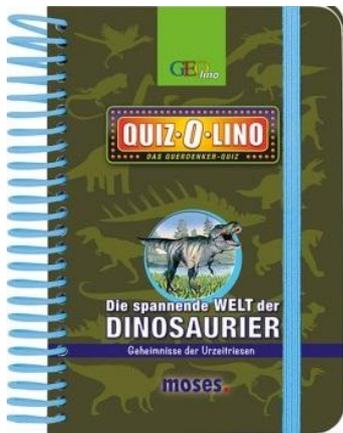
Jede richtige Antwort wird mit einem Punkt honoriert. Jede falsche Antwort bringt dem Fragesteller zusätzliche Punkte.

Die Karten tragen auf der Rückseite das Motiv, das man auf dem Würfel sehen kann. Dreht man sie um, findet man die Frage nebst den vier möglichen Antworten. Die farbliche Gestaltung dient rein der Optik und hat nichts mit den jeweiligen Themen zu tun.

Beispielsweise wird gefragt:

„Was machte den französischen Maler Claude Monet zu einem ganz besonderen Künstler?“. „Die Titanic wurde durch ihren Untergang weltberühmt. Aber was geschah mit ihrem Schwesterschiff, der Olympic?“. „Was ist in Japan klar geregelt?“. „Was gibt es von Schauspielern in Ägypten zu berichten?“. „Von Beginn an hatte es der spätere englische Premierminister Winston Churchill nicht leicht. Warum?“.

„true stories“ bedient eine andere Klientel als jene Spiele, die das Allgemeinwissen abrufen. Möchte man viel lieber in einem gemischten Kreis aller Altersstufen lachen und Erstaunliches erfahren, sollte man diesem Rate-Quiz, in dem es um wahr oder falsch geht, eine Chance geben. (IS)



Elke Vogel

Die spannende Welt der Dinosaurier – Geheimnisse der Urzeitriesen

GEOlino/Quiz-O-lino: Das Querdenker-Quiz – Alles, nur nicht langweilig!

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

HC im Kleinformat mit Spiralbindung und Gummiband-Verschluss, Kinderbuch, Sachbuch, Quiz-Spiel, Paläontologie, Zoologie, 978-3-89777-698-2, 104/695

Titelgestaltung von Katja Seraidar/creative circel/www.fotolia.de

Zeichnungen im Innenteil von Dorina Tessmann

www.moses-verlag.de

<http://creative-circel.de>

<http://tessmann-illustrationen.de>

„Die spannende Welt der Dinosaurier“ ist eines von vielen „Quiz-O-lino“-Büchern für „Querdenker“ ab dem Grundschul-/Lesealter. Der Titel gibt das Thema preis, und die Spielanleitung ist identisch mit der aller anderen Titel:

Ein bis vier Spieler kommen der Reihe nach dran. Wer gerade eine Frage – zur Auswahl stehen stets vier Stück – beantworten darf, entscheidet sich für eine davon und dann je nach dem entweder für eine der angebotenen drei Lösungsmöglichkeiten, er muss die Antwort selbst erraten oder eine lustige Aufgabe bewältigen. Die wissenswerten Erläuterungen sind kurz, gut verständlich und Informativ; sie befinden sich auf der Rückseite inklusive der Punktezahl, die man gutgeschrieben bekommt, falls man richtig geraten hat. Ferner steht dort, auf welcher Seite im Buch es für den nächsten Spieler weitergeht, der genauso verfährt. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte innerhalb einer bestimmten Zeit sammeln oder den gesetzten Punktelimit erreichen konnte.

Das Quiz erlaubt es, (im Falle der Dinosaurier eher weniger) Schulwissen und angelesene Kenntnisse anzuwenden. Damit auch die etwas kleineren Teilnehmer eine Chance haben, findet kein reines Abfragen statt, sondern Aufgaben werden gestellt, für die man Fantasie, Spielwitz und Kreativität benötigt oder eben auch um die Ecke denken muss.

Hier einige Beispiele für Fragen und Aufgaben:

1. „Was bedeutet der Begriff ‚Dinosaurier‘, der 1842 von dem Naturforscher Sir Richard Owen geprägt wurde? – a, ‚Unbekanntes Urtier‘; b, ‚Schreckliche Echse‘; c, ‚Kleiner Drache‘ .
2. „Brachiosaurus zerkleinerte die etwa 200 kg Pflanzen, die er täglich fraß, mithilfe ... a, der vielen Hundert Backenzähne; b, von verschluckten Steinen; c, seiner raspelartigen Zunge.
3. „Schau dir die Abbildung des bis zu 3 m langen und nur etwa 100 kg schweren Herrerasaurus einmal genau an. Wie hat der kleine Raubsaurier vermutlich seine Opfer zur Strecke gebracht?“
4. „Viele Tiere stellen sich einfach tot, wenn sie angegriffen werden! Lege dich auf den Boden und rühre Dich 1 min lang nicht – egal, was deinen Mitspielern (die dich allerdings nicht berühren dürfen) so alles einfällt.“

Für die Antworten muss man sich das Buch schon zulegen ...

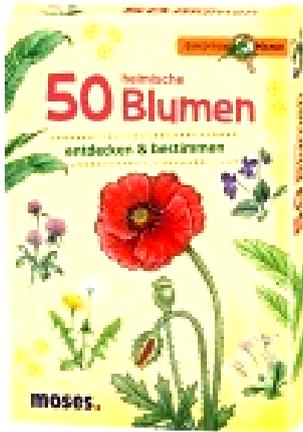
Die Beispiele zeigen, dass von Wissensprüfung über Raten bis hin zu spielerischen Aufgaben alles dabei ist, sodass jeder als Sieger aus einer Runde hervorgehen kann. Die Fragen auf den einzelnen Seiten sind meist einem bestimmten Thema, für gewöhnlich einer Saurierart, gewidmet, doch auch andere mit ihnen in Zusammenhang stehende Bereiche wurden berücksichtigt wie Größenrekorde und Filme.

Die Fragen und Lösungen sprechen die Teilnehmer direkt an, und das Wesentliche ist durch Fettdruck hervorgehoben. Der Band wartet mit vielen interessanten Informationen auf, die selbst

eingefleischte Dino-Fans zuvor nicht alle kannten. So kann bei diesem Lieblingsthema stets etwas dazu gelernt werden.

Ergänzt wird mit mindestens einer farbigen Illustration auf wenigstens jeder zweiten Seite, die teils in die Frage mit einbezogen werden oder die Antwort veranschaulichen.

Möchte man die „Geheimnisse der Urzeitriesen“ ergründen, kann man dies mit dem wirklich spannenden und lehrreichen Quiz-Buch auf spielerische Weise tun. Gerade die Gruppe der 8- bis 12-jährigen dürfte viel Spaß daran haben. (IS)



Carola von Kessel, Jürgen Paeger
50 heimische Blumen – entdecken & bestimmen
Expedition Natur

Moses. Verlag, Kempen, 03/2015

Aufklappbare Erlebnis-Box mit 50 kartonierten Karten, 1 Anleitung, Quiz, kreatives Lernen, Training von Beobachtungsgabe und Merkfähigkeit, Natur & Tier/Pflanzenbestimmung, keine ISBN, Art.-Nr.: 9717, EUR 5,95
Titelgestaltung und Zeichnungen von Johann Brandstetter, Arno Kolb

www.moses-verlag.de

<http://carola-von-kessel.de/>

Wenn man spazieren geht, entdeckt man am Wegrand und in den Gärten, aber auch auf Wiesen und in Wäldern eine Vielzahl hübscher Blumen, die man vom Aussehen her zu kennen glaubt, aber man weiß den Namen nicht. Das gilt für Kinder gleichermaßen wie für Erwachsene, denn durch die Urbanisierung und das Verschwinden der schmucken Bauerngärten ist viel Wissen verloren gegangen, über das Eltern und vor allem Großeltern noch verfügt haben.

Natürlich kann man sich eine botanische Enzyklopädie zulegen, um Kenntnisse zu erwerben, doch wer würde einen solchen Wälzer schon mit sich schleppen und sich die Mühe mit den komplizierten Bestimmungsregeln machen, um dann beim Erkennen der Pflanze von Fachtermini erschlagen zu werden?

Da ist es doch viel praktischer, die handliche Erlebnis-Box „50 heimische Blumen“ mit sich zu führen. Sie passt in jede Handtasche, in den Rucksack und in die Taschen einer Outdoor-Jacke. Zudem beinhaltet sie die wohl bekanntesten Pflanzen, die man nahezu überall „entdecken & bestimmen“ kann, schon anhand der hübsch gezeichneten Abbildungen auf der Vorderseite von jeder der 50 Karten.

Hier befindet sich auch schon eine kurze, aufs Wesentliche beschränkte Beschreibung nebst Wissensfrage mit drei möglichen Lösungen. Dreht man die Karte um, stößt man dort nicht nur auf die „Antwort“, sondern außerdem auf den Steckbrief der Pflanze (deutscher und wissenschaftlicher Name, Höhe, Blätter, Stängel, Blüten, Blütezeit, Vorkommen, Besonderheiten) sowie eine Zusatzinfo unter „Schon gewusst?“. Alles ist knapp und gut verständlich formuliert, sodass sich auch Kinder, sobald sie sich im Lesealter befinden, damit beschäftigen können.

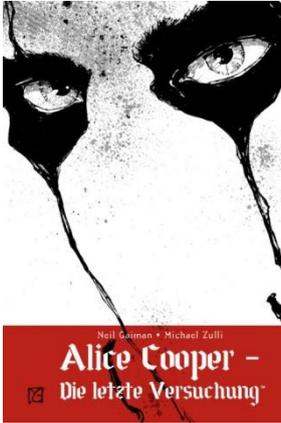
Zu den Pflanzen, die in der Box erfasst wurden, gehören u. a. „Bärlauch“, „Maiglöckchen“, „Klatschmohn“, „Wiesen-Knöterich“, „Kornblume“, „Echtes Labkraut“, „Sumpfdotterblume“.

Schon beim Durchblättern erinnert man sich an einige Namen, die man schon gehört hat, aber nie einer Pflanze eindeutig zuordnen konnte – oder umgekehrt, man hat die Pflanze schon oft gesehen, kannte aber den Namen nicht. Natürlich fehlt das eine oder andere wie die Kornrade oder das Löwenmäulchen. Vieles war einem auch zuvor bekannt, doch ein paar Pflanzen hätte man gewiss nicht benennen können.

Der beiliegende Leporello enthält ein alphabetisches Verzeichnis der 50 Blumen, ein Glossar, Abbildungen von Pflanze und Blüte (Querschnitt) mit den Bezeichnungen der einzelnen Teile sowie eine kleine Übersicht über Blüten und Blütenstände, Wuchsformen, Blattformen und Blattstellungen.

Insgesamt eine lehrreiche, hübsch gestaltete Erlebnis-Box, die interessante Informationen zu überwiegend bekannten Pflanzen bietet und besonders nützlich ist, wenn man mit wissbegierigen Kindern spazieren geht. (IS)

Comic



Neil Gaiman

Alice Cooper: Die letzte Versuchung

Neil Gaiman-Bibliothek

The Last Temptation, Nightmare Inc./Marvel, USA, 1995/Dark Horse, USA, 2005

Nach einer Geschichte von Alice Cooper und Neil Gaiman

Panini Comics, Stuttgart, 11/2010

HC, Graphic Novel in S/W im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Horror, Urban Fantasy, 978-3-86607-934-2, 108/1695

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration und Zeichnungen von Michael Zulli

Mit einer Einleitung von Neil Gaiman

www.paninicomics.de

www.neilgaiman.com

www.alicecooper.com

<http://michaelzulli.blogspot.com>

„The Last Temptation“, Alice Coopers 20. Studioalbum aus dem Jahr 1994, wurde von dem Musiker zusammen mit dem Autor Neil Gaiman entwickelt.

Parallel dazu zeichnete Michael Zulli den gleichnamigen Comic, der 1995 von Marvel in drei Heften, 1996 als Sammelband und 2005 von Dark Horse als Graphic Novel veröffentlicht wurde.

Bei Panini erschien die deutsche Ausgabe, „Alice Cooper: Die letzte Versuchung“ innerhalb der „Neil Gaiman-Bibliothek“ 2010 als Hardcover-Band im US-Comicformat.

Die Hauptfiguren der Geschichte sind ein mysteriöser Schauspieler, der einem Jungen namens Steven eine Eintrittskarte zu seinem Wander-Varieté, dem ‚Theater der Realität‘, schenkt – Steven wurde bereits 1975 von Alice Cooper in dem Album „Welcome to My Nightmare“ eingeführt.

Das Ziel des mysteriösen Mannes, der natürlich niemand anderes als Alice Cooper ist bzw. von seinem Erscheinungsbild inspiriert wurde, ist es, die Jugendlichen mit ihren Ängsten vor der Realität zu konfrontieren und sie zu manipulieren.

Steven kann sich der Mutprobe nicht entziehen, lernt wahre Furcht kennen und ist doch fasziniert von dem Grauen, das ihm offenbart wird. Irgendwann begreift er, dass er es mit Toten zu tun hat. Nun muss er sich entscheiden, ob er der Versuchung, sich der Truppe anzuschließen, nachgibt oder die Scheinwelt verlässt, falls es überhaupt einen Ausgang gibt.

Die gruselige Geschichte ist von Michael Zulli in ausdrucksstarken Bildern ganz in Schwarz/Weiß umgesetzt worden. Die Zeichnungen leben von dem starken Hell-Dunkel-Kontrast, der die beiden verschiedenen Welten symbolisiert, die Realität von Steven, der sich vom Kind zum Erwachsenen entwickelt und seine Welt mit neuen Augen zu sehen lernt, und die Scheinwelt des morbiden Theaters, das jenen eine Alternative vorgaukelt, die sich wie „Peter Pan“ davor fürchten, erwachsen zu werden.

Die Illustrationen sind realistisch angelegt und passen hervorragend zu der Story. Alice Cooper ist unverkennbar, und umringt wird er von Zombies, Ghoulen sowie anderen Symbolfiguren des Horrors. Seine Bühnenshow dürfte für einige dieser Ideen Pate gestanden haben.

Ein großartiger Comic, der Lust auf mehr von Neil Gaiman macht – und auch mal wieder auf eine der guten alten CDs von Alice Cooper. (IS)



Jason Aaron
Amazing X-Men 1

Amazing X-Men (2014) 1 - 3: The Quest For Nightcrawler, Part 1 - 3, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 11/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Action, Horror, Urban Fantasy, keine ISBN, 76/599

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration und Zeichnungen von Ed McGuinness, Dexter Vines (Tusche), Marte Garcia (Farben)

www.paninicomics.de

<http://jasonaaron.blogspot.com>

<http://edmcguinness.deviantart.com>

<http://dextervines.deviantart.com>

<http://martegarcia.deviantart.com>

Dafür, dass Kurt Wagner alias Nightcrawler das Leben von Hope Summers gerettet hat, zahlte er mit seinem Tod. Seine Seele gelangte in den Himmel, was nicht ganz einer gewissen Ironie entbehrt, schließlich ist er der Sohn von Raven Darkholm alias Mystique und dem Dämon Azazel. Als dieser mit seiner Horde auftaucht, um Seelen in die Hölle zu entführen, kann Nightcrawler die Eindringlinge abwehren. Diese suchen kurz darauf die Konfrontation mit den X-Men, die nun durch Himmel und Hölle irren. Nightcrawler ist klar, dass er seinen Kameraden helfen muss, unbeschadet dieses Abenteuer zu überstehen ...

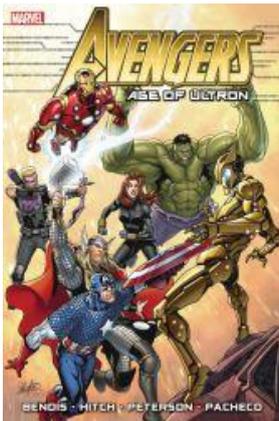
Nachdem Nightcrawler in „X-Men 122“ gestorben ist, gab es immer mal kleine Auftritte von ihm in Rückblenden, oder diverse Doppelgänger und Klone betraten die Bühne. Aber nichts ist so gut wie das Original, und da im Comic alles möglich ist, darf nun auch er wie schon so mancher beliebte Held vor ihm zurückkehren. Möglich macht das Jason Aaron, der bekennt, dass er schon immer ein Faible für diesen vielseitigen, sympathischen Charakter hatte. Er nimmt den Leser mit in himmlische Gefilde und in die Hölle, spinnt buchstäblich Seeräubergarn und gibt dadurch Nightcrawler die passende Kulisse für reichlich Action und Schwertkampf.

Zu den X-Men, die es mit den Dämonen zu tun bekommen, gehören sein bester Freund James Logan Howlett alias Wolverine, Hank McCoy alias Beast, Bobby Drake alias Iceman, Ororo Monroe alias Storm, Jean Paul Beaubier alias Northstar und Neuzugang Angelica Jones alias Firestar. Sie finden sich an Orten wieder, die zu betreten sie – lebend – nicht erwartet hätten. Höllische Gefahren müssen sie bekämpfen, um Azazel Einhalt zu gebieten und irgendwie wieder nach Hause zu gelangen. Und dann die Überraschung, Nightcrawler zu begegnen!

Der Band endet mit einem Cliffhanger, der offen lässt, ob es alle schaffen werden, den Dämonen zu entkommen – und ob Nightcrawler wirklich wieder leben darf.

Die Story ist hervorragend von Ed McGuinness in einem sehr ansprechenden Stil umgesetzt worden. Seine Zeichnungen sind dynamisch und passen rundum zur Handlung. Die Protagonisten sind attraktiv und ganz so, wie man sie sich wünscht.

Ein vielversprechender Neustart der „Amazing X-Men“ – hoffentlich geht es so spannend und mit so schönen Illustrationen weiter. (IS)



Brian Michael Bendis, Mark Waid, Kathryn Immonen
Avengers: Age of Ultron

Age of Ultron 1 – 10/Ultron 1 AU/Age of Ultron 10 AI, Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 04/2015

PB, Comic, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Mystery, Action, 978-3-95798-316-9, 324/2499

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Salvador Larroca

Zeichnungen von Bryan Hitch, Amilcar Pinna, Carlos Pacheco, Brandon Peterson, Butch Guice, Alex Maleev, David Marquez, Joe Quesada, André

Lima Araújo, Paul Neary, Roger Martinez, Roger Bonet, Tom Palmer Jr., Paul Mounts, José Villarrubia, Richard Isanove, Frank D'Armata

www.paninicomics.de

www.jinxworld.com

<http://markwaid.com>

<http://immonen.ca>

www.lambiek.net/artists/l/larocca_salvador.htm

www.theartofcomics.com

www.amilcarpinna.com

<http://amilcar-pinna.deviantart.com>

<http://amilcarpinna.blogspot.com>

www.brandonpeterson.com

www.maleev.com

<http://davidmarquez.tumblr.com/>

<http://davidmarquez.deviantart.com>

<http://joequesada.tumblr.com/>

<http://andreliमारaujo.tumblr.com/>

<http://andreliमारaujo.blogspot.com>

www.lambiek.net/artists/n/neary_paul.htm

<http://rogerbonet.blogspot.com>

www.paulmounts.com

<https://myspace.com/risanove>

<http://koimando.devianart.com>

Dr. Hank Pym's großer Traum, eine künstliche Intelligenz zu schaffen, erfüllte sich durch die Entwicklung des Roboters Ultron. Schnell erwies sich die Maschine als klüger als ihr Schöpfer und produzierte immer bessere Versionen von sich selbst, dazu Roboter und Androiden mit eigenem Willen, die ihr ähnelten: Vision, Jökasta und Alkhema. Allerdings erwies sich Ultron zugleich auch als Feind, denn sein Ziel ist die Vernichtung der Menschheit und eine Erde, die den Robotern gehört.

Genau das ist ihm nun gelungen. Die wenigen Überlebenden verbergen sich in den Ruinen vor den Ultron-Sentinels, die unermüdlich die zerstörten Städte nach ihnen durchkämmen. Einigen Avengers ist die Flucht geglückt, aber sie haben mehr oder weniger resigniert. Gegen die Übermacht der Roboter haben sie keine Chance, und es gibt praktisch nichts und niemanden mehr zu retten.

Als sie herausfinden, dass sich Ultron in der Zukunft verbirgt, bricht ein Team auf, um ihn zu vernichten. Wolverine und die Invisible Woman hingegen reisen auf eigene Faust in die Vergangenheit, überzeugt, dass nur der Tod von Hank Pym die Erschaffung von Ultron und diese Gegenwart verhindern kann. Die Gegenwart, die sie durch ihre Aktion erzeugen, ist jedoch nicht besser, sodass sie erneut einen Zeitsprung wagen, um – vielleicht – eine andere Lösung zu finden.

Durch den neuen „Avengers“-Film „Age of Ultron“ ist die gleichnamige Marvel-Serie in den Fokus der Leser gerückt, und Panini offeriert einige Nachdrucke zurückliegender Abenteuer, die mit diesem Gegner des Teams in Verbindung stehen und dadurch das Interesse von Neulesern wecken sollen.

Der 324 Seiten starke Sammelband „Avengers: Age of Ultron“ beinhaltet alle Episoden jener Mini-Serie, die in Deutschland bereits 2013/2014 erschienen ist. Noch einmal darf man das titelgebende Team durch die Zeit begleiten bei seinem verzweiferten Versuch, Ultron und seine Roboter-Zivilisation zu zerstören bzw. sein Imperium zu verhindern und unzähligen Menschen das Leben zu retten.

An den Aktionen beteiligt sind die wichtigsten Helden, beispielsweise Wolverine, Hawkeye, Iron Man, Superior Spider-Man, Black Widow, She-Hulk, Moon Knight usw., die alle irgendwann einmal Mitglieder der Avengers gewesen sind. Infolgedessen liest sich der Comic wie ein „Who's Who“ aller namhaften Marvel-Charaktere und bietet reichlich Action und Drama, denn so mancher opfert sich, um seinen Kameraden die Realisierung des Plans zu ermöglichen.

Der Leser wird spannend unterhalten – das Abenteuer am Stück zu lesen, macht natürlich sehr viel mehr Spaß, als sich Heft für Heft inklusive Wartezeit damit befassen zu müssen. Auch die

Illustrationen sind sehr ansehnlich, wenn auch nicht homogen angesichts der Vielzahl an Künstlern, die involviert ist. Nett ist auch die Cameo von Angela, ursprünglich beheimatet in Todd McFarlanes „Spawn“-Universum, die nach einem Rechtsstreit mit Neil Gaiman, den dieser gewann, auf jenen Seiten bei Marvel debütierte und seither die „Guardians of the Galaxy“ verstärkt.

Wer die „Age of Ultron“-Storyline vor zwei Jahren verpasste, hat nun noch einmal die Gelegenheit, sich die Mini-Serie zuzulegen. Ist man erst durch den Kinofilm auf die „Avengers“ aufmerksam geworden und interessiert sich für ihre Abenteuer, so erhält man hiermit einen wirklich klasse Band, der in sich abgeschlossen ist und Lust auf mehr macht. Freilich ist es etwas schwierig, sich ohne Vorkenntnisse zu orientieren, da sehr viele Figuren auftreten, doch davon sollte man sich nicht abschrecken lassen. (IS)



Gail Simone
Knightfalls Rache
Batgirl 2

Batgirl 7 + 8, 10 – 12: A View from Below/No Darker Shadow/All Snug in Their Beds/Heart of Cold Steel/Every Time I Fall (Batgirl 7 + 8, 10 – 12: Der Blick von unten/Dunkle Schatten/Menschenfallen/Herz aus Stahl/Stehaufmädchen), DC, USA, 2012

Panini Comics, Stuttgart, 02/2013

PB, Comic, Superhelden, Action, SF, Drama, 978-3-86201-581-8, 112/1295

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Stanley Lau

Zeichnungen von Ardiان Syaf, Alitha Martinez, Vicente Cifuentes

www.paninicomics.de

<http://happystains.blogspot.de/>

<https://instagram.com/artgerm/>

www.facebook.com/Stanleyartgermlau

www.ardiansyaf.com/

www.ariotstorm.com/

www.vicentecifuentes.com/

Batgirl sieht sich mit einem Schurken namens Grottesque konfrontiert, der es auf die Luxusartikel der Gothamers Oberschicht abgesehen hat. Einen größeren Schock allerdings versetzt ihr einer von Grottesques Handlangern. Dieser war dabei, als der Joker sie drei Jahre zuvor zum Krüppel geschossen hat (# 7 + 8).

Eine Schurkin namens Knightfall hat es gemeinsam mit ihren drei Anhängern auf Batgirl abgesehen. Hinter Knightfalls Maske verbirgt sich die 18-jährige Charise Carnes, die für den angeblichen Mord an ihren Eltern in Arkham einsaß und während eines brutalen Ausbruchs Zeugin unglaublicher Gräueltaten wurde. Aufgrund eines Verfahrensfehlers anschließend wieder in Freiheit kontaktiert sie Polizisten, Stadträte und Richter für ihre Mission, die da lautet, Gotham unwiederbringlich von kriminellem Abschaum zu befreien und jeden Verbrecher gnadenlos zu töten. Detective Melody McKenna, die beim Arkham Ausbruch ihren Ehemann verloren hat, ist zwiegespalten, was Knightfalls Methoden angeht, und kommt Batgirl zu Hilfe. Da betritt Batwoman die Bühne, die ebenfalls ein Interesse an McKenna hat (# 10 - 12).

Wer die ersten „Catwoman“-Bände von Autor Judd Winick mochte, der dürfte sich mit der neuen „Batgirl“-Serie ebenfalls gut bedient fühlen. Zwar werden auch hier die Schurken ohne weitere Folgen verheizt - Grottesque ist, ebenso wie Mirror und Gretel aus Band 1, so schnell vergessen, wie er auftaucht -, doch überzeugt Autorin Gail Simone auf anderer Ebene umso mehr.

So scheint der wenig beeindruckende Auftritt von Grottesque nur Mittel zum Zweck zu sein, Barbara Gordon einmal mehr von ihrer Vergangenheit einholen zu lassen. Ohnehin noch schwer von Versagensängsten geplagt, sieht sie plötzlich einem der Männer wieder, die gemeinsam mit dem Joker bei ihr eingedrungen sind und sie niedergeschossen haben (Alan Moores „The Killing

Joke“ hat auch im neuen DC-Universum Bestand). So ist der eigentliche Treiber dieser Geschichte die Frage, wie Barbara Gordon damit umgeht. Und was in den letzten Panels passiert, in denen sie als Batgirl mit diesem Mann alleine ist, ist einfach nur brilliant. Wie Gail Simone diese Situation auflöst und dabei in die Psyche der Figuren eintaucht, kann man wahrlich nicht kommen sehen. Die darauf folgende „Knightfall“-Story ist gleichfalls rasant und gut geschrieben, steht jedoch bei näherem Hinsehen auf recht wackligen Füßen. Auch der Grund für Batwomans Auftauchen wird nicht nachvollziehbar erklärt und trägt nur zur Verwirrung bei. Weiter bleibt (noch) unklar, warum Charises Schurkenname an Batmans dunkelste Stunde aus dem alten DC-Universum erinnert. Doch ist die Geschichte um Knightfall auch noch nicht zu Ende erzählt, wie in „Batgirl 3“ zu lesen sein wird.

Fast interessanter gestaltet sich die Nebengeschichte, in der James Gordon Jr. Kontakt zu Barbaras nichts ahnender Mitbewohnerin aufbaut. Ein Schatten, der sich direkt und indirekt über die Familie Gordon legt und purer Suspense, wenn man weiß, dass Jim Jr. einen an der Klatsche hat.

Alles in allem hat Gail Simone hier ein actionreiches Paket mit einer gehörigen Portion Tiefgang abgeliefert, die die ganz ähnlich gestrickten Abenteuer von Kollegin „Catwomen“ - seit dem Einstieg von Ann Nocenti als Autorin - schmerzlich vermissen lassen.

Die Zeichnungen des Bandes teilen sich Ardian Syaf, Alitha Martinez und Vicente Cifuentes, die zwar keinen besonders eigenständigen Stil erkennen lassen, aber ihren Job mehr als nur gut erfüllen. Dynamische Panelaufteilungen unterstützen außerdem die jeweilige Stimmung der Szenen.

Bei „Batgirl 9“, das hier in der Reihenfolge fehlt, handelt es sich um ein Tie-In zum „Bat“-Event „Die Nacht der Eulen“. Das Heft ist in „Batman Sonderband 41“ enthalten und für den Fortgang der „Batgirl“-Serie nicht weiter wichtig. Unverständlich ist allerdings, warum Heft 13, das den Abschluss der „Knightfall“-Episode bildet, nicht in diesen Band mit aufgenommen wurde.

Mit der ausgewogenen Mischung aus Action und Charakterentwicklung ist „Knightsfalls Rache“ eine gelungene und nahtlose Weiterführung von „Batgirls“ Abenteuern. (EH)



Scott Snyder & James Tynion IV, Ray Fawkes, John Layman & Tim Seeley

Batman Eternal 1

Batman Eternal 1 + 2, DC, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 02/2015

Comic-Heft, Superhelden, Krimi, Action, SF, keine ISBN, 48/499

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups

Titelillustration von Guillem March

Zeichnungen von Jason Fabok, Brad Anderson

www.paninicomics.de

<http://jamesthefourth.tumblr.com/>

www.rayfawkes.com

www.themightylayman.com

<http://chewcomic.blogspot.de/>

<http://timseeleyart.blogspot.com>

<http://quillemmarch.blogspot.com>

<http://jasonbafok.blogspot.com>

Die neue Serie „Batman Eternal“ erscheint in den USA wöchentlich und soll ein Jahr lang laufen (60 Hefte), bevor sie nach einer Pause in die zweite Runde geht – so die Ankündigung der Autoren.

Der erste Band startet mit einem kurzen Blick in die Zukunft, der deutlich macht, dass auf den Titelhelden harte Zeiten zukommen: Gotham brennt, und Batman wurde demaskiert an das Bat-Signal gefesselt. Ein unbekannter Feind genießt seinen Triumph.

Dann blenden die Autoren zurück in die Gegenwart und holen weit aus, um zu schildern, wie Batman und seine Stadt in diese Lage geraten konnten. Es beginnt mit einem scheinbaren Routine-Einsatz:

Commissioner Gordon und Batman bekämpfen Professor Pyg und seine Bande. Einer der Verbrecher flieht in den U-Bahn-Schacht, verfolgt von Gordon. Diesem gelingt es, den Flüchtigen zu stellen. Als Gordon ihn auffordert, die Waffe wegzulegen, behauptet der Verbrecher, keine zu haben. Gordon schießt, die Kugel geht durch den Mann hindurch und trifft einen Transformator. Wegen der Explosion fallen die Systeme aus, und zwei Züge kollidieren. Es gibt zahlreiche Tote und Verletzte.

Gordon wird von den Polizeitruppen, angeführt von Neuling Jason Bard, verhaftet. Batman, der die Kamera-Aufnahmen untersucht, kann nichts finden, um seinen Freund zu entlasten. Anscheinend hatte der Verbrecher wirklich keine Waffe! Allerdings will Batman nicht glauben, dass sich Gordon derart irren konnte – er muss manipuliert worden sein, aber von wem?

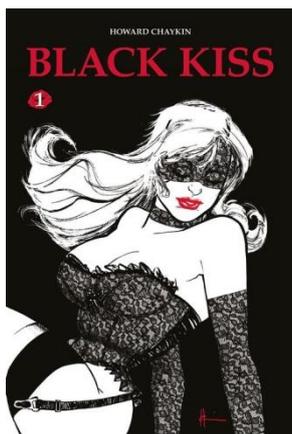
Batman findet heraus, dass jener Verbrecher ein Gefolgsmann des so genannten Römers alias Carmine Falcone ist. Offenbar ist dieser gefährliche Mann, den Batman einst vertreiben konnte, zurückgekehrt, um Gotham erneut unter seine Kontrolle zu bringen.

Nach nur einem Heft, auch wenn es zwei Episoden beinhaltet, kann man noch nicht viel über die Handlung aussagen. Auf jeden Fall startet „Batman Eternal“ mit einem Reißer, der neugierig machen soll auf das, was ein mächtiger Gegenspieler plant, und das ist nichts Gutes für Batman und seine Kameraden. Der Römer (erstes Erscheinen in „Batman: Year One, 1987), der vermutlich hinter allem steckt, versucht, Gotham mit Chaos zu überziehen und Batman zu isolieren. Dieser verliert auch sogleich einen wichtigen Partner im Kampf gegen das Verbrechen, denn Commissioner Gordon tappt in eine Falle und landet, angeklagt wegen Massenmords, im Gefängnis.

Batman stößt auf eine Spur, die ihn zum Römer führt, eine Entdeckung, die ihm gar nicht gefällt und Catwoman in Angst versetzt. Demnach handelt es sich bei diesem Gegner um jemanden, der nicht unterschätzt werden darf und der sich zweifellos an allen rächen will, die ihn seinerzeit aus Gotham verjagt haben.

Soweit die Handlung des ersten Bandes, der sehr realistisch, düster und ansprechend gezeichnet wurde. Man kann nur hoffen, dass die Qualität der Illustrationen über die gesamte Reihe hinweg erhalten bleibt und nicht, wie leider viel zu oft, die Künstler der Auftakt-Episoden nach einigen Nummern durch ‚die Kollegen von der zweiten Garnitur‘ ersetzt werden.

Mit „Batman Eternal“ kann man mal wieder von Anfang an eine „Batman“-Serie verfolgen, die spannend beginnt und durch großartige Illustrationen überzeugt. (IS)



Howard Chaykin

Black Kiss 1

Black Kiss 1 – 12, Vortex Comics, USA, 1988

Panini Comics, Stuttgart, 08/2014

HC, Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier in Schwarz/Weiß, Hardcore-Thriller/Noir, Erotik, 978-3-86201-954-0, 140/1999

Aus dem Amerikanischen von Marc-Oliver Frisch

Titelillustration von Howard Chaykin

Altersempfehlung: Ab 18 Jahre!

www.paninicomics.de

www.facebook.com/howard.v.chaykin

Der Musiker Cass Pollack wähnt sich auf der Straße der Glücklichen, als er die megascharfe Blondine Beverly Grove als Anhalterin aufliest, die ihm auch direkt für seine Dienste einen bläst. Doch Pollack hat Schulden beim organisierten Verbrechen, und zu Hause werden zeitgleich seine Frau und Tochter ermordet. Als Ehemann steht der untergetauchte Pollack für die Polizei unter dringenden Tatverdacht, und nur Mundarbeiterin Beverly könnte ihm ein Alibi liefern.

Gemeinsam mit ihrem Lookalike Dagmar Lane schmiedet sie einen Plan. Im Gegenzug für ihre entlastende Aussage soll Pollack einen privaten Film besorgen, mit dem Beverly erpresst wird. Das Material auf dem Film ist allerdings von solcher Brisanz, dass noch andere Parteien hinter dem geheimnisvollen Beweismaterial her sind.

Alle, die Frank Miller für „Sin City“ abfeiern, sollten einmal einen Blick in Howard Chaykins („American Flagg!“, „Batman: Thrillkiller“, „Iron Man: Season One“) obszönes Frühwerk „Black Kiss“ werfen, das gerade von Panini neu aufgelegt wurde und das so gar nicht zum überwiegenden Programm der Stuttgarter passen möchte.

Nicht umsonst wurden die Hefte bei ihrem ersten Erscheinen in den USA in schwarzen Plastikhüllen verkauft. Die Druckereien wollten Chaykins Porno-Thriller nicht drucken, der Fachhandel nicht verkaufen. Wir befinden uns im Jahre 1988.

Heute gilt „Black Kiss“ als Klassiker des ... Ja, was? Erotischen Noir-Thrillers? Nein! Zu dreckig, zu unelegant, zu brutal, zu Hardcore! Also mit Recht ein Skandal-Klassiker, der sich nirgends so wirklich einfügen will. Zumal das Finale die Geschichte noch Knall auf Fall in Richtung Fantastik umbiegt.

Mal ganz von der Pornoattitüde abgesehen, mit der Chaykin hier mehr als nur kokettiert - wir reden von pädophilen Priestern, einer Menage à Trois (mit Transsexuellen) und von Sex als Mittel zum Zweck sowieso -, fällt es schwer, sich in diesem Reigen kaputter und amoralischer Existenzen eine Bezugsperson auszusuchen. Dass man so bei der Lektüre mit einigem Abstand an die Sache geht, tut der Story jedoch keinen Abbruch. Da die Handlung nicht gerade gradlinig verläuft und auch so manche Nebenfiguren und Parallelhandlung zu viel im Gepäck hat, fordert die Lektüre schon einiges an Konzentration ab.

Die schnodderige Erzählweise spiegelt sich in den Zeichnungen wieder, und man meint, hier den Drogeneinfluss zu sehen, unter dem Chaykin nach eigenen Aussagen jahrelang stand. Panini Comics präsentiert „Black Kiss“ als Wiederveröffentlichung (die deutschsprachige Erstveröffentlichung erfolgte 1992 bei Comicothek, Österreich) in einem edlen Hardcoverband auf und mit gehobener Papierqualität. Der Band enthält die Originalhefte 1 - 12 und damit die komplette ‚Original‘-Miniserie. Im Jahre 2012 ließ Chaykin bei Image Comics ein Vol. 2 folgen.

Alles in allem ist „Black Kiss“ kaum etwas für Gelegenheitsleser; eher taugt dieser seltsame, dreckige und ungeschliffene ‚schwarz/weiß-Bastard‘ für Liebhaber erotischer Erwachsenen-Comics und/oder unerschrockene Noir-Fans.

Howard Chaykins „Black Kiss“ ist mit Recht einer der kontroversesten Comictitel der ausgehenden 1980er Jahre. Hier sind definitiv mehr als nur rote Ohren angesagt. (EH)



Ann Nocenti, Sholly Fisch
Wettkampf der Diebe
Catwoman 6

Catwoman 29 – 34: Crash and Grab/Race of Thieves 1 – 4 (Crime Pays/Gauntlet/Hijack/Cold Case)/Remote Life (Catwoman 29 – 34: Ran an den Speck/Wettkampf der Diebe 1 - 4 (Verbrechen zahlt sich aus/Fehdehandschuh/Wettchancen/Eiskalte Rache)/Zweitleben), DC, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 02/2015

PB mit Klappenbroschur, Comic, Superhelden, Action, SF, 978-3-95798-074-8, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Terry Dodson

Zeichnungen von Patrick Olliffe

www.paninicomics.de

<http://terrydodsonart.com/>

<http://patrickolliffe.blogspot.de/>

Selina Kyle hadert mit ihrer Zweitexistenz als Catwoman und will nach den jüngsten Ereignissen (siehe „Catwoman 5“, „Gothtopia“) ihr Kostüm an den Nagel hängen. Ausgerechnet jetzt erhält sie eine exklusive Einladung zum „Wettkampf der Diebe“. Die Invitation stammt von einer Frau namens Roulette, die sich selbst als die beste Diebin der Welt bezeichnet. Außer ihr selbst finden sich eine Reihe weiterer Verbrecher, teils mit Superkräften, und undercover auch Detective

Alvarez mit Kollegin Tammy Keyes am angegebenen Treffpunkt ein. Dort erfahren sie, dass Roulette den Sohn von Milliardär Hunt Stone gefangen hält und Stones Vermögen das Preisgeld des Wettkampfs darstellt. Nun gilt es, verschiedene Aufgaben zu erfüllen, damit der beste Dieb der Welt gekürt werden kann. Doch der gesamte Wettkampf der Diebe ist lediglich ein Ablenkungsmanöver und ein gut verschleiertes Mittel zum Zweck, denn hinter Roulette steckt ein ganz anderer Drahtzieher (# 30 - 33).

Da Catwoman mit ihrem Gewinn beim Wettkampf der Diebe zu einer Berühmtheit in gewissen Kreisen wurde, bietet ihre Freundin und Waffenmeisterin Alice Tesla ihr an, ein Versteck für sie zu suchen. Alices erste Wahl fällt auf das ehemalige ‚Mörder-Museum‘, ein verlassenes Wachsfigurenkabinett. Der wahre Grund für die Besichtigung des Gebäudes ist jedoch, dass sich ein Unbekannter, der sich Cyberius nennt und Alice über ein Online-Spiel Daten gestohlen hat, dort befindet. In einen Cyber-Kampf muss Tesla nun gegen Cyberius antreten, doch nicht ohne Catwomans Rückendeckung (# 34).

In Zivil besucht Selina Kyle das Betriebsfest der Pharmafirma Taylor Pharmaceuticals, die ein Chemomedikament mit minimalen Nebenwirkungen entwickelt hat und daraufhin von Wayne Tech aufgekauft wurde. Als Catwoman soll sie für ihren unbekanntem Auftraggeber den Prototyp des Medikaments stehlen (# 29).

Wer schon der Meinung war, dass es nach Band 5, der Catwomans abstruse Abenteuer unter Gothams Straßen schilderte, nicht mehr schlimmer geht, wird hier eines Besseren belehrt. Die Idee zu einem Wettkampf der Diebe ist an sich nicht schlecht und bietet mehr als genug Möglichkeiten für fesselnde Missionen und doppelbödige Interaktionen, Tricks und Zweckbündnissen zwischen den ungleichen Teilnehmern. Wenn dann auch noch – wie hier – ein doppelter Storyboden eingezogen wird, der am Ende für eine Überraschung sorgt, umso besser. So grenzt es schon an Sabotage, wie Autorin Ann Nocenti auch diesen Kahn schon kurz nach dem Stapellauf wieder grandios versenkt hat.

Einmal mehr ist die Story so sprunghaft wie ein Kaninchen, wieder sind die Dialoge einfach nur zum Davonlaufen, und wieder sind die Charaktere so austauschbar wie nur etwas. Warum z. B. ist Detective Alvarez – ein toller Charakter, der in den ersten „Catwoman“-Bänden von Judd Winick eingeführt wurde – undercover beim „Wettkampf der Diebe“? Später taucht er mit keiner Silbe wieder auf. Dafür nehmen an Aufgabe Nr. 2 plötzlich Charaktere teil, die man nie zuvor gesehen hat, usw. usf.

Handlungsmotivationen werden gleich komplett ausgespart, dafür gibt es unvollständige Handlungsfäden ohne Ende. Am Schluss ist wohl auch nur Catwoman selbst überrascht, dass Milliardär Hunt Stone, dessen Haare von Anfang an leuchten wie Neonröhren (was offenbar außer dem Leser niemandem verdächtig erscheint), noch eine Überraschung parat hält. Damit wird zwar ein Bogen zum Beginn der Geschichte geschlagen, doch rund wird die Angelegenheit damit nicht.

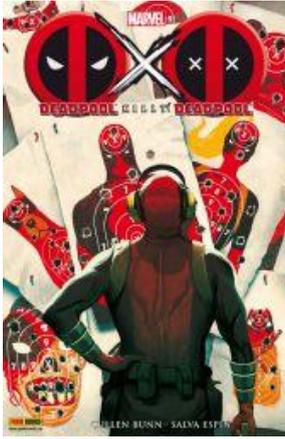
Dem „Wettkampf der Diebe“-Vierteiler folgen zwei Einzelstorys aus den „Catwoman“-Heften 34 und 29.

Nr. 34, in dem Alice Tesla von einem Online-Rollenspielgegner in eine mörderische Falle gelockt wird, bildet die Abschlussnummer für Ann Nocenti, die den Autorenjob damit glücklicherweise an Genevieve Valentine abgibt. Diese Art Geschichten passen einfach nicht zu einem bodenständigen Charakter wie Catwoman.

Heft 29 von Gastautor Sholly Fisch, haben die Paninis ans Ende des Heftes gesetzt. Hier erhält man bestenfalls Mittelmaß, doch im Vergleich zu den vorangegangenen Episoden bildet diese Geschichte den Goldklumpen im vorliegenden Band. Wenigstens passt die Story um einen Auftragsdiebstahl zur Diebin Catwoman.

Gezeichnet wurde der Band wieder durchgehend souverän von Pat(rick) Oliffe, an dessen Bildern es absolut nichts auszusetzen gibt.

Ann Nocentis Abschiedsvorstellung stellt gleichzeitig den Tiefpunkt der Serie dar. Die krude Geschichte, die schlampige Erzählweise und die austauschbaren Charaktere machen „Wettkampf der Diebe“ zur Geduldsprobe. (EH)



Cullen Bunn, Jonathan Hickman

Deadpool killt Deadpool

Deadpool Kills Deadpool 1 - 4, Shang-Chi: Master of Kung Fu 1: The Annual Race to Benefit Various and Sundry Evil Organizations and also the Homeless. Now with Beer and Hot Dogs, Marvel, USA, 2013, 2009

Panini Comics, Stuttgart, 04/2014

PB, Comic, Superhelden, SF, Splatter, Action, Comedy, 978-3-86201-872-7, 116/1299

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Mike del Mundo

Zeichnungen von Salva Espin, Kody Chamberlain

www.paninicomics.de/

www.cullenbunn.com/

www.pronea.com

www.deadlydelmundo.com

<http://deadlymike.deviantart.com>

www.salvadorespin.es

www.kodychamberlain.com

Nachdem auch Deadpools vernichtender Zug durch die Werke der Weltliteratur (siehe „Deadpool: Killustrierte Klassiker“) nicht den gewünschten Erfolg brachte, bleibt dem „Söldner mit der großen Klappe“ nur noch, alle Inkarnationen seiner selbst auszulöschen. So fräst sich der Ur-Deadpool gemeinsam mit dem Deadpool-Corps auf einer Vernichtungstour gegen sich selbst durch das Marvel-Multiversum, dessen Stabilität dadurch empfindlich gestört wird, was sogar die Beobachter auf den Plan ruft.

Der Vierteiler „Deadpool killt Deadpool“ ist als Fortsetzung von Cullen Bunn's „Deadpool killt das Marvel-Universum“ und „Deadpool: Killustrierte Klassiker“ zu lesen. Nachdem Marvels Gaga-Antiheld erkannt hat, dass sein Leben nur eine Fiktion ist und die Ausmerzung der Weltliteratur nicht ausgereicht hat, seinem Ziel, alle anderen parallel existierenden Versionen von sich zu töten, näher zu kommen, ist der nächste logische (?) Schritt, sich selbst respektive seine zahllosen Multiversum-Inkarnationen auszulöschen.

Ein Vorhaben, das auch den Beobachtern nicht verborgen bleibt. Der abgesandte Beobachter erweist sich allerdings als Deadpool-Fanboy und begleitet seinen Helden und das Deadpool-Corps bereitwillig quer durch alle Marvel-Welten, wo ihm und dem Leser gefühlte 1000 Deadpool-Inkarnationen begegnen wie z. B. Pandapool, Deadpool Dinosaur, Deadpool the Duck, Galactipool usw. usf.

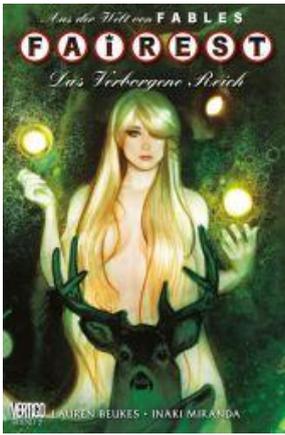
Lässt man seinen Anspruch auf eine logische Story außen vor, macht es einen Heidenspaß, den unzähligen – teils echt coolen, teils grenzwertig lächerlichen - Deadpool-Variationen zuzusehen, die ihrem Pendant von Marvels Hauptwelt Erde-616 in Sachen geistige Unzurechnungsfähigkeit in nichts nachstehen.

Als Bonus enthält der Band noch das Heft „Shang-Chi: Master of Kung Fu 1: Das jährliche Rennen zugunsten diverser verbrecherischer Organisationen und ein paar Obdachloser. Jetzt mit Bier und Hotdogs“ von Autor Jonathan Hickman („Avengers“).

In dem Oneshot aus dem Jahr 2009 nehmen eben Shang-Chi und Deadpool neben einem ganzen Sammelsurium weiterer illustrierter Gestalten an einem Motorradrennen quer durch die Wüste teil. Selbstredend schenken sich die Kontrahenten nichts, und so mancher wird das Ziel nicht erreichen.

So durchgeknallt sich die Story entwickelt, so kunstfertig wurde sie von Kody Chamberlain („30 Days of Night“) in einer interessanten Schwarz-Weiß-Aquarelltechnik, die anschließend übertuscht wurde, umgesetzt.

Überdrehtes Nonsens-Actionspektakel und krönendes Finale von Cullen Bunn's „Deadpool killt ...“-Trilogie. (EH)



Lauren Beukes, Bill Willingham

Das Verborgene Reich

Fairest – Aus der Welt von Fables 2

Fairest 8 – 14: The Hidden Kingdom, Vertigo/DC, USA, 2013

„Fables“ und „Fairest“ wurden erdacht von Bill Willingham

Panini Comics, Stuttgart, 08/2013

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Urban Fantasy, Mystery, 978-3-86201-671-6, 160/1999

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von Adam Hughes

Zeichnungen von Inaki Miranda, Barry Kitson, Eva de la Cruz, Andrew Dalhouse

www.paninicomics.de

<http://laurenbeukes.com>

www.billwillingham.com

www.justsayah.com

<http://adamhughes.deviantart.com>

<http://inakimiranda.com>

<http://inakimiranda.blogspot.com>

www.barrykitson.com

<http://evasart.blogspot.com>

<http://drewdown1976.deviantart.com>

Eigentlich ist Rapunzel ein Grenzfall, der nach Ansicht etlicher Fables auf die Farm zu denen gehört, die keine Menschengestalt vortäuschen können, da ihr Haar in Minuten wächst. Nur unter strengen Auflagen darf sie in Fabletown weilen und begrenzt nach draußen gehen. Infolgedessen wird ihr Gesuch, nach Japan reisen zu dürfen, um nach ihren entführten Kindern zu suchen, abgelehnt.

Notgedrungen lässt sich Rapunzel von Frau Totenkinder, die stets einen hohen Preis für ihre Hilfe verlangt, einen Zauber geben, der ihr Haar im Zaum hält. Jack Horner stellt für sie, sich selbst und den Friseur Joel Crow falsche Pässe aus, und gemeinsam fliegen sie nach Tokyo, um der Spur zu folgen, die sie in die japanische Hauptstadt gelockt hat.

Doch wer ist Freund, wer ist Feind? Kaum gelandet, müssen die drei fliehen und wissen nicht, ob der Kappa, der vor ihren Augen ermordet wurde, und dessen Leute ihnen helfen wollen oder die dreischwänzige Füchsin Tomoko, die einst Rapunzels Lover war und die Tat in Auftrag gegeben hatte.

Während Jack eigene Wege geht und nur auf seinen Vorteil bedacht ist, fliehen Rapunzel und Joel aus dem Versteck der japanischen Fables, das Tomoko als Yakuza geschaffen hat. Dabei benutzt sie Joel, der darüber gar nicht glücklich ist und sie wiederholt bittet, ihm zu erklären, was eigentlich los ist.

Schließlich findet Rapunzel ihre Kinder, aber nicht jene, nach denen sie gesucht hat. Auch kann sie ein Versprechen einlösen und einen Verdacht ausräumen, der viele Jahrhunderte auf ihr gelastet hatte. Sogar für die alte Fehde zwischen den japanischen Fables findet sich eine Lösung.

Die in sich abgeschlossene Geschichte von Rapunzel hat nichts mit der von Briar Rose zu tun, die in „Fairest 1“ erzählt wurde. Es ist denkbar, dass das weitere Schicksal von beiden in späteren Bänden erneut aufgegriffen wird, aber vorerst sind innerhalb dieser Reihe andere Storys geplant.

Man muss die Hauptserie „Fables“ nicht unbedingt kennen, um den Geschehnissen folgen zu können, doch mit dem Hintergrundwissen stellen sich immer wieder Aha-Effekte ein – und Bill Willinghams Serien sind einfach großartige, fantasiereiche Lektüren.

Die Autoren verknüpfen die Hintergründe verschiedener bekannter Märchenfiguren miteinander. Rapunzel wird als junges Mädchen die Schülerin von Frau Totenkinder und aufgrund ihrer Schwangerschaft verstoßen. Der verantwortliche Prinz bleibt unauffindbar, und die neugeborenen Zwillinge werden von einer Frau entführt, in der Rapunzel ihre Lehrmeisterin vermutet, doch die kleinen Hinweise deuten auf jemand anderen hin – es gibt schließlich mehrere Hexen in den als Vorlage dienenden Märchen.

Danach wird es richtig Exotisch, denn der weitere Weg Rapunzels führt sie in das himmlische Kaiserreich Japans, wo sie Vergessen sucht. In Rückblenden erfährt man Stück für Stück, was sich vor Jahrhunderten ereignete und zu den gegenwärtigen Konflikten führte. Außerdem wartet dort noch eine Aufgabe auf Rapunzel, die sie zwar nicht an das Ziel ihrer Sehnsüchte bringt, jedoch dazu beiträgt, andere Konflikte zu lösen und die Hoffnung nicht aufzugeben.

Die Tragödie ist spannend erzählt und farbenfroh umgesetzt. Das moderne Tokyo orientiert sich an der schrillen Otaku-World, das historische an den Vorstellungen, die man durch das Hongkong-Kino, Martial Arts-Filme u. a. vom alten Japan hat - und die japanischen Horror-Filme „Ringu“ und „Uzumaki“ lassen bei der Brunnenszene grüßen. Die Erzählung nimmt den Leser gefangen, so dass man die Episoden 8 bis 14 auf einen Rutsch liest.

Dann kommt es zu einem kleinen Bruch, denn die 15. Geschichte steht für sich selbst, da sie auf der Farm der Fables spielt. Peter Piper und seine Frau Bo Peep betätigen sich als Kuppler zwischen Reynard T. Fox und der Dryade Prinzessin Adler, die bislang immer Pech mit ihren Dates hatte. Da Reynard ein guter Freund ist und menschliche Gestalt annehmen kann, scheint eine Beziehung zwischen den beiden nicht unmöglich. Sie bemühen sich auch redlich umeinander, doch die auftretenden Probleme zwischen ihnen sind von ganz unerwarteter Natur – und hier darf geschmunzelt werden.

Zweifellos ist „Fairest 2“ einer der interessantesten Bände aus dem „Fables“-Kosmos, den man auf keinen Fall auslassen sollte. Auch für Neueinsteiger sehr zu empfehlen! (IS)



George R. R. Martin, Daniel Abraham (Adaption)

Fevre Dream 2

Fiebertraum

Fevre Dream 6 – 10, Avatar Press, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 10/2014

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Horror, 978-3-96798-246-9, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Andreas Helweg

Titelillustration von Felipe Massafera; Variantcover von Mike Wolfer

Zeichnungen von Rafa Lopez, Ruben, Digikore Studios

www.paninicomics.de

www.georgerrmartin.com

www.danielabraham.com

<http://felipemassafera.deviantart.com>

<http://mikewolfer.deviantart.com>

www.lopezespi.com

www.digikore.com

Dass George R. R. Martin nicht nur auf dem Gebiet der Fantasy zu Hause ist, beweist er durch Ausflüge in andere Genres, im Fall von „Fevre Dream“ in das des Horrors.

Daniel Abraham, Autor fantastischer Romane, arbeitet nicht zum ersten Mal mit seinem Kollegen zusammen, um dessen Bücher in Comics umzuwandeln. Die Adaption von „Game of Thrones“ stammt ebenfalls aus seiner Feder.

Der Zeichner Rafael Blanco Lopez dürfte so manchem bekannt sein durch u. a. „Lady Death“. Obwohl sein Stil die Vampir-Geschichte atmosphärisch sehr gut umsetzt, reicht sein Werk nicht an das des Titelkünstlers Felipe Massafera („Wonder Woman“) und die Backcover von Mike Wolfer („The Curse Of Ragdoll“) heran.

Band 2 von „Fevre Dream“ knüpft nahtlos an den vorherigen Teil an:

Kapitän Abner Marsh kennt nun das Geheimnis des Aristokraten Joshua York, für den er den Mississippi-Dampfer „Fevre Dream“ steuert. Der mysteriöse Mann ist ein Vampir, der im Laufe der Zeit gelernt hat, seinen Blutdurst zu kontrollieren. Er konnte Gleichgesinnte um sich scharen, die wie er unerkannt und friedlich unter den Menschen leben wollen. Sein Ziel ist es, andere Vampire, die mordend umherziehen, davon zu überzeugen, dass ihre Art langfristig nur vor der Entdeckung

und Ausrottung bewahrt werden kann, wenn sie ihre Opfer nicht mehr als Vieh betrachten und sich von einem Trank ernähren, der das Blut ersetzt. Sollte sein Vorhaben fehlschlagen, will York den grausamen Daemon Julian und seine Anhänger töten.

Allerdings unterschätzt York die Hinterlist und Skrupellosigkeit von Julian und seinen Leuten. Den Preis muss die Crew der Fevre Dream zahlen, die von den Vampiren bei der Übernahme des Schiffs niedergemetzelt wird. Danach ist der Dampfer spurlos verschwunden. Marsh überlebt das Schlachten und sucht sowohl nach York als auch nach seinem Schiff. Als er beide findet, steht er einem gebrochenen Mann gegenüber, der sich Julian unterwerfen musste und aufgegeben hat ...

Die Handlung spielt weiterhin im 19. Jahrhundert entlang des Mississippi. Joshua York verliert den entscheidenden Kampf gegen seinen Widersacher Daemon Julian und wird von ihm unterjocht. Obwohl Abner Marsh weiß, wie gefährlich seine Bemühungen sind, sucht er den Vampir, den er als einen noblen Mann kennenlernte und mittlerweile als Freund betrachtet. Seine Sturheit führt ihn schließlich ans Ziel und in die Gewalt des gemeinsamen Feindes. Obwohl der Kapitän ‚nur‘ ein Mensch ist, verfügt er über Mut und Verstand. Jedoch benötigt er York im Vollbesitz seiner Kräfte und so couragiert wie einst – sonst haben beide keine Chance, Julian zu besiegen, dem brutalen Morden ein Ende zu bereiten und die Fevre Dream zurückzugewinnen.

Die Story ist äußerst brutal, aber in sich schlüssig. Den Künstlern ist es hervorragend gelungen, das Szenario und die Protagonisten überzeugend in Wort und Bild zu schildern und den Leser durch Tragödien und Spannungsmomente bei der Stange zu halten. Zwar ist das Grundthema nicht neu, doch dass sich ein Konflikt zwischen Vampiren in den Südstaaten in den Jahren vor dem Sezessionskrieg abspielt und der Schauplatz ein Mississippi-Dampfer ist, stellt eine Abwechslung dar.

Ist man bereits von George R. R. Martins Fantasie angetan, wird man gewiss gern weitere – adaptierte – Werke von ihm kennenlernen wollen. Doch auch Horror-Freunde, die noch nichts von ihm gelesen haben, dürften mit diesem packenden und dramatischen Zweiteiler voll auf ihre Kosten kommen. (IS)



Raven Gregory, Joe Brusha, Ralph Tedesco, David Miller, Jason Embury

Grimm Fairy Tales: Mythen und Legenden 1

US-Grimm Fairy Tales: Myths & Legends Volume 1 TPB (Grimm Fairy Tales: Mythen & Legenden 1 – 5/Grimm Fairy Tales 1), Zenescope Entertainment, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 02/2012

PB mit Klappenbroschur, Comic, Horror, Splatter, Fantasy, Märchen, 978-3-86201-309-8, 144/1699

Aus dem Amerikanischen von Sandra Kentopf

Titelillustration von Stanley Lau

Zeichnungen von David Miller, Novo Malgapo, Joe Todd

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.paninicomics.de

www.zenescope.com/

<http://theravenregory.com>

<http://ravenregory.deviantart.com>

<http://sequential76.deviantart.com/>

<http://davidmillerjr.daportfolio.com/>

<http://jembury.deviantart.com>

<http://artqerm.deviantart.com>

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

Dr. Britney Waters ist als Therapeutin in der ‚Seidwell Klinik für Resozialisierung‘ tätig, wo ihre Patienten, die gestörten Sprösslinge reicher und privilegierter Eltern, nur mehr oder weniger ihre Zeit absitzen.

Ausgerechnet als ein heftiges Unwetter aufzieht, das es unmöglich macht, die Klinik zu verlassen, durchbricht ein außergewöhnlich großer und aggressiver Wolf den Zaun des Krankenhauses und metzelt sich durch die schutzlose Belegschaft. Doch es handelt sich nicht um ein gewöhnliches, wahllos mordendes Tier, sondern um eine Killermaschine mit besonderen Fähigkeiten. Und sein Ziel ist Britney, die schon seit ihrer Kindheit über eine besondere Gabe verfügt.

Nach dem Jubiläumsband 50 der Mutterserie „Grimm Fairy Tales“, in dem dämonische Kreaturen in die reale Welt gelangt sind, startete Zenescope im Januar 2011 mit dieser Vorbedingung, den „Grimm Fairy Tales“-Spin-Off „Myths & Legends“.

Um die Verzahnung komplett zu machen, wurde mit Britney Walters gleich im ersten Story-Arc jener Charakter aus der Rahmenhandlung von „Grimm Fairy Tales 1: Red Riding Hood“ ausgewählt. Diese muss sich nun – einige Jahre später – nicht mehr von Footballspielern auf der Couch begrabbeln lassen, sondern ist zu einer angesehenen, doch nicht weniger sexy Psychologin gereift.

Das (Horror-) Garn, das um diese Prämisse gesponnen wurde, liest sich wie ein flottes B-Movie, gespickt mit bekannten Zutaten, hölzernen Dialogen von der Stange, attraktiven Menschen in vorhersehbaren Situationen und einem blutgierigen Monster. Alles schön aufgepeppt mit einer ordentlichen Portion Sex und Gekröse. Damit ist „Mythen & Legenden“ nicht gerade Eisner-Award verdächtig, bietet jedoch nette und anspruchslose Unterhaltung für Zwischendurch und ist für „GFT“-Fans sowieso ein Muss.

Wie es sich gehört, wird zwischendurch immer wieder angedeutet, dass sich im Hintergrund Großes anbahnt und man „Rotkäppchen“ Britney Waters nicht zum letzten Mal in den „GFT“ gesehen hat.

Die Zeichnungen gehen im Großen und Ganzen in Ordnung, können sich jedoch nicht mit den Arbeiten bekannter Künstler messen und wirken stellenweise sogar etwas schlampig. Heraus sticht lediglich eine doppelseitige Splashpage, die ein Rudel Wölfe im Wald zeigt und direkt von Andrea Sorrentino stammen könnte. Vielleicht eine Leihgabe aus „Ich, der Vampir“?

Als Bonus ist noch einmal das Heft „Grimm Fairy Tales“, Britney Walters erster Auftritt, enthalten. Dies sorgt möglicherweise für einige Verwirrung bei den Deutschlesern, denn Panini veröffentlichte den Spin-Off „Mythen & Legenden“ vor den zugrunde liegenden „Grimm Fairy Tales“. Sinn macht es anders herum.

Abgerundet wird das Paperback noch von einer Covergalerie mit 16 Motiven.

Flott erzählte Horrormär aus dem „GFT“-Universum, die zwar nicht gerade für Überraschungsmomente gut ist, doch im Rahmen der Vorgaben ohne nennenswerte Schwächen überzeugt. (EH)



Davide „Boosta“ Dileo (Vorlage), Victor Gischler (Comicaaption)
Highway to Hell - Kopflos in die Hölle

Highway to Hell 0 – 4, Panini Comics/Italian Job, Italien, 2013/14

Panini Comics, Stuttgart, 06/2015

PB mit Klappenbroschur, Comic, Horror, Splatter, Action, 978-3-95798-297-1, 148/ 1899

Aus dem Italienischen von Michael Bregel

Titelillustration von Francesco „Matt“ Mattina

Zeichnungen von Riccardo Burchielli, Francesco „Matt“ Mattina

Leseempfehlung: Ab 18 Jahre!

www.paninicomics.de/

www.italianjobstudio.com

www.facebook.com/ItalianJobStudio

<http://www.davidedileo.com/>

<https://www.facebook.com/Davide.BOOSTA.Dileo>

<https://twitter.com/boosta>

<http://victorgischler.blogspot.de/>

<http://www.comic-soon.com/francescomattina/>

Seit fünf Jahren verfolgen die ungleichen FBI-Agenten Sayesh Mirchandani und Isaac Brew eine brutale Mordserie, die sich entlang der amerikanischen Route 5 zieht. Ein aktueller Hinweis führt die beiden zu einem Schrottplatz, von dem aus sie ein seltsames Gefährt und einen noch seltsameren Kerl in Richtung zu einem Vororthaus verfolgen. Tatsächlich haben sie damit ihren Killer, der sich selbst Dusker nennt, gefunden. Doch Dusker ist auf einer Mission, und die ganze Wahrheit über den Fall ist viel schlimmer, als es sich die Agenten vorstellen können.

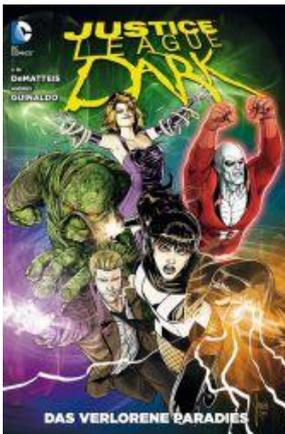
Mit „Highway to Hell“ liegt nun auch bei Panini Deutschland die erste Eigenproduktion des italienischen Mutterhauses vor. Basierend auf einer Kurzgeschichte des Musikers Davide „Boosta“ Dileo hat Victor Gischler eine Adaption für das Comicstudio Italian Job entwickelt, an deren Umsetzung Künstler diesseits und jenseits des großen Teiches beteiligt waren. Der Klappentext liest sich nicht sonderlich originell, und die Altersempfehlung „ab 18“ sowie das Coverbild legen nahe, dass man bei „Highway to Hell“, auf Splatter als ... Mittel der Wahl setzt.

Mit der Vorstellung der beiden Agenten beginnt das Heft jedoch gleich merklich Spaß zu machen. Turbanträger Mirchandani und der Loser im Anzug Brew, zuständig für die ‚freakigen‘ Fälle beim FBI, verbindet eine gewachsene Freundschaft, auch wenn sie sich gegenseitig nichts schenken. Zwar ist auch das nicht sonderlich innovativ, funktioniert jedoch soweit, dass man gerne dranbleibt. Relativ schnell schon finden die Agenten ihren Täter, einen Irren mit selbstgebauter Rüstung und Schwert (aus einer Rohrzange). Da wir nun allerdings erst etwa ein Viertel des Bandes hinter uns haben, ist klar, dass noch etwas folgen muss. Der Kniff der Geschichte ist, dass es sich bei Dusker um einen Vollstrecker handelt, der im Auftrag einer uralten Vereinigung noch weit schlimmeres Geschmeiß aus dem Verkehr zieht, und so das Gleichgewicht von Gut und Böse bewahrt. Natürlich werden die Agenten nun mit in diese Ereignisse gezogen, die weit größer sind, als sie zunächst ahnen. So weit so gut.

Leider muss man feststellen, dass der Autor nach dem großen Storytwist sein erzählerisches Pulver weitestgehend verschossen hat und die Story plötzlich empfindlich auf der Stelle tritt. Sympathieträger Mirchandani wird fast ganz aus dem Rennen genommen, und auch Brews in Fahrt kommende Entwicklung wieder merklich abgebremst. Stattdessen wird das Heft zu einer albernem und mit Splatter aufgeblasenen Monstershow, die mit der Einführung einer Vampirorganisation noch frappierend an Jonathan Ross und Tommy Lee Edwards Vampir-Alien-Mafia-Schmarren „Turf“ erinnert (2012 auf Deutsch bei Panini erschienen). Auch das Design der Monster, das noch einiges retten könnte, ist schlicht lachhaft und damit eine Enttäuschung auf ganzer Linie.

Die Bilder von Hauptzeichner Riccardo Burchielli („DMZ“, „Northlanders“) sind grundsätzlich gut gelungen, schießen jedoch in den (nicht wenigen) blutigen Szenen absolut übers Ziel hinaus. Einen gewollten Kontrast bieten die weichgezeichneten Rückblenden, die Francesco „Matt“ Mattina, gestaltet hat und die zwischen den Bildern seines Kollegen regelrecht traumartig wirken. Als Extra enthält das Paperback einen exklusiven Bonusteil, der Skizzen, Studien und auch ausgearbeitete Einzelbilder der Figuren zeigt

Die Story der ersten Panini-Eigenproduktion rauscht nach anfänglichem Gefallen mit Schwung in den Keller. Auch grafisch ist der Band nur bedingt überzeugend, und damit ist „Highway to Hell“ ein enttäuschendes Experiment. (EH)



J. M. DeMatteis, Len Wein

Das verlorene Paradies

Justice League Dark 6

Justice League Dark 30 – 34 + Justice League Dark: Futures End 1, DC, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 03/2015

PB mit Klappenbroschur, Comic, Superhelden, Action, Horror, Urban Fantasy, SF, 978-3-95798-382-4, 148/1699

Aus dem Amerikanischen von Josef Rother

Titelillustration von Mikel Janin

Zeichnungen von Andres Guinaldo, Mark John Irwin, Raul Fernandes, Allen Martinez, Walden Wong, Brad Anderson, Chris Sotomayor

www.paninicomics.de

www.jmdematteis.com

<http://mikeljanin.com>

<http://mikeljanin.deviantart.com>

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

<http://waldenwong.blogspot.com>

<http://sotocolor.deviantart.com>

In der Storyline „Forever Evil“, die das ganze DC-Universum erschütterte, wirkte die „Justice League Dark“ im Verborgenen und leistete ihren Beitrag, um die DC-Haupterde zu retten. John Constantine verriet nicht zum ersten Mal seine Kameraden, um das Übel abzuwenden, und bezahlte dafür den Preis: Seine Ex-Gefährtin Zatanna verbannte ihn aus seinem eigenen Heim, dem „House of Mysteries“, und aus der Gruppe, und auch die anderen Mitglieder – Deadman, Frankenstein, Black Orchid, Nightmare Nurse, Swamp Thing – hegen keinerlei freundlichen Gefühle mehr für ihn.

Allerdings werden sie Constantine nicht so einfach los, wie sie vielleicht geglaubt haben. In Konsequenz sind es einige der anderen, die die Justice League Dark verlassen, und Zatanna sieht sich gezwungen, nach neuen Mitgliedern Ausschau zu halten. Bevor es dazu kommt, gibt es jedoch Probleme mit Nightmare Nurse, in der buchstäblich mehr steckt als erwartet. Das bekommt auch Zatanna zu spüren, und so erhält Constantine seine Chance, das begangene Unrecht wiedergutzumachen. Aber es kommt noch schlimmer, vor allem für Deadman. Allerdings lassen auch ihn die übrigen nicht im Stich.

Es ist nicht zwingend notwendig, die vorherigen Bände zu kennen, da sich das Wesentliche der Handlung entnehmen lässt. Für Quereinsteiger bietet sich daher „Justice League Dark 6“ geradezu an, die Serie und ein ungewöhnliches Helden-Team kennenzulernen, das nicht den Klischees der gängigen DC-Heroen entspricht. Kein Wunder, wanderten sie doch von Vertigo aus, um das andere Universum, dem Trend folgend, durch Horror und Magie zu bereichern.

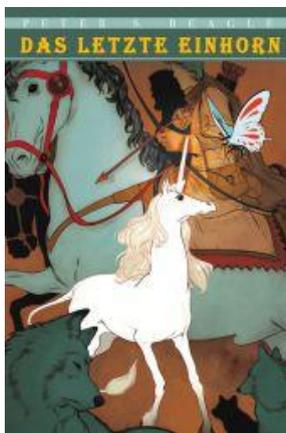
Tatsächlich sind alle Mitglieder der Gruppe Magier oder zumindest magische Wesen, die nach anderen Regeln spielen, sodass man ihre Interaktion mit „Superman“ & Co. klein hält – es würde einfach nicht ganz passen, zumal man davon ausgehen darf, dass ein skrupelloser Trickser wie John Constantine seinen ehrbaren Kollegen immer eine Nasenlänge voraus sein würde. Statt in andere Sonnensysteme oder zu futuristische Parallelwelten begleitet man die „Justice League Dark“ in magische Reiche, wo sie auf Gegner und Probleme stoßen, die nur sie unter Mühen bewältigen können.

Die einzelnen Protagonisten sind i. d. R. bekannt aus ihren eigenen Serien und gelegentlichen Auftritten in diversen DC-Reihen (z. B. ist Zatanna auch Mitglied der „Justice League of America“). Ihre Charaktere sind äußerst komplex, und längst kennt man nicht alle ihre Geheimnisse und Fähigkeiten – siehe Nightmare Nurse. Infolgedessen ergeben sich immer wieder reizvolle Animositäten und ‚Waffenruhen‘, um trotz persönlicher Schwierigkeiten das größere Problem angehen zu können. Bisher war kein einziger Mini-Zyklus langweilig oder arm an Überraschungen. Obwohl allen Figuren Raum eingeräumt wird und sie abwechselnd im Mittelpunkt stehen dürfen, ist es Constantine, der allen die Show stiehlt. Seine Taten sind niemals vorhersehbar; mal verblüfft er im positiven Sinn, aber mindestens so oft auch im negativen. Meist sympathisiert man mit ihm, vor allem wenn sich herausstellt, dass sogar Verrat von ihm mehr oder minder bewusst aus dem Bedürfnis begangen wurde, das Richtige zu tun. Dennoch fällt es schwer, ihn zu mögen, da er andere zu oft hintergeht und dann ganz dreist wieder seinen Platz einnimmt und erwartet, dass man ihm verzeiht.

So kompliziert geht es in den traditionellen Superhelden-Serien nicht zu, und man kann die „Justice League Dark“ durchaus als die Variante für Erwachsene bezeichnen, die über Konfliktlösungen durch Superpuste hinaus sind.

Auch die Zeichnungen überzeugen. Erfreulicherweise finden sich in dem Paperback die Arbeit von Andres Guinaldo, unterstützt von verschiedenen Tuschern und Koloristen, sodass ein einheitliches Bild entsteht.

Alles in allem ist „Justice League Dark“ ein spannender, ansprechend gezeichneter Mystery/Horror-Band für reifere Leser und zugleich ein guter Einstiegspunkt für Neuleser. Dann sollte man allerdings dabei bleiben, weil bereits die Weichen für die nächste Storyline, „Futures End“, in der letzten Episode gestellt wurden. (IS)



Peter S. Beagle, Peter B. Gillis (Adaption)

Das letzte Einhorn

The Last Unicorn 1 - 6, IDW Publishing, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 05/2011

PB mit Klappenbroschur, Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Fantasy, Kunstmärchen, 978-3-86201-066-0, 164/1695

Aus dem Amerikanischen von Claudia Fliege

Titelillustration und Zeichnungen von Renae De Liz, Ray Dillon (Tusche und Farbe)

www.paninicomics.de

www.the-last-unicorn.net/

www.peterbeagle.com/index2.shtml

<http://homepage.mac.com/petergillis/>

www.renaedeliz.com

<http://renaedeliz.blogspot.com>

<http://renaedeliz.deviantart.com>

www.raydillon.com

<http://raydillon.blogspot.com>

<http://raydillon.deviantart.com>

Das bekannteste Werk des amerikanischen Autors Peter S. Beagle dürfte sein märchenhafter Fantasy-Roman „Das letzte Einhorn“ sein, nicht zuletzt durch die Zeichentrickverfilmung aus dem Jahr 1982, für die er das Drehbuch verfasste. Andere Titel von ihm sind u. a. bei Hobbit Presse/Klett-Cotta erschienen, darunter „He! Rebeck!“, „Das Volk der Lüfte“ und „Das indische Nashorn“.

Für die vorliegende Comic-Adaption konnte man Peter B. Gillis gewinnen, der für First Comics, DC und Marvel z. B. einige Ausgaben der Serien „Starslayers“, „Gammarauders“ und „Dr. Strange“ schrieb.

Die Zeichnerin Renae De Liz und ihr Ehemann Ray Dillon, der sie als Tuscher und Kolorist unterstützt, lieferten die verträumten, wunderschönen und atmosphärisch passenden Illustrationen. Weitere Comicbücher der beiden sind „Lady Powerpunch“, „Servant of the Bones“ und „Peter Pan“.

Zu erwähnen wäre noch, dass es zum Trickfilm den gleichnamigen Soundtrack gibt, komponiert von Jimmy Webb, interpretiert von der Band America und dem London Symphony Orchestra.

Jahrelang lebte das Einhorn ungestört im Wald. Als es erst von Jägern, dann von einem Schmetterling erfährt, dass es das letzte seiner Art ist, will es das nicht glauben und begibt sich auf die Suche nach den anderen Einhörnern, die vor dem roten Stier geflohen sein sollen.

Die Reise des Einhorns ist gefährlich. Es wird von einem Kuriositätenzirkus gefangen genommen und von dem unbegabten Zauberer Schmendrick gerettet. Dieser wird wenig später von Räubern aufgegriffen, kann sich jedoch unverhofft durch Magie befreien. Die Räuberbraut Molly Grue schließt sich ihm und dem Einhorn an. Sie kennt den Weg zu König Haggard, dem Herrn des roten Stieres.

Kurz bevor sie die Burg erreichen, erscheint der rote Stier und jagt das Einhorn. Erneut zaubert Schmendrick und verwandelt es in eine hübsche Frau, Lady Amalthea, von der der rote Stier ablässt. Alle drei finden Aufnahme bei König Haggard, der jedoch ahnt, dass Lady Amalthea mehr ist, als sie vorgibt zu sein. Mit der Zeit vergisst sie jedoch, was sie in Wirklichkeit ist und dass sie gekommen war, um andere Einhörner zu finden, denn sie verliebt sich in Prinz Lir und möchte ein Mensch bleiben ...

Die romantische Fantasy-Erzählung zieht den Leser sofort in den Bann, und er verfolgt voller Spannung, wie das Einhorn und seine beiden Freunde die Gefahren ihrer Reise meistern und schließlich ihr Ziel erreichen, wo eine letzte schwere Prüfung auf sie wartet, bevor das Rätsel gelöst wird, was einst mit den anderen Einhörnern passierte – und ob Lady Amalthea wirklich „das letzte Einhorn“ ist. Natürlich hat alles Konsequenzen für die Beteiligten, die für Freude genauso wie für Trauer sorgen.

Ausgesprochen schöne Illustrationen, die außerdem ansprechend koloriert wurden, unterstützen die Handlung. Eine kleine Galerie, zu der auch andere Künstler „Einhorn“-Zeichnungen beisteuerten, rundet das Paperback gelungen ab.

„Das letzte Einhorn“ ist wahrlich eine großartige Graphic Novel, die jeden Fantasy-Fan begeistern dürfte. (IS)



Brian Michael Bendis

Willkommen bei den X-Men, Miles Morales – Wir hoffen, Du überlebst das!

Die neuen X-Men 21

All New X-Men 31 + 32, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 04/2015

Comic-Heft, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, keine ISBN, 48/499

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Sara Pichelli

Zeichnungen von Mahmud Asrar, Marte Gracia, Jason Keith

www.paninicomics.de

www.jinxworld.com

<http://sara-pichelli.blogspot.com>

<http://Mahmudasrar.com>

<http://mahmudasrar.deviantart.com>

www.martegod.com

<http://martegracia.deviantart.com>

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

Auf dem Cover verspricht Panini den Beginn eines neuen Story-Arc für die jungen X-Men, die aus der Vergangenheit geholt wurden und nun in der Gegenwart gestrandet sind.

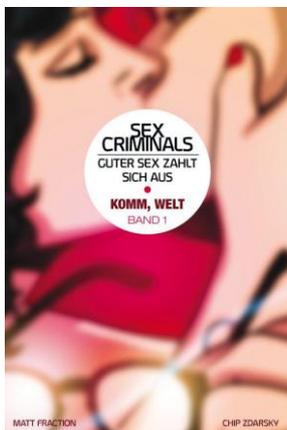
Als wäre das nicht schon kompliziert und gefährlich genug, werden sie nun von einer Mutantin, deren Kräfte gerade erwacht sind und der sie helfen wollten, getrennt in eine Parallelwelt geschickt. Diese ist ihnen vertraut und wieder nicht, denn ein paar Details sind anders. Marvel Girl/Jean Grey findet als erste heraus, dass sie im „Ultimate Universe“ gelandet ist, denn der Spider-Man, der ihr begegnet, ist nicht Peter Parker, sondern Miles Morales, der nach dem Tod seines Idols in dessen Kostüm schlüpfte.

Er bringt Jean zu einem jungen Genie, doch durch die Wechselwirkung seines Experiments mit den Kräften jener Mutantin verlor er alle Daten und kann ihr nicht helfen. Außerdem muss sie ihre verstreuten Kameraden finden, die noch tiefer in der Tinte sitzen als sie, bevor auch nur an eine Heimreise zu denken ist.

Nachdem bereits „Spider-Man 2099“ Miguel O'Hara aus der Zukunft in die Gegenwart geholt wurde, hat man jetzt auch den neuen „Ultimate Spider-Man“ in die laufende Handlung der „Neuen X-Men“ eingebunden bzw. umgekehrt. Wie weit dieses Crossover ausgedehnt und welche Folgen es für beide Universen haben wird, muss sich noch zeigen. Zumindest eines ist sicher: Trotz dramatischer Veränderungen, z. B. der Tod vieler namhafter Helden, ist das „Ultimate Universe“ längst nicht am Ende.

Ob all diese Zeit- und Dimensionsreisen, die zuletzt etliche Marvel-Serien prägten, wirklich überzeugen können, muss jeder Leser für sich entscheiden. Zu groß ist die Gefahr, dass sich die Autoren in Paradoxa verstricken oder auf gravierende Probleme mit halbgenen Lösungen antworten. Dabei bietet Earth-616 doch genug spannende Entwicklung angesichts zahlreicher

Protagonisten, die man immer wieder neu mischen kann, um für Abwechslung zu sorgen, sei es für actionreiche Konflikte oder auf privater Ebene. Trotz Zeichnerwechsel ist „Die neuen X-Men 21“ ganz ansehnlich illustriert, sodass man zumindest in dieser Hinsicht recht zufrieden sein kann. Ansonsten bleibt nur: abwarten, wie sich die neue Storyline entwickelt, bevor man ein Urteil fällen kann. (IS)



Matt Fraction

Komm, Welt

Sex Criminals - Guter Sex zahlt sich aus 1

Sex Criminals 1 – 5: Suzie Down in the Quiet/Cumworld/My Sexual Errors and Misfortunes/Sex Police/Going Down, Image, USA, 2013/14

Panini Comics, Stuttgart, 04/2015

PB mit Klappenbroschur, Comic, Erotik, Comedy, Thriller, 978-3-95798-292-6, 140/1699

Aus dem Amerikanischen von Marc-Oliver Frisch

Titelillustration und Zeichnungen von Chip Zdarsky, Farbe: Becka Kinzie, Christopher Sebela

www.paninicomics.de

www.imagecomics.com/

<http://mattfraction.com/>

<http://stevetastic.com/chip>

<http://chipzdarsky.livejournal.com/>

<https://twitter.com/zdarsky>

<http://thebecka.com>

www.thehorriblespaces.com

Als die pubertierende Suzanne zum ersten Mal, eher zufällig und aus Probierfreude einen Orgasmus hat, stellt sie fest, dass alles um sie herum erstarrt, still und farbig ist. Erst nach einigen weiteren Versuchen und einem Aufklärungsgespräch mit der Schulschlampe wird sie sich bewusst, dass ihre Fähigkeit, auf diese Art die Zeit anzuhalten, etwas Besonderes ist.

Kaum hat sie sich halbwegs damit abgefunden, lernt Suzanne auf einer Party den charmanten Jon kennen. Im Bett bemerkt sie, dass er dieselbe Fähigkeit hat wie sie und in ihrer ‚Stille‘, wie Suzanne diesen Zustand nennt, nicht erstarrt ist. Hals über Kopf verliebt beschließen beide, mit ihrer Fähigkeit zunächst etwas harmlosen Spaß zu haben und schließlich eine Bank auszurauben, um mit dem Geld die örtliche Bibliothek vor der Schließung zu bewahren.

Während ihres Coups müssen die ‚Sexverbrecher‘ feststellen, dass sie nicht die einzigen sind, die sich in der Stille oder „Cumworld“, wie Jon es nennt, bewegen können. Noch schlimmer, es gibt eine Art Polizei, die darüber wacht, was während dieses Zustands passiert.

Die Prämisse von Matt Fractions („Hawkeye“) Eigenschöpfung – bestimmte Personen halten mit ihrem Orgasmus die Zeit an – muss man erst einmal schlucken. Dass man trotzdem sofort in dieses skurrile Szenario hinein findet, liegt an der unmittelbaren Erzählweise, die der Autor hier fährt. Von Anfang an wendet sich Suzanne direkt an den Leser. Zunächst aus dem Off, später sogar, indem sie die vierte Wand durchbricht und einzelne Szenen ironisch kommentiert. Bereits nach wenigen Seiten hat es Matt Fraction auf diese Weise geschafft, den Leser vollständig auf Suzannes Seite zu ziehen.

Zunächst erklärt uns diese in Rückblenden, wie sie ihre besondere Begabung entdeckt hat, inklusive der Erkenntnis, dass dieser Zustand nach dem Sex nicht von allen Menschen geteilt wird – und dann die Überraschung, dass Jon die gleiche Fähigkeit hat. Humoriges Potential also ohne Ende, das Matt Fraction auch weidlich nutzt, etwa wenn sich Suzanne von ihrer ‚erfahrenen‘ Mitschülerin einige Sexstellungen erklären lässt (ein Fingerzeig auf die Aufklärungsarbeit in Amerika?) oder wenn es um den Unterschied der weiblichen und männlichen Deutung und Nutzung der Zeitstopps geht.

Um die Serie über lange Zeit interessant zu halten, reichen die liebenswert-schlüpfrigen Kalauer natürlich nicht aus, sodass relativ bald die ‚Sexcops‘, eine Art Matrix mäßige Kontrollinstanz über

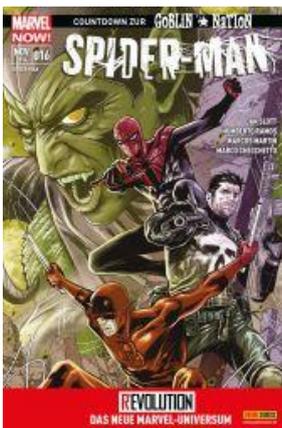
den Zustand der Zeitstopps, eingeführt wird, die Suzie und Jon auf frischer Tat bei dem Banküberfall ertappen.

Die Zeichnungen von Chip Zdarsky lassen sich nicht mit denen gängiger Superheldentitel vergleichen, sondern kommen eher cartoonhaft simpel und mit einer ganz schlichten Tuschung daher. Damit fügt sich „Sex Criminals“ sehr gut zu anderen Image-Titeln der zweiten Stunde („Powers“, „Morning Glories“).

Matt Fraction hat bereits die Soloabenteuer von Avenger „Hawkeye“ zu einem mehr als interessanten Superheldentitel gemacht, indem er ihn als ‚Jedermann‘ ganz in der alltäglichen Realität verankert hat. In seiner eigenen Schöpfung „Sex Criminals“ kann er nun ganz ohne Rücksicht auf die vorgegebene Historie einer bekannten Figur oder ein Exposé aus dem Vollen schöpfen. Damit konnte Matt Fraction 2014 gleich den Eisner-Award für die „Beste Neue Serie“ mit nach Hause nehmen. Das erste Paperback erhielt außerdem eine Nominierung für den Hugo Award als „Best Graphic Story“.

Dass Matt Fraction und Zeichner Chip Zdarsky zwei witzige Kerle sind, die sich für keinen Unterder-Gürtellinie-Kalauer zu schade sind, zeigt sich auch in dem lesenswerten Bonusmaterial des Bandes. Außerdem erklärt Chip Zdarsky Schritt für Schritt, wie seine Zeichnungen entstehen.

Charmant, skurril, witzig und bisweilen überraschend deftig (im Wort, nicht im Bild) präsentiert sich Matt Fractions Eigenkreation, die zu Recht den Eisner Award als „Beste Neue Serie“ erhalten hat. (EH)



Dan Slott, Kevin Shinick
Countdown zur Goblin-Nation
Spider-Man 16

Superior Spider-Man 26 + Superior Spider-Man Team-Up 9, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 11/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Action, keine ISBN, 76/499

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Marco Checchetto

Zeichnungen von Marcos Martin, Humberto Ramos, Javier Rodriguez, Marco Checchetto

www.paninicomics.de

<http://vocstudio.altervista.org/Checchetto.htm>

www.humbertoramos.com

Die Avengers haben festgestellt, dass Spider-Man jenen Test manipuliert hat, der bestätigen sollte, dass er wirklich der echte ist. Sie stellen ihn zur Rede, doch statt zu antworten und auf den Rauswurf aus dem Team zu warten, bricht er selbst den Kontakt ab.

Auch Daredevil und der Punisher suchen das Gespräch mit Spider-Man, da sie vermuten, dass er in das Versteck des Punishers eingebrochen ist und den Kobold-Gleiter stahl. Um sie von seiner Unschuld zu überzeugen, lädt er sie nach Spider-Insel ein, wo er seinerseits ‚Kampf-Trophäen‘ aufbewahrt. Sogleich werden sie von seiner eigenen Armee angegriffen.

Alles weist auf den Grünen Kobold hin, der heimlich eine große Zahl Schurken um sich versammelte, die alle eine Rechnung mit Spider-Man begleichen wollen, der vom Ausmaß der Bedrohung noch immer nichts ahnt.

Die Tage des „Superior Spider-Man“ Otto Octavius sind gezählt. Er hat sich selbst weitgehend isoliert, während der Green Goblin eine große Zahl Verbrecher dazu bewegen konnte, sich ihm anzuschließen und auf sein Zeichen hin den Feind anzugreifen. Einen Vorgeschmack auf das Kommende erhält Spider-Man in seinem eigenen Refugium.

Doch das ist noch nicht alles, denn jemand, den man tot glaubte, ist zurück und kämpft darum, seinen Platz zurückzuerobern und den Schaden, den Otto verursacht hat, wiedergutzumachen, bevor noch Schlimmeres passiert. Mehr möchte man gar nicht verraten, doch langjährige Leser haben gewiss schon eine Vermutung.

Ist man der Serie, die diesmal vor allem durch die Zeichnungen der „Team-Up“-Episode gefällt, bis hierher gefolgt, wird man sicher auch das Ende erfahren wollen – und das ist nah! (IS)



Jim Starlin

Thanos: Die Infinity-Offenbarung

Marvel Exklusiv 113

The Infinity Revelation, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 04/2015

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, 978-3-95798-342-8, 148/1699

Aus dem Amerikanischen von Alexander Rösch

Titelillustration von N. N.

Zeichnungen von Ron Lim, Andy Smith (Tusche), Val Staples (Farbe)

www.paninicomics.de

www.lambiek.net/artists/s/starlin.htm

<http://ronlimart.com>

www.andysmithart.com

<http://valstaples.deviantart.com>

Seit 1973 versucht der von Jim Starlin erschaffene Thanos, die Herrschaft über andere - und auch über sich selber und seine vielen zuweilen widersprüchlichen Facetten - zu gewinnen. Der stetige Wandel, das Sterben und Wiederauferstehen, machen Thanos zu einem interessanten und epischen, aber auch verwirrenden Charakter, der in den meisten Geschichten als machtvoller Schurke auftaucht - zuletzt auch in den Verfilmungen von „Guardians of the Galaxy“ und den „Rächern“.

Diese neue, eigenständige und in der früheren Marvel-Zeit angesiedelte Geschichte über die Infinity-Steine ist für alle, die mit der Person Thanos und seinen Freunden und Widersachern weniger vertraut sind, nicht immer einfach nachzuvollziehen. Die Charaktere bewegen sich, meist selber mehr verwirrt als zielgerichtet, durch verschiedene Welten und neu entstehende Dimensionen, die von ihnen selber mit erschaffen werden.

Große, epische Paneele sind mehr die Regel als die Ausnahme, subtile, philosophische und kämpferische Szenen wechseln sich ab. Durch Sprünge und abrupte Wechsel ist es schwierig, dem Lauf der Geschichte zu folgen - zuweilen wird der Leser so wie der Protagonist einfach weiter mitgenommen, auch wenn etwas unverständlich bleibt. Ob einem diese Art abgehobener Story gefällt oder zu sehr übersteigert ist, bleibt eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Die Zeichnungen sind lebhaft und klassisch, ohne stilistische Überraschungen zu bieten, und die Aufmachung des Comics entspricht der gewohnt guten Panini-Qualität. Ergänzt wird die eigentliche Geschichte, bestehend aus den Teilen „Verurteilung und Gnade“ sowie „Die Infinity-Offenbarung“ durch die Cover der amerikanischen Ausgaben, Kurzbiographien der Macher und ein Vorwort von Christian Endres. (BvdB)



Sam Humphries

French Connection

Uncanny X-Force 2

Uncanny X-Force Vol. 2, # 7 - 12, Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 04/2014

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, keine ISBN, 132/1499

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Kris Anka

Zeichnungen von Adrian Alphona & Dalibor Talajic, Ramon Pérez, Chris Sotomayor, Lee Loughridge, Jay David Ramos, Rachelle Rosenberg

www.paninicomics.de

www.samhumphries.com

<http://anklesnsocks.blogspot.de>

<http://anklesnsocks.deviantart.com>
<http://sweetbizarresketchbook.blogspot.de>
www.lambiek.net/artists/t/talajic_dalibor.htm
www.ramonperez.com
www.sotocolor.com
<http://sotocolor.deviantart.com>
<http://boysoltero.deviantart.com>
<http://rachellerosenberg.com>

Elizabeth Braddock alias Psylocke war einst in Fantomex verliebt, doch der Sentinel-Mutant-Hybride mit den drei Gehirnen spaltete sich in drei eigenständige Personen, in Waffe XIII (böse), Cluster (weiblich) und den, der charakterlich Fantomex am nächsten kommt (gefühlloser Gauner). Ihnen gemein ist ihre Liebe zu Psylocke. Sich mit dieser Entwicklung zu arrangieren, ist nicht leicht, doch verbringt Psylocke einen ausschweifenden Liebessommer in Paris mit den dreien, von dem sie frustriert ins Anwesen der X-Men zurückkehrt.

Wenig später taucht Cluster auf und bittet Psylocke, Fantomex zu retten, der sich in der Gewalt von Waffe XIII befindet. Widerwillig begleitet Psylocke Cluster nach Paris, begibt sich auf die Suche nach ihrem Ex-Lover und wird zusammen mit Cluster ebenfalls von Waffe XIII gefangen genommen, der sie mit einem unerwarteten Angebot überrascht.

Psylocke trifft ihre Entscheidung und verlässt, nachdem sie die Angelegenheit regeln konnte, das Trio, um sich mit ihren Kameraden ein weiteres Mal den Revenants zu stellen, die immer noch hinter Lucas Bishop, dem Mutant aus der Zukunft, her sind und ihn töten wollen.

„Uncanny X-Force 2“ beinhaltet zwei Abenteuer, die Handlungsstränge aufgreifen, die noch nicht abgeschlossen wurden.

Die weitaus schöner gezeichnete Story, die in Paris spielt, ist zugleich auch inhaltlich interessanter aufgebaut. Vergangenheit und Gegenwart wechseln sich ab, und man erfährt, weshalb Psylocke in # 1 so wütend und frustriert war, dass Wolverine sie auf eine Mission schickte, um sie auf andere Gedanken zu bringen. In diesem Zusammenhang traf sie zusammen mit Storm, Puck und Spiral auf Bishop und die Revenants. Für die Episoden 7 – 9 ist das allerdings nicht relevant, da sie sich ausschließlich auf das Paris-Intermezzo und seine Folgen konzentrieren.

Man lernt Psylocke von einer ganz anderen Seite kennen, auf die man an dieser Stelle nicht eingehen möchte, um die Überraschung nicht vorwegzunehmen. Sam Humphries spielt mit den Geschlechterrollen und den Richtig-Falsch-Schemata, die für Spaß und Aufregung außer Kraft gesetzt werden. Jedenfalls lässt sich Psylocke auf Dinge ein, die sie hinterher bereut, vor allem weil sie verraten wurde. Auf der Gegenwartsebene revanchiert sie sich.

Danach wird das Thema „Revenants“ weitergeführt, aber nicht zu einem endgültigen Abschluss gebracht. Stattdessen gibt es interessante Enthüllungen, die gewiss nicht ohne Konsequenzen bleiben. Da an den US-Heften 10 – 12 verschiedene Zeichner gearbeitet haben, ist das Erscheinungsbild alles andere als homogen, und Ramon Pérez wird klar von Adrian Alphona (# 7 – 9 + 12), ausgestochen, der einfach den gefälligeren Stil hat.

Trotz dieses kleinen Mankos ist „Uncanny X-Force 2“ ein überzeugender Band, der schon wegen der faszinierenden Charakterisierung von Psylocke in ihrer Beziehung zu Fantomex ein Daumenhoch bekommt. Gefiel bereits das Vorgänger-Paperback, wird man an dieser Fortsetzung noch viel mehr Spaß haben. (IS)



Colleen Doran, B. Clay Moore, Sean E. Williams, Heather Nuhfer
Vampire Diaries 1: Eisenkraut/Seide/Weihnachtsferien/Alaric/1969/Im Geiste

Vampire Diaries 1 - 4, DC, USA, 2014

Nach Lisa J. Smiths Romanen „Vampire Diaries“ und der TV-Serie von Alloy Entertainment

Panini Comics, Stuttgart, 02/2015

PB, Comic, Horror, Urban Fantasy, Romantic Mystery, 978-3-95798-299-5, 136/1699

Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber

Titelillustration von N. N.

Zeichnungen von Tony Shasteen, Cat Staggs, Xermanico, Alan Quah, Jason Gorder, JD Mettler, Wendy Broome, Rex Lokus, Garry Henderson von Space Goat Productions

www.paninicomics.de

www.ljanessmith.net

<http://alloyentertainment.com>

www.colleendoran.com

<https://bclaymoore.wordpress.com>

<http://seanewilliams.com>

<https://twitter.com/HeatherNuhfer>

<http://theillustrator.com>

<http://tshasteen.deviantart.com>

www.catstaggs.com

<http://gattadonna.deviantart.com>

<http://o-blog-do-xermanico.blogspot.de/>

<http://xermanico.blogspot.com>

<http://quahkm.deviantart.com>

<http://rexlokus.deviantart.com>

Die ersten Bücher zu der Serie „Vampire Diaries“ schrieb Lisa J. Smith bereits in den 1990er Jahren. Allerdings erging es ihr wie vielen anderen KollegInnen, dass ihre Romane erst nach dem „Twilight“-Hype wirklich Beachtung ob des ähnlichen Themas fanden. Ab 2009 schrieb sie die letzten Teile, auf die weitere mit der Handlung verknüpfte Bände folgten, die allerdings von Ghostwritern unter dem Namen der Autorin verfasst wurden/werden.

Ebenfalls an den „Twilight“-Hype hängt sich 2009 Alloy Entertainment mit der Verfilmung der „Vampire Diaries“. Inzwischen liegen sechs Staffeln mit 133 Episoden à 40 min vor, die in Deutschland von SIXX ausgestrahlt werden.

2014 startete DC eine Comic-Serie, die mehr oder weniger eine Brücke zwischen den Büchern und den Filmen schlagen will, indem sie die Charaktere aus anderer Sicht beleuchtet, Geschichten aus der Vergangenheit und ergänzende Ereignisse schildert. Dabei orientieren sich die Zeichner wie schon bei „Buffy“, „Angel“, „Charmed“ u. a. Adaptionen von TV-Serien am Aussehen der Schauspieler, selbst wenn dieses von den Beschreibungen in den Romanen etwas abweicht.

Für das Projekt gewonnen werden konnten einige namhafte Künstler wie Colleen Doran („A Distant Soil“), B. Clay Moore („Bloodshot“), Tony Shasteen („Star Trek“), Xermanico („Kiss“).

In „Vampire Diaries 1“ von Panini sind die ersten vier US-Hefte enthalten, insgesamt 6 Storys.

Kurz nach dem Ende des Sezessionskriegs: Die Brüder Stefan und Damon Salvatore leben in Mystic Falls. Um den Ort von „Eisenkraut“ freizuhalten, das für Vampire gefährlich ist, lassen sie sich auf einen Pakt mit dem Hexer Julian Glinda ein. Dafür dass in und um Mystic Falls keine einzige dieser Pflanzen in den nächsten 24 Jahren wächst, schenken sie ihm genauso viele Jahre Jugend durch ihr Blut. Julian hofft, durch die fortwährende Wiederholung dieser Abmachung Unsterblichkeit zu erlangen, ohne ein Vampir zu werden und seine magischen Kräfte zu verlieren. Jahre später in der Gegenwart sind die Brüder nicht mehr gewillt, sich an die Abmachung zu halten. Julian versucht, sie zu erpressen und, falls sein Plan nicht klappt, zu töten ...

Diese und fünf weitere in sich abgeschlossene Geschichten erwarten die Leser. In allen treten bekannte Charaktere auf und fügen durch ihr Handeln sowohl ihrem persönlichen Profil als auch dem Hintergrund weitere Facetten hinzu. Auf die Haupthandlung, die in den Romanen und Filmen läuft, wird nicht näher eingegangen, sodass man, falls man eines davon oder beides nicht kennt, das Paperback als ‚reinen‘ Vampir-Comic lesen und sich spannend unterhalten lassen kann, denn die Akteure sind alles andere als zimperlich und wandeln auf dem schmalen Grat zwischen Gut und Böse mit Ausrutschern nach beiden Seiten. Eventuell findet so mancher gar den Weg zu den Vorlagen, wobei man wissen sollte, dass Lisa J. Smiths Bücher an ein jugendliches, in erster Linie weibliches Publikum adressiert sind, die TV-Serie in die Fußstapfen von „Twilight“ zu treten versucht und sich die Comics an eine Leserschaft beiderlei Geschlechts wenden.

Die Illustrationen sind allesamt sehr gefällig, wobei vor allem Cat Staggs („Star Wars“) positiv auffällt, die der Südstaaten-Tragödie „Seide“ durch ihren weichen Stil exakt die richtige Atmosphäre verleiht.

Es lohnt auf jeden Fall, dem Band eine Chance zu geben, wenn man Horror schätzt, selbst wenn man „Vampire Diaries“ nicht kennt, denn der Comic setzt keine Hintergrundkenntnisse voraus und bringt jede Story zu einem überzeugenden Ende. Für die Fans ist der gelungene Serienstart auf jeden Fall ein Muss. (IS)



Paul Cornell, Brian Posehn, Gerry Duggan

Wolverine vs. Wolverine

Wolverine/Deadpool 20

Wolverine 7 (2014): The Madripoor Job, Part 2 + Deadpool 28: Honeymoon in Tokyo, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 03/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Horror, Splatter, Action, Urban Fantasy, keine ISBN, 48/499

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz, Michael Strittmatter

Titelillustration von Ryan Stegman

Illustrationen von Gerardo Sandoval, David Curiel, Scott Koblish, Val Staples

www.paninicomics.de

www.paulcornell.com

www.brianposehn.com

<http://gerryduggan.com>

<http://ryanstegmanart.blogspot.com>

<http://ryanstegman.deviantart.com>

<http://sandoval-art.deviantart.com>

<http://davidcuriel.deviantart.com>

<http://koblish.blogspot.com>

<http://valstaples.deviantart.com>

Wolverine will mittels einer SHIELD-Mission beweisen, dass er auch ohne Heilungsfaktor ein ernst zu nehmender Gegner ist und seine Jobs erledigen kann. Er infiltriert die Organisation von The Offer und hofft, die anderen Mutanten aus dem Milieu herausholen zu können. Natürlich bleibt diesen nicht verborgen, dass Wolverine Geheimnisse vor ihnen hat, insbesondere als auch noch der britische Geheimdienst MI-13 mitmisch und Wolverine Rückendeckung gibt. Pinch nimmt das Objekt an sich, das die Gruppe Sabretooth abjagen soll und verlangt von Wolverine, ihrem Bettgefährten, Antworten, die er nicht geben will. Schlimmer noch: Sabretooth erpresst Pinch mit dem Leben ihrer Tochter, die er bereit ist, gegen das Objekt und Wolverine auszutauschen.

Deadpool hat den Succubus Shiklah geheiratet. Ihre Flitterwochen verbringen sie in Tokyo, verknüpft mit einer persönlichen Angelegenheit, die Deadpool unauffällig erledigen will. Allerdings wird ihm der Koffer gestohlen, in dem alle Diebe, in deren Hände er fällt, Wunder was vermuten – und Deadpool ist stets einen Schritt hinter ihnen, um sein Eigen zurückzuholen, unterstützt von Shiklah, die keine Probleme damit hat, auch mal einen Widersacher ihres Liebsten zu verspeisen.

Sowohl „Wolverine“ als auch „Deadpool“ folgen den für sie typischen Mustern: Während die eine Serie ernst und dramatisch ist, den Titelhelden immer näher an einen tragischen Wendepunkt bringt – es ist kein Geheimnis, das Marvel den Tod von Wolverine vorbereitet, doch darf man guter Hoffnung sein, dass er ebenso wie Captain America, Hawkeye, Mocking Bird u. a. früher oder später reanimiert wird –, kombiniert die andere splatrig-morbide Elemente mit einem schwarzen Humor.

Als Leser ist man natürlich am Schicksal von Wolverine sehr interessiert, ist er doch eine der Figuren, denen die „X-Men“ ihre große Popularität zu verdanken haben. Im Laufe der Jahrzehnte machte er schon so manche Wandlung durch, seine Geschichte wurde immer wieder neu

geschrieben und das Bisherige als falsche Erinnerungen abgehakt – und aktuell ist er ein kleiner Mann, der im 19. Jahrhundert unter dem Namen James Howlett geboren wurde, Knochenkrallen besitzt, die wie sein ganzes Skelett mit praktisch unzerstörbarem Adamantium überzogen wurden, über extrasensible Sinne verfügt und momentan ohne Heilungsfaktor auskommen muss. Irritierend ist, dass er sich trotz seiner Erfahrungen, seiner Ausbildung und seines kämpferischen Geschicks nicht auf dieses Manko einstellen kann und seine Gegner weiterhin so attackiert, als wäre er unverwundbar. Je schlimmer es ihn in Folge dessen erwischt, umso dringender will er sich beweisen. Irgendwie hat man mehr Vernunft und taktisches Vorgehen von ihm erwartet. Von daher wundert es nicht, dass seine Tarnung auffliegt und das Desaster immer näher rückt.

Nachdem man die letzten Bände mit älteren „Deadpool“-Episoden auffüllte, die teilweise sehr wirr waren, knüpft man nun wieder an die laufende Handlung an. Der Antiheld ist den Geist der SHIELD-Agentin Emily Preston losgeworden und frischgebackener, glücklicher Ehemann eines Succubus.

Shiklah, über die man hier nichts Näheres erfährt (vermutlich sollte man das „Deadpool Special 3: Die Hochzeit“ gelesen haben), ist eine gefährliche Frau mit magischen Kräften und Wesenszügen, die zu Deadpool passen wie die Faust aufs Auge. Gewiss sorgt das Paar in Zukunft für manch schwarz-humorige, splattrige Action. So jedenfalls macht „Deadpool“ sehr viel mehr Spaß als mit uralten, merkwürdig-übertriebenen Abenteuern.

Da auch die Illustrationen gefallen und zur Handlung passen, ist man nach der Lektüre recht zufrieden, doch um die Zusammenhänge wirklich zu verstehen, sollte man die Vorgeschichte und den einen oder anderen Sonderband kennen. (IS)



Brian Wood
Gespenster
X-Men Sonderband 2

X-Men (2013) 7 - 12: Muertos, Part 1 – 3 + Ghosts, Part 1 - 3, Marvel, USA, 2013/14

Panini Comics, Stuttgart, 10/2014

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, Horror, 978-3-95798-039-4, 132/1499

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Terry Dodson

Zeichnungen von Terry Dodson, Barry Kitson, Kris Anka, Clay Mann, Rachel Dodson, Scott Hanna, Karl Kesel, Terry Pallot, Jason Keith, Nolan Woodward, Andres Mossa, Paul Mounts

www.paninicomics.de

www.brianwood.com

<http://terrydodsonart.com>

<http://barrykitson.com>

<http://kristaferanka.tumblr.com/>

<http://anklesnsocks.deviantart.com>

<http://titanfalls.deviantart.com>

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

<http://nolanwoodward.com>

www.paulmounts.com

Ana Cortez ist reich und will noch mehr, nämlich Macht und die Auseinandersetzung mit den X-Men. Sie lässt sich das Bewusstsein von Yuriko Oyama alias Lady Deathstrike injizieren, um sich deren Fähigkeiten zunutze zu machen. Da jedoch ihr erster Versuch, das Anwesen der X-Men zu überfallen und Karima Shapandar zu töten, fehlschlägt, holt sie sich Verstärkung. Tatsächlich gelingt es Typhoid Mary, alle Daten über Arkea und eine Lebenprobe dieses gefährlichen Wesens zu stehlen. Allerdings wird die Probe von Arkeas Bruder John Sublime unbrauchbar gemacht. Das hält Ana/Yuriko und Mary nur kurz auf, denn an der Stelle, an der der Meteor, der Arkea trug, einschlug, finden sie eine lebende Probe und die von Thor verbannte Amora alias Enchantress.

Die drei beschließen, eine Schwesternschaft zu bilden, denn jede von ihnen verspricht sich viel davon, wenn sie etwas von Arkea in sich aufnimmt. Es ist jedoch Yurikos Vertraute Reiko, die durch einen unglücklichen Zufall von Arkea übernommen und kontrolliert wird.

Sofort übernimmt Arkea das Kommando und aktiviert nicht nur Sentinels, sondern sie holt auch Selene alias Black Queen und Madelyn Prior von den Toten zurück, um noch mehr mächtige Personen gegen die X-Men einsetzen zu können. Diese sind der Spur ihrer Gegner gefolgt, um Arkea ein weiteres Mal unschädlich zu machen ...

Der zweite „X-Men Sonderband“ wartet wieder mit geballter Frauen-Power auf, sowohl auf Seiten der Titelhelden als auch ihrer Gegner. Brian Wood hat die Story grandios inszeniert, denn die Heroinnen schlagen nicht blindlings zu, sobald sich eine Gelegenheit bietet, sondern sie beobachten die Feinde, um herauszufinden, wer genau hinter dem Angriff auf Karima steckt und welche Ziele er verfolgt, damit die neue Schwesternschaft durch planvolles Vorgehen zu Fall gebracht werden kann. Aufgrund dessen vermag zwar Arkea – und nicht nur sie – zurückzukehren, doch die X-Men sind nun besser gewappnet und stellen ihre Mitglieder an allen sich abzeichnenden Fronten auf.

Die Story ist glaubwürdig und überzeugt durch die Voraussicht der Protagonistinnen, die anders als ihre männlichen Kollegen Muskelspiele vermeiden, wenngleich sie genauso hart zuschlagen können, wenn es erforderlich ist. Sie agieren subtil, und das gefällt. Sogar die Beweggründe der Gegnerinnen sind nachvollziehbar, ebenso das Entsetzen vor allem von Ana, als sie begreift, worauf sie sich eingelassen hat. Selten hat ein männlicher Autor Frauen so gut charakterisiert! Und die Weichen für packende weitere Entwicklungen wurden ebenfalls nebenbei gestellt, denn mit Selene und Madelyn Prior, dem Klon von Jean Grey, sind zwei Personen ins Spiel gebracht worden, die noch eine offene Rechnung mit den X-Men begleichen wollen.

Auch die Illustrationen erfreuen das Auge, denn die Figuren sind u. a. von Terry Dodson realistisch-idealistisch gezeichnet und die Hintergründe detailreich. Die passende Kolorierung rundet auf gefällige Weise ab. Besonders zu erwähnen ist, dass trotz mehrerer Zeichner ein einheitliches Bild gelungen ist, denn es gibt keine auffallenden stilistischen Abweichungen. Das Cover ist repräsentativ für den Inhalt.

„X-Men Sonderband 2: Gespenster“ bietet eine abgeschlossene Geschichte in sechs Teilen, die vom Plot und den Zeichnungen her absolut überzeugt und gefällt. Ein Top-Band, den man nur empfehlen kann! (IS)

Manga



Naoko Kodama

Welt ohne Freiheit

Fujiiyuu Sekai Japan, 2013

Tokyopop Hamburg, 02/2016

Manga, Girls Love, Romance, Erotik, 978-3-8420-1949-2, 164/695

Aus dem Japanischen von Constanze Thede

1 Farbillustration

www.tokyopop.de

<http://nk.monaco.her.jp/?page=0&cid=37301>

Die burschikose Leo hilft der niedlichen Meiko gegen fiese Mitschülerinnen. Die beiden Mädchen werden schnell gute Freundinnen.

Als Meiko eines Tages allein nach Hause geht, wird sie das Opfer einer Vergewaltigung. Leo macht sich große Vorwürfe, dass sie ihrer Freundin nicht helfen konnte. Dies nutzt Meiko weidlich aus und verfügt fortan ununterbrochen über Leos Zeit. Leo hingegen steht kurz vor einer wichtigen Prüfung. Meiko ist das jedoch völlig egal, und so muss Leo eine Entscheidung treffen. Will sie ihr Leben nach ihren Regeln leben - oder steht sie auch weiterhin unter dem Kommando von Meiko?

Die anfängliche Freundschaft der burschikosen Leo mit der niedlichen Meiko geht sehr schnell tiefer. Die Story deutet die Liebe zwischen den beiden jungen Frauen erst an, um sich dann immer weiter zu steigern. Natürlich gibt es dramatische Ereignisse, die dazu dienen, die beiden Mädchen einander näher zu bringen.

Meikos Zerrissenheit nach der Vergewaltigung wird gut dargestellt. Dass man nach so einem furchtbaren Erlebnis nicht einfach wieder zur Tagesordnung übergehen kann, wird anhand der Entwicklung von Meiko recht deutlich. Der eigentlich sehr liebe Charakter der Figur verwandelt sich nach und nach in eine besitzergreifende, von Verlustängsten getriebene junge Frau. Erst mit Hilfe einer weiteren Protagonistin gelingt es sowohl Meiko als auch Leo, sich ihren Gefühlen zu stellen. Die Protagonisten überzeugen in ihren jeweiligen Rollen und bewirken, dass sich die Leser gut in sie hineinversetzen können. Gerade in Japan ist es immer noch verpönt, wenn man die gleichgeschlechtliche Liebe praktiziert. Hierzulande werden diese Tabus aufgeweicht. Dass die Menschen sich nicht aussuchen können, wen sie lieben, wird auch in dieser Story sehr gut wiedergegeben.

Die ansprechenden Bilder unterstützen die Story sinnvoll. Die erotischen Szenen werden ansprechend gestaltet. Es gibt schöne Körper zu sehen, die sich dem Akt der körperlichen Liebe hingeben. Am Anfang des One Shots findet sich ein romantisch-erotisches Farbbild.

Leser, die gern einmal ins Girls Love-Genre reinschnuppern wollen, werden mit einer interessanten Geschichte und passenden Illustrationen belohnt. Der One Shot überzeugt nicht nur weibliche Leser, die romantische Geschichten bevorzugen.

Wem der vorliegende Manga zusagt, dürfte sich auch für vergleichbare Titel des Tokyopop-Verlags interessieren, der hier eine reichlich große Auswahl anbietet. (PW)

